



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN

INSTITUTO DE POSGRADO

**TESIS PREVIA LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGÍSTER EN
DOCENCIA MENCIÓN INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA**

TEMA:

ESTRATEGIAS LÚDICAS, EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA
DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE
LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA MATRIZ
CANTÓN ALAUSÍ, PERÍODO ENERO-SEPTIEMBRE 2015.

AUTORA:

BLANCA SUSANA CAMPOVERDE

TUTOR:

Dr. MARCO VINICIO PAREDES. R. Mgs

RIOBAMBA-ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de investigación previo a la obtención del Grado de Magister en Docencia en Intervención Psicopedagógica, con el tema, **“Estrategias Lúdicas, en el desarrollo de la Motricidad Fina, de los niños del Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, período Enero - Septiembre 2015”**, el mismo que ha sido revisado y analizado en un cien por ciento con el asesoramiento permanentemente de mi persona en calidad de Tutor, por lo cual se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

Riobamba, 13 de febrero de 2017



Dr. Marco Vinicio Paredes. R. Mgs.

TUTOR

AUTORÍA

Yo, Blanca Susana Campoverde Sepa, con Cédula de identidad N°0602607293 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuestas realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Blanca Susana Campoverde

C.C. 0602607293

DEDICATORIA

La presente tesis se la dedico a mi familia, a mis padres Delia y Juan, gracias a sus consejos, amor, confianza y apoyo han hecho de mí una persona de bien, a mi esposo Jorge, por su ayuda incondicional, en el transcurso de toda mi carrera profesional.

También dedico este trabajo a mis profesores de la Maestría en Docencia en Intervención Psicopedagógica

Blanca Susana Campoverde

AGRADECIMIENTO

Al Todopoderoso, por el camino recorrido, a la vida por lo aprendido.

A la Universidad Nacional de Chimborazo en la carrera de Psicopedagogía

Al tutor de esta tesis Mgs. Marco Paredes, por la orientación en todos y cada uno de los capítulos, por el tiempo dedicado y porque sin su asesoramiento este trabajo no hubiera sido posible.

A mi familia por todos los consejos dados, por el apoyo, los ánimos y la mutua ayuda psicológica cuando las cosas no salían como uno se esperaba.

Blanca Susana Campoverde

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	I
CERTIFICACIÓN	II
AUTORÍA	III
DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE GENERAL	VI
ÍNDICE DE CUADROS	IX
ÍNDICE DE GRÁFICOS	X
RESUMEN	XI
ABSTRACT	XII
INTRODUCCIÓN	XIII

CÁPITULO I

1. MARCO TEÓRICO	1
1.1 ANTECEDENTES	1
1.2. FUNDAMENTACIONES	2
1.2.1. Fundamentación Filosófica	2
1.2.2. Fundamentación Epistemológica.	2
1.2.3. Fundamentación Psicológica	3
1.2.4. Fundamentación Pedagógica	3
1.2.5. Fundamentación Legal	3
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.	5
1.3.1. La Estrategia en la educación	5
1.3.1.1. Estrategias Lúdicas	5
1.3.1.2. Objetivos de las Estrategias lúdicas	7
1.3.1.3. Principios didácticos de las Estrategias Lúdicas	7
1.3.1.4. Metodología de Aplicación de las Estrategias Lúdicas	8
1.3.2. Juegos Recreativos	12
1.3.2.1. Los juegos recreativos en la educación	12
1.3.2.2. Características del juego recreativo	13
1.3.2.3. Recreación dirigida VS recreación espontanea	14

1.3.2.4. Juegos Tradicionales	16
1.3.2.5. Características de los juegos tradicionales	16
1.3.2.6. Puntos claves de los juegos tradicionales.	16
1.3.3. Dáctilo pintura	18
1.3.3.1 Mezcla de colores	18
1.3.3.2 Pintura con los dedos	19
1.3.3.3. A pintar con los dedos	19
1.3.3.4. Pintura con esponja	20
1.3.4. El Rasgado	20
1.3.4.1. El Rasgado de papel.	21
1.3.4.2. Rasgado de Tiras de Papel	21
1.3.4.3. Rasgado de figuras de revistas	21
1.3.4.4. Rasga de figuras geométricas	21
1.4. Motricidad	21
1.4.1. Motricidad Fina	22
1.4.2. Coordinación Viso Motriz	23
1.4.3. Coordinación Manual	24
1.4.4. Lateralidad	25

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO	28
2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	28
2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	28
2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	28
2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS	29
2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA	30
2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	30
2.7.- HIPÓTESIS.	31
2.7.1.- Hipótesis General	31
2.7.2.- Hipótesis Específicas.	31
2.7.2.1. Operacionalización De La Hipótesis Específica I	34
2.7.2.2.-Operacionalización De La Hipótesis Específica II	35
2.7.2.3.-Operacionalización De La Hipótesis Específica III	36

CAPÍTULO III

3.	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS	35
3.1.	Tema	35
3.2.	Introducción	35
3.3.	OBJETIVOS	36
3.4.	CONTENIDO	36
3.5.	Tipo de Guía	41
3.6.	Operatividad	42
3.6.1.	Operatividad administrativa	42
3.6.2.	OPERATIVIDAD	43

CAPÍTULO IV

4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	44
4.1	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	44
4.2	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	51
4.2.1	Comprobación de la Hipótesis Específicas 1	51
4.2.2	Comprobación de la Hipótesis Específicas 2	61
4.2.3	Comprobación de la Hipótesis Específicas 3	71
4.2.4	Comprobación de la Hipótesis General	76

CAPÍTULO V

5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
5.1	CONCLUSIONES	77
5.2	RECOMENDACIONES	78
	BIBLIOGRAFÍA	79
	ANEXOS	82

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N°4. 1. Armemos El Tangram	44
Cuadro N°4. 2. Collar con bolitas	45
Cuadro N°4. 3. Malabaristas	46
Cuadro N°4. 4. Entorchado de papel	47
Cuadro N°4. 5. Pintando libremente	48
Cuadro N°4. 6. Pasando el cordel	49
Cuadro N°4. 7. El anillo travieso	50
Cuadro N°4. 8. Manitos de colores	54
Cuadro N°4. 9. Deditos de colores	55
Cuadro N°4. 10. Pescaditos de colores	56
Cuadro N°4. 11. Lluvia de colores	57
Cuadro N°4. 12. El girasol	58
Cuadro N°4. 13. El Arbolito	59
Cuadro N°4. 14. El paisaje	60
Cuadro N°4. 15. La casita	64
Cuadro N°4. 16. El retrato	65
Cuadro N°4. 17. Gato Glotón	66
Cuadro N°4. 18. Figuras geométricas	67
Cuadro N°4. 19. Rasgado libre	68
Cuadro N°4. 20. Mi paisaje	69
Cuadro N°4. 21. El barco	70

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 4. 1. Armemos El Tangram	44
Gráfico N° 4. 2. Collar con bolitas	45
Gráfico N° 4. 3. Malabaristas	46
Gráfico N° 4. 4. Entorchado de papel	47
Gráfico N° 4. 5. Pintando libremente	48
Gráfico N° 4. 6. Pasando el cordel	49
Gráfico N° 4. 7. El anillo travieso	50
Gráfico N° 4. 8. Manitos de colores	54
Gráfico N° 4. 9. Deditos de colores	55
Gráfico N° 4. 10. Pescaditos de colores	56
Gráfico N° 4. 11. Lluvia de colores	57
Gráfico N° 4. 12. El girasol	58
Gráfico N° 4. 13. El Arbolito	59
Gráfico N° 4. 14. El paisaje	60
Gráfico N° 4. 15. La casita	64
Gráfico N° 4. 16. El retrato	65
Gráfico N° 4. 17. El Gato Glotón	66
Gráfico N° 4. 18. Figuras geométricas	67
Gráfico N° 4. 19. Rasgado libre	68
Gráfico N° 4. 20. Mi paisaje	69
Gráfico N° 4. 21. El barco	70

RESUMEN

Se realizó este trabajo investigativo cuyo objetivo principal fue demostrar cómo las estrategias lúdicas desarrollan la motricidad fina en los 25 niños que conformaron la población de estudio, estudiantes de Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, Cantón Alausí, período enero-septiembre 2015. En el marco teórico se expresó los contenidos científicos de las dos variables, la investigación fue no experimental, de tipo transversal, correlacional y de laboratorio, los métodos utilizados fueron el hipotético deductivo, analítico y sintético, se utilizó la observación como técnica, con una guía de observación como instrumento de recolección de datos, para el procesamiento de datos se tabuló, procesó, analizó e interpretó los mismos hasta comprobar las hipótesis una por una, es decir; que los juegos lúdicos, la técnica de la dactilopintura y la técnica de rasgado son estrategias lúdicas que desarrollan la motricidad fina en los niños, para esto se utilizó el estadístico Z de proporciones lo que permitió al final determinar las conclusiones y recomendaciones de la investigación, por ultimo consta los anexos que son la evidencia del trabajo realizado.

Abstract

This research work was carried out and whose main objective was to demonstrate how ludic strategies develop the fine motor skills in the 25 children who formed the study population, students of the First year of General Basic Education of the "13 de Noviembre" School of the matrix parish, Alausí County, period January-September 2015. In the theoretical framework, the scientific contents of the two variables was expressed, the research was non-experimental, of cross-sectional type, correlational and of laboratory, the methods used were the hypothetical deductive, analytical and synthetic, observation was used as a technique, with an observation guide as an instrument of data collection, for the processing of data was tabulated, processed, analyzed and interpreted the same ones until the hypotheses were verified one by one, that is to say; that ludic games, the dactyl painting technique and tearing technique are ludic strategies that develop the fine motor skills in children, for this the Z statistic of proportions was used which allowed in the end to determine the conclusions and recommendations of the research, finally the annexes are the evidence of the work performed.



Luis Pazmiño

Reviewed by: Pazmiño, Luis Mgs.
Language Center teacher

INTRODUCCIÓN

La educación básica tiene como objetivo garantizar y promover la atención integral infantil, considerando a los niños o niñas como seres sociales, partes integrales de una familia y la comunidad, que conservan características personales, sociales, culturales y lingüísticas individuales que adquieren en un proceso racional con su entorno.

El primer año de Educación Básica juega un papel primordial en un posterior aprendizaje de cada ser ya que les brinda experiencias formativas en lo intelectual, psicomotriz, afectivo, social, físico y emocional, ayudando al integro desarrollo de los niños y las niñas.

Este trabajo se efectuó en la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz cantón Alausí con el primer año de Educación Básica en donde se detectaron varias insuficiencias en cuanto al uso de estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina lo que trae como consecuencia problemas en su desarrollo psicomotriz, desarrollo cognoscitivo, desarrollo social, retardo en su crecimiento, el desarrollo osteo-muscular y el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Para dar solución a este problema se planteó elaborar y aplicar la Guía de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina con tres aspectos fundamentales como son los juegos lúdicos, ejercicios de dátilo-pintura y ejercicios de rasgado los mismos que fueron aplicados en dos instancias para observar los resultados en los niños.

La investigación tuvo como finalidad dar a conocer una propuesta pedagógica con estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina y que contribuir a un aprendizaje óptimo. Bien se sabe que dentro de una de sus funciones de la educación básica es generar servicios de calidad y excelencia, por lo tanto se debe concebir un modelo humanista, intercultural, en su accionar así obtener estudiantes que reconozcan y valoren su identidad cultural, autónomas creativas y capaces de comunicarse con sus compañeros y trabajar en equipo. El principal reto de este trabajo fue que mediante esta guía el docente, mediante las estrategias lúdicas desarrolle la motricidad fina las que sirvieron como estrategias motivadoras para poder dar una enseñanza más productiva y que les permita a los niños realizar movimientos más precisos y coordinados.

La educación básica tiene como objetivo garantizar y promover la atención integral infantil, considerando al niño y la niña como seres sociales, integrantes de una familia y la comunidad, que conservan características personales, sociales, culturales y lingüísticas particulares que aprenden en un proceso racional con su medio.

Esta investigación para su estudio se ha desglosado en los siguientes capítulos:

El capítulo I se refiere al MARCO TEÓRICO, con los contenidos científicos que sustentan la investigación, además se estipula los antecedentes históricos con los argumentos de otras investigaciones anteriores referentes al tema.

El capítulo II contempla el MARCO METODOLÓGICO del estudio investigativo. Se matizó el diseño, el tipo, los métodos, así como las técnicas para la recolección de datos, la población y el procedimiento para el análisis e interpretación de resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de observación.

El capítulo III detalla los LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS, que se describe a la aplicación de la guía de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina.

En el capítulo IV se resumen la EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS, con el análisis e interpretación de resultados, la comprobación de la hipótesis general y las específicas, antes y después de aplicar la guía de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina.

En el capítulo V se redacta las CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. Y culminamos con la exposición de la Bibliografía y anexos.

CÁPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

La investigación tuvo como finalidad enfocar como las estrategias lúdicas desarrollan la motricidad fina en los niños y niñas, y de esa manera poder buscar más alternativas que contribuyan al mejoramiento y posibles soluciones del problema que se plantea en este trabajo. En los archivos de las bibliotecas se pudo encontrar los temas que a continuación describo.

Tema: “Diseño y Aplicación de una Guía de Técnicas de Dáctilo Pintura "Mis Primeras Artes " para desarrollar la Motricidad Fina en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial Tuntatacto, parroquia San Andrés, cantón Guano, provincia de Chimborazo, en el período 2013-2014”. Autora Mosquera Nataly. conclusión: la utilización de la técnica de dáctilo-pintura a través de ejercicios de plegados con papel, ejercicios de pintura y la utilización de sellos demostró que desarrolla la motricidad fina porque mejoró la coordinación motriz y flexibilidad en los dedos de los niños y niñas de educación inicial del centro de educación inicial Tuntatacto.

Tema: “Implementación de material didáctico concreto para desarrollar la motricidad fina de los niños del primer año de educación general básica del centro educativo “Alfredo Pérez Chiriboga” de la parroquia Lican, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo. Período 2011”. Autora: Mamarandi Luz. Conclusión: Cómo conclusión se estipula que este trabajo fue un aporte para que los docentes se motiven a conocer, a profundizar y aplicar la diversidad de material didáctico concreto que se plantean en la nueva Actualización y Fortalecimiento Curricular para el desarrollo de la motricidad fina en los niños, ya que la maestra al conocer este tipo de material estará en condiciones de propiciar situaciones para desarrollar la reflexión, la síntesis, el análisis y la comprensión

1.2. FUNDAMENTACIONES

1.2.1. Fundamentación Filosófica

“El constructivismo proyecta que el mundo es producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que hemos alcanzado a procesar desde nuestras “operaciones mentales” (Piaget, 1956 pág. 142)

En esta investigación se relacionó la aplicación de las estrategias lúdicas del niño con su desempeño porque al desarrollar la motricidad fina construyó su propio conocimiento y compartió con sus compañeros sus experiencias adquiridas durante todas las actividades desarrolladas en la guía con estrategias lúdicas. Se ampara la investigación en esta posición filosófica porque mediante el desarrollo de la motricidad fina se conservó un contacto directo con el proceso educativo.

La personalidad de cada niño es diferente y su forma de aprender depende de las diferencias individuales y de los estímulos que reciba de su entorno. Al ser aplicada la guía de estrategias lúdicas los niños trabajarán en equipo e individualmente, compartirán experiencias con conocimientos previos y luego de aplicar las actividades de la guía, todo ello conlleva al desarrollo de la motricidad fina que tanta nos hace falta poner énfasis en la educación de nuestro centro educativo.

1.2.2. Fundamentación Epistemológica.

"La educación a partir de una base en el desarrollo motriz, y basada en una metodología proactiva, de hechos motrices, acorde a los niveles de madurez del niño, será la generadora del conocimiento de la imagen del ser corpóreo, núcleo central de la personalidad". (Le Boulch, 1983, pág. 76)

La presente investigación a través de la aplicación de estrategias lúdicas con juegos y ejercicios de dactilo-pintura y de rasgado de papel no solo permitirá una educación con conocimientos sino también desarrollará la personalidad en el niño.

1.2.3. Fundamentación Psicológica

“El desarrollo cognitivo del niño están relacionados con actividades del conocimiento como pensar, reconocer, percibir, recordar, otras”. (Vigotsky, 2003)

En la aplicación de la guía de estrategias lúdicas los niños tendrán la oportunidad de pensar, percibir y coordinar movimientos para su desarrollo motriz fino.

El desarrollo de la personalidad del niño es fundamental para partir a cualquier aprendizaje, el estudiante debe haber conseguido en su hogar la predisposición para adquirir nuevos aprendizajes, las maestras deben ser prudentes en el desarrollo de la personalidad y madurez del niño para poder difundir conocimientos.

1.2.4. Fundamentación Pedagógica

“Los niños aprenden de mejor manera cuando observan y manipulan recursos didácticos, manifestando agrado e interés por aprender”. (Montesori, 2009, Pág. 76)

Para que el aprendizaje se lleve de la mejor manera será necesario que tanto los factores motrices, psicológicos y afectivos que intervienen en la guía de estrategias lúdicas intervengan en los aprendizajes, para de esta forma alcanzar una madurez adecuada. Esta investigación se basa en el nuevo enfoque pedagógico que toma en cuenta dos pilares fundamentales del aprendizaje, de un lado la pedagogía activa, y en segundo lugar la concepción constructivista.

1.2.5. Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador 2008

Art. 343. Establece un sistema Nacional de Educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibilite el aprendizaje, y la generalización y utilización de conocimientos, técnicas que representen el desarrollo de los contenidos.

El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 1.-Ámbito. La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores.

Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Art. 2. Literal b. Educación para el cambio. La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades.

Art. 7. Literal b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Art. 2. Literal f. Desarrollo de procesos. Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria.

La fundamentación legal sirve para tener el respaldo y el fundamento como base de la jurisprudencia de nuestro país para el trabajo de investigación que se efectuó en el centro de estudio mencionado.

1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

1.3.1. La Estrategia en la educación

Son todas las actividades hechas por el educador para facilitar la formación y el aprendizaje de conocimientos y actitudes en los estudiantes. Para que no se conviertan en simples técnicas o recetas deben estar basadas sólidamente en formación teórica de los profesores, puesto que en la teoría encontramos la creatividad que necesitamos para acompañar lo complejo del proceso de enseñanza - aprendizaje. (Stocker, 1984, pág. 58)

Como docentes mientras más estrategias apliquemos con nuestros estudiantes mejores resultados obtendremos en la adquisición de conocimientos, los estudiantes aprovecharán la información impartida por el maestro y la utilizarán en la formación académica y personal en su proceso educativo.

1.3.1.1. Estrategias Lúdicas

La lúdica es una extensión del desarrollo humano que provoca el desarrollo psicosocial, la formación teórica, la formación individual como persona, en otras palabras agrupa una variedad de actividades que conjuran el placer, el goce, el incentivo creativo y conocimiento. (Jiménez, 2002)

Las actividades lúdicas en los niños son necesarias puesto que es imprescindible el desarrollo psicomotriz a través de las destrezas y habilidades, su desarrollo permite obtener la coordinación de los segmentos corporales y de los sentidos.

Estrategia Lúdica es un método de enseñanza participativo y dialógico el cual está inducido por un uso creativo y de nivel pedagógico sólido, usando técnicas, ejercicios y juegos didácticos, los cuales están hechos para crear instrucción significativo específicamente, dentro de los términos de conocimientos, destrezas o competencias sociales, para la inclusión de valores.(Recreación Infantil)

Con relación a los aspectos teóricos y metodológicos correspondidos con lo lúdico, hay tácticas por las cuales combinamos lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del educando. Son dirigidas por un maestro para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, potencia su habilidad social, la habilidad creativa y fomenta su formación científica y tecnológica. (Aucouturier, 2003).

Por lo lúdico se mejora el aprendizaje debido al espacio dinámico y virtualizado que conlleva, como un reflejo simbólico capaz de transformar lo grande en pequeño, lo chico en alto, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionales.

El elemento principal, del aprendizaje específicamente lúdico, es el juego, recurso educacional que se ha explotado de excelente forma en la mayoría de niveles en la educación y que mejora grandemente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Podría usarse con una amplia variedad de intenciones, dentro del aprendizaje, pues enseña autoconfianza y aumenta la incitación en el estudiante. Es un método poderoso que muestra lo importante de aquello que se aprende. Todo tipo de actividad lúdica es una práctica que nos da alegría, satisfacción. Es ámbito del desarrollo humano que tiene un innovador concepto porque no debe practicarse solo en el tiempo de ocio, ni ser visto como entretenimiento únicamente.

La lúdica es una actividad dadora de alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una parte del desarrollo humano con una innovadora concepción porque no solo se debe incluir en el tiempo libre, ni ser interpretada como un simple juego.

La lúdica instruye. El alumno, por medio de lúdica, empieza a pensar y actuar en una determinada situación que fue generada con semejanzas en la realidad, con un fin pedagógico. El significado para la enseñanza que tiene la lúdica es la forma en que se combina la participación, el grupo, el entretenimiento, creatividad, competición y la creación de resultados en problemáticas reales.

1.3.1.2. Objetivos de las Estrategias lúdicas

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practican los juegos.

De los objetivos generales primordiales citaremos los siguientes:

- Inculcar a los alumnos a tomar decisiones enfrentando problemáticas reales.
- Garantizar la adquisición de experiencias prácticas sobre trabajo y actividades organizativas y grupales de los estudiantes.
- Potenciar la absorción de la forma teórica de las asignaturas, partiendo de un mejor nivel de aprendizaje de tipo creativo.
- Predisponer a los estudiantes para solucionar problemas cotidianos.

1.3.1.3. Principios didácticos de las Estrategias Lúdicas

Para referirnos a la lúdica, considerándola estrategia didáctica, es fundamental determinar los principios didácticos en la enseñanza de (Stocker, 1984, pág. 58)

Estos principios son la base para la selección de recursos de enseñanza, asignación de deberes y evaluación de conocimientos y los lineamientos que rigen la planeación de cualquier unidad de instrucción.

Carácter científico. Todo tipo de enseñanza debe conllevar un gran carácter científico, pero con apoyo en la realidad.

Sistematización. Este se deriva de las leyes científicas que nos inculcan que la realidad es única, forma un organismo global y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder sus características de sistémico.

Dentro el proceso educativo, la automatización de la forma de enseñanza, quiere decir formación de menos a más en el estudiante, partiendo de los contenidos curriculares.

Se deberá aportar conocimientos con preparación previa y estructurados de tal manera que el alumno, pueda integrarlos como parte de un global.

Relación entre la teoría y la práctica. La teoría son los temas curriculares que se transmitirán a los alumnos, pero para lograr la asimilación, el maestro añadirá actividades prácticas.

Relación entre lo concreto y lo abstracto. Para lograrlo los estudiantes deben llegar a hacer abstracciones por medio de la observación directa e indirecta de la realidad, partiendo de la explicación del docente; mediante el uso de procedimientos que incluyan las explicaciones del maestro, la observación del alumno y preguntas en la retroalimentación.

Independencia cognitiva. Aprender a aprender, es la parte consciente y la actividad que los alumnos realizan independientemente.

Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe poseer comprensión y debe ser posible de acuerdo con las individualidades del educando.

De lo individual y lo grupal. Un proceso educativo debe incluir, intereses a nivel grupal y también individual de cada uno de sus partes, con el fin de lograr las metas propuestas y cada una de las tareas de enseñanza.

De solidez de los conocimientos. Consiste en trabajar de forma sistemática y consciente mientras dure el proceso de enseñanza, evitando el posible olvido.

Debemos señalar que el maestro debe tener una gestación pedagógica para realizar una adecuada selección de la metodología y medios de enseñanza, que permitan la dirección correcta de la actividad cognitiva del estudiante hasta la forma de asimilar y consolidar los conocimientos.

1.3.1.4. Metodología de Aplicación de las Estrategias Lúdicas

Las estrategias lúdicas deben ser aplicadas para que evitemos que las actividades académicas se vuelvan tediosas.

Lo lúdico contribuye al desarrollo del potencial de los estudiantes, se adecua la pedagogía y teoría existente, para mejorar el proceso educativo. La propuesta está basada en la lúdica como expresión de carácter por parte del estudiante, por medio de numerosas actividades.

Ayuda al desarrollo de procesos de aprendizaje y se usará en cualquier nivel o año, en instrucción de tipo formal e informal. Esta metodología no se debe confundir con uso de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una maniobra compleja de trabajo, concentrada en el estudiante, a través de la cual el maestro preparará y organizará las actividades previamente, propende y crea un ambiente positivo para el desarrollo, controlará y detectará posibles dificultades así como los progresos, evalúa y hará los ajustes que sean convenientes.

Metodológicamente, al juego se lo usa como una herramienta para generar conocimiento, no como un simple motivador, basándonos en la representación de que, el juego, por sí solo, implica una forma de aprendizaje.

Se logra interiorizar y acarrear conocimiento para hacerlo significativo, porque el juego reconoce la experimentación, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se ponen en manifiesto estados de ánimo e ideas propias, esto conlleva al desarrollo de la inteligencia emocional.

El maestro dejará de ser el protagonista dentro del proceso de aprendizaje, se reconstruyen los conocimientos partiendo de los hechos del medio ambiente.

Precisemos la clase lúdica como un espacio dedicado para el aprendizaje.

Las actividades lúdicas son todas aquellas acciones que impulsan al desarrollo de habilidades y capacidades que todo estudiante necesita para apropiarse del conocimiento.

El aula es un espacio propicio para realizar una oferta lúdica, con sus cualidades propias y distintas, usando acciones didácticas, con animación y pedagogía activa.

Se facilita la comprensión de un tema cuando el estudiante está en contacto con un medio entretenido y lleno de dinamismo.

Dentro del juego se presenta lo primordial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los entornos lúdicos se pensaron originalmente como un lugar con recursos físicos-sensoriales, como luz, color, sonidos, el espacio, mobiliario, que forman el lugar o aula en sí, diseñados para que el proceso de aprendizaje conlleve un bajo nivel de tensión y la máxima eficacia.

Una clase lúdica se muestra como un ambiente de aprendizaje total, conjugando la teoría con la praxis, para lograr una reflexión exhaustiva, debido a que está llena de significados.

Se satisface la necesidad que tiene el estudiante de sorprenderse, de admiración, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza en gran medida por el nivel de creatividad, de espontaneidad, de seguridad y de un buen sentido del humor, estos emergen de manera espontánea en el uso lúdico de la clase.

Con esto logramos, que el alumno analice diversas perspectivas del entorno y pueda integrarse correctamente a la sociedad en la que viva.

La clase lúdica, no es simplemente un lugar para resolver las necesidades recreacionales de los estudiantes, por lo contrario es el elemento fundamental dentro del contexto escolar, partiendo de una pedagogía más creativa, y de acuerdo con las necesidades de formación del ser humano.

El nivel de convivencia, la comunicación, la cooperación al trabajar, el nivel de socialización, análisis, reflexión, un adecuado uso del tiempo y la creatividad son los muy importantes dentro de la clase lúdica.

La lúdica está directamente relacionada en cada etapa de la vida humana y ayuda a la asimilación del conocimiento, que se traducen en la elaboración constante del pensamiento individual en continuo cambio, por la influencia del pensamiento colectivo de su entorno.

El proceso educativo es individualista, en el sentido de acceder a que cada estudiante trabaje a su propio ritmo e independientemente, promoviendo la colaboración y el trabajo grupal, estableciendo relaciones grupales con sus compañeros, aprendiendo más y de forma motivadora, esto aumenta su autoestima y ayuda al logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La clase lúdica está pensada para ser voluntaria, con ciertos límites de tiempo y espacio, que sigue reglas básicas, pero obligatorias, que tiene un fin y acompañadas de sentimientos de alegría, así como de conciencia de individualidades, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una práctica pedagógica, tanto para el maestro como para el estudiante, pensando en complacer diferentes necesidades del alumno y los distintos momentos del proceso de formación, la propuesta de actividades lúdicas se usará como una guía que comprende el juego inicial, el juego medular y el juego como una forma de evaluación al finalizar las actividades.

La planificación y secuencialidad de una clase lúdica, así también, la selección y uso de materiales y recursos didácticos, son el trabajo fundamental que un docente deberá aplicar.

Se tomarán en cuenta y trabajaran aspectos necesarios y muy importantes como la motivación, la meta cognición y la evaluación en cuanto al entendimiento del contenido, puesto que nos permite dar una calificación y el maestro puede obtener una idea clara del nivel de avances concretos de sus alumnos.

El estudiante se mantendrá en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el maestro no deberá aplicar actividades lúdicas hasta que todos sus alumnos hayan socializado entre ellos.

Deben explicarse de la forma más fácil posible cada uno de los instrumentos de evaluación y su propósito, antes de realizar las actividades en el aula.

1.3.2. Juegos Recreativos

El juego es una actividad recreacional en el cual intervienen uno o varios participantes. Su principal función es brindar momentos de diversión y entretenimiento a quienes lo juegan. De cualquier manera, los juegos pueden también cumplir con ciertos roles educativos, ayudan a generar un estímulo mental y también físico, además de contribuir al progreso de las habilidades de tipo prácticas y también psicológicas

Generalmente, los juegos conllevan cierto nivel de competencia, pero en el caso de un juego recreativo, la competitividad será mínima (importará quién gana y quién pierde; lo esencial es cuan buena sea la actividad).

Por eso, los juegos recreativos no suponen productividad y nunca deben ser forzosos para los partícipes.

Como actividad netamente recreativa, por lo tanto, los juegos deberán efectuarse de manera libre, con un ambiente alegre y apasionado.

Su finalidad es brindar complacencia a los jugadores y despejar las tensiones infaltables de la vida diaria. En los juegos recreativos no sería tan importante el resultado final, sino que se realizan por el simple gusto de realizar la actividad.

Estos juegos pueden realizarse al aire libre o lugares cerrados, en campo abierto o en sectores limitados, cada juego varía según la meta que sus jugadores intenten alcanzar o por el conjunto de reglas que determinan qué se hará por recrearse.

Los juegos recreativos difieren de los deportes en el afán competitivo de éstos últimos, donde el objetivo final es conseguir la victoria. (ABC, 2015, pág. 25)

1.3.2.1. Los juegos recreativos en la educación

Conceptualizando los juegos recreativos, son un conjunto de prácticas utilizadas para el divertimento y su función principal consiste en lograr entretenimiento de quienes lo ejecuten.

Es una práctica netamente lúdica, divertida, que logre de transmitir varias emociones, alegría, estímulos, el deseo de triunfar, admitiendo la relación con otras personas, por lo cual es indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la regulación es muy baja y lo que importa no es realizarlo bien o ser el ganador sino la diversión, lo cual lleva al gozo.

Varias similares características que surgen cuando pensamos en prácticas recreativas son las siguientes: aprendizaje, diversión, entretenimiento, compañerismo, sociabilidad, salud, distracción, diligencia, habilidades, cualidades físicas, creatividad, educación, cooperación, lúdico, tradicional y competitivo. Los juegos recreativos no se consideran deporte dado que no están reglamentados, sin embargo, los deportes son regulados por federaciones deportivas. Las actividades recreativas pueden llevar competitividad y puede ser buena, pero en demasía resultará negativa.

1.3.2.2. Características del juego recreativo

Un juego recreativo está caracterizado por poseer una práctica abierta y gran parte lúdica que tiene varias opciones: es abierta en su interpretación y puede otorgar cambios en las reglas del juego.

Para ello es trascendental:

- Disposición de quienes lo practicarán.
- Variaciones constantes en las reglas y normas.
- Predisposición de espacios útiles para la cantidad de ejercicios que se puedan dar.
- Adaptabilidad de las tareas al material que haya disponible.

Esto da pie a una específica adición de novedades en el ejercicio de las varias propuestas, cambio de roles en el transcurso del ejercicio, conformación de equipos mixtos y heterogéneos tanto en edad y sexo, alta escala de las relaciones intergrupales y de empatía que se puedan dar, uso pedagógico de forma no impositiva y rechazo de tecnicismos.

Los aspectos sobre los que nos concentraremos para la creación de varias posibilidades de juego recreativo son:

- Ajuste de los recursos del juego a las características individuales.
- Adaptación al lugar y necesidades de los participantes.
- Dar la posibilidad a los jugadores de modificar ciertas reglas.

A la hora de la concepción de juegos recreativos tomaremos en cuenta estos aspectos:

- **Estimulación motriz:** inmersos en la actividad físico-deportiva es fundamental la capacidad de desarrollo de ciertas habilidades como la agilidad, tiempo de reacción, potencia, resistencia y equilibrio, etc.
- Estas habilidades se basan en elementos perceptivo-motrices y físico-motrices y son aptos de potenciarse mediante la práctica de juegos recreativos.
- Estas actividades son importante para dar a los participantes la facilidad de resolución de los logros que estas exigen, por ejemplo, conducción y manipulación del material, adaptación de distintos medios, así como obtener éxito.
- **Adecuación del juego al nivel del practicante:** se debe hacer un análisis de las necesidades e intereses del practicante para poder adaptar a cada una de los ejercicios de una forma correcta.
- **Búsqueda de seguridad:** estos juegos necesitan ser seguros tanto en el campo físico como psicológico. La seguridad psicológica implica un clima de confianza, como siempre, la seguridad debe ser prioritaria.

Para lograrlo, debemos toma en cuenta cinco condiciones: delimitación, protección, control, cuidado y compartir todo esto con nuestro entorno participativo.

1.3.2.3. Recreación dirigida VS recreación espontanea

La recreación tiene varias interpretaciones y de entre ellas, hallamos características que las diferencian de la práctica física recreacional espontánea de la dirigida.

En general se centran en la diversión con poco esfuerzo que subsana la preocupación y el estrés de la cotidianidad.

Por esto, la recreación puede confundirse con entretenimiento, placer en el que no se necesita compromiso y tampoco capacidad de crear. Este ejemplo de recreación se concentra en divertirse haciendo poco esfuerzo pero en algo muy distinto de lo normal, es decir recreación espontánea. Un ejemplo básico de esto puede ser visitar un parque, o ser espectador en un evento deportivo.

Otra interpretación usa herramientas lúdicas en una actividad grupal dirigidas por un animador. Surge así la idea de una recreación dirigida, cumple la condición de divertir mediante una actitud participativa, dejando de lado aspectos y consecuencias. Nuestra tesis de recreación está basada en una manera individual, positiva y favorable al desarrollo y avance generado en el tiempo libre.

La recreación dirigida posee variadas actividades, por lo cual ofrece una amplia posibilidad dentro de la educación y ocio.

Los objetivos educativos de la recreación dirigida se enfoca en promover valores del ser humano: actividad y movimiento obligatorios para su expresión y para asegurar que sobrevivan, reconocimiento del medio y autovaloración al sentirse útil dentro de un grupo, autonomía al tomar decisiones, solidaridad y empatía, búsqueda de experiencias nuevas y reconocimiento de los individuos. Indicaremos varias condiciones para desarrollar una actividad de recreación dirigida:

- Gestión autónoma de quienes participan.
- Requiere organización grupal.
- No solamente distracción.
- Priorizar objetivos.
- Ausencia de evaluaciones.
- Participación obligatoria.
- Comentar hábitos adecuados.
- Constante cooperación.(Sánchez, 2011)

1.3.2.4. Juegos Tradicionales

Juegos tradicionales todos aquellos, que son realizados sin la intervención de juguetes tecnológicos o de mayor complejidad, sino practicados con su propio cuerpo o con recursos disponibles en su entorno natural, se consideran tradicionales los juegos realizados con los juguetes antiguos o básicos.

Los juegos que necesitan de realizar esfuerzo físico generalmente son practicados en exteriores. Implican varias formas de expresiones corporales y dependen de las habilidades motrices primarias como saltar, correr o caminar, entre otros. Los juegos tradicionales son retransmitidos por generaciones (padres a hijos, hermanos mayores a menores), guardando persistencia a través de un período de tiempo. (Lavega, 2000, pág.1936)

Los juegos tradicionales debemos rescatarlos porque a la vez rescatamos nuestra cultura y respetamos a nuestros antepasados, mantenerlos hasta la actualidad es nuestra obligación moral.

1.3.2.5. Características de los juegos tradicionales

- Ayudan a potenciar habilidades motrices básicas, genéricas y específicas, así como la mejora de las capacidades coordinativas.
- Suponen una opción para el quehacer en el tiempo libre de estudiantes.
- Son un elemento de unificación social.
- Incitan la imaginación y la creatividad.
- Mejoran actitudes como la cooperación, compañerismo, el afán de superación, el respeto.

1.3.2.6. Puntos claves de los juegos tradicionales.

- Los juegos tradicionales están caracterizados por ser transferidos de forma verbal u oral a través de varias generaciones. Carecen de autor y son universales, encontrándose similitud del mismo juego en distintas partes del mundo, con

aparente orígenes similares en lugares muy diferentes. Tienen un gran valor como modelo de estudio antropológico y cultural, al transmitir creencias y leyendas.

- Los niños los practican por el básico gusto de jugar, satisfaciendo sus necesidades normales y con un reglamento de fácil comprensión. Además, nos sirven como un medio de cómodo acceso porque no requieren de costosos recursos, son fáciles de compartir y practicables en cualquier lugar y cualquier espacio de tiempo.
- Dentro de la dimensión cognitiva se desarrollará el lenguaje oral en el alumno, desarrollando también un vocabulario específico del juego a través de cánticos, rimas o demás expresiones verbales. También, existe en esta dimensión, el aprendizaje del patrimonio cultural innato además de inculcar respeto hacia la diferencia entre culturas.
- El niño desarrolla la fantasía por medio de situaciones cotidianas de su rutina diaria, así como la creatividad al momento de inventar o modificar el material del juego en sí mismo.
- Además, el niño desarrolla nociones numéricas por medio de situaciones de azar, reconociendo en los juegos situaciones de suma, resta, multiplicación y división.
- A hablar de la dimensión afectiva y social veremos un aprendizaje secuencial ya que al inicio el niño no se encuentra en capacidad para jugar en grupo, algo que se va asentando poco a poco.
- También obtenemos gran conocimiento social al aceptar una serie de reglamentos al iniciar el juego.

Asimismo, el aprendizaje del respeto hacia los adultos se desarrolla mediante la transmisión de generación en generación, los niños sienten curiosidad y sus mayores comentan sus vivencias y recuerdos.

Sin duda los juegos tradicionales tienen tanto valor que ningún video juego pueda superar. No debemos cortar la imaginación a los niños, éstos juegos se deben integrar como una costumbre familiar.

Solamente regresa emocionalmente en el tiempo y retrae esos juegos que tan buenos ratos te hicieron pasar en tu niñez.

1.3.3. Dáctilo pintura

La manipulación directa con la pintura, el mezclar colores y el deseo de los niños por mancharse, pueden satisfacerse mediante la práctica de dáctilo-pintura.

La, dáctilo pintura produce una gran satisfacción y actúa como liberador de tensión.

La pintura con los dedos ayuda con la educación de la mano con respecto a la expresión gráfica.

Así la, dáctilo pintura es un recurso muy recomendable para la eliminación de los temores, mejorando el crecimiento y expresión de la personalidad infantil.

1.3.3.1 Mezcla de colores

Mezclar colores consiste básicamente en hallar relaciones entre los tonos. Mezclar dos colores para que podamos obtener un tercero. (Netdissney, 2003, pág. 49)

Los muchos lenguajes de nivel artístico conforman espacios de enseñanza muy importantes para los niños, por medio del lenguaje plástico, mediante colores, formas y texturas, los estudiantes expresan y comunican sentimientos, ideas y actitudes.

Al pintar expresamos sentimientos puesto que unimos forma, espacio y color, el color será el protagonista principal ya que la pintura es sinónimo de colores, estos están llenos de información y es una, sino es la mayor experiencia visuales más poderosa que todos tenemos en común. Los colores cumplen varias funciones, expresa emociones y sensaciones, nos muestra la realidad y se puede utilizar simbólicamente, a los niños les interesa ver como se distribuye, se mezcla o se separa.

Mediante diferentes obras de arte podemos mostrar a los niños tonalidades y mezcla de colores.

Para la producción es indispensable que el alumno pueda tener materiales, herramientas, técnicas y una ayuda constante de un adulto para que consiga producciones cada vez más ricas que amplíen su potencial creativo. (Luz, 2011, pág. 198)

1.3.3.2 Pintura con los dedos

Pintar con los dedos, les divertirá e incrementará su sensibilidad táctil, sus fantasías, y desarrollará su coordinación y también su capacidad creativa.

Colorear con las manos demuestran ser actividades muy divertidas y sumamente estimulantes para los niños y niñas, la pintura de dedos aporta muchos beneficios a quienes lo practican, debe tener en cuenta algunos pasos:

1. Es divertido y sumamente entretenido para los alumnos
2. Incita su expresión artística, e imaginación
3. Incrementa su autoestima
4. Estimula la conexión motora y la psicomotricidad fina de manos y dedos
5. Impulsa el razonamiento espacial
6. Aumenta sus sensaciones táctiles y facilita su conocimiento de distintos colores y texturas. (Infantil, 2013)

1.3.3.3. A pintar con los dedos

Es una actividad básica, fácil y entretenida la cual puede usarse para estimular a los niños/as, desde los 6 meses de edad.

Usar dedos y manos para pintar ayuda el desarrollo de la percepción visual, táctil y kinestésica; la motricidad fina, la coordinación visomotora, la expresión y la creatividad.

Es un buen liberador de tensión y un gran medio para eliminar las inhibiciones, facilitando la evolución y expresión de la personalidad infantil. Además, genera divertimento, fortalecimiento la autoestima y brindando satisfacción.

A pesar de hablar de d ctilo-pintura, esta t cnica puede realizarse usando: las palmas de las manos, los dedos, las u nas, el canto de la o las manos, los nudillos, los codos, los antebrazos y los pies.

Es recomendable que los ni os peque os empleen toda la mano y realicen movimientos b sicos y sin predefinici n. Sin embargo, a menos que se vaya a realizar un trabajo en especial, es mejor concederles la libertad para que ellos se expresen. Tomemos en cuenta que el objetivo de la pr ctica es el goce de los ni os/as al experimentar con su percepci n y no la obtenci n de obras art sticas, lo importante es el proceso y no el producto. Es oportuno recordar que aunque algunos ni os trabajen r pidamente con la pintura habr n algunos otros resistentes a ensuciarse los dedos o emplean un solo dedo para tocar con cautela la pintura. Tambi n querr n olerla o incluso probarla, en cualquier caso, tratan de aproximarse a lo desconocido con cuidado y empleando el sistema de conocimiento del mundo que lo rodea que conocen, de acuerdo a la edad que tienen. No debemos alarmarnos sino tener paciencia y por tanto ayudarlos a descubrir otras formas de conocer lo que los rodea. (Babarro, 2014, p g. 186)

1.3.3.4. Pintura con esponja

Pintar con una esponja sumamente entretenido y sencillo para los ni os, se puede cortar una esponja en formas entretenidas para estimular la creatividad de los ni os y pintar sobre distintas texturas.

1.3.4. El Rasgado

Esta t cnica consiste en adiestrar al ni o usando el papel como material de expresi n pl stica. El rasgado, cortado y doblado en una fase b sica, el uso del papel como materia base en la primera etapa de la educaci n pl stica es lo m s recomendable, ya que las t cnicas que aprender  el educando al trabajar con dicho material ser n, m s adelante aplicables a otros materiales que requieran una manipulaci n compleja.

Ejercitar el rasgado usando  nicamente rasgado en forma lineal. Luego de rasgado en varios trozos el papel, se colocaran un poco separados y observar el efecto pl stico que producen.

1.3.4.1. El Rasgado de papel.

Rasgar papel además de inducir varias destrezas ayuda a que el niño desarrolle un sentido de las formas y visuales del material, induciéndole a trabajar con distintos materiales. Cuando el educando practica rasgado de papel, deberá iniciar con formas libres y básicas que después podrá identificar como formas conocidas, a medida que domine el rasgado podrá crear formas geométricas. (Santamaria, 2010)

1.3.4.2. Rasgado de Tiras de Papel

El rasgado de tiras de papel es una técnica que consiste en cortar el papel con los dedos en forma de tiras, permitiéndoles el movimiento de sus manos de desarrollar motricidad fina.

1.3.4.3. Rasgado de figuras de revistas

Esta técnica consiste en que los niños mediante la observación rasguen diferentes figuras de revistas y desarrollen su creatividad y motricidad fina.

1.3.4.4. Rasga de figuras geométricas

Con esta técnica los niños rasgan el papel con sus manos en forma de figuras geométricas permitiéndoles desarrollar destrezas motrices.

1.4. Motricidad

Una definición de motricidad surge a partir del trabajo de Wallon, sobre psicología evolutiva pero en especial de los que se refieren a la madurez fisiológica e intelectual, aquellos que muestran la trascendencia del movimiento para conseguir la madurez psicofísica de cada ser. (Gratitot, 1999, pág. 324)

Pero vamos a ver más específicamente cómo definen la motricidad las dos propuestas metodológicas más clásicas en sus planteamientos y que más han influido y están influyendo. Lapierre y Aucouturier expresa: “La educación psicomotora es la base de la

educación y definen la motricidad como un proceso basado en la actividad motriz, en el que la acción corpórea, naturalmente vivenciada, se dirige al hallazgo de las nociones principales y nos lleva a la organización y estructuración del yo y el mundo”

Al citar a los anteriores, nuestra intención es simplemente reconocer la gran importancia que la misma tiene, tanto en el desarrollo afectivo y social como intelectual. La cual alcanza su cumbre cuando nos referimos a educación básica es en estos años de la vida del niño cuando el movimiento adquiere su máxima dimensión como vía del conocimiento de sí mismo y de su entorno. Cualquier déficit en esos momentos cruciales, sin lugar a dudas, va a redundar en problemas de aprendizaje, socialización o de personalidad.

Por lo tanto pensaremos que un bien concebido programa de motricidad es fundamental, tanto para el pleno desarrollo del niño como para la prevención de pequeñas e insólitas dificultades.

Tomado en cuenta que la motricidad es la gran relación existente entre la movilidad física, desarrollo psíquico, y el progreso como humano.

Considerada como la relación existente entre el desarrollo social, cognitivo, afectuoso y motriz independiente de los niños o niñas. Previo a la relación de los ejercicios de motricidad fina conceptualizaremos la motricidad gruesa y fina tomando en cuenta algunas consideraciones.

1.4.1. Motricidad Fina

La motricidad fina son aquellas actividades del educando relacionadas con una precisión y coordinación de alto nivel. (Berruazo, 2005)

Esta se refiere a los movimientos hechos por una o varias partes del cuerpo, que no tienen gran amplitud sino que son movimientos muy precisos.

La motricidad fina requiere alta madurez y un aprendizaje de gran constancia, ya que poseen muchos niveles de dificultad y precisión.

Para lograrlo seguiremos un proceso cíclico: el trabajo inicia de un nivel muy simple y se desarrollará a lo largo de los años con logros de mayor complejidad según las edades.

Aquellos aspectos de la motricidad fina que requieran mayor trabajo, tanto en el ámbito escolar, como educativo son:

1.4.2. Coordinación Viso Motriz

Esta coordinación que se le da a cualquier movimiento manual o corporal, corresponde a un estímulo visual y se adecua correctamente, existe el dinamismo por el gestor frente al estímulo visual que lo provoca y es afectado por todo o una parte del cuerpo.

La madurez de la coordinación viso motriz conllevan a una etapa de experiencias en las que son necesarias cuatro elementos. (Berruazo, 2005)

- El cuerpo
- El sentido de la visión
- El oído
- El movimiento del cuerpo o del objeto

El niño va desarrollará destrezas psíquicas o motrices para integrarse al medio ambiente con todas sus variantes, acomodándose a su entorno logrando una acomodación adaptándose de esta manera al nivel de madurez viso motor. A sus cuatro hasta cinco años el niño va adquiriendo precisión tanto en cuanto a la distancia como al volumen del objeto.

La coordinación viso motriz está dada por las acciones orientadas al conocimiento de la izquierda y derecha.

Por el desarrollo a las coordinaciones ojo mano; ojo pie; y por las coordinación general ojo, mano y pie y la independización sementaría del hombro, codo, muñeca, dedos, rodilla y pies.

1.4.3. Coordinación Manual

Esta coordinación llevará al niño al dominio de las destrezas manuales indispensables para el aprendizaje de la Lectoescritura. (Velázquez, 2003, pág. 365)

Los elementos, que acompañan más directamente, son:

- Los dedos
- La mano.
- La muñeca.
- El antebrazo.

Debemos tomar en cuenta que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar la técnica más ampliamente practicando en el suelo, pizarrón y con elementos de poca precisión como sus manos o dedos.

Cuando el niño domine estos elementos, podrá comenzar el aprendizaje de la escritura:

- Corporales (manuales);
- Instrumentales (pinceles, lápices)
- Coordinación viso-motriz.

A pesar de ello, pensamos que es necesario mostrar cada aspecto y conceptualizarlos, viendo también el proceso para su adquisición.

Creemos, por otra parte, que muchos de los aspectos aparecen al mismo tiempo en el proceso de maduración del niño y que trabajar uno en específico no elimina el trabajo de los otros sino que se debe reforzarlos positivamente en el transcurso de desarrollo del educando.

La coordinación manual implica la capacidad para reconocer y separar estímulos visuales y sabiendo interpretarlos según experiencias pasadas. Se deriva de la manipulación física de los objetos, primero con sus manos y luego con los ojos.

Durante los años preescolares, debido a la percepción activa, aprende a explorar, reconocer y discriminar objetos o formas por medio de sus manos y ojos, con una dependencia gradualmente mayor de las claves del conocimiento visual, que más tarde servirán de base para el aprendizaje de lectura y escritura.

El desarrollo de la percepción visual y la coordinación visomanual, implica la capacidad para reconocer y discriminar estímulos visuales e interpretarlos asociándolos con experiencias previas.

La percepción visual no es simplemente observar los objetos, es también poder diferenciarlos por su forma, color, tamaño, posición, etc., para utilizarlos en el aprendizaje diario, corresponde cuatro áreas de entrenamiento: direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas y memoria visual.

La discriminación visual permite a los niños observar la realidad y la fantasía de acuerdo a las imágenes que observa, lo concreto dependerá de la objetividad con que lo mire.

1.4.4. Lateralidad

Creemos que antes de plantear las diferentes implicaciones de las áreas que hemos citado de la motricidad fina, se tendría que hablar de la lateralidad, por ser este un elemento previo al dominio motriz del niño, en especial a lo referente a la motricidad fina, tomando en cuenta que la lateralidad la define la persona no el objeto.

El proceso de lateralización de un niño tiene una base neurológica, por cuanto tendrá una dominancia manual según sea un hemisferio u otro el que predomine, afectando en sentido inverso será pues dextrista el que tenga una dominancia hemisférica izquierda, y viceversa. (Velázquez, 2003, pág.368)

Direccionalidad

Es la lateralización en proyección del espacio, cuando un niño ha tomado conciencia de sus lados derecho e izquierdo.

Motilidad Ocular

Es el desarrollo de habilidades de mover ambos ojos en forma ordenada y la capacidad para seguir un objeto que se desplaza, de un lugar a otro

Percepción de Formas

Al igual que otras destrezas visuales constituyen una conducta compleja, es desarrollada partiendo de la percepción de formas vagas, hasta llegar sucesivamente a identificar rasgos distintivos.

Esto implica habilidad para ver las semejanzas y diferencias en el propio entorno, es un requisito previo para la diferenciación simbólica y la interpretación necesaria para leer.

Memoria Visual

Esta memoria constituye una de las funciones integradoras del organismo que permite reconocer, grabar, conservar y posteriormente activar los contenidos del aprendizaje sistemático.

Percepción Auditiva

Es un requisito previo para la correcta comunicación; También es la capacidad de reconocer, separar e interpretar estímulos auditivos, asociados a experiencias.

Discriminación auditiva: Al desarrollar esta actividad, se logra potenciar al niño, y su capacidad de captar los sonidos, retenerlos y relacionarlos con el símbolo que lo representa (destreza de escuchar).

Motricidad Fonética

El lenguaje oral se apoya en unos aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo al sistema fonador y estos aspectos son:

- Acto de fonación: permitir el paso del aire a través de los diferentes órganos.

- Motricidad general de cada uno de los órganos: velo de paladar, lengua, labios, cuerdas vocales.
- Coordinación de los distintos movimientos.
- Automatización del proceso fonético del habla.

Creemos, por esto, que dentro de la motricidad es primordial estimular y observar cercanamente para garantizar un dominio de cada uno de estos aspectos.

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se define por sus características en:

No experimental.- En vista que no se manipularon deliberadamente las variables observando los fenómenos en su ambiente para después analizarlos.

2.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación de Laboratorio.- Puesto que su principal objetivo es el control, se realiza en un ambiente controlado (de tipo laboratorio) pues carece de las características propias del ambiente natural. Se crea el ambiente óptimo.

Correlacional.- La investigación se realizó de manera Correlacional ya que a la variable independiente estrategias lúdicas se le relacionó con la variable dependiente la motricidad fina en el proceso de investigativo.

Transversal: En vista que se realiza en lapso corto de tiempo es decir se en el período enero- septiembre 2015.

2.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Método Hipotético Deductivo

Se trabajó con estos métodos porque permitió partir del planteamiento del problema, para luego definir la hipótesis general como las hipótesis específicas, basado en un razonamiento deductivo. Además se utilizó estos métodos para analizar hechos generales para llegar a hechos particulares en la aplicación de la guía de estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina. en los niños de primer año de

educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

Método Analítico

Este método fue de mucha utilidad en el proceso de investigación en virtud de que se realizó la descripción de los hechos y fenómenos respecto a la aplicación de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina, para ello se tomó en consideración los resultados obtenidos de la observación a los niños y niñas para realizar un análisis cualitativo y finalmente definió las conclusiones con sus respectivas recomendaciones. Este método se ejecutó, con el uso adecuado de la guía Estrategias Lúdicas para desarrollar la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015..

Método Sintético

Esta investigación se efectuó gradual y sistemáticamente de forma clara que permitió elaborar y aplicar la guía Estrategias Lúdicas para desarrollar la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015., para la comprobación de las hipótesis planteadas.

2.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

En el presente proyecto investigativo se utilizó la siguiente técnica:

Observación

La Técnica de observación permitió observar el desarrollo de la guía de Estrategias Lúdicas para el desarrollan la motricidad fina.

Instrumento

Con la guía de observación se recolectó la información de los resultados de los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, mediante el antes y el después de la aplicación de la guía estrategias lúdicas para el desarrollan la motricidad fina..

2.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: Para el estudio de este proceso investigativo, la muestra fue todo el universo porque se trabajó con 25 niños, es decir no amerita muestra.

CUADRO 2.1. Población

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	25	100%
TOTAL	25	100 %

Fuente: Registro de asistencia de los niños
Elaborado por: Blanca Campoverde

2.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para el análisis e interpretación de resultados se obtuvo los porcentajes de los ítems aplicados en la ficha de observación de los niños el antes y después de la aplicación de la guía con los siguientes pasos:

- Se tabuló los datos de la observación realizada.
- Se procesó la información mediante cuadros y gráficos estadísticos en la hoja de cálculo Excel.
- Se realizó el análisis e interpretación de resultados.
- Se realizó la comprobación de hipótesis específicas con el estadístico Z
- Se determinó las conclusiones y recomendaciones.

2.7.- HIPÓTESIS.

2.7.1.- HIPÓTESIS GENERAL

LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS LUDICAS DESARROLLAN LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA MATRIZ CANTÓN ALAUSÍ, PERÍODO ENERO- SEPTIEMBRE 2015..

2.7.2.- HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.

- La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.
- La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.
- La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

2.7.2.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA I

La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero-septiembre 2015, ya que despiertan interés por aprender.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIZACIÓN	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS.
INDEPENDIENTE Juego Lúdico	Juegos Lúdicos son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educando para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas.	Estrategias Integración Construcción	Armemos el Tangram. Collar con bolitas. Malabaristas. Entorchado en papel. Pintemos libremente. Pasando el cordel. El anillo travieso.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de Observación
DEPENDIENTE Motricidad Fina	La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.	Funciones Básicas	Movimientos controlados Ejercicios de manos Ejercicios de dedos Desarrollo muscular Seguridad en la ejecución de la pinza dactilar	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

2.7.2.2.- OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA II

La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.pues a través de la aplicación de esta técnica fortalece la pinza motriz.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIZACIÓN	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS.
INDEPENDIENTE Dáctilo pintura	La dáctilo pintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación.	Actividad Movimientos rítmicos Desplazamiento Creación artística	Manitos de colores Deditos de colores Lluvia de colores EL Girasol EL Arbolito El paisaje	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación
DEPENDIENTE Motricidad Fina	La motricidad fina es la motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, ubicada en la Tercera Unidad funcional del cerebro, aquí se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.	Funciones Básicas	Movimientos controlados Ejercicios de manos Ejercicios de dedeos Desarrollo muscular Seguridad en la ejecución de la pinza dactilar	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

2.7.2.3.- OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA III

La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero-septiembre 2015., porque permiten el control y fijeza de estímulos nerviosos.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIZACIÓN	INDICADORES	TÉCNICA INSTRUMENTOS. E
INDEPENDIENTE Rasgado	El rasgado de papel además de producir destrezas permite que el niño obtenga sentido de las formas y conocimientos del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con otros materiales	Destrezas Movimiento Conocimiento	La casita El gato glotón Figuras geométricas Rasgado libre Mi paisaje La cometa	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de Observación
DEPENDIENTE Motricidad Fina	La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.	Funciones Básicas	Movimientos controlados Ejercicios de manos Ejercicios de dedos Desarrollo muscular Seguridad en la ejecución de la pinza dactilar	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Guía de observación

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1. Tema

Guía de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la Motricidad Fina, en los niños de Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, período enero - septiembre 2015.

3.2. Introducción

La presente Guía Psicopedagógica de Estrategias Lúdicas tiene la finalidad de aportar y asistir a los docentes y a los niños del primer año de Educación básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz del cantón Alausí en el desarrollo de la motricidad fina.

Esta Guía Psicopedagógica contiene actividades con juegos lúdicos, actividades de dáktilo-pintura y actividades de rasgado, los mismos que permiten a los niños desarrollar habilidades y destrezas a través de la motricidad fina y a la vez les permite mejorar su capacidad intelectual

Las estrategias lúdicas permiten a los niños trabajar con independencia y según su ritmo propio, desarrollando trabajo de equipo, además mejora las relaciones interpersonales, logrando una mayor asimilación gracias a la motivación, así acrecienta su autoestima y ayuda a alcanzar habilidades cognitivas y sociales efectivas.

Lo lúdico brinda una experiencia educativa, para maestros así también para los educandos, tomando en cuenta las necesidades de los mismos además de los tiempos correctos de enseñanza, la propuesta de actividades lúdicas es una guía que comprende el juego lúdico, la dáktilopintura y el rasgado ubicado en tres bloques con sus respectivas actividades.

3.3. OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar la motricidad fina en los niños del primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, a través de la aplicación de la guía de estrategias lúdicas ya que permiten la práctica de habilidades motrices básicas para iniciar el proceso escritor.

Objetivos Específicos

- Perfeccionar la motricidad fina en los niños del Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, por medio del impulso de juegos lúdicos contemplados en la guía de estrategias lúdicas, para que se motiven y desarrollen el interés por aprender.
- Ejercitar la motricidad fina en los niños del Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, a través del desarrollo de la técnica grafo plástica “dáctilo pintura”, para fortalecer la pinza motriz y mejora los procesos académicos.
- Impulsar el desarrollo de la motricidad fina en los niños del primero año de Educación General Básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, a través de la aplicación de la técnica grafo plástica “rasgado” para que mejoren el control y precisión del uso de sus manos.

3.4. CONTENIDO

Estrategias Lúdicas.- La estrategias lúdicas son recursos que fomentan las acciones de aprendizaje y resolución de problemas”. Cuando el maestro emplea distintas estrategias se realizan modificaciones del contenido o estructura de los materiales, con el objeto de hacer más fácil el aprendizaje y comprensión. (Hernández, 1999)

Mediante estas estrategias lúdicas se incita a la exploración e investigación en referencia a las metas, los temas, los contenidos. Ingresan recursos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros.

Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende. (García, 2004)

El Juego

El juego es un gran recurso para introducir a los alumnos en el mundo del conocimiento. Estas estrategias mediante el juego permiten a los niños y niñas tener aprendizajes de una manera global e integral, puesto que el conocimiento infantil se da en un proceso que implica componentes cognitivos, interactiva, afectiva y emocional.

La Dáctilo pintura

Es pintar con los dedos es una actividad sumamente fácil y entretenida que puede usarse para una buena estimulación didáctica a los niños/as.

Usar dedos y manos para pintar ayuda el desarrollo de la percepción visual, táctil y kinestésica; la motricidad fina, la coordinación viso motora, la expresión y la creatividad. También es útil como agente para liberar tensión y un gran medio para deshacernos de las inhibiciones y facilitar la evolución y expresión de la personalidad infantil. Además, aporta entretenimiento, diversión, fortalecimiento la autoestima y una gran satisfacción.

El Rasgado

El rasgado de papel no solo ayuda a desarrollar destrezas, también permite que el niño adquiera sentido de las formas y visuales del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con nuevos materiales.

Cuando el educando trabaja rasgado de papel, debe empezar con formas libres que luego podrá identificar como formas conocidas, a medida que domine el rasgado podrá crear formas geométricas

Mediante las estrategias lúdicas el niño y niña

Aprende a Conocer

- Aprende a reconocerse a sí mismo(a) como un ser individual pero también, como un integrante de su entorno.
- Aprende y discrimina las diferencias y características homogéneas de su género.
- Aprende a reconocer los integrantes de su entorno familiar, la comunal y escolar.
- Adquisición de conocimientos a través la interpretación de códigos lingüísticos, así como matemáticos, también científicos y sociales.
- Tiene la capacidad de comunicarse, expresa curiosidad intelectual, desarrolla el sentido crítico y un juicio propio.
- Usa su lenguaje oral en situaciones y contextos diferentes: al conversar, cantando, recitando, e inclusive narrando anécdotas.
- Inicia identificando palabras escritas; la escritura de palabras y números en textos simples en un contexto significativo.
- Puede comprender situaciones en textos simples, como cuentos, poemas, adivinanzas, rimas, y demás.
- Logra interpretar el medio ambiente y establece relaciones de causa-efecto, de espacio y tiempo, la valoración y recursos tecnológicos de acuerdo con su edad y desarrollo.

Aprender a Hacer

- Se expresa de forma creativa mediante actividades artísticas: pintura, dibujo, modelado, música, expresión corporal, representaciones de personajes y otras.
- Puede realizar actividades y juegos que requieren movimientos a gran nivel y de destrezas motoras finas orientadas hacia acciones pertinentes.

- Usa los objetos, juguetes, instrumentos y materiales existentes para su aprendizaje y modificación de su medio ambiente.
- Juega y realiza actividades de aprendizaje usando materiales disponibles ayudados de un adulto, otros niños, niñas o por su propia iniciativa.
- Aplica procesos del pensamiento basados en experiencias y conocimientos de situaciones y problemas de su diario vivir.
- Pone en práctica hábitos relacionados con trabajo: planifica que va hacer, aplica la actividad planificada y comenta lo hecho.
- Practica hábitos de alimentación, higiene, descanso, aseo personal, prevención y protección de la salud y seguridad personal.
- Puede participar con las demás personas en actividades colectivas en distintos entornos, por ejemplo: escuela, familia y comunidad.

Aprender a Convivir

- Puede identificarse como persona y empieza a tomar conciencia un cómo ser social dentro de la familia y comunidad, sus normas, hábitos, valores y costumbres.
- Socializa a través del juego, conversatorios y más situaciones de la vida cotidiana, con otros niños y demás miembros de la familia, comunidad y escuela.
- Demuestra interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua.
- Establece relaciones de afecto, confianza, respeto y pertenencia dentro del entorno familiar o su comunidad.
- Participa dentro del trabajo grupal y mantiene relaciones interpersonales adecuadas.
- Se muestra como un ser con originalidad y creatividad, es capaz de mostrar curiosidad y libertad en sus acciones, tiene iniciativa y toma decisiones propias acordes a su edad.
- Puede reconocerse como un individuo dinámico capaz de valorar y disfrutar las actividades físicas, lingüísticas, musicales, sociales, estéticas.

La Motricidad Fina

La motricidad fina es facilidad que conlleva a realizar movimientos cortos y muy precisos. Ubicada en la Tercera Unidad funcional cerebral, aquí se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.

Por su complejidad necesita de muchas áreas corticales, se refiere a la coordinación de las funciones tanto neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para realizar movimientos muy precisos.

El desarrollo del control de la motricidad fina es un proceso para refinar el control de la motricidad gruesa y se desarrolla según madure el sistema neurológico.

El desarrollo de la motricidad fina, es el resultado de las metas alcanzados por el niño al dominar los movimientos delicados de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de forma intencionada o no muestra cierta habilidad motriz socialmente permitida y establecidas, que le permiten al niño independizarse, realizando acciones cada vez más complejas e ir las perfeccionando.

La Guía de estrategias lúdicas contiene tres bloques con juegos y actividades que detallaremos a continuación:

BLOQUE N°1

JUEGOS LÚDICOS

- Armemos el Tangram.
- Collar con bolitas.
- Malabaristas.
- Entorchado en papel.

- Pintemos libremente.
- Pasando el cordel.
- El anillo travieso.

BLOQUE N° 2

ACTIVIDADES CON DACTILOPINTURA

- Manitos de Colores
- Deditos de Colores
- Pescadito de Colores
- Lluvia de colores
- El Girasol
- El Arbolito
- El Paisaje

BLOQUE N° 3

ACTIVIDADES CON RASGADO

- La casita
- El retrato
- El gato Glotón
- Figuras Geométricas
- Rasgado Libre
- Mi Paisaje
- La Cometa

3.5. Tipo de Guía

La Guía es de tipo Psicopedagógico con intervención de actividades lúdicas y su contenido se fundamenta en los aspectos que se detallan en las hipótesis específicas como son: Juegos Lúdicos, Actividades de dactilo-pintura y Actividades con rasgado de papel en cada Bloque respectivamente, todos los juegos y las diferentes actividades tienen el propósito de desarrollar la Motricidad fina de los niños de primero de Básica

de la Escuela “13 de Noviembre” y se socializó mediante tres talleres a los maestros utilizando una matriz elaborada para el efecto.

3.6. Operatividad

3.6.1. Operatividad administrativa

La ejecución de los talleres de la Guía de estrategias Lúdicas se desarrolló de la siguiente manera:

3.6.2. OPERATIVIDAD

Objetivo	Metodología	Actividades	Recursos	Beneficiarios	Responsable	Fecha
Perfeccionar la motricidad fina en los niños del Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, por medio del impulso de juegos lúdicos contemplados en la guía de estrategias lúdicas, para que se motiven y desarrollen el interés por aprender.	BLOQUE N°1 JUEGOS LÚDICOS	Armemos el Tangram. Collar con bolitas. Malabaristas. Entorchado en papel. Pintemos libremente. Pasando el cordel. El anillo travieso.	Lana Hijo Bolas de ensartar. Papel Pintura Anillos	Niños/as Maestros	Maestra Investigadora	2016/03/14
Ejercitar la motricidad fina en los niños del Primer año de Educación General Básica de la Escuela “13 de Noviembre” de la parroquia Matriz, cantón Alausí, a través del desarrollo de la técnica grafo plástica “dáctilo pintura”, para fortalecer la pinza motriz y mejora los procesos académicos.	BLOQUE N° 2 ACTIVIDADES CON DACTILO- PINTURA	Manitos de Colores Deditos de Colores Pescadito de Colores Lluvia de colores El Girasol El Arbolito El Paisaje	Pinturas de varios colores Hojas Esponja	Niños/as Maestros	Maestra Investigadora	2016/03/15
Impulsar el desarrollo de la motricidad fina en los niños del primero año de Educación General Básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, a través de la aplicación de la técnica grafo plástica “rasgado” para que mejoren el control y precisión del uso de sus manos.	BLOQUE N° 3 ACTIVIDADES CON RASGADO	La casita El retrato El gato Glotón Figuras Geométricas Rasgado Libre Mi Paisaje La Cometa	Revistas Periódico Hojas Papel Brillante Goma Papel de seda	Niños/as Maestros	Maestra Investigadora	2016/03/16

Fuente: Guía con Estrategias Lúdicas
Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

JUEGOS LÚDICOS

Ítem 1. Corre coordinando sus movimientos mediante la ejecución del juego la Carrera de Tortugas para desarrollar la motricidad fina.

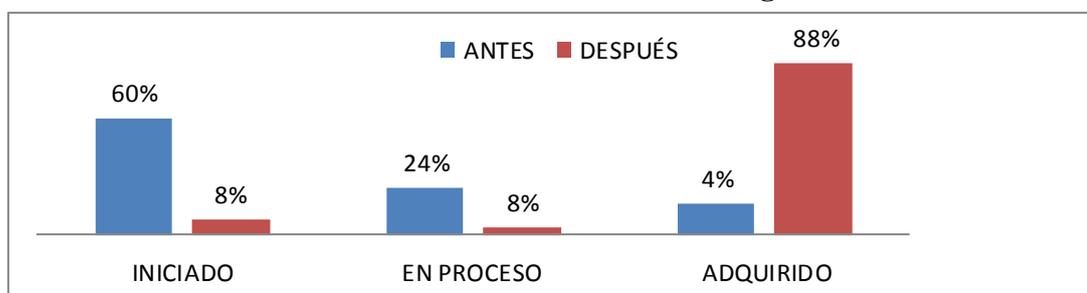
Cuadro N° 4. 1. Armemos El Tangram

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Logro observar y copiar la relación que existe entre cada pieza de Tangram.	15	60%	6	24%	4	16%	2	8%	1	4%	22	88%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela "13 de Noviembre" Alausí 2015.

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 1. Armemos El Tangram



Fuente: Cuadro N° 4.1

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se puede apreciar claramente que con la aplicación de la guía el 88% de los estudiantes han adquirido los conocimientos, el 4% se encuentran en proceso y el 8% de ellos han iniciado el proceso en la adquisición de conocimientos.

Interpretación: Al aplicar la guía la mayoría de los niños ya pueden coordinar sus movimientos mediante la ejecución del juego la Tangram y desarrollaron la motricidad fina porque existe desarrollo motriz en segmentos corporales.

Ítem 2.Desarrolla su fuerza motriz de manos y pies realizando el juego Jirafas y Sapitos para desarrollar su motricidad fina

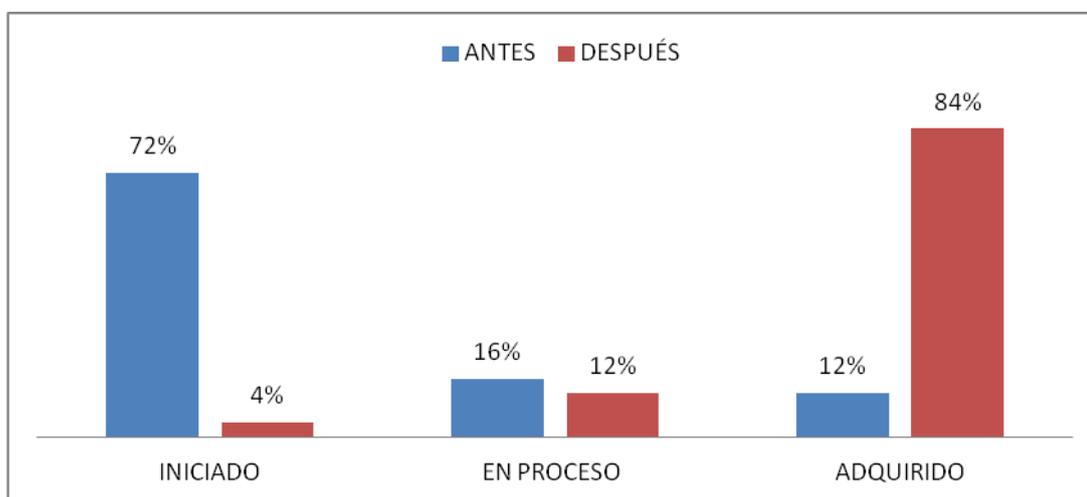
Cuadro N°4. 2. Collar con bolitas

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Desarrolla su destreza fina al hacer movimientos cortos y de precisión.	18	72%	4	16%	3	12%	1	4%	3	12%	21	84%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 2. Collar con bolitas



Fuente: Cuadro N° 4.2

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se observa que con la ejecución de la guía el 84% de niños ha adquirido fuerza motriz de manos lo que les permite desarrollar su motricidad fina el 12 % se encuentran en proceso y el 4% han iniciado su desarrollo motriz.

Interpretación: Se observa que con la aplicación de la guía un alto porcentaje de los niños y niñas han aumentado su masa muscular en manos por ende su fuerza, lo que les permite tener más potencia y velocidad; desarrollando así su motricidad fina con el realizando el juego Collar con bolitas.

Ítem 3. Ejecuta los movimientos con equilibrio y destreza en el juego Malabaristas para desarrollar la motricidad fina.

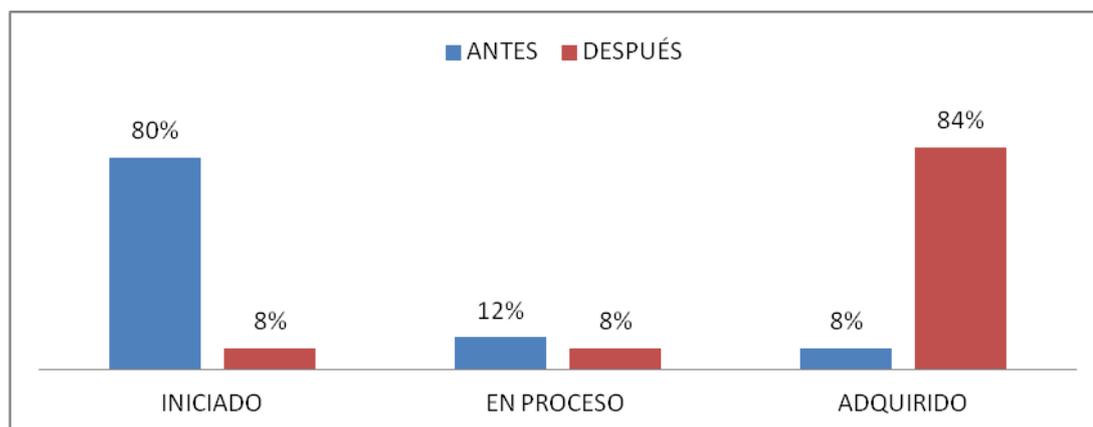
Cuadro N°4. 3.Malabaristas

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ejecuta los movimientos con equilibrio y destreza en el juego Malabaristas para desarrollar la motricidad fina.	20	80%	3	12%	2	8%	2	8%	2	8%	21	84%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 3.Malabaristas



Fuente: Cuadro N° 4.3

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Con la aplicación de la guía se puede observar que el 84% de niños adquirió equilibrio y destreza al ejecutar los movimientos con en el juego Malabaristas lo que les permite desarrollar la motricidad fina el 8% están en proceso y el 8% han iniciado.

Interpretación: Con la aplicación de la guía la mayor parte de los niños han mejorado sus movimientos de equilibrio y destrezas en el juego malabaristas permitiéndoles desarrollar la motricidad fina desarrollando su equilibrio, coordinación en sus movimientos.

Ítem 4. Realiza con agilidad y rapidez el juego de sacarle la cola al burrito para desarrollar la motricidad fina

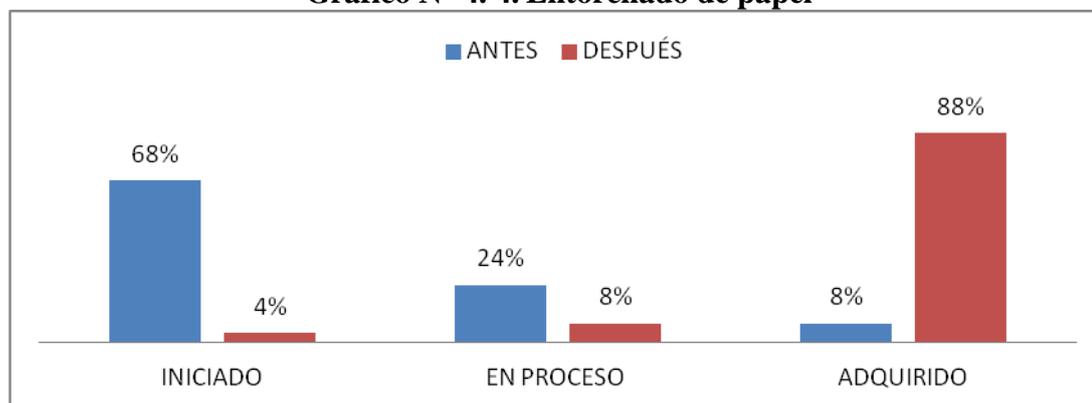
Cuadro N° 4. 4. Entorchado de papel

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Realiza con agilidad y rapidez el entorchado del papel y pegado preciso.	17	68%	6	24%	2	8%	1	4%	2	8%	22	88%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 4. Entorchado de papel



Fuente: Cuadro N° 4.4

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: En el cuadro N° 4.5 Al aplicar la guía se observa que el 88% de niños han adquirido la agilidad y rapidez en el juego, el 8% se encuentran en proceso y el 4% han iniciado.

Interpretación: La mayoría de los niños con la aplicación de la guía realizan con agilidad y rapidez el juego entorchado de papel y desarrollaron la motricidad fina logrando más habilidad en sus movimientos, por lo que es necesario que los docentes tomen en cuenta estos juegos para que los niños puedan desarrollar de forma definida su motricidad fina.

Ítem 5. Realiza con agilidad y rapidez el juego El lobo y las ovejas para desarrollar la motricidad fina

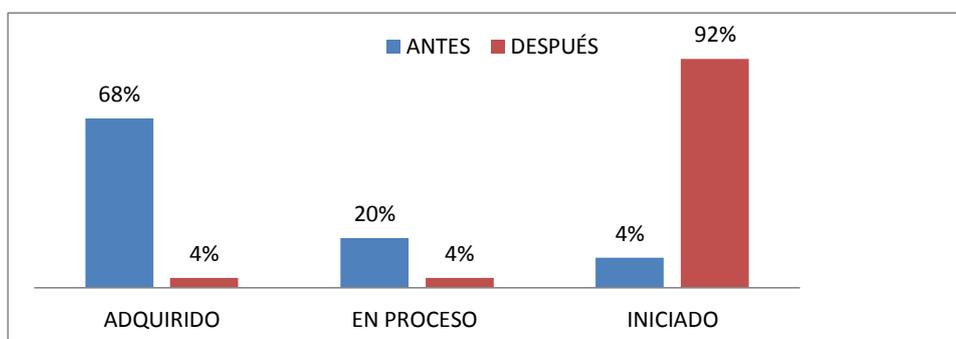
Cuadro N° 4. 5. Pintando libremente

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Forma figuras de manera libre, manteniendo una buena coordinación manual.	17	68%	5	20%	3	12%	1	4%	1	4%	23	92%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 5. Pintando libremente



Fuente: Cuadro N° 4.5

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se observa que 92% de niños realizan con agilidad y rapidez el juego del lobo y las ovejas, el 4% se encuentran en proceso y el otro 4% han iniciado el proceso de aprendizajes para desarrollar su motricidad fina.

Interpretación: La mayoría de los niños con la aplicación de la guía realizan con agilidad y rapidez el juego Pintando libremente con el fin de desarrollar la motricidad fina logrando más habilidad en sus movimientos, por lo que es necesario que los docentes tomen en cuenta estos juegos para que los niños puedan desarrollar de forma definida su motricidad fina.

Ítem 6. Ejecuta los movimientos con equilibrio y destreza en el juego Malabaristas para desarrollar la motricidad fina.

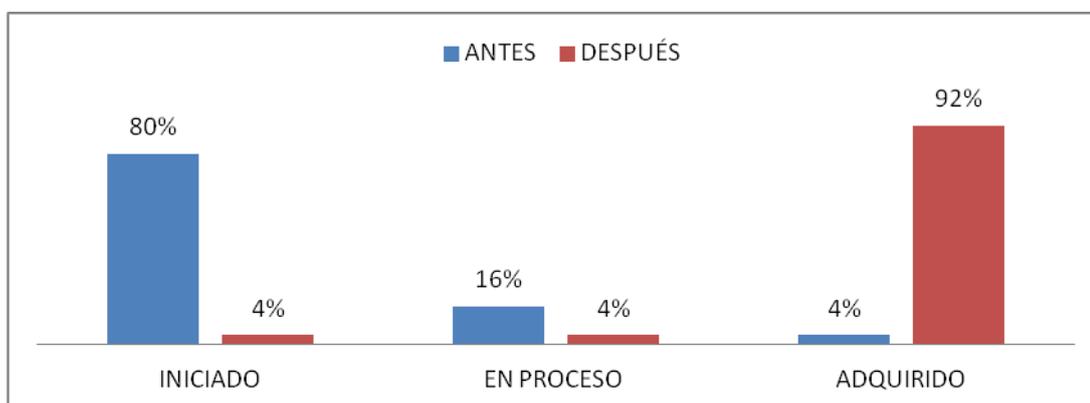
Cuadro N° 4. 6. Pasando el cordel

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
El niño pueda atravesar todos los ojales rápidamente.	20	80%	4	16%	1	4%	1	4%	1	4%	23	92%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 6. Pasando el cordel



Fuente: Cuadro N° 4.6

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se puede evidenciar que con la aplicación de la guía el 92% de niños han adquirido equilibrio y destreza al ejecutar los movimientos con en el juego jugamos con el cuerpo lo que permite desarrollar su motricidad fina con motivación, el 4% se encuentran en proceso y el otro 4% han iniciado su proceso.

Interpretación: Con la aplicación de la guía en su gran mayoría los niños han mejorado sus movimientos, elasticidad, equilibrio y destrezas en el juego Pasando el cordel permitiéndoles desarrollar la motricidad fina.

Ítem 7. Desarrolla la coordinación motriz mediante la aplicación del juego El Anillo travieso para desarrollar la motricidad fina.

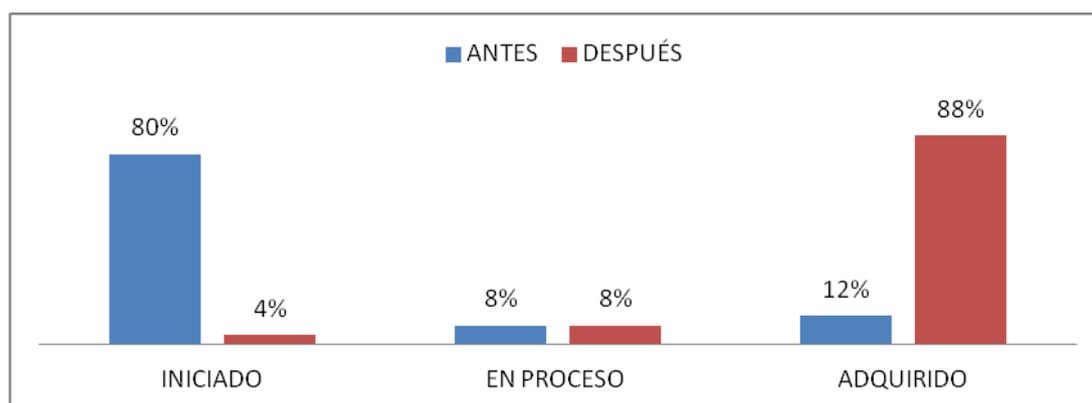
Cuadro N°4. 7.El anillo travieso

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Desarrolla la coordinación motriz mediante la aplicación del juego El Anillo travieso para desarrollar la motricidad fina.	20	80%	2	8%	3	12%	1	4%	2	8%	22	88%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 7.El anillo travieso



Fuente: Cuadro N° 4.7

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se puede observar que con la aplicación de la guía el 88% de niños han desarrollado la coordinación motriz mediante la aplicación del juego el anillo travieso, el 8% se encuentran en proceso y el otro 4% han iniciado su proceso.

Interpretación: Con la aplicación de la guía en su gran mayoría los niños han desarrollado la coordinación motriz, en el juego el anillo travieso por lo que es recomendable realizar este tipo de actividades para una formación integral de los estudiantes.

4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.2.1 Comprobación de la Hipótesis Específicas 1

a) Planteamiento de la Hipótesis

H1. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

H0. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos no desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

a. Nivel de significación

Se ha considerado trabajar con el valor de:

$\alpha = 0.05$ (nivel de significancia)

b. Criterio

$H_0. \pi_1 \geq \pi_2$

$H_0. \pi_1 < \pi_2$

Rechaza la H_0 si $Z_c > 1.64$

Donde 1.64 es el valor de Z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y Z_c es el valor calculado de Z que se obtiene aplicando la fórmula:

$$Z_c = \frac{P_2 - P_1}{\sqrt{\frac{p_2q_2}{n_2} + \frac{p_1q_1}{n_1}}}$$

La simbología que se utilizó es la siguiente:

P1: proporción muestral 1

P2: proporción muestral 2

n1, n2: tamaño de la muestra

q1= pc-1

q2= ps-1

a. Cálculo

Para hallar la z de proporciones, se realizó una tabla de contingencia considerando el antes y después y también casos de éxito y fracaso. Éxito es un estudiante que adquiere los conocimientos en las actividades realizadas; fracaso es cuando el estudiante apenas ha iniciado sus aprendizajes. Las tablas de contingencia se hacen con los promedios de las preguntas correspondientes a esta Hipótesis.

N°	ASPECTOS OBSERVADOS	ANTES			DESPUÉS		
		A	E.P.	I	A	E.P.	I
1	Logro observar y copiar la relación que existe entre cada pieza de Tangram.	4	6	15	22	1	2
2	Desarrolla su destreza fina al hacer movimientos cortos y de precisión.	3	4	18	21	3	1
3	Ejecuta los movimientos con equilibrio y destreza en el juego Malabaristas para desarrollar la motricidad fina.	2	3	20	21	2	2
4	Realiza con agilidad y rapidez el entorchado del papel y pegado preciso.	2	6	17	22	2	1
5	Forma figuras de manera libre, manteniendo una buena coordinación manual.	3	5	17	23	1	1
6	El niño pueda atravesar todos los ojales rápidamente.	1	4	20	23	1	1
7	Desarrolla la coordinación motriz mediante la aplicación del juego El Anillo travieso para desarrollar la motricidad fina	3	2	20	22	2	1
TOTAL		18	30	127	154	12	9

ADQUIRIDOS	Antes	18
	Después	154

$$P1 = 0,18$$

$$P2 = 1,54$$

$$q1 = 1 - 0,18 = 0,82$$

$$q2 = 1 - 1,54 = -0,54$$

$$n1 = 25$$

$$n2 = 25$$

$$Z_c = \frac{P2 - P1}{\sqrt{\frac{p2q2}{n2} + \frac{p1q1}{n1}}}$$

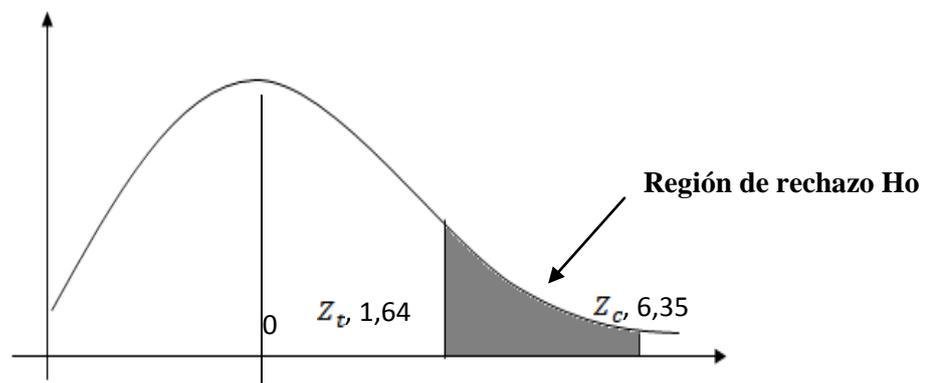
$$Z_c = \frac{1,54 - 0,18}{\sqrt{\frac{(1,54 * -0,54)}{25} + \frac{(0,18 * 0,82)}{25}}}$$

$$Z_c = \frac{1,36}{\sqrt{0,04 + 0,0059}}$$

$$Z_c = \frac{1,36}{\sqrt{0,0459}}$$

$$Z_c = \frac{1,36}{0,2143} = 6,35$$

GRAFICACIÓN



Debido a que el valor de z calculado supera al valor de z teórico; es $Z_c = 6,35 \geq Z_t = 1,64$ como $6,35$ está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, aceptada la hipótesis de investigación específica 1 es decir: La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos **desarrollan** la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.

DACTILO PINTURA

Ítem 8. Estampa su mano adecuadamente sobre la pintura en la actividad manitos de colores para desarrollar la motricidad fina.

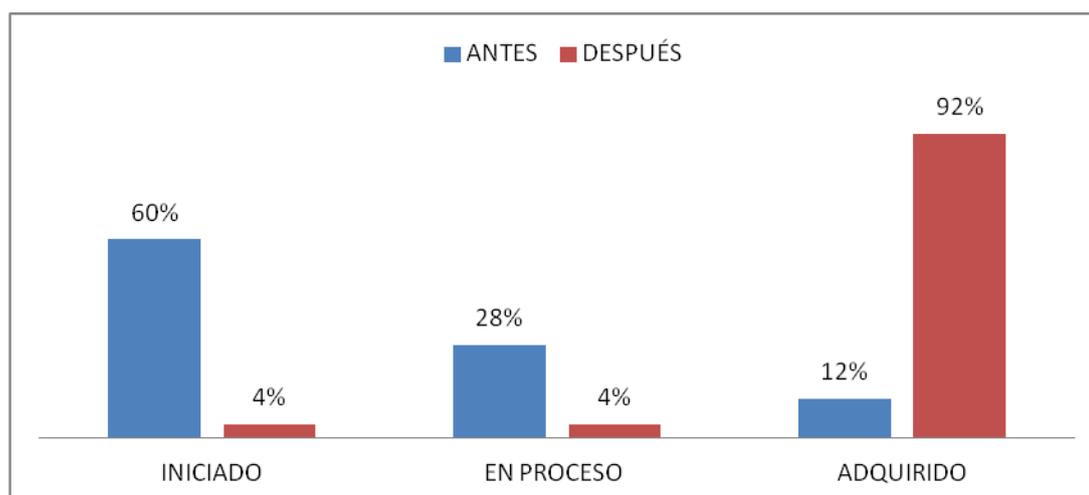
Cuadro N°4. 8.Manitos de colores

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Estampa su mano adecuadamente sobre la pintura en la actividad manitos de colores para desarrollar la motricidad fina.	15	60%	7	28%	3	12%	1	4%	1	4%	23	92%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela "13 de Noviembre"

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 8.Manitos de colores



Fuente: Cuadro N° 4.8

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Luego de aplicar la guía se demuestra que el 92% de los estudiantes han adquirido los conocimientos ya que estampan su mano adecuadamente sobre la pintura, el 4% están en proceso y el otro 4% han iniciado su proceso.

Interpretación: Se evidencia que al aplicarse la guía la gran mayoría de los niños pueden estampar su mano adecuadamente sobre la pintura en la actividad manitos de colores desarrollaron la motricidad fina porque existe coordinación en los movimientos de los dedos.

Ítem 9. Plasma los dedos de varios colores sobre la hoja de manera independiente en la actividad Deditos de Colores para desarrollar la motricidad fina.

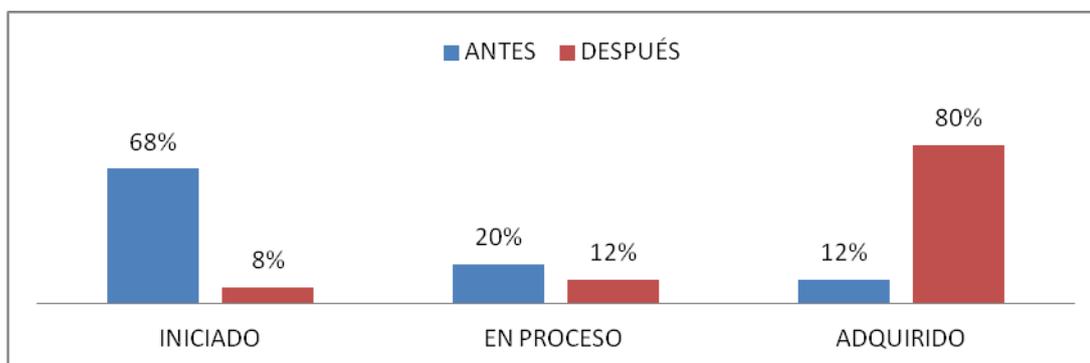
Cuadro N°4. 9.Deditos de colores

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Plasma los dedos de varios colores sobre la hoja de manera independiente en la actividad Deditos de Colores para desarrollar la motricidad fina.	17	68%	5	20%	3	12%	2	8%	3	12%	20	80%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 9.Deditos de colores



Fuente: Cuadro N° 4.9

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Con la aplicación de la guía el 80% de niños han adquirido los conocimientos habiendo plasmado los dedos de varios colores sobre la hoja de manera independiente, el 12% están en proceso y el 8% han iniciado su proceso.

Interpretación: Al observar los resultados del antes y después de aplicarse la guía la mayoría de los niños pueden plasmar los dedos de varios colores sobre la hoja de manera independiente en la actividad deditos de colores para desarrollar la motricidad fina porque tienen movilidad y destreza en sus movimientos.

Ítem 10. Forma con movimientos propios, peces de varios colores con las manos de pintura en la actividad Pescaditos de colores para desarrollar la motricidad fina.

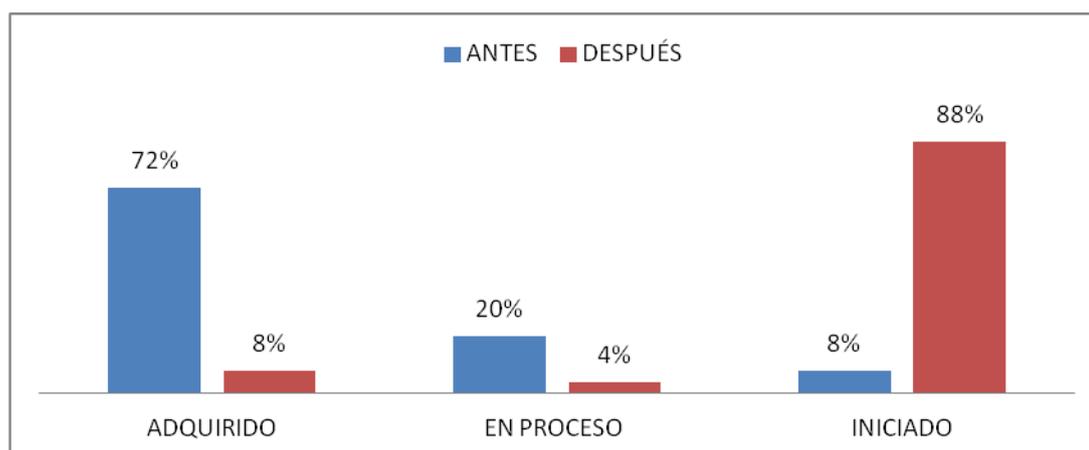
Cuadro N°4. 10.Pescaditos de colores

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Forma con movimientos propios, peces de varios colores con las manos de pintura en la actividad Pescaditos de colores para desarrollar la motricidad fina.	18	72%	5	20%	2	8%	2	8%	1	4%	22	88%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 10.Pescaditos de colores



Fuente: Cuadro N° 4.10

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se demuestra que el 88% de niños forman con movimientos propios peces de varios colores con las manos de pintura siendo quienes han adquirido los aprendizajes, en tanto que el 4% se encuentran en proceso y el 8% se han iniciado su proceso de aprendizaje.

Interpretación: Se ha demostrado que al aplicarse la guía los niños pueden formar con movimientos propios, peces de varios colores con las manos de pintura en la actividad pescaditos de colores y han desarrollado su motricidad fina, porque tienen sutileza en los dedos, se debe aplicar de forma permanente estas actividades de clases.

Ítem 11. Ejecuta con coordinación de los dedos en la actividad la lluvia de colores para desarrollar la motricidad fina.

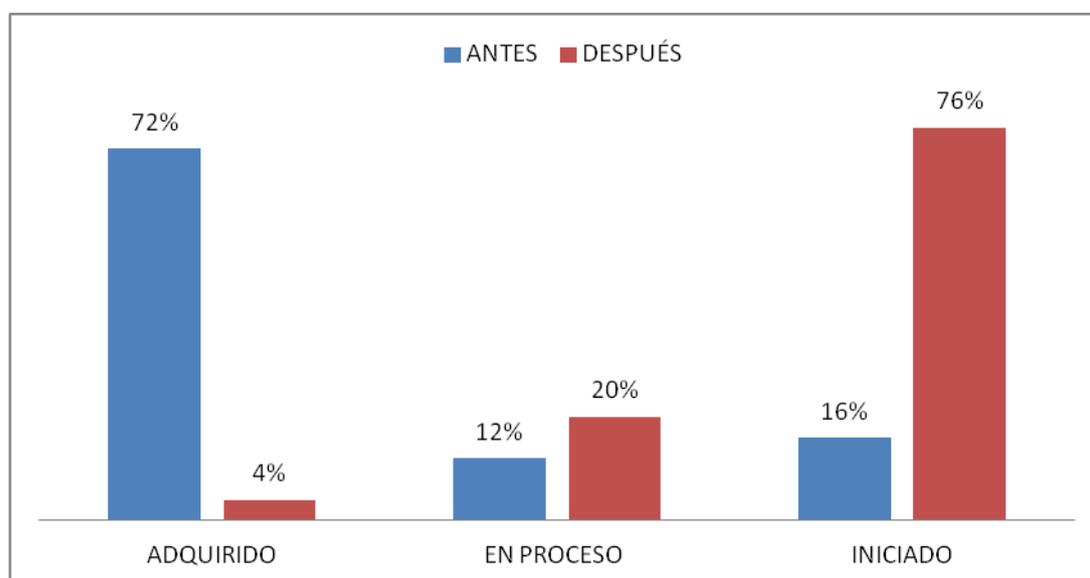
Cuadro N°4. 11.lluvia de colores

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Ejecuta con coordinación de los dedos en la actividad la lluvia de colores para desarrollar la motricidad fina.	18	72%	3	12%	4	16%	1	4%	5	20%	19	76%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 11.Lluvia de colores



Fuente: Cuadro N° 4.11

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se demuestra que el 76% de los niños han adquirido los aprendizajes, en tanto que el 20% se encuentran en proceso y el 4% se han iniciado su proceso de aprendizaje.

Interpretación: Se ha demostrado que al aplicarse la guía los niños pueden ejecutar con coordinación de los dedos en la actividad la lluvia de colores para desarrollar la motricidad fina, estas actividades se debe aplicar consecutivamente ya que tienen más sensibilidad en los dedos para ejercitar su motricidad fina.

Ítem 12. Coordina los movimientos de los dedos plasmando la pintura en la actividad El girasol para desarrollar la motricidad fina

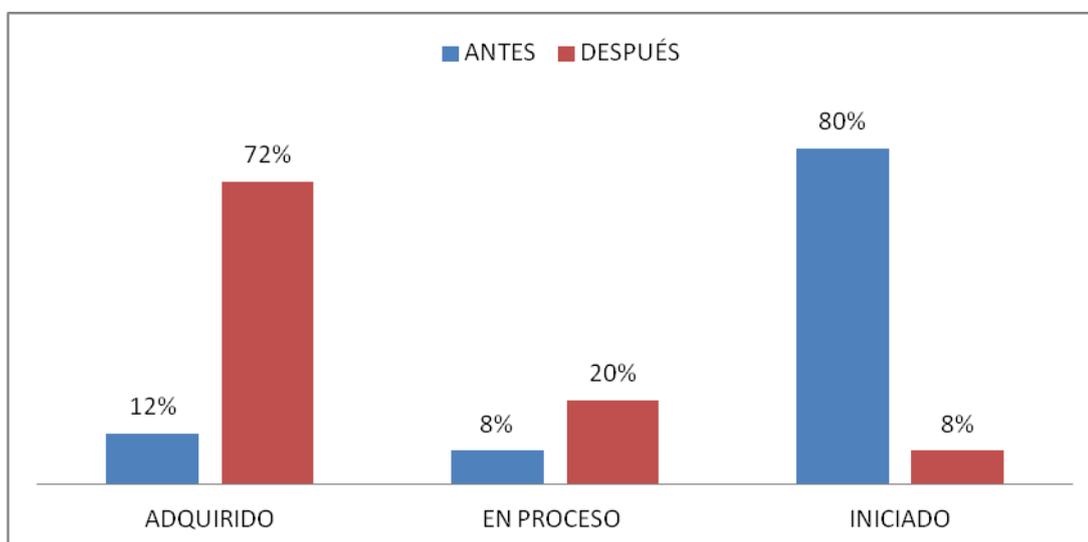
Cuadro N°4. 12. El girasol

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Coordina los movimientos de los dedos plasmando la pintura en la actividad El girasol para desarrollar la motricidad fina	20	80%	2	8%	3	12%	2	8%	5	20%	18	72%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 12. El girasol



Fuente: Cuadro N° 4.12

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se puede observar que el 72% de los niños han adquirido los aprendizajes, en tanto que el 20% se encuentran en proceso y el 8% se han iniciado su proceso de aprendizaje.

Interpretación: Se ha demostrado que al aplicarse la guía los niños pueden ejecutar con coordinación de los dedos en la actividad El girasol los estudiantes logran desarrollar la motricidad fina, por cuanto para realizar esta actividad necesita coordinar los movimientos de los dedos plasmando la pintura en el dibujo.

Ítem 13. Desarrolla la capacidad motriz fina con la actividad el arbolito.

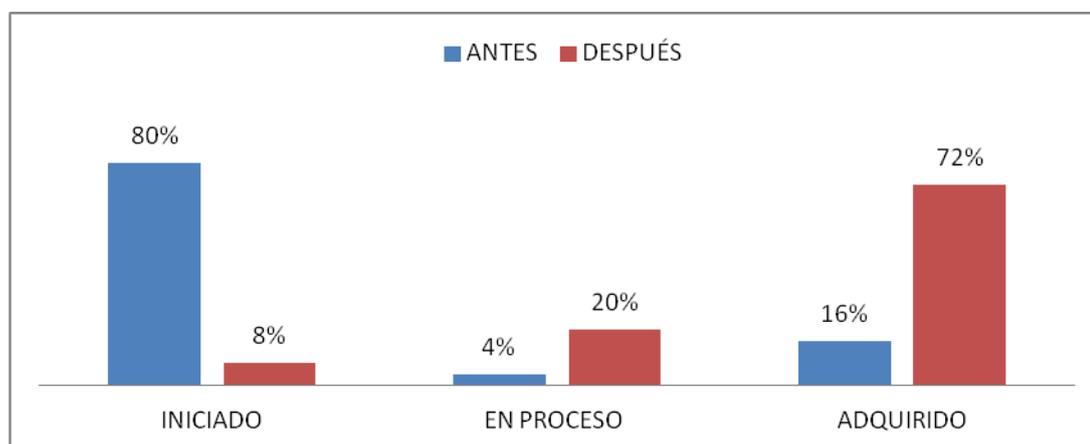
Cuadro N°4. 13.El Arbolito

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Desarrolla la capacidad motriz fina con la actividad el arbolito.	20	80%	1	4%	4	16%	2	4%	5	20%	18	72%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 13.El Arbolito



Fuente: Cuadro N° 4.13

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se puede observar que el 72% de los niños han adquirido los aprendizajes plasmando coordinadamente sus manos para formar el arbolito, en tanto que el 20% se encuentran en proceso y el 8% se han iniciado su proceso de aprendizaje.

Interpretación: Es evidente que una serie de ejercicios consecutivos de dáktilo pintura motiva en los niños el desarrollo motriz de manera divertida y práctica logrando así conocimientos autónomos que lo formen integralmente.

Ítem 14. Manifiesta la creatividad e imaginación con la actividad El paisaje para desarrollar la motricidad fina.

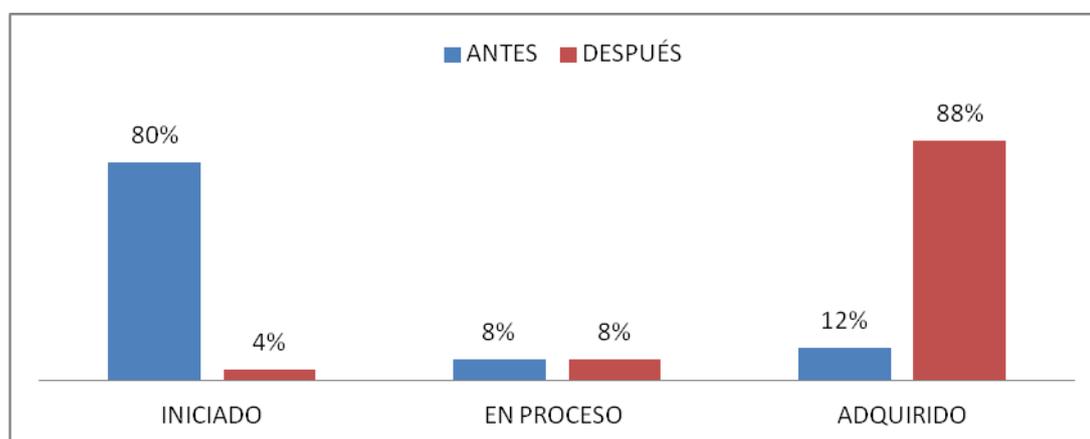
Cuadro N°4. 14.El paisaje

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Manifiesta la creatividad e imaginación con la actividad El paisaje para desarrollar la motricidad fina.	20	80%	2	8%	3	12%	1	4%	2	8%	22	88%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 14.El paisaje



Fuente: Cuadro N° 4.14

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se puede observar que el 88% de los niños han adquirido los aprendizajes utilizando su creatividad al realizar el paisaje, en tanto que el 8% se encuentran en proceso y el 4% han iniciado su proceso de aprendizaje.

Interpretación: Se puede observar claramente que mediante los diferentes ejercicios de dactilo pintura los estudiantes se encuentran realmente motivados al desarrollar su motricidad fina de manera creativa y entretenida como lo es el plasmar sus imaginación en el papel utilizando la pintura de diferentes colores que describe su personalidad y estado de ánimo.

4.2.2 Comprobación de la Hipótesis Específicas 2

a) Planteamiento de la Hipótesis

H1. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación General básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

H0. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura no desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero - septiembre 2015.

c. Nivel de significación

Se ha considerado trabajar con el valor de:

$\alpha = 0.05$ (nivel de significancia)

d. Criterio

$H_0. \pi_1 \geq \pi_2$

$H_0. \pi_1 < \pi_2$

Rechaza la H_0 si $Z_c > 1.64$

Donde 1.64 es el valor de Z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y Z_c es el valor calculado de Z que se obtiene aplicando la fórmula:

$$Z_c = \frac{P_2 - P_1}{\sqrt{\frac{p_2q_2}{n_2} + \frac{p_1q_1}{n_1}}}$$

La simbología que se utilizó es la siguiente:

P1: proporción muestral 1

P2: proporción muestral 2

n1, n2: tamaño de la muestra

q1= pc-1

q2= ps-1

b. Cálculo

Para hallar la z de proporciones, se realizó una tabla de contingencia considerando el antes y después y también casos de éxito y fracaso. Éxito es un estudiante que adquiere los conocimientos en las actividades realizadas; fracaso es cuando el estudiante apenas ha iniciado sus aprendizajes. Las tablas de contingencia se hacen con los promedios de las preguntas correspondientes a esta Hipótesis.

N°	ASPECTOS OBSERVADOS	ANTES			DESPUÉS		
		A	E.P.	I	A	E.P.	I
8	Estampa su mano adecuadamente sobre la pintura en la actividad manitos de colores para desarrollar la motricidad fina.	3	7	15	23	1	1
9	Plasma los dedos de varios colores sobre la hoja de manera independiente en la actividad Deditos de Colores para desarrollar la motricidad fina.	3	5	17	20	3	2
10	Forma con movimientos propios, peces de varios colores con las manos de pintura en la actividad Pescaditos de colores para desarrollar la motricidad fina.	2	5	18	22	1	2
11	Ejecuta con coordinación de los dedos en la actividad la lluvia de colores para desarrollar la motricidad fina.	4	3	18	19	5	1
12	Coordina los movimientos de los dedos plasmando la pintura en la actividad El girasol para desarrollar la motricidad fina	3	2	20	18	5	2
13	Desarrolla la capacidad motriz fina con la actividad el arbolito.	4	1	20	18	5	2
14	Manifiesta la creatividad e imaginación con la actividad El paisaje para desarrollar la motricidad fina.	3	2	20	22	2	1
TOTAL		22	25	128	142	22	11

ADQUIRIDOS	Antes	22
	Después	142

$$P1 = 0,22$$

$$P2 = 1,42$$

$$q1 = 1 - 0,22 = 0,78$$

$$q2 = 1 - 1,42 = -0,42$$

$$n1 = 25$$

$$n2 = 25$$

$$z_c = \frac{P2 - P1}{\sqrt{\frac{p2q2}{n2} + \frac{p1q1}{n1}}}$$

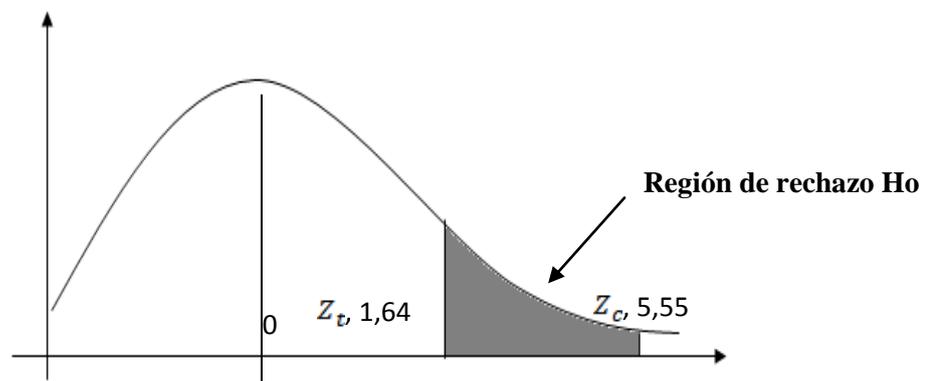
$$z_c = \frac{1,42 - 0,22}{\sqrt{\frac{(1,42 * -0,42)}{25} + \frac{(0,22 * 0,78)}{25}}}$$

$$z_c = \frac{1,20}{\sqrt{0,04 + 0,0068}}$$

$$z_c = \frac{1,20}{\sqrt{0,0468}}$$

$$z_c = \frac{1,20}{0,2163} = 5,55$$

GRAFICACIÓN



Debido a que el valor de z calculado supera al valor de z teórico; es $Z_c = 5,55 \geq Z_t = 1,64$ como $5,55$ está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego queda aceptada la hipótesis de investigación específica 2 es decir: La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de la dactilografía desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación General básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

RASGADO

Ítem 15. Realiza una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad La casita para desarrollar la motricidad fina.

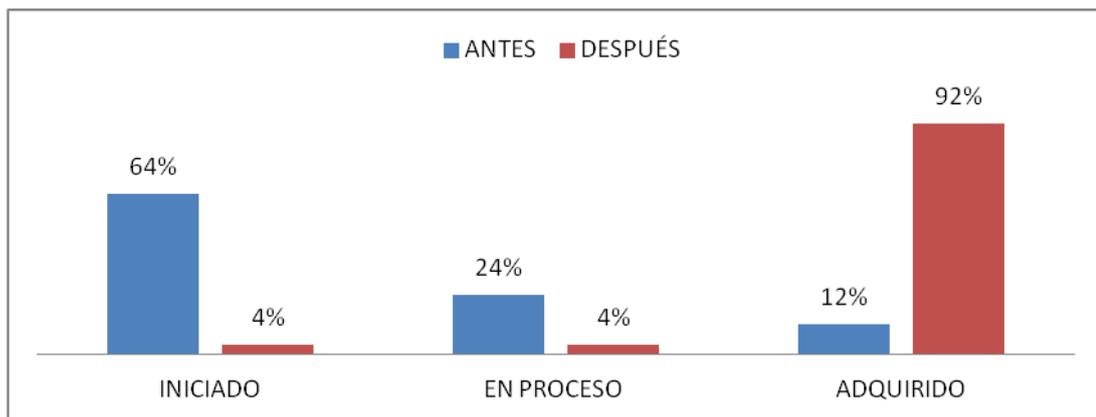
Cuadro N° 4. 15.La casita

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Realiza una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad La casita para desarrollar la motricidad	16	64%	6	24%	3	12%	1	4%	1	4%	23	92%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 15.La casita



Fuente: Cuadro N° 4.15

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se observa que el 92% de niños realizan una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad es decir este grupo superaron los aprendizajes, el 4% se encuentran en proceso y el 4% han iniciado.

Interpretación: Al ejecutar la guía se evidencia que un gran porcentaje de niños han corregido la realización de una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad. La casita y desarrollaron su motricidad fina porque mejoraron el trozado de papel, se debe aplicar de manera permanente esta actividad.

Ítem 16. Forma un retrato con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad El retrato para desarrollar la motricidad fina.

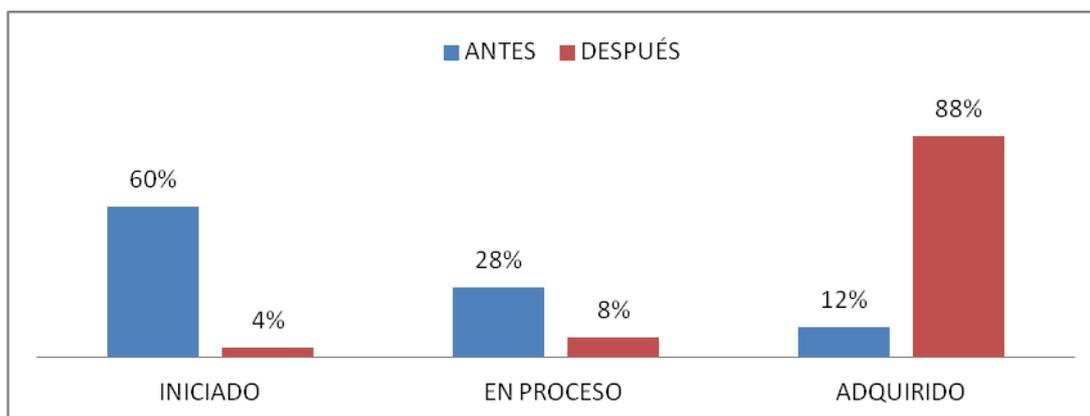
Cuadro N°4. 16. El retrato

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Forma un retrato con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad El retrato para desarrollar la motricidad fina.	15	60%	7	28%	3	12%	1	4%	2	8%	22	88%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 16.El retrato



Fuente: Cuadro N° 4.16

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: De acuerdo a los resultados con la aplicación de la guía se observa que el 88% de niños forma un retrato con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad habiendo adquirido los aprendizajes, el 8% se encuentran en proceso y el 4% han iniciado el proceso.

Interpretación: Con los resultados se manifiesta que los niños han adquirido de forma progresiva la realización un retrato con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad. El retrato y desarrollaron su motricidad fina porque reforzó la manipulación del papel con sus dedos.

Ítem 17. Rasga y pega las tiritas de papel usando su coordinación viso motora en la actividad El Gato Glotón para desarrollar la motricidad fina.

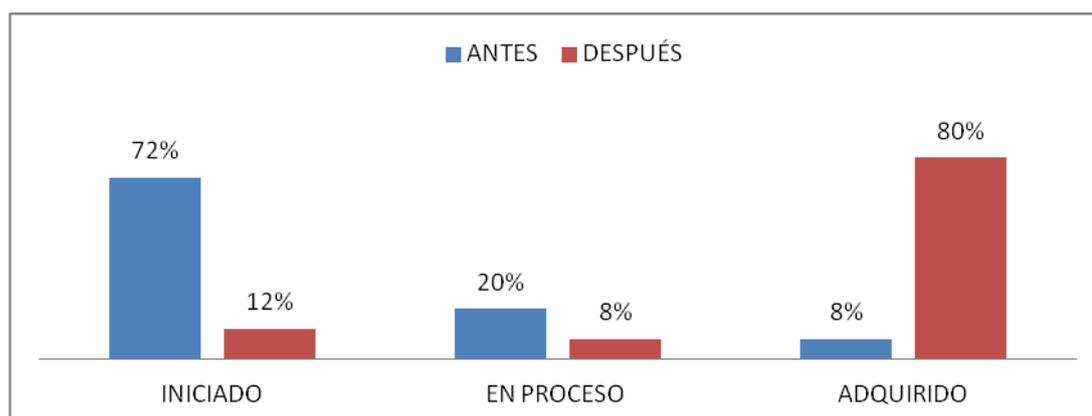
Cuadro N°4. 17.Gato Glotón

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Rasga y pega las tiritas de papel usando su coordinación viso motora en la actividad El Gato Glotón para desarrollar la motricidad fina.	18	72%	5	20%	2	8%	3	12%	2	8%	20	80%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 17.El Gato Glotón



Fuente: Cuadro N° 4.17

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se observa que al aplicarse la guía el 80% de niños rasgan y pega las tiritas de papel usando su coordinación viso motora en la actividad es decir; este grupo ha adquirido los aprendizajes, el 8% están en proceso y el 12% han iniciado el proceso.

Interpretación: La mayoría de los niños han desarrollado su motricidad fina mediante el rasgado de tiritas de papel porque desarrolló su coordinación viso motora en la actividad El Gato Glotón, lo que es recomendable ejecutar continuamente esta actividad.

Ítem 18. Rasga y pega las tiritas de papel formando figuras geométricas en la actividad figuras geométricas.

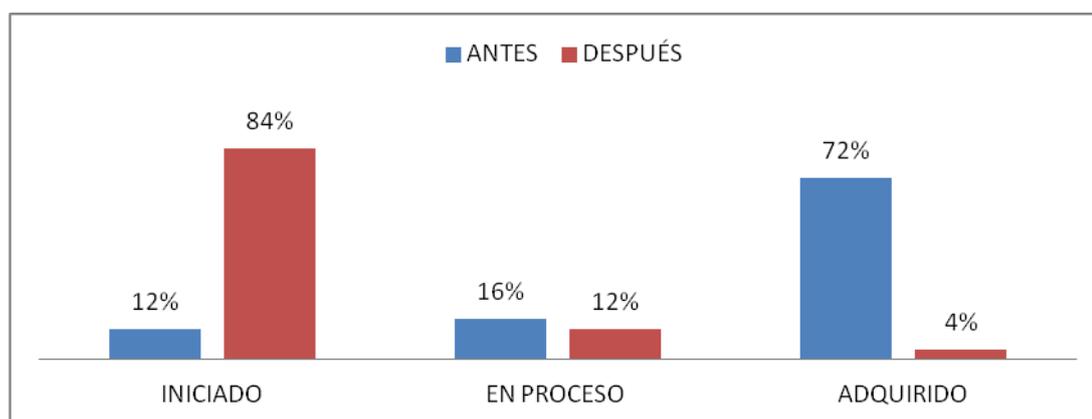
Cuadro N°4. 18.Figuras geométricas

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Rasga y pega las tiritas de papel formando figuras geométricas en la actividad figuras geométricas.	18	72%	4	16%	3	12%	1	4%	3	12%	21	84%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 18.Figuras geométricas



Fuente: Cuadro N° 4.18

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Podemos verificar que al aplicarse la guía el 84% de niños rasgan y pega las tiritas de papel formando figuras geométricas es decir este grupo ha adquirido los aprendizajes, en tanto que el 12% se encuentran en proceso y el 4% han iniciado el proceso.

Interpretación: La mayoría de los niños han desarrollado su motricidad fina mediante el rasgado de tiritas a más de ellos desarrollan su creatividad al formar figuras geométricas con el papel permitiendo su coordinación viso motora en la actividad figuras geométricas, por lo que se recomienda realizar actividades similares de manera consecutiva para desarrollar sus destrezas y habilidades.

Ítem 19. Usa su imaginación con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad Rasgado libre para desarrollar la motricidad fina.

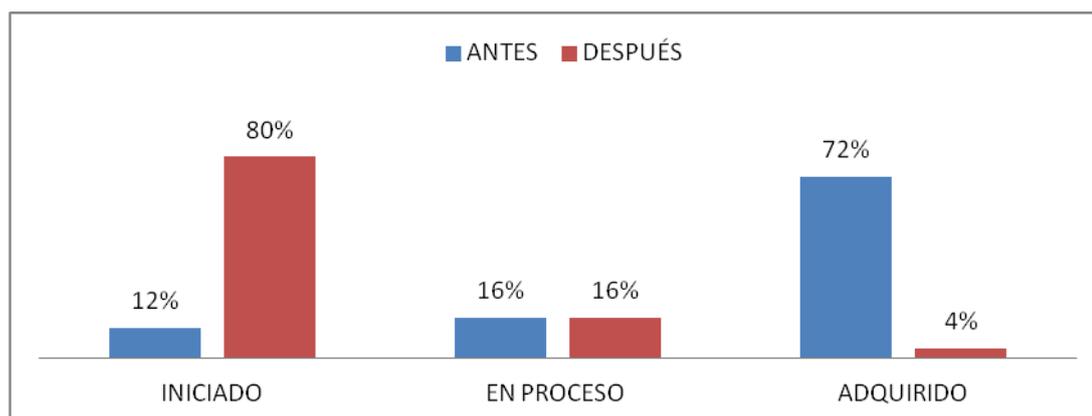
Cuadro N° 4. 19.Rasgado libre

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Usa su imaginación con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad Rasgado libre para desarrollar la motricidad fina.	18	72%	4	16%	3	12%	1	4%	4	16%	20	80%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 19.Rasgado libre



Fuente: Cuadro N° 4.19

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: De acuerdo a los resultados con la aplicación de la guía se observa que el 80% de niños han adquirido sus conocimientos, el 16% se encuentran en proceso y el 4% han iniciado el proceso de aprendizajes para el desarrollo de las habilidad motriz fina.

Interpretación: Es satisfactorio observar que los niños en su gran mayoría han adquirido de forma progresiva el desarrollo motriz fino con las actividades realizadas en la guía, aplicando su destreza manual en la actividad rasgado libre porque reforzó la manipulación del papel con sus dedos.

Ítem 20. Forma paisajes utilizando su imaginación y creatividad con las tiritas de papel de varios colores usando su habilidad en la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.

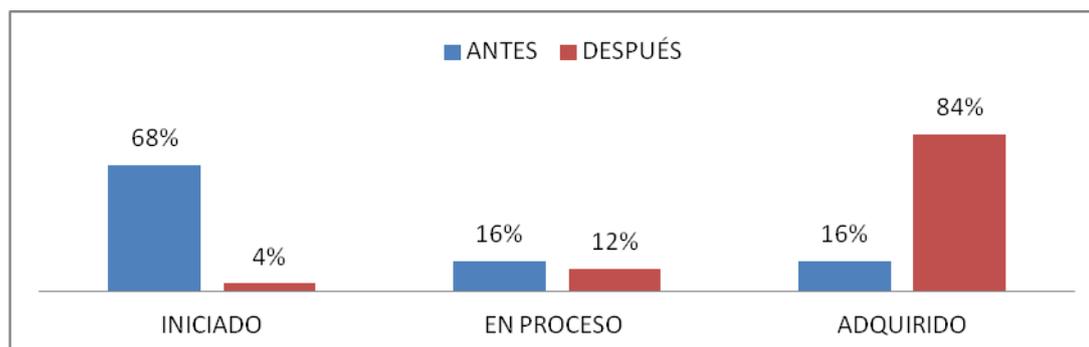
Cuadro N°4. 20.Mi paisaje

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Forma paisajes utilizando su imaginación y creatividad con las tiritas de papel de varios colores usando su habilidad en la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.	17	68%	4	16%	4	16%	1	4%	3	12%	21	84%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 20.Mi paisaje



Fuente: Cuadro N° 4.20

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se observa que el 84% de niños realizan una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad es decir este grupo superaron los aprendizajes, el 12% se encuentran en proceso y el 4% han iniciado.

Interpretación: Al ejecutar la guía se evidencia que un gran porcentaje de niños han corregido la realización de una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad. La casita y desarrollaron su motricidad fina porque mejoraron el trozado de papel, se debe aplicar de manera permanente esta actividad.

Ítem 21. Forma paisajes utilizando su imaginación y creatividad con las tiritas de papel de varios colores usando su habilidad en la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.

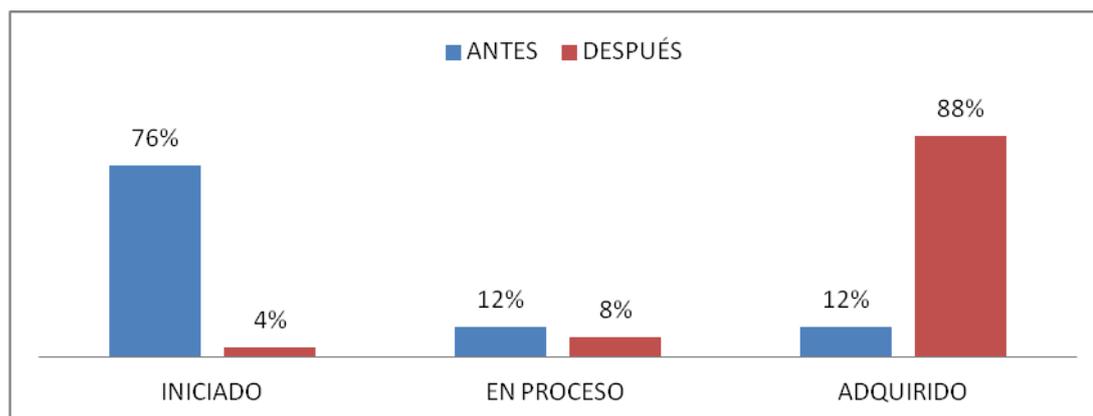
Cuadro N°4. 21.El barco

INDICADOR	ANTES						DESPUES						TOTAL
	INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		INICIADO		EN PROCESO		ADQUIR.		
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Forma paisajes utilizando su imaginación y creatividad con las tiritas de papel de varios colores usando su habilidad en la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.	19	76%	3	12%	3	12%	1	4%	2	8%	22	88%	50

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela “13 de Noviembre”

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Gráfico N° 4. 21.El barco



Fuente: Cuadro N° 4.21

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Análisis: Se observa que el 88% de niños realizan un barco con las tiritas de papel usando su habilidad, este grupo superaron los aprendizajes, el 8% se encuentran en proceso y el 4% han iniciado.

Interpretación: En la guía se puede evidenciar que un gran porcentaje de niños han realizado el barco con las tiritas de papel usando su habilidad y creatividad en la actividad: El barco, desarrollando su motricidad fina mejorando y su motricidad fina en el trozado de papel, actividades que se debe realizar a menudo con los niños y niñas de estas edades para el buen desarrollo de sus habilidades motoras finas.

4.2.3 Comprobación de la Hipótesis Específicas 3

a) Planteamiento de la Hipótesis

H1. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

H0. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de rasgado no desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero - septiembre 2015.

e. Nivel de significación

Se ha considerado trabajar con el valor de:

$\alpha = 0.05$ (nivel de significancia)

f. Criterio

$H_0. \pi_1 \geq \pi_2$

$H_0. \pi_1 < \pi_2$

Rechaza la H_0 si $Z_c > 1.64$

Donde 1.64 es el valor de Z en un ensayo a una cola con un nivel de significación de 0.05, y Z_c es el valor calculado de Z que se obtiene aplicando la fórmula:

$$Z_c = \frac{P_2 - P_1}{\sqrt{\frac{p_2q_2}{n_2} + \frac{p_1q_1}{n_1}}}$$

La simbología que se utilizó es la siguiente:

P1: proporción muestral 1

P2: proporción muestral 2

n1, n2: tamaño de la muestra

q1= pc-1

q2= ps-1

c. Cálculo

Para hallar la z de proporciones, se realizó una tabla de contingencia considerando el antes y después y también casos de éxito y fracaso. Éxito es un estudiante que adquiere los conocimientos en las actividades realizadas; fracaso es cuando el estudiante apenas ha iniciado sus aprendizajes. Las tablas de contingencia se hacen con los promedios de las preguntas correspondientes a esta Hipótesis.

N°	ASPECTOS OBSERVADOS	ANTES			DESPUÉS		
		A	E.P.	I	A	E.P.	I
15	Realiza una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad La casita para desarrollar la motricidad fina.	3	6	16	23	1	1
16	Forma un retrato con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad El retrato para desarrollar la motricidad fina.	3	7	15	22	2	1
17	Rasga y pega las tiritas de papel usando su coordinación viso motora en la actividad El Gato Glotón para desarrollar la motricidad fina.	2	5	18	20	2	3
18	Rasga y pega las tiritas de papel formando figuras geométricas en la actividad figuras geométricas.	3	4	18	21	3	1
19	Usa su imaginación con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad Rasgado libre para desarrollar la motricidad fina.	3	4	18	20	4	1
20	Forma paisajes utilizando su imaginación y creatividad con las tiritas de papel de varios colores usando su habilidad en la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.	4	4	17	21	3	1
21	Forma paisajes utilizando su imaginación y creatividad con las tiritas de papel de varios colores usando su habilidad en la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.	3	3	19	22	2	1
TOTAL		21	33	121	149	17	9

ADQUIRIDOS	Antes	21
	Después	149

$$P1 = 0,21$$

$$P2 = 1,49$$

$$q1 = 1 - 0,21 = 0,79$$

$$q2 = 1 - 1,49 = -0,49$$

$$n1 = 25$$

$$n2 = 25$$

$$Z_c = \frac{P2 - P1}{\sqrt{\frac{p2q2}{n2} + \frac{p1q1}{n1}}}$$

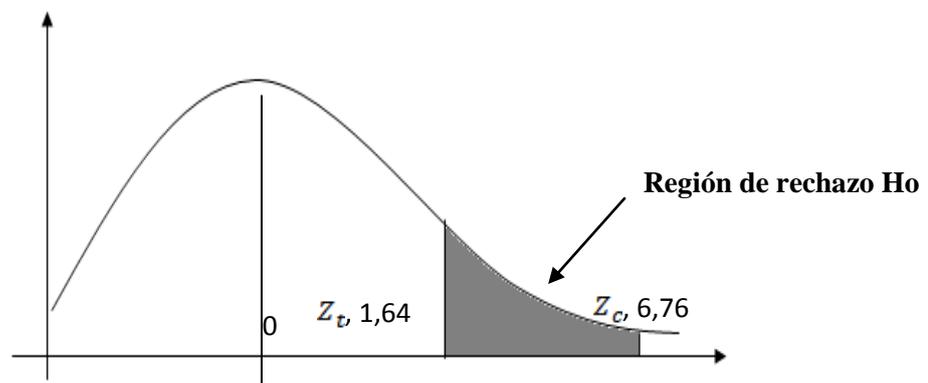
$$Z_c = \frac{1,49 - 0,21}{\sqrt{\frac{(1,49 * -0,49)}{25} + \frac{(0,21 * 0,79)}{25}}}$$

$$Z_c = \frac{1,28}{\sqrt{0,0292 + 0,0066}}$$

$$Z_c = \frac{1,28}{\sqrt{0,0358}}$$

$$Z_c = \frac{1,28}{0,1892} = 6,76$$

GRAFICACIÓN



Debido a que el valor de z calculado supera al valor de z teórico; es $Z_c = 6,76 \geq Z_t = 1,64$ como $6,76$ está en la zona de rechazo de la hipótesis nula, luego queda aceptada la hipótesis de investigación específica 3 es decir: La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.

CUADRO 4.22. FICHA DE OBSERVACIÓN PRIMERO DE BÁSICA RESULTADOS DEL ANTES Y DESPUÉS DE LA APLICACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DEL PRIEMRO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA MATRIZ CANTÓN ALAUSÍ

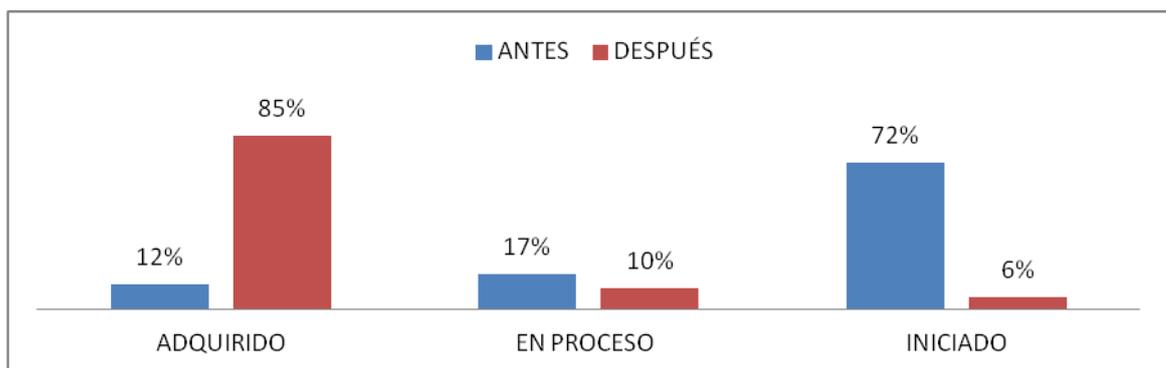
N°	ASPECTOS OBSERVADOS	ANTES			DESPUÉS		
		A	E.P	I	A	E.P	I
JUEGOS LÚDICOS							
1	Corre coordinando sus movimientos mediante la ejecución del juego la Carrera de Tortugas para desarrollar la motricidad fina.	4	6	15	22	1	2
2	Desarrolla su fuerza motriz de manos y pies realizando el juego Jirafas y Sapitos para desarrollar su motricidad fina.	3	4	18	21	3	1
3	Ejecuta los movimientos con equilibrio y destreza en el juego Malabaristas para desarrollar la motricidad fina.	2	3	20	21	2	2
4	Realiza con agilidad y rapidez el juego de sacarle la cola al burrito para desarrollar la motricidad fina	2	6	17	22	2	1
5	Ejecuta y se concentra con rapidez en el juego El lobo y las ovejas para desarrollar la motricidad fina	3	5	17	23	1	1
6	Desarrolla con equilibrio y atención la actividad jugamos con el cuerpo para desarrollar la motricidad fina	1	4	20	23	1	1
7	Desarrolla la coordinación motriz mediante la aplicación del juego El Anillo travieso para desarrollar la motricidad fina	3	2	20	22	2	1
DÁCTILO PINTURA							
8	Estampa su mano adecuadamente sobre la pintura en la actividad manitos de colores para desarrollar la motricidad fina.	3	7	15	23	1	1
9	Plasma los dedos de varios colores sobre la hoja de manera independiente en la actividad Deditos de Colores para desarrollar la motricidad fina.	3	5	17	20	3	2
10	Forma con movimientos propios, peces de varios colores con las manos de pintura en la actividad Pescaditos de colores para desarrollar la motricidad fina.	2	5	18	22	1	2
11	Ejecuta con coordinación de los dedos en la actividad la lluvia de colores para desarrollar la motricidad fina.	4	3	18	19	5	1
12	Coordina los movimientos de los dedos plasmando la pintura en la actividad El girasol para desarrollar la motricidad fina	3	2	20	18	5	2
13	Desarrolla la capacidad motriz fina con la actividad el arbolito.	4	1	20	18	5	2
14	Manifiesta la creatividad e imaginación con la actividad El paisaje para desarrollar la motricidad fina.	3	2	20	22	2	1
RASGADO							
15	Realiza una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad La casita para desarrollar la motricidad fina.	3	6	16	23	1	1
16	Forma un retrato con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad El retrato para desarrollar la motricidad fina.	3	7	15	22	2	1

17	Rasga y pega las tiritas de papel usando su coordinación viso motora en la actividad El Gato Glotón para desarrollar la motricidad fina.	2	5	18	20	2	3
18	Rasga y pega las tiritas de papel formando figuras geométricas en la actividad figuras geométricas.	3	4	18	21	3	1
19	Usa su imaginación con las tiritas de papel aplicando su destreza manual en la actividad Rasgado libre para desarrollar la motricidad fina.	3	4	18	20	4	1
20	Forma paisajes utilizando su imaginación y creatividad con las tiritas de papel de varios colores usando su habilidad en la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.	4	4	17	21	3	1
21	Forma paisajes utilizando su imaginación y creatividad con las tiritas de papel de varios colores usando su habilidad en la actividad Mi paisaje para desarrollar la motricidad fina.	3	3	19	22	2	1
TOTAL		61	88	376	445	51	29
PORCENTAJES		12%	17%	72%	85%	10%	6%

Fuente: Niños de Primero de Educación Básica de la Escuela "13 de Noviembre"

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Indicadores: A: Adquirido. E:P: En proceso, I: Iniciando



Fuente: Cuadro No.4.22

Indicadores: A: Adquirido. EP: En proceso, I: Iniciando

Análisis: Se puede observar claramente que los estudiantes después de la aplicación de la guía de Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina el 85% de los estudiantes han logrado adquirir en su gran mayoría los conocimientos, el 10% se encuentran en proceso y el 6% han iniciado su desarrollo motriz fino.

Interpretación: Con la aplicación de los diferentes ejercicios con estrategias lúdicas a través de juegos lúdicos, dátilo pintura y rasgado los estudiantes lograron expresar sus sentimientos, creatividad, lo que influye movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central, cuya acción es decisiva para la destreza de experiencia y aprendizaje sobre su medio o

entorno, lo que implica un papel central antes del aprendizaje de la lectoescritura, que requiere una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos con el fortalecimiento de la pinza digital del niño.

4.2.4 Comprobación de la Hipótesis General

Al comprobarse las hipótesis específicas se comprobó que el valor de Z_c es mayor que Z_t en las tres hipótesis por ende se demostró la hipótesis general de investigación, la misma que dice la Elaboración y Aplicación de una Guía de Estrategias Lúdicas **desarrollan** la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- La ejecución de los juegos lúdicos que se expusieron en la guía de estrategias lúdicas desarrollaron la motricidad fina por que permitieron sacar a flote las destrezas individuales y compartir experiencias colectivas en los niños del primer Año de Educación General Básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí.
- La puesta en práctica de las actividades de la técnica grafo plástica dáctilo-pintura que se establecieron en la guía de estrategias lúdicas permitieron la ejercitación de la Motricidad Fina porque mejoró la coordinación viso manual y habilidad motriz de los segmentos corporales en los niños del primer Año de Educación General Básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí.
- El desarrollo de las actividades de la técnica grafo-plástica “rasgado” que se aplicaron en la guía de estrategias lúdicas permitieron el desarrollo la motricidad fina porque ayudaron en la ejercitación de destrezas manuales, fuerza y coordinación motriz en los niños del primer año de Educación general Básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda mantener la ejecución de los juegos lúdicos expuestos en la guía de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de la Escuela “13 de Noviembre” ya que fortalecerá las destrezas y habilidades individuales y se obtendrá un mejor trabajo en equipo para facilitar el trabajo en el aula de los maestros.
- Se aconseja continuar la aplicación frecuente de las actividades de dátilo-pintura establecidas en la guía de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina ya que se obtendrá excelente coordinación viso manual lo que permitirá un mejor manejo de implementos educativos, y el desarrollo de la destreza motriz.
- Se sugiere seguir aplicando las actividades de la técnica grafo plástica “rasgado” ya que se obtendrá elasticidad, flexibilidad y fijeza en los dedos y manos lo que facilitará a futuro ejecutar movimientos de motricidad con precisión de espacio y coordinación de movimientos.

BIBLIOGRAFÍA

- Abbadie, M. (2006). *Educación Infantil*. Barcelona: Peideotrivo.
- ABC. (25 de Junio de 2015). *Juegos-Recreativos*. Recuperado el Abril de 2016, de <http://www.definicion.de/juegos-recreativos>
- Aguirre Zabaleta, J. (2005). La aventura del movimiento. En *Desarrollo psicomotor del niño de 0 a 6 años*. (págs. 765-811). Pamplona: Universidad Pública de Navarra.
- Antunez, c. (1998). Expresion Artistica-Plastica. En *Habilidades Artisticas* (pág. 125). Caracas.
- Asencio, L. (1986). Lo Cognitico Y Psicomotriz. En *Las Relacion De Lo Cognitivo Con Lo Psicomotriz* (pág. 25). Caracas.
- Aucouturier, & Lapierre. (2003). La Educacion Psicomotora. Ramón Cantó Alcaraz.
- Ausubel, P. (2008). *Psicologia general*.
- Babarro, J. (2014). Dactilopintura. *Orienta Creativa*, 186.
- Benlloch, M. (1998). En *Por un aprendizaje constructivista de las ciencias*. Madrid.
- Berruazo, M. (2005). *La Motricidad*. Buenos Aires: Universitario.
- Berruelo, J. (2007). Tpecnicas Grafoplásticas. En *Modulo De Tecnicas Grafoplasticas* (pág. 37). Santiago De Chile: Ramón Cantó Alcaraz.
- Brant, A. (2002). En *Tecnicas Y Estrategias De Aprendizaje* (pág. 40). Spencer Editions.
- Briceño, R. (1998). “Artes De Todas Las Épocas”. En *El Arte* (pág. 16.26). Lima: San Marcos.
- Cabanellas, I. (1990). materia plástica. En *dibujo u manipulacion de materia plástica* (págs. 111-114). Lima.
- Coll, C. (1996). Psicopedagogía. En *El Asesoramiento Psicopedagógico* (pág. 123). Madrid: Solé.
- Constitución. (2008). *Constitucion Politica Del Ecuador*. Quito.
- Cornelios, L. (2009). Desarrollo Psocomotriz. En *La Psicomotricidad* (págs. 156-167). Lima-Peru: San Marcos.
- Da Fonseca, V. (1988). *Ontogénesis de la motricidad*. madrid: G nuñez editor.
- Decrory. (2006). *El Juego Educativo*. Mexico: Editorial Alfaomega Tomo1.
- Educación, M. (1992). En *Recursos Didacticos* (pág. 54). Quito.
- Educación, M. (2012). Marco legal educativo. En C. d. Ecuador. Quito: Editogram S.A.
- Educación, M. d. (2012). *Marco legal educativo*. Quito: Editogram S.A.

- Educación, P. D. (2006). *Políticas Plan Decenal de Educación*. Quito.
- Freud, S. (2012). *La psicología y la motricidad*. Madrid.
- García, A. (2002). Guías de Aprendizaje. En *Guía Didáctica* (pág. 241). Caracas: Comunicación y Pedagogía.
- Gassier, J. (1999). *Manual del desarrollo psicomotor*. Barcelona: Garces.
- Gratiot, A. (1999). Desarrollo Biológico. En A. Gratiot, *Desarrollo Afectivo Y Moral (3ª Ed.)* (pág. 324). Bogotá: Sudamericana.
- Herbert, R. (1973). *Educación por el Arte*. Buenos Aires: Paidós 5ª edición.
- Hernández, J. (1999). *Estrategias educativas para el aprendizaje activo*. Quito.
- Jiménez. (2002). *Lúdica en el desarrollo del niño*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Knapp, O. (1981). Habilidades Y Destrezas. En *Habilidades Y Destrezas Adquiridas A Traves Del Movimiento* (pág. 19). Madrid: Practices.
- Lavega, P. (2000). Juegos Tradicionales. En P. Lavega. Barcelona: Universo S.A.
- Le Boulch, J. (1983). Desarrollo Psicomotor. En *Desarrollo A Los 6 Años* (págs. 76-82). Madrid: Magisterio español y editora Nacional.
- Lemus, A. (1973). En *Pedagogía, Temas Fundamentales* (pág. 208). Edit. Kapelusz, BsAs.
- Loei. (2011). *Ley Organica de Educacion Intercultural*. Quito.
- LOEI. (2011). *Ley Organica de Educacion Intercultural*. Quito.
- Luz, S. (2011). *Mezcla de colores*. Buenos Aires: Equipo.
- Mamarandy, L. (17 de 06 de 2013). *Guia Infantil*. Obtenido de <http://www.guiainfantil.com/1393/la-pintura-dactilar-o-pintura-con-los-dedos.htm>
- Martínez, P. (2002). Modelos Técnicos Y Estrategias. En *La Orientación Psicopedagógica* (págs. 33-92). España: EOS.
- Marx, C. (1892). *El marxismo y la formación del hombre bueno*. Londres.
- Mec-Mbs. (2002). Programa Nuestros Niños. En *Referencia Curricular De Educación Inicial*. Quito: Alianza 992.
- Montesori, M. (2009). fundamento de la educación y la cultura. En *La Educación Actual* (págs. 76-80). Madrid: Araluce.
- Mota, C. (1998). *Innovaciones Creativas De La Lectoescritura*. Puerto Rico: Rivera.
- Netdisney. (2003). *Mezcla de colores Fundamentos de diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Piaget, J. (1956).

- Piaget, J. (2010). *El Desarrollo Psicogenético*. Barcelona: Anagrama.
- Proyectos Escolares, I. (2014). En M. d. Educación. Quito: Subsecretaría para la Innovación y el Buen Vivir.
- Recreación Infantil. (s.f.). *Folleto*.
- Rincón, A. (1998). Tecnicas Grafoplasticas. En *Uso de la Plastilina* (págs. 23-45).
- Robollo. (2002).
- Sánchez, S. (28 de 05 de 2011). *Recreativos team*. Obtenido de <http://recreativosteam.blogspot.com/>
- Santamaria, S. (19 de 12 de 2010). *Tecnicas de artes plasticas*. Obtenido de <https://www.tripadvisor.com.pe>
- Schiller, J. (2010). *Monódulo De Educación En El Jardín De Infantes*. Barcelona : Alba editorial.
- Stocker, k. (1984). *estrategias en el aula*. Lima: Debolsillo.
- Tapia, j. (1993). Motivacion Y Aprendizaje Escolar. En *Desarrollo Psicologico Y Educacion*. Madrid : Palacio Y A Marchesi Eds.
- Tinajero, A. y. (2011). Reforma Curricular educación Inicial. En Mineduc. Quito.
- Velázquez, R. (2003). Psicomotricidad patrones de movimiento. En R. Velázquez, *Psicomotricidad patrones de movimiento* (pág. 365; 368). Paris: Albin Michel.
- Vigotsky, L. (2003). *El Desarrollo Psicosocial*. Moscou : Paidos Iberica.

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**INSTITUTO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN
MAESTRÍA EN DOCENCIA EN INTERVENCIÓN
PSICOPEDAGÓGICA**

PROYECTO DE TESIS

**Previo a la obtención del Grado de Magister en Docencia en Intervención
Psicopedagógica**

**TEMA: “ESTRATEGIAS LUDICAS, EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA
PARROQUIA MATRIZ, CANTÓN ALAUSÍ, PERÍODO ENERO -
SEPTIEMBRE 2015”**

AUTORA:

BLANCA SUSANA CAMPOVERDE SEPA

DIRECTOR DE TESIS

Riobamba, Febrero de 2015

1. TEMA:

“ESTRATEGIAS LUDICAS, EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA MATRIZ, CANTÓN ALAUSÍ, PERÍODO ENERO - SEPTIEMBRE 2015”

2. PROBLEMATIZACIÓN

2.1. UBICACIÓN DEL SECTOR DONDE SE VA A REALIZAR LA INVESTIGACIÓN:

La presente investigación se la realizará en la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

2.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

En la educación general básica a edad preescolar, se constituye en el espacio de vida, quizás, más rico en experiencias que implican movimiento y expresión, en donde las capacidades motrices finas del infante se encuentran en un período transicional pero al no ser aplicadas con estrategias de aprendizaje lúdicas de acuerdo al nivel impide que el proceso educativo se estanque y por defecto la motricidad en los niños no se desarrollen adecuadamente.

Se debe tomar muy en cuenta que para lograr el desarrollo de la motricidad fina se debe obtener un aprendizaje significativo por tal razón la utilización de juegos lúdicos, actividades de dactilopintura y actividades de rasgado de papel trascienden en el proceso de inter-aprendizaje y lo que es más en el proceso de desarrollo de la motricidad fina, la solución al problema será la elaboración y aplicación de la guía con estrategias lúdicas que contenga los ejercicios y actividades planteadas.

En la escuela “13 de Noviembre se ha detectado problemas en la utilización de estrategias lúdicas como son descoordinación de movimientos, dureza en sus manos, no existe flexibilidad muscular en los niños por ello es necesario la Guía con estrategias lúdicas.

2.3.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Cómo las Estrategias Lúdicas desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.?

2.4.- PROBLEMAS DERIVADOS:

¿Cómo las Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero - septiembre 2015?.

¿Cómo las Estrategias Lúdicas a través de la dactilopintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero - septiembre 2015?.

¿Cómo las Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero - septiembre 2015?.

3.- JUSTIFICACIÓN

Esta investigación tiene en su importancia en la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de primer año de educación básica ya que en este año es primordial sentar bases pedagógicas para el buen desenvolvimiento en proceso educativo.

Su valor se respalda en la necesidad de aplicación del juego y la recreación, de la aplicación de la dactilopintura y de la aplicación del rasgado de papel, los mismos que deben ser orientados hacia fines educativos para así conseguir el máximo beneficio.

Es pertinente la investigación ya que permite a los niños en un inicio se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, logrando guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

Es de impacto la realización de este trabajo porque se debe considerar que la motricidad fina es la estrecha relación existente entre los movimientos físicos, el desarrollo psíquico, y finalmente el desarrollo a nivel de ser humano

Es factible la realización de este trabajo investigativo puesto existe el apoyo, recursos necesarios y el respaldo para su ejecución.

Los beneficiarios directos de este trabajo serán los niños del primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí.

4.- OBJETIVOS:

4.1.- OBJETIVO GENERAL

Comprobar cómo las estrategias lúdicas desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.

4.2.- OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

4.2.1. Demostrar cómo las estrategias lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.

4.2.2. Determinar cómo las Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.

4.2.3. Evidenciar cómo las Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz, cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.

5.- FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

5.1.- ANTECEDENTES DE INVESTIGACIONES ANTERIORES.

Revisado los archivos de las Universidades locales no se ha podido detectar la existencia de investigaciones similares con el tema planteado, se espera que este trabajo de investigación sea el aporte que necesita la escuela para mejorar la calidad educativa

5.2.- FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Le Boulch nos describe: "sólo la educación que parte de un apoyo fundamentándose en el desarrollo motriz, basada en una metodología activa, y a la vez participativa, de hechos motóricos, relacionados a los niveles de madurez del niño, será la que brinde la posibilidad de la génesis de la imagen del cuerpo, núcleo de la personalidad".

La presente investigación a través de la aplicación de estrategias lúdicas con juegos y ejercicios de dactilopintura y de rasgado de papel no solo permitirá una educación con conocimientos sino también desarrollará la personalidad en el niño.

5.3. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA

Según Jean Piaget: Dice que el desarrollo cognitivo del niño están relacionados con actividades del conocimiento como pensar, reconocer, percibir, recordar, otras”

En la aplicación de la guía de estrategias lúdicas los niños tendrán la oportunidad de pensar, percibir y coordinar movimientos para su desarrollo motriz fino

5.4. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Piaget expresa: Los alumnos aprenden de mejor manera cuando observan y manipulan recursos didácticos, manifestando agrado e interés por aprender.

Para que el aprendizaje se lleve a cabo satisfactoriamente será preciso que todos los factores motrices, psicológicos y afectivos que intervienen en la guía de estrategias lúdicas intervengan en los aprendizajes, para de esta forma alcanzar una madurez adecuada.

Esta investigación se basa en el nuevo enfoque pedagógico que toma en cuenta dos pilares fundamentales del aprendizaje, de un lado la pedagogía activa, y en segundo lugar la concepción constructivista.

5.5. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Vigotsky dice: “Las personas, tanto individual como colectivamente, “construyen” sus ideas sobre su medio físico, social o cultural”

En esta investigación al ser aplicada la guía de estrategias lúdicas los niños trabajarán en equipo e individualmente, compartirán experiencias con conocimientos previos y luego de aplicar las actividades de la guía, todo ello conlleva al desarrollo de la motricidad fina que tanta nos hace falta poner énfasis en la educación de nuestro centro educativo.

5.7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Constitución de la República del Ecuador 2008

Art. 26. “La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición

indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”.

Art. 343. Establece un sistema Nacional de Educación que tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibilite el aprendizaje, y la generalización y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

Ley Orgánica de Educación Intercultural

Art. 1.-Ámbito. La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad; así como las relaciones entre sus actores. Desarrolla y profundiza los derechos, obligaciones y garantías constitucionales en el ámbito educativo y establece las regulaciones básicas para la estructura, los niveles y modalidades, modelo de gestión, el financiamiento y la participación de los actores del Sistema Nacional de Educación.

Art. 2. Literal b. Educación para el cambio. La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

Art. 7. Literal b. Recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

Art. 2. Literal f. Desarrollo de procesos. Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de

manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria.

5.8. La Estrategia en la educación

Son todas las actividades hechas por el maestro para facilitar la formación y el aprendizaje de conocimientos y actitudes en los estudiantes. Para que no se conviertan en simples técnicas o recetas deben estar basadas sólidamente en formación teórica de los profesores, puesto que en la teoría encontramos la creatividad que necesitamos para acompañar lo complejo del proceso de enseñanza - aprendizaje. (Stocker, 1984)

Lo lúdico en educación

En referencia a los aspectos teóricos y metodológicos que se relacionan con lo lúdico, existen varias estrategias por las cuales se combinan la parte cognitiva, lo afectivo y lo emocional del estudiante.

Son direccionadas y vigiladas por el maestro para mejorar los niveles de aprovechamiento del alumno, mejorar su capacidad social y creativa además de inculcar su formación científica y tecnológica.

Por lo lúdico se mejora el aprendizaje debido al espacio dinámico virtualizado que conlleva, como un reflejo simbólico capaz de transformar lo grande en pequeño, lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los estudiantes en profesionales.

El elemento fundamental, del aprendizaje específicamente lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado de muy buena forma en la mayoría de niveles en la educación y que mejora grandemente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Puede usarse con una amplia variedad de propósitos, dentro del aprendizaje, pues enseña autoconfianza y aumenta la motivación en el estudiante. Es un método poderoso que muestra lo importante de aquello que se aprende.

La lúdica es una actividad dadora de alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una parte del desarrollo humano con una innovadora concepción porque no solo se debe incluir en el tiempo libre, ni ser interpretada como un simple juego.

Lo lúdico instruye. El estudiante o aprendiz, mediante lúdica, empieza a pensar y actuar en una situación determinada que fue generada con semejanzas en la realidad, con un fin pedagógico.

El significado para la enseñanza que tiene la lúdica es la forma en que se combina la participación, el grupo, el entretenimiento, creatividad, competición y la obtención de resultados en problemáticas reales.

Objetivos

Los objetivos pueden ser diversos y aumentan a medida que se practica la lúdica.

Entre los objetivos generales más importantes se pueden citar los siguientes:

- Inculcar a los alumnos a tomar decisiones enfrentando problemáticas reales.
- Garantizar la adquisición de experiencias prácticas sobre trabajo y actividades organizativas y grupales de los estudiantes.
- Potenciar la absorción de la forma teórica de las asignaturas, partiendo de un mejor nivel de aprendizaje de tipo creativo.
- Predisponer a los estudiantes para solucionar problemas cotidianos.

Principios didácticos

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de (Stocker, 1984)

Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje.

Carácter científico. Todo tipo de enseñanza debe conllevar un gran carácter científico, pero apoyado en la realidad.

Sistematización. Este se deriva de las leyes científicas que nos inculcan que la realidad es una, forma un sistema global y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder sus características de sistémico.

Dentro el proceso educativo, la sistematización de la forma de enseñanza, quiere decir formación de menos a más en el estudiante, partiendo de los contenidos curriculares. Se deberá aportar conocimientos con preparación previa y estructurados de tal manera que el alumno, pueda integrarlos como parte de un global.

Relación entre la teoría y la práctica. La teoría son los contenidos curriculares que se transmitirán a los alumnos, pero para lograr la asimilación, el maestro añadirá actividades prácticas.

Relación entre lo concreto y lo abstracto. Para lograrlo los alumnos pueden llegar a hacer abstracciones por medio de la observación directa e indirecta de la realidad, partiendo de la explicación del docente; mediante el uso de procedimientos que incluyan las explicaciones del maestro, la observación del alumno y preguntas en la retroalimentación.

Independencia cognitiva. Aprender a aprender, es la parte consciente y la actividad que los alumnos realizan independientemente.

Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe poseer comprensión y debe ser posible de acuerdo con las individualidades del alumno.

De lo individual y lo grupal. El proceso educativo debe incluir, intereses a nivel grupal y también individual de cada uno de sus miembros, con el fin de lograr las metas propuestas y cada una de las tareas de enseñanza.

De solidez de los conocimientos. Consiste en trabajar de forma sistemática y consciente mientras dure el proceso de enseñanza, evitando el posible olvido.

Debemos señalar que el maestro debe tener una preparación pedagógica para realizar una adecuada selección de la metodología y medios de enseñanza, que permitan la dirección correcta de la actividad cognitiva del estudiante hasta la forma de asimilar y consolidar los conocimientos.

Metodología

Las estrategias lúdicas deben ser aplicadas para que evitemos que las actividades académicas se vuelvan tediosas.

La lúdica contribuye al desarrollo del potencial de los estudiantes, se adecua la pedagogía y teoría existente, para mejorar el proceso educativo. Esta propuesta se basa en la lúdica como manifestación de energía por parte del estudiante, por medio de diversas actividades.

Ayuda a desarrollar procesos de aprendizaje y se puede usar en cualquier nivel o año, en enseñanza de tipo formal e informal. Esta metodología no se debe confundir con uso de juegos o como intervalo entre una actividad y otra.

Es una estrategia compleja de trabajo, concentrada en el estudiante, a través de la cual el maestro preparará y organizará las actividades previamente, propende y crea un ambiente positivo para el desarrollo, controlará y detectará posibles dificultades así como los progresos, evalúa y hará los ajustes que sean convenientes.

Metodológicamente, al juego se lo usa como un instrumento para generar conocimiento, no como un simple motivador, basándonos en la idea de que, el juego, por sí solo, implica una forma de aprendizaje.

Se logra interiorizar y transferir conocimiento para hacerlo significativo, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se ponen en manifiesto estados de ánimo e ideas propias, esto conlleva al desarrollo de la inteligencia emocional.

El maestro dejará de ser el protagonista dentro del proceso de aprendizaje, se reconstruyen los conocimientos partiendo de los acontecimientos del medio ambiente.

Definamos la clase lúdica como un espacio dedicado para el aprendizaje.

Las actividades lúdicas son todas aquellas acciones que impulsan al desarrollo de habilidades y capacidades que todo estudiante necesita para apropiarse del conocimiento.

El aula es un espacio propicio para realizar una oferta lúdica, con sus cualidades propias y distintas, usando actividades didácticas, con animación y pedagogía activa.

Se facilita la comprensión de un tema cuando el estudiante está en contacto con el entorno de una manera dinámica y divertida.

Dentro del juego se presenta lo primordial del crecimiento y desarrollo de las personas. Los ambientes lúdicos se pensaron originalmente como un lugar con recursos físicos-sensoriales, como luz, color, sonidos, el espacio, mobiliario, que forman el lugar o aula en sí, diseñados de modo que el aprendizaje se lleve a cabo con un bajo nivel de tensión y la máxima eficacia.

Una clase lúdica se muestra como un ambiente de aprendizaje total, se usa la teoría y se relaciona con la práctica, para lograr una reflexión exhaustiva, debido a que está cargada de significados.

Se satisface la necesidad que tiene el estudiante de sorpresa, de admiración, de incertidumbre, de distracción, etc., y se caracteriza en gran medida por el nivel de creatividad, de espontaneidad, de optimismo y de un buen sentido del humor, estos afloran de manera espontánea en el uso lúdico de la clase.

Con esto logramos, que el alumno analice diversas perspectivas del entorno y pueda integrarse correctamente a la sociedad en la que viva.

La clase lúdica, no es simplemente un lugar para resolver las necesidades recreativas de los estudiantes, sino el elemento fundamental dentro del contexto escolar, partiendo de una pedagogía más creativa, de acuerdo con las necesidades de formación del ser humano.

El nivel de convivencia, la comunicación, la cooperación al trabajar, el nivel de socialización, análisis, reflexión, un adecuado uso del tiempo y la creatividad son los muy importantes dentro de la clase lúdica.

La lúdica está directamente relacionada en cada etapa de la vida humana y ayuda a la asimilación del conocimiento, que se traducen en la elaboración constante del pensamiento individual en continuo cambio, por la influencia del pensamiento colectivo de su entorno.

El proceso educativo es individualista, en el sentido de permitir que cada estudiante trabaje a su propio ritmo e independientemente, promoviendo la colaboración y el trabajo grupal, estableciendo relaciones grupales con sus compañeros, aprendiendo más y de forma motivadora, esto aumenta su autoestima y ayuda al logro de habilidades cognitivas y sociales más efectivas.

La clase lúdica está pensada para ser voluntaria, con ciertos límites de tiempo y espacio, que sigue reglas básicas, pero obligatorias, que tiene un fin y acompañadas de sentimientos de alegría, así como de conciencia de individualidades, con la vida cotidiana.

Lo lúdico es una experiencia pedagógica, tanto para el maestro como para el alumno, pensando en complacer diferentes necesidades del estudiante y los distintos momentos del proceso de formación, la propuesta de actividades lúdicas se usará como una guía que comprende el juego inicial, el juego medular y el juego como una forma de evaluación al finalizar las actividades.

La planificación y secuencialidad de una clase lúdica, así también, la selección y uso de materiales y recursos didácticos, son el trabajo fundamental que un docente deberá aplicar.

Se tomarán en cuenta y trabajaran aspectos necesarios y muy importantes como la motivación, la meta cognición y la evaluación en cuanto a el entendimiento del contenido, puesto que nos permite dar una calificación y el maestro puede obtener una idea clara del nivel de avances concretos de sus alumnos. El estudiante se mantendrá en un ambiente tan natural y normal como sea posible y el maestro no deberá aplicar actividades lúdicas hasta que todos sus alumnos hayan socializado entre ellos.

Deben explicarse de la forma más fácil posible cada uno de los instrumentos de evaluación y su propósito, antes de realizar las actividades en el aula.

Estrategia lúdica

La lúdica es una extensión del desarrollo humano que provoca el desarrollo psicosocial, la formación teórica, la formación individual como persona, en otras palabras agrupa una variedad de actividades que conjuran el placer, el goce, el incentivo creativo y conocimiento. (Jiménez, 2002)

Estrategia Lúdica es un método de enseñanza participativo y dialógico el cual está impulsado por un uso creativo y de nivel pedagógico consistente, usando técnicas, ejercicios y juegos didácticos, los cuales están hechos para generar aprendizaje significativo específicamente, dentro de los términos de conocimientos, habilidades o competencias sociales, para la inclusión de valores.

El juego

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. (Piaget, 1956)

5.9. MOTRICIDAD

Una definición de motricidad surge a partir del trabajo de Wallon, sobre psicología evolutiva pero en especial de aquellos que se refieren a la madurez fisiológica e

intelectual, aquellos que muestran la trascendencia del movimiento para conseguir la madurez psicofísica de la persona.(Gratiot, 1999)

Pero vamos a ver más específicamente cómo las dos propuestas metodológicas más clásicas definen la motricidad en sus planteamientos y que más han influido y están influyendo.

Picq y Vayer: “La educación psicomotriz es una acción psicológica que utiliza los medios de la educación física con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento del niño.

Su pretensión es la de educar sistemáticamente las conductas perceptivo-motrices del alumno con objeto de facilitarle los diversos aprendizajes y la integración escolar y social”

Lapierre y Aucouturier expresa: “La educación psicomotora es el fundamento de toda educación y definen la motricidad como un proceso basado en la actividad motriz, en el que la acción corporal, espontáneamente vivenciada, se dirige al descubrimiento de las nociones fundamentales y conduce a la organización y estructuración del yo y el mundo”

Citando a los anteriores, nuestra intención es resaltar la gran importancia que la misma tiene, tanto en el desarrollo afectivo y social como intelectual.

Importancia que llega a su cumbre cuando a Educación Preescolar e Infantil se refiere, ya que es en estos años de la vida del niño cuando el movimiento adquiere su máxima dimensión como vía del conocimiento de sí mismo y de su entorno. Cualquier déficit en esos momentos cruciales, sin lugar a dudas, va a acarrear en problemas de aprendizaje, socialización o de personalidad.

De ahí la necesidad de un buen programa de motricidad es prioritaria, tanto para el pleno desarrollo del niño como para la prevención de pequeñas pero graves dificultades.

Consideramos que la motricidad conlleva la estrecha relación que existe entre los movimientos físicos, el desarrollo psíquico, y desarrollo como ser humano. Se considera

como la relación existente entre el desarrollo social, cognitivo, afectivo y motriz de los niños o niñas como una unidad. Antes de relacionar los ejercicios de motricidad fina detallaremos en qué consiste la motricidad gruesa y fina a partir de consideraciones de la autora.

Motricidad gruesa: Son aquellas acciones de los mayores grupos musculares y posturales.

Movimientos del cuerpo entero o de grandes segmentos corporales.

Motricidad fina: Es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies.

MOTRICIDAD FINA

Concepto:

La motricidad fina entiende cada una de aquellas actividades realizadas por el niño que necesitan de gran precisión y un alto nivel de coordinación. (Berruazo, 2005).

Este tipo de motricidad hace referencia a aquellos movimientos hechos por una o más de una parte del cuerpo, éstas no son de gran amplitud sino, movimientos de mayor precisión.

La llamada motricidad fina requiere un nivel elevado de madurez y un aprendizaje de prolongada duración para que cada uno de sus aspectos sean adquiridos, ya que existen varias diferencias de dificultad y precisión.

Para lograrlo se debe seguir un proceso de orden cíclico: iniciando el trabajo desde que el niño o niña es capaz, partiendo de un nivel bastante simple para continuar a lo largo de los años con metas más complicadas y correctamente delimitadas en las que se exigen diferentes objetivos según corresponda a las edades.

Los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto en el ámbito escolar, como educativo en general son:

COORDINACIÓN VISO MOTRIZ

Esta coordinación es la correspondiente a un movimiento manual o corporal, que responde a un estímulo visual y se adecua positivamente, existe el dinamismo por el gestor frente al estímulo visual que lo provoca y es afectado por todo o una parte del cuerpo. La maduración de la coordinación viso motriz conllevan a una etapa de experiencias en las que son necesarias cuatro elementos. (Berruazo, 2005)

- El cuerpo
- El sentido de la visión
- El oído
- El movimiento del cuerpo o del objeto

El niño va desarrollando sus facultades psíquicas o motrices para integrarse al medio ambiente con todas sus variantes, acomodándose a su entorno logrando una familiarización adaptándose de esta manera al nivel de madurez viso motor. A los cuatro a cinco años el niño va adquiriendo precisión tanto en cuanto a la distancia como al volumen del objeto. La coordinación viso motriz está dada por las acciones orientadas al conocimiento de la izquierda y derecha. Por el logro a las coordinaciones ojo mano; ojo pie; y por las coordinación general ojo, mano y pie y la independización sementaría del hombro, codo, muñeca, dedos, rodilla y pies.

COORDINACIÓN MANUAL

Esta coordinación conducirá al niño al dominio de las destrezas manuales indispensables para el aprendizaje de la Lectoescritura. (Velázquez, 2003)

Los elementos más afectados, que intervienen más directamente, son:

- Los dedos
- La mano.
- La muñeca.
- El antebrazo.

Hay que tener en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuara de dedos.

Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos, podrá iniciar el aprendizaje de la escritura:

- Corporales (manuales);
- Instrumentales (pinceles, lápices)
- Coordinación viso-motriz.

A pesar de ello, creemos que es importante desglosar todos sus aspectos y analizarlos separadamente, viendo también el proceso para su adquisición. Creemos, por otra parte, que muchos de los aspectos aparecen simultáneamente en el proceso de maduración del niño y que el hecho de trabajar uno de ellos no tan sólo no ha de excluir el trabajo de otros, sino que se pueden complementar, aportando cada uno de ellos, elementos positivos en el proceso de maduración del niño.

La coordinación manual implica la capacidad para reconocer y discriminar estímulos visuales e interpretarlos asociándolos con experiencias previas.

Se deriva del manejo físico que el niño efectúa con los objetos, primero con sus manos y posteriormente con los ojos.

Durante los años preescolares, gracias a la actividad perceptiva, aprende a explorar, reconocer y discriminar objetos o formas por medios táctiles y visuales, con una dependencia gradualmente mayor de las claves del conocimiento visual, que más tarde servirán de base para el aprendizaje de la lectura y escritura.

El desarrollo de la percepción visual y la coordinación visomanual, implica la capacidad para reconocer y discriminar estímulos visuales e interpretarlos asociándolos con experiencias previas.

La percepción visual no es sólo mirar los objetos, es también poder diferenciarlos por su forma, color, tamaño, posición, etc., para utilizarlos en el aprendizaje diario, corresponde cuatro áreas de entrenamiento: direccionalidad, motilidad ocular, percepción de formas y memoria visual.

LATERALIDAD

Creemos que antes de plantear las diferentes implicaciones de las áreas que hemos citado de la motricidad fina, se tendría que hablar de la lateralidad, por ser este un elemento previo al dominio motriz del niño, especialmente en lo que se refiere a la motricidad fina y de una manera central en lo que se refiere a las manos, tomando en cuenta que la lateralidad la define la persona no el objeto. El proceso de lateralización de un niño tiene una base neurológica, por cuanto tendrá una dominancia manual según sea un hemisferio u otro el que predomine, afectando en sentido inverso será pues derechista el que tenga una dominancia hemisférica izquierda, y viceversa. (Velázquez, 2003)

DIRECCIONALIDAD

Considerada como lateralidad en proyección espacial, cuando un niño o niña ha tomado conciencia de sus lados derecho e izquierdo.

Motilidad Ocular

Es cuando el estudiante ha desarrollado habilidades de mover ambos ojos en forma coordinada y la capacidad para seguir un objeto que se desplaza, de un lugar a otro

Percepción de Formas

Igual que otras destrezas visuales forman una conducta compleja, es desarrollada partiendo de la percepción de formas muy básicas, progresivamente concluyen identificando los rasgos distintivos. Esto requiere la habilidad para reconocer semejanzas y diferencias en el entorno inmediato, es un requisito previo para la diferenciación simbólica y la interpretación necesaria para la lectura.

Memoria Visual

Esta memoria es una de las funciones integradoras del ser la cual permite reconocer, grabar, conservar y luego activar los contenidos del aprendizaje sistemático.

Percepción Auditiva

Es un requisito previo para la correcta comunicación; También es la capacidad de reconocer, separar e interpretar estímulos auditivos, asociados a experiencias. Diferenciación auditiva: mientras se desarrolla esta actividad, se logra capacitar al niño, para que pueda captar los sonidos, logre su retención y los relacione con el símbolo que lo representa (destreza de escuchar).

Motricidad Fonética

En su totalidad el lenguaje oral está apoyado en varios factores funcionales que son los que le dan vida al sistema fonador y estos aspectos son:

- Acto de fonación: posibilita el paso del aire a través de los diferentes órganos.
- Motricidad general de cada uno de los órganos: velo de paladar, lengua, labios, cuerdas vocales.
- Coordinación de los diferentes movimientos.
- Automatización del proceso fonético del habla.

Por esto pensamos, que es un aspecto muy importante y necesario dentro de la motricidad, a estimular y seguir de cerca para garantizar el dominio de cada uno de ellos.

6. HIPÓTESIS.

6.1. HIPÓTESIS GENERAL

LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS LUDICAS DESARROLLAN LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA MATRIZ CANTÓN ALAUSÍ, PERÍODO ENERO- SEPTIEMBRE 2015.

6.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.

6.2.1. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

6.2.2. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de la dátilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

6.2.3. La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

7. OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA I

La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIZACIÓN	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS.
INDEPENDIENTE Juego Lúdico	Juegos Lúdicos son considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educando para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, razonar, desplazar y construir nuevas cosas.	Estrategias Integración Construcción	Juegos lúdicos Juegos recreativos Juegos tradicionales	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de Observación
DEPENDIENTE Motricidad Fina	La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.	Motricidad Movimientos	Ejercitación de manos Ejercitación dedos Movimientos corporales	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación

7.1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA II

La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIZACIÓN	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS.
INDEPENDIENTE Dáctilo pintura	La dáctilo pintura es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación.	Actividad Movimientos rítmicos Desplazamiento Creación artística	Mezcla de colores Pintura con los dedos Pintura con esponja	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación
DEPENDIENTE Motricidad Fina	La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.	Motricidad Movimiento Interpretaciones de emociones y sentimientos	Ejercitación de manos Ejercitación dedos Ejercitación de pies Movimientos corporales Alegría Cooperatividad	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación

7.2 OPERACIONALIZACIÓN DE LA HIPÓTESIS ESPECÍFICA III

La Elaboración y Aplicación de una guía Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015..

VARIABLE	CONCEPTO	CATEGORIZACIÓN	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS.
INDEPENDIENTE Rasgado	El rasgado de papel además de producir destrezas permite que el niño obtenga sentido de las formas y conocimientos del material, lo cual le permitirá más tarde trabajar con otros materiales.	Destrezas Movimiento Conocimiento	Rasgado de papel Rasgado de tiras de papel Rasgado de figuras de revistas Rasgado de figuras geométricas.	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de Observación
DEPENDIENTE Motricidad Fina	La motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos, se ubica en la Tercera Unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos (unidad efectora por excelencia, siendo la unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental) localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.	Motricidad Movimientos Interpretaciones de emociones y sentimientos	Ejercitación de manos Ejercitación dedos Ejercitación de pies Movimientos corporales Alegría Cooperatividad	TÉCNICA Observación INSTRUMENTO Ficha de observación

8. METODOLOGÍA

8.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se define por sus características en:

Investigación de Campo.- Porque se realizará en lugar de los hechos es decir a los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015..

Cuasi experimental: Porque no se manipulará intencionalmente ninguna variable, tampoco se trabajará con grupos de control, porque el objetivo es superar los problemas desarrollo la motricidad fina

Cuantitativa: Porque la información será de manera precisa y con su respectivo porcentaje, en el análisis e interpretación de los resultados de la ficha de observación aplicada a los niños

8.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Explicativa -descriptiva.- Mediante la observación se describirá las causas y efectos que produce la aplicación de la guía con estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero-septiembre 2015..

Investigación Bibliográfica: Porque la fundamentación teórica tendrá las dos variables como es las estrategias lúdicas y la motricidad fina,

Correlacional. La investigación se realizara de manera Correlacional de que a la variable independiente se le relaciona con la variable dependiente en el proceso de investigativo.

8.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Método Científico

Este método se utilizará, porque permite llegar a la comprobación de las hipótesis planteadas.

Método Hipotético Deductivo

Se empleará este método porque permitirá analizar hechos generales y hechos particulares en la aplicación de la guía de Estrategias Lúdicas para desarrollar la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero-septiembre 2015.

Método Analítico

Este método se ejecutará, con el uso adecuado de la guía Estrategias Lúdicas para desarrollar la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015..

Método Sintético

Esta investigación se efectuará gradual y sistemáticamente de forma clara que permitirá elaborar y aplicar la guía Estrategias Lúdicas para desarrollar la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015., para la comprobación de las hipótesis planteadas.

8.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA RECOLECCIÓN DE DATOS

En el presente proyecto investigativo se utilizara las siguientes técnicas:

Observación:

La Técnica de observación permitirá observar el desarrollo de la guía de Estrategias Lúdicas para el desarrollan la motricidad fina.

Instrumentos.

Con la Ficha de observación se recolectará la información de los resultados de los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, mediante el antes y el después de la aplicación de la guía Estrategias Lúdicas para el desarrollan la motricidad fina..

8.5 POBLACIÓN Y MUESTRA

Para el estudio de este proceso investigativo, la muestra será todo el universo porque se trabajará con 25 niños, es decir no amerita muestra.

CUADRO 1.- Población

ESTRATOS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Estudiantes	25	100%
TOTAL	25	100 %

Fuente: Registro de asistencia de los niños
Elaborado por: Blanca Campoverde

8.6 PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para el análisis e interpretación de resultados se obtendrá los porcentajes de los ítems aplicados en la ficha de observación de los niños el antes y después de la aplicación de la guía y para la comparación de las hipótesis se utilizará el Chi cuadrado.

1. RECURSOS.

9.1. TALENTOS HUMANOS:

- Tutor
- Docentes
- Investigadora
- Niños

9.2. MATERIALES.

- Material de oficina
- Anillados
- Movilización
- Materiales de escritorio

9.3. TÉCNICOS TECNOLÓGICOS Y MATERIALES.

- Computadora.
- Cámara fotográfica.
- Internet

10. PRESUPUESTO.

DETALLE	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Alquiler de internet	\$1.00	65,00
Impresiones	\$ 0.25	70,00
Papel Boom	\$4,00	16,00
Copias	\$ 0,03	100,00
Elaboración de la guía	\$ 30,00	300,00
Anillados	\$ 5,00	20,00
Movilización	\$3,00	70,00
CD	\$ 0,50	2,00
Encuadernación	\$8,00	60,00
Fotografías	,\$200	20,00
Materiales de escritorio	varios	70,00
Total		771,00
Imprevistos		75,00
TOTAL		868,00

11. CRONOGRAMA

N ^a	ACTIVIDAD DE TRABAJO	TIEMPO																							
		FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Selección del Tema		■																						
2	Elaboración del Proyecto			■	■																				
3	Presentación del Proyecto de tesis					■																			
4	Aprobación del Proyecto de tesis						■	■																	
5	Diseño de instrumento de investigación							■																	
6	Elaboración del primer capítulo								■	■	■	■													
7	Primera asesoría											■	■												
8	Recolección de datos													■	■										
9	Elaboración del segundo capítulo														■	■									
10	Segunda asesoría															■									
11	Análisis de los resultados															■	■								
12	Elaboración del primer borrador															■	■								
13	Tercera tutoría																	■							
14	Corrección del primer borrador																		■	■					
15	Cuarta asesoría																					■			
16	Elaboración del informe final empastado																							■	
17	Defensa																								■

11.- MARCO LÓGICO

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL
¿CÓMO LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LA GUÍA CON ESTRATEGIAS LÚDICAS DESARROLLAN LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA MATRIZ CANTÓN ALAUSÍ, PERÍODO ENERO- SEPTIEMBRE 2015?	DETERMINAR CÓMO LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS DESARROLLA DE LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA MATRIZ CANTÓN ALAUSÍ, PERÍODO ENERO- SEPTIEMBRE 2015..	LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ESTRATEGIAS LUDICAS DESARROLLAN LA MOTRICIDAD FINA, EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA “13 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA MATRIZ CANTÓN ALAUSÍ, PERÍODO ENERO- SEPTIEMBRE 2015., PORQUE PERMITEN EL DESARROLLO DE HABILIDADES Y DESTREZAS BÁSICAS PARA INICIAR EL PROCESO ESCRITOR.
PROBLEMAS DERIVADOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS
¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía con las Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015?	Demostrar cómo las estrategias lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015..	La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de juegos lúdicos desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015, ya que despiertan interés por aprender.
¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía con las Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015?	Comprobar cómo las Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.	La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de la dactilo pintura desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015, pues a través de la aplicación de esta técnica fortalece la pinza motriz
¿Cómo la elaboración y aplicación de la guía las Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015?	Evidenciar cómo las Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015.	La Elaboración y Aplicación de una guía de Estrategias Lúdicas a través de rasgado desarrollan la motricidad fina, en los niños de primer año de educación general básica de la escuela “13 de Noviembre” de la parroquia matriz cantón Alausí, período enero- septiembre 2015, porque permiten el control y fijeza de estímulos nerviosos.

BIBLIOGRAFÍA.

Piaget, J. (1956).la educación y la personalidad

Recreación Infantil. (n.d.). *Folleto* .desarrollo de la motricidad fina

Jiménez, 2002, La ludica y sus estrategias de aprendizaje

Stocker, K. CITATION Sto84 \l 1033 (Stocker, 1984) la motricidad fina

ANEXO 2

**FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS PARA SER APLICADA ANTES Y
DESPUES DE LA GUÍA TÉCNICAS LUDICAS
MATRIZ DE SITUACIONES OBSERVADAS
Cuadro N° 1. SITUACIONES OBSERVADAS**

ASPECTOS OBSERVADOS	VALORACIÓN		
	Adquirido	En proceso	Iniciado
Corre coordinando sus movimientos mediante la ejecución del juego la Carrera de Tortugas para desarrollar la motricidad fina.			
Desarrolla su fuerza motriz de manos y pies realizando el juego Jirafas y Sapitos para desarrollar su motricidad fina.			
Ejecuta los movimientos con equilibrio y destreza en el juego Malabaristas para desarrollar la motricidad fina.			
Realiza con agilidad y rapidez el juego de sacarle la cola al burrito para desarrollar la motricidad fina			
Estampa su mano adecuadamente sobre la pintura en la actividad manitos de colores para desarrollar la motricidad fina			
Plasma los dedos de varios colores sobre la hoja de manera independiente en la actividad Deditos de Colores para desarrollar la motricidad fina			
Forma con movimientos propios, peces de varios colores con las manos de pintura en la actividad Pescaditos de colores para desarrollar la motricidad fina			
Realiza una casa con las tiritas de papel usando su habilidad en la actividad La casita para desarrollar la motricidad fina			
Forma un retrato con las tiritas de papel aplicando sus destreza manual en la actividad El retrato para desarrollar la motricidad fina			
Rasga y pega las tiritas de papel usando su coordinación viso motora en la actividad El Gato Glotón para desarrollar la motricidad fina.			
TOTAL			

Elaborado por: Blanca Susana Campoverde

Fuente: Niños de primero de Educación Básica de la escuela “13 de Noviembre”