

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACIÓN PRIVADA
“JUAN ENRIQUE PESTALOZZI”



TESIS
TÍTULO

**Metodologías lúdicas y nivel de desarrollo de
psicomotricidad fina en estudiantes de la
Institución Educativa Integrada 30124 San
Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021**

PRESENTADO POR:

ICHPAS CÁRDENAS, Casilda

EDUCACIÓN INICIAL

ASESOR: Lic. José Luis LOYOLA MALLQUI

Para optar el

TÍTULO PEDAGÓGICO DE PROFESORA EN EDUCACIÓN INICIAL

HUANCAYO – PERÚ

2022

DEDICATORIA

Dedico este estudio de investigación Mi tesis la dedico a Dios por su amor y bondad, A mis Padres Ernesto y Catalina, que están en el cielo, por dejarme la mejor herencia del mundo, sus enseñanzas. A mis amados hijos, Arian, Dylan y Cielo por ser mi fuente de motivación e inspiración inagotable.

RESUMEN.

El presente trabajo de investigación consiste en mejorar la motricidad fina a través de estrategias metodológicas lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín – 2021 ya que, en los tres primeros años de vida del niño y la niña, va pasando por varias etapas de su desarrollo motriz el mismo que determinara su formación como persona en el aspecto social, psicológico y físico.

Bien es sabido que en los niños el juego es una actividad fundamental que favorece el aprendizaje de manera sencilla e integral caracterizando con mayor incidencia su desarrollo de las habilidades motoras, admitiendo una correcta coordinación en su movilidad y manipulación, asimismo la expresión de sentimientos, emociones y al pensamiento ayudando su integración al grupo familiar y social. Para el presente estudio se consideró el procedimiento científico a fin de mejorar la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de edad, como es el juego durante la enseñanza- aprendizaje basado en estrategias metodológicas lúdicas dentro de la planificación diaria, asimismo se afirma que el desarrollo motriz denota las características evolutivas del niño como su desenvolvimiento correctamente relacionado con su procedimiento de maduración, imaginación, curiosidad, las fantasías y la creatividad que deben ser estimulados constantemente para ir aprendiendo más y más, que en el futuro sean buenos ciudadanos.

ABSTRACT

The present research work consists of improving fine motor skills through playful methodological strategies in the students of the Integrated Educational Institution 30124 San Francisco de Asís - Huancayo - Junín - 2021 since, in the first three years of life of the boy and girl, goes through several stages of their motor development, which will determine their formation as a person in the social, psychological and physical aspects.

It is well known that in children the game is a fundamental activity that favors learning in a simple and integral way, characterizing with greater incidence their development of motor skills, admitting a correct coordination in their mobility and manipulation, showing the expression of feelings, emotions and designed to help their integration into the family and social group. For the present study it was thought that the scientific procedure to improve fine motor skills in children from 3 to 4 years of age, such as the teaching-learning game based on playful methodological strategies within the daily planning, it is also stated that motor development denotes the evolutionary characteristics of the child as its development correctly related to its maturation process, imagination, curiosity, fantasies and creativity that must be constantly stimulated to learn more and more, that in the future they will be good citizens.

ÍNDICE

DEDICATORIA	2
RESUMEN.....	3
CAPÍTULO I.....	7
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
1.1. Descripción del problema.....	7
1.2.1. Formulación problema general.....	10
1.2.2. Formulación de Problemas específicos.	10
1.3. Objetivos de la investigación.	10
1.3.1. Objetivo general.	10
1.3.2. Objetivos específicos.....	11
1.4. Justificación de la investigación.....	11
CAPÍTULO II	13
MARCO TEORICO	13
2.1. Antecedentes del estudio.....	13
2.2. Bases teórico científicas.	17
2.2.1. Metodologías lúdicas.....	18
2.2.2. Psicomotriz fina.....	19
2.3. Definición de términos básicos.	40
2.4. Sistemas de hipótesis.....	42
2.4.1. Hipótesis general.	42
2.4.2. Hipótesis específicas.	42
2.5. Variables.	42
2.5.1. Variable independiente.....	42
Metodologías lúdicas.....	42
2.5.2. Variable dependiente	43
2.6. Operacionalización de las variables.	44
CAPÍTULO III	45
METODOLOGÍA.	45

3.1. Tipo de investigación.	45
3.3. Método de investigación.	45
3.5. Población y muestra	46
3.6. Técnicas e instrumentos de recopilación de información.....	46
3.7. Técnicas de procesamiento de datos.....	46
3.7.2. Estadística inferencial.....	46
CAPÍTULO IV	47
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	47
4.1. Descripción de resultado de la investigación	47
4.2. Presentación de resultados.....	47
4.3. Contratación de Hipótesis.....	82
4.4. Discusión de resultados	83
CONCLUSIONES	86
RECOMENDACIONES	87
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88
ANEXOS.....	90
ANEXO N°1: Matriz de consistencia y matriz de operacionalización	90
ANEXO N°2: Instrumento de Investigación.....	92
ANEXO N°3: Sesiones de aprendizaje ejecutadas.....	93
ANEXO N° 4: Evidencias Fotográficas.....	99
ANEXO N°5: Constancia de ejecución de investigación	116

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema.

Es aquello que se desea explicar caracterizar, definir y sustentar el problema a investigar por el investigador en razón a su experiencia de su práctica pedagógica. De ello:

En el periodo de prácticas pre profesionales uno recrea las vivencias de los estudiantes en pleno proceso de aprendizaje, gracias al cual uno puede observar problemáticas, diseñar métodos que mejoren la experiencia de aprendizaje en los estudiantes, no obstante, hay que detenerse a indagar sobre las problemáticas educativas, ya que son la razón de esta investigación, personalmente, entre todas, la que destaca surgió a partir de la siguiente observación.

Durante muchas sesiones de aprendizaje que se desarrolló en mi practica pre profesional, se observó a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín – 2021 del programa de educación inicial con diferentes dificultades en la coordinación de movimientos finos causando limitaciones al escribir de manera precisa sobre los reglones de los cuadernos, desviando la línea base y la escritura horizontal como también al colorear se salían de los bordes de los dibujos y entre otras actividades. Por ello me motivo como propuesta de mejora utilizar recursos en la actividad pedagógica.

Practicando en los niños y niñas la estrategia de la metodología lúdica generando movimientos finos con las manos, es decir, mejorar la psicomotricidad fina. Este hecho se practicó en los estudiantes con actividades recreativas o lúdicas que permitió estimular una y otra vez los músculos de las manos como, por ejemplo enhebrar, dibujar, pintar, para optimizar la coordinación bimanual, complementando en ello la actividad de armar y desarmar objetos, escribir, punzado, moldeado, encartación, coloreado, las cuales permitieron mejorar la coordinación bimanual.

Según (Muñiz, 2006) nos dice que: El término “psicomotricidad” se da a conocer en un congreso de París, Francia, en 1920 por el Dr. Ernest Dupréé, que le da un enfoque terapéutico en el aprendizaje de la persona.

Por ello la psicomotricidad debe ser tomado en cuenta en el aprendizaje de la persona entre sus primeras etapas del desarrollo considerando muchas técnicas para poder llegar a lograr el aprendizaje integral del niño, realizando actividades físicas y aprovechando el movimiento, mejorando su relación y comprensión con los demás, dominando los movimientos del cuerpo. Razón por la cual debemos tener en cuenta que la psicomotricidad cumple la función en descubrir el cuerpo con el mundo exterior de toda persona.

Bouch implementa la educación psicomotriz en los años cuarenta y los cincuenta. Sus fundamentos pedagógicos, se basan en la filosofía de la educación como pedagogía activa, en la psicología unitaria de la reestructuración como dinámica del grupo. Al poder trabajar la psicología activa junto con el movimiento, cuerpo y mente buscaba llegar a fortalecer la dinámica de los niños. En 1960, el concepto “psicomotricidad” llega a México como información, pero es hasta 1972, cuando la reforma educativa de educación integral lo esquematiza en tres esferas de la comunicación perfectamente equilibradas, por lo que cuando una de esas se desnivela, se afecta el aprendizaje del niño, se refiere a la conexión de la mente con el movimiento y cuerpo y una de estas fallas ya no existe la psicomotricidad adecuada en el niño. La psicomotricidad se entiende como una práctica que favorece el desarrollo global de la persona a través del cuerpo y de su movimiento libre y espontáneo en sus interacciones físicas, simbólicas y cognitivas con el medio. Ayudar a que el cuerpo y la mente se alíen en beneficio del rendimiento intelectual, resulta una tarea muy positiva.

En Perú, Según el plan de la Educación (2006 – 2015), establece que la universalización de la educación infantil de 0 a 5 años de edad, se justifica, porque los primeros años de vida representan el momento más adecuado para ofrecer una educación temprana de calidad, ya que, en este periodo se desarrolla la inteligencia afectiva, cognitiva y psicomotriz, además desarrolla su identidad. (Ministerio de Educación, 2012).

Es necesario dar a conocer, que los niños que reciben una estimulación temprana adecuada son capaces de desarrollar de mejor manera las diferentes áreas de psicomotricidad, es decir, la motricidad gruesa, motricidad fina, el equilibrio. Sin

embargo, los niños que no han recibido estimulación temprana tardan algo más de tiempo para desarrollar dichas áreas. El objetivo principal de la política educativa para este periodo histórico fue brindar la educación a niños y niñas menores a 5 años, garantizando el respeto de sus derechos, su diversidad cultural y lingüística, siendo una de sus principales líneas de acción la implementación de la educación infantil, familiar, comunitaria e intercultural bilingüe, buscando así la equidad o igualdad de todos los niños, sin importar su cultura o lengua, que todos tengan la oportunidad de recibir una educación adecuada de acuerdo a su edad, con docente capacitado para que pueda impartir la educación, garantizando el respeto de sus derechos, su diversidad cultural y lingüística, siendo una de sus principales líneas de acción la implementación de la educación infantil, familiar, comunitaria e intercultural bilingüe.

En la localidad de Huancayo, existen muy pocas unidades de estimulación temprana, así como maestras capacitadas; por lo que, utilizan de manera escasa técnicas de desarrollo de mejoramiento de la psicomotricidad, lo que hace que los niños y niñas mantengan alteraciones en su desarrollo infantil y que su nivel sea limitado; ya que, en el trabajo diario no hay experiencias directas que les permitan desarrollar destrezas y habilidades que les ayuden en el proceso de aprendizaje.

La Psicomotricidad permite el desarrollo integral de la persona, porque aborda al individuo como un todo, tomando en cuenta su aspecto afectivo, social, intelectual y motriz”

Además, la psicomotricidad es una disciplina sobre la cual se basa todo aprendizaje y su objetivo es ayudar a expresar las emociones a través del movimiento de su cuerpo favoreciendo el desarrollo, infantil; pues la persona explora, investiga, vive sus emociones y conflictos, aprende a superar situaciones, a enfrentar sus límites, sus miedos y deseos, y relacionarse con los demás y a asumir roles.

“En el primer año de educación básica es fundamental que los niños y niñas alcancen el desarrollo integral en sus diferentes áreas que los conforman como personas” (Conde Marín, 2005).

La Escuela Particular "Eugenio Espejo", ubicada en la ciudad de Ambato imparte una educación integral y moderna, en la cual los niños y niñas son educados por medio de

juegos, en el caso de los niños y las niñas del Primer Año que no han desarrollado adecuadamente la Psicomotricidad competente a su edad, llevando en muchas ocasiones al niño o a la niña a pensar que es él o es ella quien no puede realizar tareas a él o a ella encomendadas, bajando su autoestima, sin darse cuenta que es producto del desconocimiento de los procesos madurativos de los niños y las niñas que es parte de la psicomotricidad.

Es necesario tener espacios adecuados para poder aplicar la psicomotricidad y conseguir que los niños y las niñas sean bien estimulados desde temprana edad, y que puedan desarrollar su potencialidad al máximo; para así, obtener niños y niñas capaces de resolver problemas de la vida cotidiana sin temor alguno.

1.2. Formulación del problema.

1.2.1. Formulación problema general.

Considerando los vitales puntos anteriores, y de acuerdo a las dimensiones que se estudiaron, el problema de investigación a desarrollarse se considera:

- ¿Cómo influye la aplicación de metodologías lúdicas en la psicomotricidad fina de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís – Huancayo – Junín - 202?

1.2.2. Formulación de Problemas específicos.

- ¿Cómo influye la aplicación de metodologías lúdicas en la coordinación bimanual de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021?
- ¿Cómo influye de la aplicación de metodologías lúdicas en la coordinación visomanual en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021?

1.3. Objetivos de la investigación.

1.3.1. Objetivo general.

Determinar la influencia de las metodologías lúdicas en los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021

1.3.2. Objetivos específicos.

- Determinar los efectos de la aplicación de las metodologías lúdicas en la coordinación bimanual de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín – 2021
- Determinar los efectos de la aplicación de las metodologías lúdicas en la coordinación visomanual de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021

1.4. Justificación de la investigación.

En la presente investigación titulada: “Metodologías lúdicas y nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021”, siendo un trabajo riguroso y de aporte a la comunidad se observa que los niños en edad preescolar, en cuanto a su motricidad fina no están desarrolladas lo suficientemente como parte de su maduración y de un aprendizaje adecuado para la adquisición plena de cada uno de estos aspectos a tratar que incluyen el desarrollo psicomotor fino, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión como:

Presentan dificultades en los músculos de la mano y en establecer una relación viso – manual (ojo y la mano), tienen dificultades en la realización de los trazos, dificultades en la coordinación de los movimientos de las manos, dificultades en la lateralidad, en rasgar y recortar, falta de precisión para colorear y trazar; ante esta situación nos planteamos un programa de actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina, adoptando una metodología activa a

través de juegos acompañadas de canciones, materiales novedosos, ejercicios previos y siguiendo

una secuencia para llegar a un buen desarrollo y maduración de la motricidad fina; todo ello con la finalidad de desarrollar las habilidades de experimentación y aprendizaje sobre su entorno.

La presente investigación se orienta para ver efectos de la metodología lúdica en el desarrollo psicomotriz fina de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín – 2021 permitiendo detectar las ventajas y desventajas del método lúdico sobre la psicomotriz fina de los estudiantes de preescolar; las ventajas halladas dirán cuán efectivo son las metodologías lúdicas mientras que las desventajas darán luces para conocer lo que falta por mejorar, y lograr que el estudiante desarrolle su psicomotricidad fina durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.

Importancia teórica. Comprende en la fundamentación teórico de la investigación realizada en la descripción, las bases teóricas y el marco teórico hecho importante para el aspecto cognitivo de los actores de la investigación.

Importancia práctica. Comprende en la aplicación de la metodología lúdica en el aprendizaje de los estudiantes a fin de mejorar la sicomotricidad fina considerando la coordinación bimanual y visomanual.

Importancia metodológica.

importante que para la presente investigación se consideró los procedimientos como científico, el procedimiento de la observación y el procedimiento descriptivo y experimental, a fin de procesar los datos y arribar a los resultados mediante la comprobación de la hipótesis

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes del estudio.

Internacional.

Se han buscado referencias bibliográficas extenuantemente en el que se estudien las dos variables tratadas por el investigador: metodologías lúdicas y psicomotricidad fina, no obstante, no se encontraron, sino que fueron estudiados por separado, por ende, se presentarán los antecedentes de investigación. Por ello diferentes investigadores expusieron un conjunto de opiniones sobre el problema. Para conocer las metodologías lúdicas se tiene en cuenta las manifestaciones de algunos autores como:

Respecto a las metodologías lúdicas se pueden mencionar a (Chacón, Rodriguez, & Salga, 2003) “Programa de actividades de aprendizaje basado en el método Montessori para desarrolla la coordinación motora fina de los niños de 3 años de edad del centro educativo experimental Rafael Narváez Cadenillas”.

- Los niños de 5 años de edad del centro educativo experimental “Rafael Narváez Cadenillas”, demostraron haber desarrollado la coordinación motora fina gracias al programa de actividades de aprendizaje basados en el método Montessori.
- El programa propuesto ha sido ejecutado en función a sus necesidades e intereses, así también los ritmos de aprendizaje de los niños.
- El programa de actividades de aprendizaje basados en el método Montessori, ha desarrollado la coordinación motora fina significativamente, es decir una diferencia a favor de la experiencia realizada.

Asimismo, Papa (2016) en la investigación “Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa inicial n° 268 de Huayanay baja” da a conocer que la motricidad fina Consiste en la posibilidad de manipular los objetos sea con toda la mano, sean con

movimiento más diferentes utilizando ciertos dedos. El niño adquiere la posibilidad de tomar de pinza alrededor de 9 meses y la ejecuta con suma dificultad se necesita una elaboración de años para realizar actividades motrices finas como enhebrar perlas y todavía más para llegar a la escritura, ya que esta es una síntesis de las facultades neuromotrices y del desarrollo cognitivo (educación y psicomotricidad). La coordinación motriz fina es la capacidad para utilizar los pequeños músculos como resultado del desarrollo del mismo, para realizar movimientos muy específicos y todo aquello que refieren la participación de nuestras manos y dedos.

Además, indica que los resultados del indicador:

- Utiliza los brazos en una acción bimanual, que tan solo 2 niños y niñas, que equivale al ,8.3% están en el nivel de logro, mientras 8 niños y niñas que equivales ,33.3%; se encuentran en el nivel de proceso de aprendizaje y mientras que 14 niños y niñas que equivale al ,58.3% se encuentran en inicio de aprendizaje.
- Coordinación de un solo miembro, así como la integración y secuenciación de acciones de dos o más miembros. ningún niño se encuentra en logro de aprendizaje, solo 12 niños y niñas que equivale al 50.% se encuentra el proceso de aprendizaje, y 12 niños y niñas que equivale al 50% se encuentra en inicio de aprendizaje.

En la universidad de Colombia se realizó una investigación por (González, 2014) con el tema “La lúdica como estrategia didáctica” con el objetivo de Identificar y reflexionar sobre el abordaje de la lúdica en los trabajos de grado, esta investigación trato sobre el uso de estrategias lúdicas en los procesos educativos, que permite el desarrollo de la imaginación y creatividad de los estudiantes, en conclusión, Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico, en la edad escolar, edades donde se adquieren parte importante de los aprendizajes.

La investigación correspondiente al tema de la lúdica como estrategia didáctica, coincide con nuestro tema de investigación, aportándonos teorías sobre estrategias lúdicas útiles en los procesos de enseñanza en los infantes y

que es importante hacer uso de estas para enriquecer los conocimientos de los niños.

En Quito Ecuador se realizó un artículo por (Yáñez, 2016), con el tema “Características del proceso enseñanza- aprendizaje” cuyo objetivo es analizar y puntualizar las etapas del proceso enseñanza-aprendizaje, el artículo consiste en conocer las características e importancia del proceso enseñanza aprendizaje en los procesos educativos, las principales conclusiones fueron que los docentes desempeñan cada una de las etapas del proceso de enseñanza de manera dinámica para fortalecer los diferentes niveles educativos.

Esta investigación aporta a la nuestra, en las etapas del proceso enseñanza-aprendizaje, nos ayuda a identificar cada una de estas y su importancia en el fortalecimiento de la educación del individuo.

Nacional

Igualmente, (Garcia, Fernandez, & Sanchez, 2000) tras la su investigación “Aplicación de un programa de coordinación motora fina, para promover el aprendizaje de la escritura en niños de 5 años del jardín de niños n° 1591 de la urbanización Andrés Razuri de la ciudad de Trujillo” presentan como principales hallazgos:

- El programa de coordinación motora fina aplicada, recupera totalmente a los niños que inicialmente tienen un desarrollo “Deficiente”, en coordinación motora fina, elevándolos a niveles superiores de desarrollo y permitiéndoles una mejor disposición para el aprendizaje de la escritura.
- Los niños que desarrollan el programa de coordinación motora fina, muestran alta disposición para el aprendizaje de la escritura, considerando su desempeño con éxito en la ejecución de las actividades de pre escritura propuestas.
- En promedio se ha logrado una diferencia en el desarrollo de la coordinación motora fina del 27 % a favor de los niños del grupo experimental. Tal diferencia tiene significación estadística con un

nivel de confianza del 95%, lo cual demuestra la eficacia de la ejecución del programa.

También, (Palacios & Vergara , 2000)“Programa de actividad gráfico plástico para desarrollar la coordinación motora fina de los niños de 4 años de edad de la cuna jardín Pestalozzi de la ciudad de Trujillo”.

- La aplicación de actividades grafico – plásticas ha logrado desarrollar la coordinación motora fina de los niños de 4 años de edad de la cuna jardín “Pestalozzi”, de la ciudad de Trujillo de manera significativa; gracias a la oportunidad brindada a dichos niños de disfrutar de experiencias y vivencias en las que se ha permitido desarrollar la coordinación motora fina de manera interesante y motivadora.
- El programa de actividades gráfico – plásticas es altamente eficiente por cuanto desarrolló la coordinación motora fina; pues $T_c = 8.3$; es mayor que $T_t = 1729$, valor que le corresponde al nivel de significación para prueba de escala de 0.05.
- El programa de actividades gráfico plástica para desarrollar la coordinación motora fina de los niños, materia de investigación pretendió además brindar una variedad de experiencias significativas y usando como método el activo – participativo, se alcanzó logros altamente significativos tal como evidencia los resultados.

Al mismo tiempo De Chávez y Monzón (2001). “Aplicación de un programa de Estimulación Temprana para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en los niños de 2 años de la Cuna Maternal Josefina Pinillos de Larco de la ciudad de Trujillo”, investigación pre experimental, con una muestra de estudio de 20 niños, usaron como instrumento el Test EEDP, y concluyen que: “La aplicación del programa de Estimulación Temprana ha logrado desarrollar la coordinación motora gruesa de los niños de 2 años de la cuna maternal Josefina Pinillos de Larco de la ciudad de Trujillo, debido a la oportunidad brindada a dichos niños de disfrutar experiencias en las que ha podido desarrollar la coordinación motora gruesa de manera interesante y motivadora”.

“El programa para desarrollar la coordinación motora gruesa en los niños de 2 años de la Cuna Maternal Josefina Pinillos de Larco de la ciudad de Trujillo”, además pretendió brindar una variedad de experiencias significativas motivo por el cual se tuvo en consideración el método por descubrimiento.

Regional

Por el momento habiendo recorrido en las bibliotecas de las diferentes localidades de nuestro ámbito local ni se a encontrado estudios referidos al tema de investigación.

2.2.Bases teórico científicas.

El presente estudio se relaciona con la teoría del aprendizaje de Piaget, desde una postura puramente constructivista. Este epistemólogo y biólogo suizo afirmaba que los niños y niñas tienen un rol activo a la hora de aprender.

Para él, las diferentes estructuras mentales van modificándose y combinándose a través de las experiencias, mediante la adaptación al entorno y la organización de nuestra mente.

El aprendizaje se da como resultado de los cambios y las situaciones novedosas. Nuestra percepción del mundo se va renovando a medida que vamos creciendo. Este proceso se compone por esquemas que nosotros ordenamos mentalmente.

La adaptación tiene lugar mediante un proceso de asimilación, que modifica la realidad externa, y otro de acomodación, que es el que cambia nuestras estructuras mentales.

Por ejemplo, si descubrimos que nuestro amigo tiene un perro y hemos tenido una mala experiencia previa con estos animales, como que nos han mordido o ladrado, pensaremos que el animal nos va a hacer daño (asimilación).

Sin embargo, al ver que se nos acerca y hace gesto como que quiere que le acariciemos la barriga, nos vemos obligados a cambiar nuestra clasificación previa (acomodación) y reconocer que hay perros más simpáticos que otros.

2.2.1. Metodologías lúdicas

Refiriendo a estos términos se pueden mencionar a autores como: La actividad lúdica es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser; lo que permite exteriorizar conflictos internos de la persona y minimizar los efectos de experiencias negativas. Propicia del desarrollo integral del individuo equilibradamente, tanto en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, favoreciendo la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriqueciendo el vocabulario, fortaleciendo la autoestima y desarrollando su creatividad. (Rojas, 2002)

Las Metodologías lúdicas son todas aquellas actividades creativas que favorecen el aprendizaje integral de las personas permitiendo la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades de manera dinámica, siendo esta, una herramienta que aporta y da mejores respuestas para un aprendizaje significativo y permite despertar la motivación e imaginación de las personas, además, este tipo de metodologías es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida y a la cotidianidad. Gracias a las Metodologías lúdicas se logra el desarrollo psicosocial de la personalidad, por las diferentes actividades que se realizan que son: placer, gozo y creatividad, creando una atmosfera más agradable entre los docentes, estudiantes y otros participantes. (Mendoza, Tijerino, & Espinoza, 2016)

Por otra parte, Uribe Torres, d. (1968) sostiene que los pedagogos están de acuerdo en establecer diferencia entre los juegos espontáneos y los educativos, designa como juegos educativos aquellos ideados con material elaborado por el maestro, de acuerdo con una finalidad prevista por él, no obstante, lo cual en los juegos de construcción el niño tiene mayor libertad creativa. Es muy conveniente que en algunos de los juegos educativos se aprovechen las tendencias lúdicas del niño correspondientes a la edad de seis, siete u ocho años, que es la que suelen tener los alumnos del primer grado.

Para Madrona Gil, P. (1992), menciona que las metodologías lúdicas intentan focalizar su atención en conocer en qué medida el aprendizaje de juegos, por sí mismo promueve el desarrollo intelectual, emocional, social, etc., que se le atribuye,

o si por el contrario la sola práctica por sí sola no educa, sino que dependerá de que los programas de enseñanza de juegos que el maestro implemente, lleven incorporados los contenidos de actitudes y valores. Se trata del producto de la mera práctica en juegos o son producto de la implementación de los mismos en el desarrollo de los juegos: por qué a su vez, junto con los contenidos conceptuales y los de procedimiento se incorporan y por tanto se educan aquellos valores.

Paralelamente se pretende comprobar si existen diferencias significativas, en la adquisición de dichos valores, en razón de género, contexto social, de edad, de raza o cultura y de capacidad motriz de los niños, y conocer si los aprendizajes logrados perduran en el tiempo.

2.2.2. Psicomotriz fina.

La motricidad fina entendida como la máxima expresión del desarrollo motor del niño y niña, que parte de un proceso madurativo de sus estructuras nerviosas, evidenciadas en la coordinación viso motriz, pinza digital y habilidad digital, constituye el principio de aprendizajes futuros del infante.

(Rodríguez, 2012) lo define: Como micro-motricidad o motricidad de la pinza digital que tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

(Magaña, De los Ángeles, & Pineda, 2003) afirman: La motricidad fina como el desarrollo de los movimientos musculares más pequeños que les posibilita a los niños realizar trabajos más detallados como: coser, dibujar, colorear, tejer, ensartar objetos pequeños en hilos. Asimismo, es el de desarrollar los músculos que se utilizan para la realización de

actividades que requieren precisión y seguridad y necesitan de la coordinación del movimiento ocular, junto con el movimiento de la mano y el pie

Asimismo, para el presente estudio se tiene presente el programa lúdico afín de precisar mejor la base teórica de ello.

Para ZABALZA, M. (1996 - 2000), el programa es el documento oficial de carácter nacional o autonómico en el que se indican los planteamientos generales y líneas de trabajo a desarrollar en un determinado nivel del sistema educativo; el programa recoge el conjunto de orientaciones y prescripciones oficiales respecto a la enseñanza emanada de la administración educativa competente. El programa sirve de base de referencia para las intervenciones de los distintos centros y de los profesores tanto en lo que se refiere a las condiciones generales del trabajo a desarrollar, como a las de los contenidos, de los tiempos, de la organización, etc. El programa al ser un instrumento como fuerza legal y que afecta por igual a todo el país, constituye el marco de experiencias vitales y de aprendizajes por las que han de pasar todos los niños de un sistema escolar; es la estructura de oportunidades a que todos los niños tienen derecho y cuya disponibilidad y calidad técnica la administración educativa les garantiza.

El programa es definido como los conocimientos, habilidades, valores y experiencias comunes y compartidas por un pueblo. Y, dado que se plantea en términos prescriptivos, podemos referirnos a él como el conjunto de experiencias de aprendizaje por las que han de pasar todos los niños de un sistema escolar.

Según WEISS (1990), un programa puede mostrarnos si los participantes, después de ejecutarlo, están mejor que antes del mismo. Si se utilizan grupos de control, la evaluación puede descubrir si fue el programa el que dio lugar a los beneficios, en vez de las condiciones extrañas de fuera.

Sostiene (Linares, 2002) los programas tienen como objetivo construir un espacio para el aprendizaje y difusión de valores. De este modo, el programa promueve la toma de conciencia acerca de la importancia que tienen estos valores para el desarrollo armónico y pacífico de las relaciones tanto entre personas como entre naciones, estimulando, a la vez, una interpretación más clara de los hechos actuales y pasados. El objetivo es fomentar la solidaridad y el respeto hacia los demás.

Para (Zabalza, 1984) el objetivo de un programa es construir el sentido de una comunidad desarrollando un sentido común de los valores a través del desarrollo de unas experiencias escolares adecuadas y comunes a todos.

Para (Linares, 2002) cómo características o criterios básicos para la aplicación de los Programas Específicos podríamos señalar:

- a. Necesidad de entender estos Programas incorporados dentro de un contexto más amplio y general de actuación compensadora dirigida al marco escolar y como complemento de la misma.
- b. En un principio incorporar los programas como apéndices al currículo general, introducidos en sesiones cortas y periódicas con el fin de que cada profesor pueda seguir la programación que haya elaborado para otras áreas de aprendizaje.

Los juegos:

Para (Hurlock, 1982) el juego es un término que se utiliza en forma tan suelta que se puede perder su significado real. En su sentido estricto, significa cualquier actividad a la que uno se dedica por gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones externas. Piaget explico que el juego consiste en respuestas repetidas, simplemente por el placer funcional. Según Bettelheim, las actividades de juegos son las que no tiene otras reglas que las que imponen el mismo jugador, ni resultado final definido dentro de la realidad externa.

El juego puede dividir aproximadamente en dos categorías: activo y pasivo. A todas las edades, los niños se dedican tanto a juegos activos como pasivos.

Sin embargo, la proporción de tiempo que se dedica a cada uno de ellos depende no de la edad, sino de la salud y lo que gozan los niños con ellos. Aunque típicamente los juegos activos predominan a comienzo de la niñez y las diversiones cuando los pequeños se acercan a la pubertad esto no siempre es válido.

Según (Guido, 1944) “El juego es antes que nada una expresión de libertad. En efecto, el juego está vinculado con la libertad del niño de hacer lo que quiera, solo limitado por el objeto del juego y por la representación mental que lo guía; liberándose con ello del yugo de la necesidad y la pulsión, que desde recién nacido lo ha obligado a depender de la madre para satisfacción de sus necesidades.

Sostiene (Guido, 1944), que el rol del juego en el desarrollo del niño constituye una de las actividades más propias del ser humano Platón decía “El juego es el modelo e imagen de la vida natural, interna, misteriosa de los hombres y en las cosas. El juego es el origen de los mayores bienes”. Para el niño el juego, en todas sus expresiones,

desarrolla su pensamiento, a través de esta actividad obtiene experiencias que desarrollan estructuras mentales, o sea, imita, descarga energía, satisface necesidades, etc. El juego resulta para el niño un medio esencial de comunicación, se convierte en un vehículo para expresar sentimientos, explorar relaciones, describir experiencias. Sostiene (Been , 1978) que el juego es especial para los niños. No solamente éste es divertido, sino que también es importante para el desarrollo sano. Éste es su “trabajo” y su manera de aprender lo referente al mundo. A través del juego, los niños prueban nuevas habilidades, exploran su imaginación y su creatividad, y entablan relaciones con las demás personas en sus vidas. El juego puede ser especialmente un magnífico tiempo para entablar lazos afectivos para usted, en su calidad de padre/madre o persona encargada de proporcionar cuidado. La hora para jugar con su niño(a) también saca a relucir lo mejor de usted. Lo bello de este tiempo de aprendizaje y de crecimiento es que la motivación para jugar de un(a) niño(a) pequeño(a) ya existe.

2.2.4. Actividades lúdicas.

Según Hernández Mangones, G. (2006), el término lúdico surge de la palabra latina “LUDUS” que significa “JUEGO” este se ha constituido en un instrumento que contribuye a favorecer, en la práctica docente, el aprovechamiento del juego como alternativa didáctica para hacer del proceso enseñanza aprendizaje, una experiencia formativa, activa y divertida. Así el empleo de juegos en la enseñanza aprendizaje y capacitación permite hacer que los conocimientos que pretendemos enseñar, sean más fácilmente asimilados y recordados, pues no debemos perder de vista que los educandos liberan su ansiedad, disfrutan de un momento agradable y pueden repetir los conceptos en varias ocasiones sin que esto se transforme en una actividad rutinaria.

Este tipo de actividades, además de romper la monotonía de una clase, permite la creación de los fundamentos el desarrollo de las habilidades consecutivas, tiene así mismo la ventaja de poder organizarse de múltiples formas, tomando en cuenta el tiempo que se dispone, el número de personas que participa, los recursos con los que se cuenta y el área física para llevar a cabo pudiendo realizarse en el aula, en el laboratorio de computación, sobre el pupitre, etc. Ahora bien, los materiales lúdicos van desde juguetes tradicionales hasta los industriales, pasando por diversos materiales didácticos que pueden ser utilizados lúdicamente; para efecto de

organización, están clasificados en áreas específicas de acuerdo con una función determinada, es decir según el aspecto del desarrollo del educando que se favorezca predominantemente, esto es el área cognoscitiva, afectiva y psicomotriz.

Así por ejemplo en el área cognoscitiva tenemos diversos juegos, elaborados con diversos materiales, entre los que se destaca el rompecabezas; así mismo los juegos de mesa, pueden apoyar diferentes contenidos de historia, geografía, materiales informáticos, etc.

El área afectiva, por su parte propicia la socialización, considerando que los interacciona que el educando establece, ya sea en el ámbito escolar o comunitario, le permite relacionarse con otros educandos y con el profesor.

En el área psicomotriz, se favorece el desarrollo de las habilidades físicas, el conocimiento del espacio y movimiento para lo cual se cuenta con pelotas y otros materiales de seriación y clasificación;

otros finalmente considerando el número de participantes, los juegos se pueden clasificar en:

- Juegos de grupo
- Juegos individuales

En resumen, el juego como alternativa didáctica hace el proceso de enseñanza aprendizaje una experiencia activa, divertida y formativa.

2.2.5. Definición de los Juegos.

Para Hurlock, E. (1982), el juego es un término que se utiliza en forma tan suelta que se puede perder su significado real. En su sentido estricto, significa cualquier actividad a la que uno se dedica por gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final. Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones externas. Piaget explico que el juego consiste en respuestas repetidas, simplemente por el placer funcional. Según Bettelheim, las actividades de juegos son las que no tiene otras reglas que las que imponen el mismo jugador, ni resultado final definido dentro de la realidad externa.

El juego puede dividir aproximadamente en dos categorías: activo y pasivo. A todas las edades, los niños se dedican tanto a juegos activos como pasivos.

Sin embargo, la proporción de tiempo que se dedica a cada uno de ellos depende no de la edad, sino de la salud y lo que gozan los niños con ellos. Aunque típicamente los juegos activos predominan a comienzo de la niñez y las diversiones cuando los pequeños se acercan a la pubertad esto no siempre es válido.

Según Guido Macías – Valdez Tamayo (1994), “El juego es antes que nada una expresión de libertad. En efecto, el juego está vinculado con la libertad del niño de hacer lo que quiera, solo limitado por el objeto

del juego y por la representación mental que lo guía; liberándose con ello del yugo de la necesidad y la pulsión, que desde recién nacido lo ha obligado a depender de la madre para satisfacción de sus necesidades.

2.2.6. Rol del juego en el desarrollo de los niños.

Sostiene Guido Macías – Valdez Tamayo (1994), que el rol del juego en el desarrollo del niño constituye una de las actividades más propias del ser humano. Platón decía “El juego es el modelo e imagen de la vida natural, interna, misteriosa de los hombres y en las cosas. El juego es el origen de los mayores bienes”. Para el niño el juego, en todas sus expresiones, desarrolla su pensamiento, a través de esta actividad obtiene experiencias que desarrollan estructuras mentales, o sea, imita, descarga energía, satisface necesidades, etc. El juego resulta para el niño un medio esencial de comunicación, se convierte en un vehículo para expresar sentimientos, explorar relaciones, describir experiencias.

2.2.7. Características de los juegos.

Para **Garvey, C.** (1930), considera las siguientes características:

- a. Los juegos se ven afectados por la tradición: Los niños pequeños imitan los juegos que a su vez imitaron los de la generación de niños que los procedió.
- b. El juego sigue un patrón predecible de desarrollo: Desde el comienzo del periodo de bebé hasta la madurez, ciertas actividades son populares a una edad y no a otra, sean cuales sean el ambiente, la nacionalidad, la posición económica y el sexo del niño.

- c. La cantidad de actividad del juego disminuye con la edad: Esa disminución se debe a que los niños mayores tienen menos tiempo disponible para jugar, conforme aumenta su ámbito de atención pueden concentrarse en una actividad de juego durante más tiempo, en lugar de saltar de una cosa a otra como lo hacían cuando eran más pequeños, los niños abandonan, los niños abandonan algunas actividades porque llegan hacerse aburridas o las consideran propias de bebés, la reducción de la cantidad de actividades de juegos pueden deberse a la falta de compañeros.
- d. Los juegos se hacen cada vez más sociales con la edad: Puesto que los bebés son egocéntricos, es comprensible que sus juegos sean más solitarios que sociales.
- e. La cantidad de compañeros disminuye con la edad: Los niños pequeños están dispuestos a jugar con cualquiera que se encuentre presente y se preste a ello.
- f. Los juegos se hacen cada vez más apropiados para los sexos: Los bebés y los niños pequeños establecen muy pocas distinciones entre los juguetes para niños y niñas, y los pequeños de ambos sexos juegan en la misma forma. Sin embargo, para cuando entran a la escuela, los niños están claramente consientes.
- g. Los juegos de la niñez pasan de informales a formales: Los juegos de los niños pequeños son espontáneos e informales, juegan cuando lo desean y con los juguetes que quieren sea cual sea la hora y el lugar. No necesitan ropa especial.
- h. Los juegos predicen la adaptación de los niños: Ese tipo de juegos a los que se dedican los niños, la variedad de sus actividades y la cantidad de tiempo que le dedican, son indicaciones de sus adaptaciones personales y sociales.

2.2.8. Importancia de los juegos.

Sostiene Been, H. (1988), que el juego es especial para los niños. No solamente éste es divertido, sino que también es importante para el desarrollo sano. Éste es su “trabajo” y su manera de aprender lo referente al mundo. A través del juego, los niños prueban nuevas habilidades, exploran su imaginación y su creatividad, y

entablan relaciones con las demás personas en sus vidas. El juego puede ser especialmente un magnífico tiempo para entablar lazos afectivos para usted, en su calidad de padre/madre o persona encargada de proporcionar cuidado. La hora para jugar con su niño(a) también saca a relucir lo mejor de usted. Lo bello de este tiempo de aprendizaje y de crecimiento es que la motivación para jugar de un(a) niño(a) pequeño(a) ya existe.

Según Leif, J. / Juif, P. (1976), mediante el juego el niño conquista esa autonomía, esa personalidad. Le permite el goce propio del juego no es un goce sensorial, es propiamente un goce moral.

Para Garvey, C. (1964), a través del juego, los niños crecen, aprenden a utilizar sus músculos: desarrollan la capacidad de coordinar lo que ven con lo que hacen y desarrollan sentido del dominio de su cuerpo, a través del juego, los niños aprenden, descubren como es el mundo y como son ellos; adquieren nuevas destrezas y aprenden cuales son las situaciones en las cuales pueden utilizarlas, “prueban” diferentes aspectos de la vida. A través del juego los niños maduran hacen frente a emociones complejas y conflictivas mediante la re escenificación de la vida real en sus juegos. El juego constituye una parte tan integral de su vida que no puede hacer una diferenciación completa entre la realidad y la fantasía. El niño en la etapa pre escolar se ocupa de una gran variedad de juegos, despierta sus sentidos jugando con agua,

arena y barro. Domina una nueva destreza, como montar un triciclo. Pretende ser toda clase de cosas y alguien diferente así mismo. Al término de los años pre escolar les encanta los juegos formales que tengan hábitos y reglas.

2.2.9. Definición de la Psicomotricidad.

Para Macías g. – Valdez Tamayo (1994), “La psicomotricidad, también llamada coordinación psicomotor, puede relacionarse con el ancestral problema filosófico de la dicotomía mente – cuerpo que tanto ha intrigado al ser humano y que ha dado origen a tantas teorías y elucubraciones a través de la historia.

En el niño en desarrollo lo importante es investigar la manera en que se van gestando las estructuras que sustentan al yo en su relación con el entorno, el modo

como el crecimiento y la maduración corporal van interactuando con el medio de manera complementaria, a veces contradictoria, para dar lugar a nuevas estructuras y a nuevas funciones de la mente.

Muchas de las habilidades que el niño va adquiriendo en su desarrollo están asentadas en la evolución de la coordinación motora; sin embargo, a través del yo y sus funciones se establece una importante conexión con las pulsiones, necesidades e instintos, principalmente mediante la expresión de los afectos.

La psicomotricidad tiene su anclaje en el sí mismo y sus representantes mentales más significativos son:

- La inhibición (conducta de inhibición, timidez, oposicionismo).
- La frustración y su tolerancia (umbral de tolerancia a la frustración).
- La coordinación psicomotora propiamente dicha.

Todas ellas incluyen la coordinación motora gruesa y fina a la que influyen de manera considerable.

Conforme el niño crece, la coordinación psicomotora se incrementa paulatinamente, llegando a influir cada vez más en los movimientos complejos como los que sustentan los juegos de armar, o los de la lectura y escritura en un niño de seis o siete años”.

Según Weiten, W. (2008), “El desarrollo motor designa el perfeccionamiento de la coordinación motora necesaria para realizar las actividades físicas. Entre las habilidades básicas figuran la siguiente: asir, gatear, caminar y correr”.

Sostiene ALGAR, (1987), “La importancia fundamental del concepto de psicomotricidad consiste en la formulación de la imposibilidad de separar motricidad y vida psíquica, es decir en la existencia de un estrecho vínculo entre el desarrollo del movimiento, de la inteligencia y de la afectividad.”

2.2.10. Antecedentes de la psicomotricidad.

“El cuerpo y la mente como unidad: Un simple análisis lingüístico de la etimología de la palabra psicomotricidad nos conduce a la separación de dos componentes básicos:

- Psico: hace referencia a la actividad psíquica en sus vertientes cognitivas y afectivas.
- Motricidad: alude a la función motriz y se traduce fundamentalmente por el movimiento, para el cual el cuerpo humano dispone de una base neurofisiológica adecuada.

La psicomotricidad comenzó a estudiarse por Preyer (1888), realizó descripciones del desarrollo motor, pero en el siglo XX Dupré formula el concepto psicomotricidad como resultado de sus trabajos sobre la debilidad mental y debilidad motriz. La psicomotricidad resalta la influencia del movimiento en la organización psicológica general, ya que toda actividad psicomotriz implica la unión entre el propio cuerpo, con su propio anátomo – fisiológico y el concepto corporal cognitivo y afectivo. Con el término psicomotor se hace referencia entonces a la experiencia de un movimiento humano de desarrollo que pueda observarse.

La psicomotricidad estudia la relación entre los movimientos y las funciones mentales, indaga la importancia del movimiento en la formación de la personalidad y en el aprendizaje, y se ocupa de las perturbaciones del proceso para establecer medidas educativas y reeducativas”

2.2.11. Evolución de la psicomotricidad.

Para Algar (1987), el desarrollo motor constituye una etapa fundamental de la evolución global del niño. En efecto, a través de la motricidad y de la visión, el niño descubre el mundo de los objetos, a través de la manipulación de estos últimos, redescubre el mundo. El niño pasa gradualmente del descubrimiento de

las cosas a la manipulación de las mismas, para llegar finalmente a la adquisición de la noción de distancia entre él y el objeto que manipula.”

Según Ajuria Guerra, J. (1960), el desarrollo motor recorre tres fases:

Primera fase. Comprende la organización de la estructura motora (vinculada al movimiento), como también la organización tónica de base (la condición de prontitud del musculo que hace posible el movimiento), la organización propioceptiva (que permite la percepción de las partes internas del cuerpo, como por ejemplo las articulaciones, los movimientos viscerales, etc.) y la desaparición de las reacciones primitivas (movimientos sin finalidad ninguna, presentes en la etapa posterior al nacimiento). En los primeros meses de vida, las facultades motoras del niño se hallan muy frenadas por la hipertonía y por la presencia de reflejos primitivos que presentan la característica de ser movimientos difusos (por ejemplo, de las extremidades), casi siempre intensos, desordenados y desprovistos de finalidad. Durante esta primera etapa, el comportamiento del recién nacido va modificándose gradualmente a través de su adaptación continua a los estímulos ambientales.

Segunda fase. Consiste en la organización del acto motor, que desemboca en la adquisición de la melodía cinética, es decir de la melodía del movimiento, caracterizada por una organización del acto motor en relación con el espacio y con el tiempo. Gracias a la aprehensión y manipulación de objetos, actos que acompañan a la posición del niño sentado, este empieza a descubrir los primeros conceptos de dentro, fuera, arriba, abajo, etc.

Numerosos autores subrayan la importancia de la organización tónica de fondo (Del tono muscular de base), debido al hecho del hecho de hallarse estrechamente relacionada, incluso más tarde, con la reacción afectiva y la emoción. El diálogo tónico entre madre e hijo, es decir la relación madre – hijo centrada en el contacto físico, las miradas, la voz de la madre, adquiere un papel fundamental en el desarrollo de las sensaciones relacionadas con el movimiento del propio cuerpo (sensaciones cenestésicas). Alrededor del cuerpo y a partir del cuerpo como punto de referencia se establece la organización del espacio. La conquista del espacio

que prosigue a lo largo de toda la infancia, se halla objetivada por la experiencia del movimiento y se encuentra íntimamente relacionada con el conocimiento que el niño adquiere del propio cuerpo (elaboración del esquema corporal).

Tercera fase. Corresponde a la automatización de las capacidades adquiridas, con una disminución de los tiempos de detención al principio y al final de la acción y con la desaparición de los movimientos inútiles e inadecuados. Es gesto es intencionado y ya se manifiesta como un acto instintivamente perfecto y completo.

El niño cobra conciencia, amplía el conocimiento y va adquiriendo progresivamente el dominio de los elementos que constituyen el mundo de los objetos, gracias a sus desplazamientos y a la coordinación de sus movimientos, es decir, gracias a un uso cada vez más diferenciado y más preciso de su propio cuerpo.

2.2.12. Clases de Psicomotricidad.

Motricidad Gruesa.

La gruesa se refiere al desarrollo del movimiento corporal del niño con respecto a los segmentos gruesos de su cuerpo, es decir cabeza, tronco, brazos y piernas. Es necesario que el niño logre una coordinación de su cuerpo desarrollando su esquema corporal. Al tener una motricidad gruesa bien estimulada, el niño podrá realizar acciones como: Caminar, saltar, correr, etc., aunque para realizar estas acciones, el niño pasa por diferentes etapas de acuerdo a su edad y desarrollo individual.

La motricidad gruesa puede ser estimulada a través de diferentes actividades gradualmente realizadas y que están efectuadas con el equipo postural. Estas actividades pueden ser: Caminar entre dos líneas dibujadas en el piso; lanzar pelotas; imitar formas de caminar, etc.

La motricidad gruesa en el niño es el área sumamente importante, en esta se refleja todos los problemas y limitaciones físicas de los niños, los cuales deben ser superados poco a poco a través de diversas actividades que favorezcan su desarrollo, en el que debe ser lo más adecuado a su edad.

A través de las actividades de motricidad gruesa se pueden detectar problemas como:

- Pie plano
- Rodillas juntas
- Piernas arqueadas
- Problemas de las caderas
- Problemas de la columna

Las manos y los pies son suyos y debe coordinarlos entre sí. Esta noción relacionada con la imagen de sí mismo, es indispensable para la elaboración de la personalidad.

La motricidad gruesa relaciona los movimientos de la mente desarrollando en el niño su capacidad social e intelectual. Asimismo, al darse esta forma grupal propicia: por un lado el desarrollo individual del niño (salud física, mental, emocional y social) y por otro lado incentiva el movimiento en el niño preparándolo para actuar en la vida diaria. Estos movimientos a los que se refiere la psicomotricidad gruesa son los que realiza con todo el cuerpo o con segmentos gruesos del cuerpo humano:

- Doblar las piernas
- Correr
- Saltar
- Caminar manteniendo el equilibrio”

Motricidad Fina.

Para Cuadros Valdivia, M. (1900), la motricidad fina implica movimientos en el uso de la mano. Para que el niño adquiera esta habilidad motora es necesario que sus mecanismos neuromusculares hayan madurado.

El desarrollo del niño responde a dos leyes, céfalo - caudal y próximo – distal; la ley céfalo – caudal, se refiere a la maduración de los movimientos desde la cabeza

hasta el resto del cuerpo y la próximo – distal consiste en el desarrollo motor en dirección del eje principal (columna vertebral) hacia los extremos, significa que el niño en relación con la segunda ley utiliza primero los hombros y codos antes que muñecas y dedos.

Los movimientos que ejecuta el niño mejoran el proceso motor, el niño suplanta las acciones motoras gruesas por actividades que perfeccionan movimientos gruesos, podrá abocar sus esfuerzos prosperando en el uso de los movimientos de la mano.

El particular de actividades psicomotrices le da al niño la oportunidad de acelerar su desarrollo, las habilidades que el niño logra a través de la estimulación continua son propicias para ejercitar las partes del cuerpo y desarrollar otras habilidades. Las habilidades manuales se logran a través de un proceso integrado por los movimientos de los brazos, hombros y muñecas, el control de estos movimientos es alcanzado a los 12 años de edad. Las habilidades manuales se manifiestan a través del uso de la mano, en movimientos como sujetar objetos, abotonarse, jugar con las manos, ordenar, dibujar con crayolas, pintar con los dedos, etc. Es necesario que el niño ejecute los movimientos e forma refinada y constante, pues, el control y coordinación de los músculos exige perfeccionamiento permanente. El control de los músculos finos de los dedos se desarrolla en n ritmo más lento.”

Para Hurlock, E. (1985), el control de los músculos de los brazos, los hombros y las muñecas mejora rápidamente durante la niñez y alcanza casi el nivel de perfección de la edad adulta para cuando el niño tiene 12 años de edad. Por lo tanto, el control de los músculos finos de los dedos se desarrolla a un ritmo más lento. De entre las muchas habilidades de la niñez, las que se han estudiado más ampliamente son las de auto alimentación, el vestirse solos, el cuidar el aspecto personal, la escritura, el copiado, el lanzamiento y la captura de pelotas y la construcción por medio de bloques.

Sostiene Berger Kathleen, S. (2009), la motricidad fina involucre los pequeños movimientos del cuerpo (especialmente los de las manos y sus dedos) es mucho más difícil de dominar que la motricidad gruesa. La principal dificultad con la

motricidad fina es simplemente que los niños pequeños no tienen el control muscular, la paciencia y el juicio necesario. Gran parte de la motricidad fina involucra a las dos manos y por lo tanto a los dos lados del cerebro: se necesitan las dos manos coordinadas para atarse los cordones, abotonarse la camisa, ponerse las medias.

Para Rigal, R. (2006), las motricidades finas requieren dos acciones distintas pero complementarias,

- Transporte de la mano, hacia el objeto. El transporte necesita el control de la musculatura proximal (hombro codo), gracias a los movimientos combinados del hombro y el codo desplazamos la mano que se sostiene en el extremo del antebrazo para llevarla al lugar deseado.
- Coger – manipular, es coger una canica, señalar, marcar el numero de un teléfono, utilizar una calculadora, o utilizar un teclado combinamos un control proximal, el hombro, con un control distal, los dedos y las pinzas digitales. La utilización y manipulación de herramientas afectan a las actividades cotidianas, algunas muy dependientes de un aprendizaje unimanual (escribir, dibujar, pintar, coser) lanzamientos de pelota.

Patrones de desarrollo de la motricidad fina.

Desarrollo	Actividad
3 – 4 Años	
• Sube y baja escaleras sólo. • Salta con los dos pies. • Patea un balón. • Sube y baja escaleras sin ayuda ni apoyos. • Corre rápido. • Se sostiene sobre un pie durante un segundo. • Puede ir de puntillas caminando sobre las mismas. • Comienza a abrochar y desabrochar botones.	• De pie con el niño en un área despejada, lanzar un globo e invitarlo a que él lo cache y lo lance nuevamente. • Jugar a imitar a un conejo haciendo que el niño se ponga en cuclillas y salte. • Encontrar un área despejada con superficie suave, como una alfombra o el césped, invitar al niño a girar sobre el piso, con los brazos pegados al cuerpo y las manos lisas contra sus caderas. Se puede hacer girando hacia

	adelante y hacia atrás en la misma postura. • Colocar cinta en el suelo formando una línea recta y pedir al niño que pase sobre esta.
5-7 años.	
• Construye con materiales: caminos, puentes, etc. • Sube escaleras de mano. • Se sostiene sobre un pie durante 5 segundos. Con un pie salta hasta dos metros. • Hace botar y coger la pelota. • Conocen mucho mejor los objetos, son capaces de compararlos y diferenciarlos por su forma, color y tamaño. • Pueden señalar el lugar que ocupan en el espacio: arriba, cerca, lejos etc. • En esta fase, se automatizan los conocimientos adquiridos hasta el momento, que serán la base de los nuevos conocimientos tanto internos como socio-afectivos.	• Utilizar una pelota y comenzar a botarla varias veces y después aventarla al niño, invitándolo que realice lo mismo. • Darle al chico una cuchara y ponerle un limón en esta, pedirle que se la ponga en la boca y comience a caminar a un lugar determinado es importante que mantenga el equilibrio. • Batear una pelota colgada de una rama de un árbol utilizando un bate. • Saltar la cuerda primero un salto y después incrementarlos de manera constante. • Trazar una rayuela en el piso (avión) para que brinque con un pie o dos según corresponda el recuadro. • Colocar una cinta adhesiva sobre el piso y pedir al niño pase sobre esta hacia el otro extremo llevando objetos.

2.2.13. Desarrollo Motor.

Hurlock, E. (1985), que el desarrollo motor es el control de los movimientos corporales mediante la actividad coordinada de los centros nerviosos y los músculos. Este control procede del desarrollo de los reflejos la actividad masiva presente al nacer. En tanto no se produzca este desarrollo, el niño seguirá impotente. Sin embargo, esta condición de impotencia se desvanece con rapidez. Durante los cuatro o cinco primeros años de vida postnatal, el niño llega a controlar sus movimientos gracias a que incluyen zonas grandes del cuerpo que se utilizan para correr, saltar, nadar, etc. Después de los cinco años de edad se produce un desarrollo importante en el control de las coordinaciones más utilizadas que concluyen a grupos musculares menores utilizados para agarrar cosas, tirar, atrapar, escribir. El desarrollo motor es el entrenamiento para desarrollar, fortalecer y dar flexibilidad de ciertos ejercicios, mejorando el rendimiento físico del niño, además facultades centrales.

Según Morris, Ch. (2005), “El desarrollo motor se refiere a la adquisición de habilidades que implican movimiento, como asir, gatear y caminar. Las edades promedio en que se alcanzan dichas habilidades se denominan normas de desarrollo. Por ejemplo, aproximadamente a los nueve meses el niño promedio puede pararse mientras se sostiene de algo. El gateo ocurre, en promedio, a los 10 meses y alrededor del año el niño comienza a caminar. Sin embargo algunos niños normales se desarrollan mucho más rápido que el promedio, mientras que otros se desarrollan con mayor lentitud. Un bebé que está tres o cuatro meses detrás del programa puede ser perfectamente normal, y uno que está tres o cuatro meses adelantando no necesariamente está destinado a convertirse en estrella del atletismo. En cierto grado los padres pueden acelerar la adquisición de habilidades motoras de los niños proporcionándole mucho entrenamiento, aliento y práctica. Las diferencias en estos últimos factores parecen explicar la mayor parte de las diferencias transculturales en la edad promedio en que los niños alcanzan ciertos hitos en el desarrollo motor.”

Principios del desarrollo motor.

Para HURLOCK, E. (1985), los estudios demuestran que se manifiestan en secuencia predecible desempeños motores que se incluyen a los brazos, las muñecas y los dedos, tales como extenderse, aferrar objetos y oponer el pulgar. Otros estudios se

han concentrado en los desempeños motores que incluyen los pies, las piernas y el cuerpo completo, como el caminar, el saltar, el correr y el brincotear.

Leyes del desarrollo motor.

Según Weiten, W. (2008), tiene dos tendencias:

- Tendencia céfalo caudal, es decir, es la dirección del desarrollo motor de la cabeza a los pies. El niño tiende a controlar la parte superior de su cuerpo antes que la parte inferior. Esta tendencia se advierte en la manera en que un infante

aprende a gatear. Deja de usar los brazos para impulsarse y utiliza en cambio las piernas.

- Tendencia próximo distal, es la dirección del desarrollo motor de adentro hacia afuera. El niño controla el tronco y después las extremidades. Por eso al inicio alcanza los objetos moviendo todo el cuerpo; luego poco a poco aprende a extender los brazos solamente.

Para Darley, J. (1990):

- Céfalocaudal, es decir, que se inicia en la cabeza y avanza hacia los pies. Los bebés controlan primero los ojos y la cabeza y después las manos; aprenden a alcanzar cosas con estas antes de que las piernas le permitan gatear o caminar.
- Próximo distal, o sea que van del centro del cuerpo hacia las extremidades, de los músculos más grandes a los de menor tamaño. Controlan los movimientos de los brazos antes que lo de las manos, y los de éstas antes que lo de los dedos.”
- Sostiene Papalia, D. (1992), “La próxima vez que se encuentre con un niño que todavía no anda, trate de percibir todo lo que sus manos son capaces de hacer. De ello extraerá un ejemplo del principio céfalocaudal, según el cual el desarrollo se dirige de la cabeza a los pies, desarrollándose las partes superiores del cuerpo antes que las inferiores. Puede observarse como los niños aprenden a usar sus brazos y piernas antes de tener un control eficaz sobre sus dedos. De acuerdo con el principio próximo distal, el desarrollo se dirige de dentro afuera, desarrollándose antes las partes del cuerpo próximas al tronco que las extremidades.”

Contribuciones del desarrollo motor.

Según Hurlock, E. (1985), plantea las contribuciones del desarrollo motor:

- Buena salud que es vital para el desarrollo y la felicidad del niño, depende, en parte del ejercicio. Si la coordinación es tan mala que el niño tenga relaciones por debajo de las normas de su grupo de coetáneos, obtendrá

poca satisfacción a partir de esas actividades y sentirá poca motivación para tomar parte de ellas.

- Catarsis emocional, mediante ejercicios intensos, los niños liberan de la energía acumulada y hacen que sus cuerpos excluyen las tensiones causadas por la ansiedad y las frustraciones.
- Independencia, cuando más pueden hacer los niños por sí mismos, tanto mayor será su felicidad y su autoconfianza. La dependencia conduce a sentimientos de resentimiento e incapacidad personal.
- Auto entretenimiento, es decir el control les permite a los niños dedicarse a actividades que les agradan, incluso cuando no estén con ellos otros compañeros de juego.
- Socialización, un buen desarrollo motor contribuye a la aceptación del niño y proporciona oportunidades de aprendizaje de habilidades sociales haciendo que desempeña un papel de liderazgo.
- Auto concepto, el control motor conduce a sentimientos de seguridad física que se traducen muy pronto en seguridad psicológica.

La psicomotricidad en el contexto actual.

Entre las grandes preocupaciones que están presentes en todos los foros internacionales, tenemos el fenómeno social llamado educación. El debate sobre los diversos aspectos de la educación ha permitido conocer los nuevos descubrimientos científicos acerca de cómo los seres humanos construyen el conocimiento del medio ambiente natural, social y cultural en el que están inmersos, siendo en ese sentido aspecto particular a considerar lo referido al papel que juega el conocimiento de nuestra corporalidad en relación al desarrollo inteligente y a nuestra personalidad.

La participación de los padres de familia desde la etapa de gestación tiene efectos duraderos y permanentes en el comportamiento psicomotriz, socioemocional e intelectual del niño. Por esa razón entre sus responsabilidades podemos anotar las siguientes:

Buenos cuidados del embarazo hasta el nacimiento del niño, tales como gestación normal, peso adecuado del niño y de la madre.

Buscar que el niño crezca en un ambiente familiar apropiado en el que se prodiguen cuidado adecuado y experiencias positivas y una alimentación balanceada.

Vivir en armonía y amor asegurando que no se presenten factores ambientales de riesgo, tales como la violencia, drogas entre otros. Viviendo en una comunidad disminuyen estos riesgos.

Preocuparse por estimular en el niño su motricidad progresiva, el uso creciente del lenguaje y el despliegue gradual de ciertas capacidades psíquicas (percepción, atención memoria, imaginación). Hablarle con ternura y naturalidad, caricias y atención permanente, ayudándolo a que explore las cosas u objetos.

Realizar diversos juegos con el niño en la idea que el poco tiempo que nos brinda debe ser para él lo más grato y memorable.”

El papel del maestro en la formación del niño es tan importante y fundamental cómo el que juegan los padres en el hogar. Se puede decir que el 50% de lo que aprende el niño en la escuela es responsabilidad del maestro. Su rol debe ser de facilitador, guía, orientador de los aprendizajes que interioriza el niño. Por esa razón, en esta etapa de la vida del infante debe ser un estimulador de los procesos de aprendizaje y garantizar para que el desarrollo del niño se de en mejores condiciones de realización, mostrando para ello ciertas características actitudinales y académicas:”

- Realizar actividades que potencien las capacidades psicomotrices, intelectuales, habilidades y destrezas y seguridad socioemocional, mediante: El descubrimiento de la permanencia de las cosas, captación de las relaciones instrumentales, orientación y ubicación propia, tareas clasificatorias, teniendo en cuenta los estadios del desarrollo infantil.
- Promover programas de compensación y complementación nutricional y social para los padres de familia que los necesitaran.

2.2.14. Actividades psicomotrices.

Sostiene Cuadros Valdivia, M. (1900), que “la educación psicomotriz se imparte a través de actividades orientadas tanto al desarrollo orgánico, motor, a la estructuración del esquema corporal, al desarrollo de las habilidades manuales como a través de actividades orientadas al desarrollo intelectual, emocional y social del niño, lo que permitirá alcanzar una toma de conciencia de sí mismo y del mundo en que se mueve. Los niños se expresan en las diferentes actividades por medio del movimiento en ocasiones espontáneas, y en otros sistemáticamente inducidos. Es importante perseverar esa necesidad de movimiento de todo niño, ese deseo de acción que le permite en gran medida ser creativo. Haciendo uso de las actividades psicomotrices el niño pasará, de la actividad espontánea del juego o de la tarea de movimiento, a la actividad planificada, puesto que la sesión de educación psicomotriz busca, a través de las actividades, el logro de objetivos concretos, aprestando al niño en la captación de nociones y habilidades necesarias a su futura escolaridad, y muy en especial, a los aprestamientos básicos en las diversas áreas del desarrollo curricular y más concretamente con las asignaturas como son: la matemática, lenguaje, ciencias naturales, ciencias sociales, capacitación para el trabajo. Al mismo tiempo le da oportunidad al niño de adaptarse en forma individual y colectiva para hacer frente a toda forma de actividad, adaptándolo al medio al que va a vivir, a través de todo tipo de actividad, especialmente el juego, haciendo de esta manera más fácil su adaptación a la vida practica y luego a su escolaridad.

2.2.15. Importancia de las actividades psicomotrices.

Según Cuadros Valdivia, M. (1900), “Las actividades que realiza el educando en el centro de educación inicial, primaria y educación física, representa un medio valioso para lograr una educación creadora e integral; estas se valen del movimiento, que es el lenguaje más espontáneo para expresarse y comunicarse con los demás, buscando nuevas actitudes y comportamientos frente al proceso de cambios que vivimos. La necesidad esencial del educando es el movimiento y actividad, madre de la niñez y el juego; las únicas que no solo garantizan esas ejercitaciones, sino que hacen de ellas la base y motivo central de sus tareas en la

educación psicomotriz y la educación física. No es, pues, exagerado decir que las actividades psicomotrices condicionan en gran parte el desarrollo del niño desde el triple punto de vista: Físico mental y emocional.

2.3. Definición de términos básicos.

Educación: Proceso a través del cual, los individuos adquieren conocimientos, ya sea habilidades, creencias, valores o hábitos, de parte de otros quienes son los responsables de transmitírselos. (Díaz & Alemán, 2008)

Método: Conjunto de procedimientos ordenados que permiten orientar la agudeza de la mente para descubrir y explicar una verdad. (Aguilera, 2013)

Psicomotricidad: Interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto determinado. (Perez & Merino, 2008)

Coordinación Bimanual: Es un procedimiento activo y específico de una tarea en el que las dos manos cooperan y se acoplan la una con la otra. (Furniet, 2011)

Coordinación Visomanual: Capacidad que tiene el ser humano para utilizar simultáneamente las manos y la vista con el objetivo de realizar cualquier actividad (Avila, 2011)

Las Metodologías lúdicas: son todas aquellas actividades creativas que favorecen el aprendizaje integral de las personas permitiendo la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades de manera dinámica, siendo esta, una herramienta que aporta y da mejores respuestas para un aprendizaje significativo y permite despertar la motivación e imaginación de las personas, además, este tipo de metodologías es una actitud, una predisposición del ser frente a la vida y a la cotidianidad. Gracias a las Metodologías lúdicas se logra el desarrollo psicosocial de la personalidad, por las diferentes actividades que se realizan que son: placer, gozo y creatividad, creando una atmosfera más agradable entre los docentes, estudiantes y otros participantes.

(Mendoza, Tijerino y Espinoza; 2018)

Sostiene Uribe Torres, D. (1968), los pedagogos están de acuerdo en establecer diferencia entre los juegos espontáneos y los educativos, designa como juegos educativos aquellos ideados con material elaborado por el maestro, de acuerdo con una finalidad prevista por él, no obstante, lo cual en los juegos de construcción el niño tiene mayor libertad creativa. Es muy conveniente que en

algunos de los juegos educativos se aprovechen las tendencias lúdicas del niño correspondientes a la edad de seis, siete u ocho años, que es la que suelen tener los alumnos del primer grado.

Para Madrona Gil, P. (1992), menciona que las metodologías lúdicas intentan focalizar su atención en conocer en qué medida el aprendizaje de juegos, por sí mismo promueve el desarrollo intelectual, emocional, social, etc., que se le atribuye, o si por el contrario la sola práctica por sí sola no educa, sino que dependerá de que los programas de enseñanza de juegos que el maestro implemente, lleven incorporados los contenidos de actitudes y valores. Se trata del producto de la mera práctica en juegos o son producto de la implementación de los mismos en el desarrollo de los juegos: por qué a su vez, junto con los contenidos conceptuales y los de procedimiento se incorporan y por tanto se educan aquellos valores.

Paralelamente se pretende comprobar si existen diferencias significativas, en la adquisición de dichos valores, en razón de género, contexto social, de edad, de raza o cultura y de capacidad motriz de los niños, y conocer si los aprendizajes logrados perduran en el tiempo.

Psicomotricidad fina: La motricidad fina entendida como la máxima expresión del desarrollo motor del niño y niña, que parte de un proceso madurativo de sus estructuras nerviosas, evidenciadas en la coordinación viso motriz, pinza digital y habilidad digital, constituye el principio de aprendizajes futuros del infante (Puertas, 2017)

Rodríguez (2012) lo define: Como micro-motricidad o motricidad de la pinza digital que tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

Otra definición más precisa la desarrolla Magaña, De los Ángeles, y Pineda (2003) afirman: La motricidad fina como el desarrollo de los movimientos musculares más pequeños que les posibilita a los niños realizar trabajos más detallados como: coser, dibujar, colorear, tejer, ensartar objetos pequeños en hilos. Asimismo, es el de desarrollar los músculos que se utilizan para la

realización de actividades que requieren precisión y seguridad y necesitan de la coordinación del movimiento ocular, junto con el movimiento de la mano y el pie

2.4. Sistemas de hipótesis.

2.4.1. Hipótesis general.

La aplicación de metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín – 2021

2.4.2. Hipótesis específicas.

La aplicación de las metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la coordinación bimanual evidenciándose una integración y secuenciación de las extremidades superiores, en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021

La aplicación de las metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la coordinación viso manual evidenciándose una coherencia visual y el movimiento de la mano, en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021

2.5. Variables.

2.5.1. Variable independiente.

Metodologías lúdicas

Las metodologías lúdicas o programa lúdico es una variable de carácter técnico pedagógico que consiste en simular una serie procesos en las sesiones de aprendizaje involucrando destrezas motoras y de visión que serán aprovechadas en la aplicación del desarrollo holístico del estudiante en las condiciones en que una

persona a través de estímulos desarrolla su capacidad para mejorar su psicomotricidad fina, en el caso, el rol del docente es habilitar y generar espacios y actividades lúdicas o de juegos educativos que permitan estimular los movimientos y coordinación fina de los estudiantes de inicial. Y se desarrolla con estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021

2.5.2. Variable dependiente

La psicomotricidad fina

La variable presenta dos dimensiones denominadas: Coordinación bimanual y Coordinación visomanual. Basada en la teoría motivacional de David Mc Clelland.

2.6. Operacionalización de las variables.

VARIABLE DEPENDIENTE	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento de Medición
Psicomotricidad Fina	Comprende todas aquellas actividades que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Se refiere a los movimientos realizados por una o ambas manos, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. (Garcia & Batista, 2018)	La variable psicomotricidad fina será medida por dos dimensiones las cuales contienen indicadores.	Coordinación bimanual	• Utiliza las manos en diversas acciones bimanuales. • Coge de manera disociada un objeto. • Maneja adecuadamente todos los dedos de ambas manos. • Realiza diversos movimientos con ambas manos de manera sincronizada • Maneja los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes con su mano	Escala de Estimación
			Coordinación visomanual.	Realiza con precisión diversas actividades utilizando con ayuda manos: • Punzado • Moldeado • Pintado • Ensartación • Coloreado • Recortes • Armado y desarmado	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA.

3.1. Tipo de investigación.

El presente estudio de investigación es de tipo APLICADA, esto considerado que se aplicaran diversas metodologías lúdicas con los estudiantes.

3.2. Nivel o alcance de la investigación.

El presente estudio es del nivel EXPLICATIVO, pues en contrastación de la hipótesis se pretende explicar de qué manera la aplicación de metodología lúdicas influye en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los estudiantes

3.3. Método de investigación.

Método científico, se utiliza para la fundamentación del marco teóricoreferencial.

Método descriptivo, se utilizará para elaborar el marco teórico de la investigación.

Método experimental, para contrastar la aplicación de metodologías lúdicas para mejorar y desarrollar psicomotricidad fina en los estudiantes.

Método hipotético, para explicar el desarrollo, contrastar la hipótesis e interpretar los resultados.

3.4. Diseño de la investigación

Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes:

Grupo experimental	01 X 02
--------------------	---------

Leyenda:

O1: Observaciones antes de la aplicación de metodologías lúdicas sobre la psicomotricidad fina de los estudiantes del grupo experimental.

X: Es la variable independiente (Metodologías lúdicas) que se empleará en el tratamiento experimental sobre la psicomotricidad fina de los estudiantes del grupo experimental.

O2: Observaciones después de la aplicación de metodologías lúdicas sobre la psicomotricidad fina de los estudiantes del grupo experimental.

3.5.Población y muestra

4.4.1 Población

La población está constituida por 22 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021

4.4.2 Muestra

La muestra está constituida por 15 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín – 2021

3.6.Técnicas e instrumentos de recopilación de información

3.6.1. Técnica

Esta investigación se aplicará la técnica de observación, este método consiste en la recolección y registrar datos confiables y validos de comportamientos y situaciones de los estudiantes.

3.6.2. Instrumentos

Se utilizará como instrumento la escala de estimación, ya que permite evaluar conductas o procedimientos realizados por los estudiantes; a partir del grado en el cual está presente una característica o indicador. Por lo mismo este instrumento nos permitirán medir los diversos conocimientos y destrezas adquiridas por los niños.

3.7.Técnicas de procesamiento de datos

3.7.1. Estadística descriptiva

Mediante la interpretación de los resultados de las tablas y figuras que presentan los porcentajes de las variables y sus dimensiones.

3.7.2. Estadística inferencial

El contraste de las hipótesis mediante un análisis de los gráficos estadísticos realizados con el programa Excel, los cuales permitieron contrastar a través del pre y post test, el nivel de psicomotricidad fina de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción de resultado de la investigación

La primera parte de los resultados está centrada en la presentación de las tablas y gráficos estadísticos del PRE TEST y el POST TEST en función a la escala de estimación para determinar el nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes, para posteriormente realizar un análisis comparativo de dichos resultados y verificar si ha existido un cambio evidente en los resultados antes y después de la aplicación de las metodologías lúdicas.

4.2. Presentación de resultados

Tabla 1

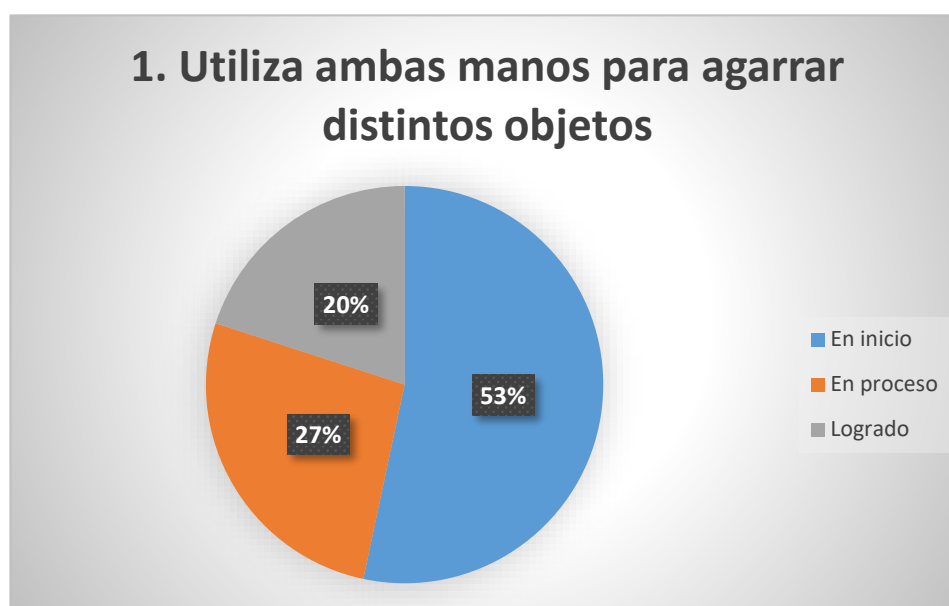
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

UTILIZA AMBAS MANOS PARA AGARRAR DISTINTOS OBJETOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	8	53%
En proceso	4	27%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Figura 1



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°1 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que al utilizar ambas manos para agarrar distintos objetos un 53% está en el nivel de inicio, siguiéndole el nivel de proceso está un 27% y finalmente el 20% si lo logró.

Tabla 1

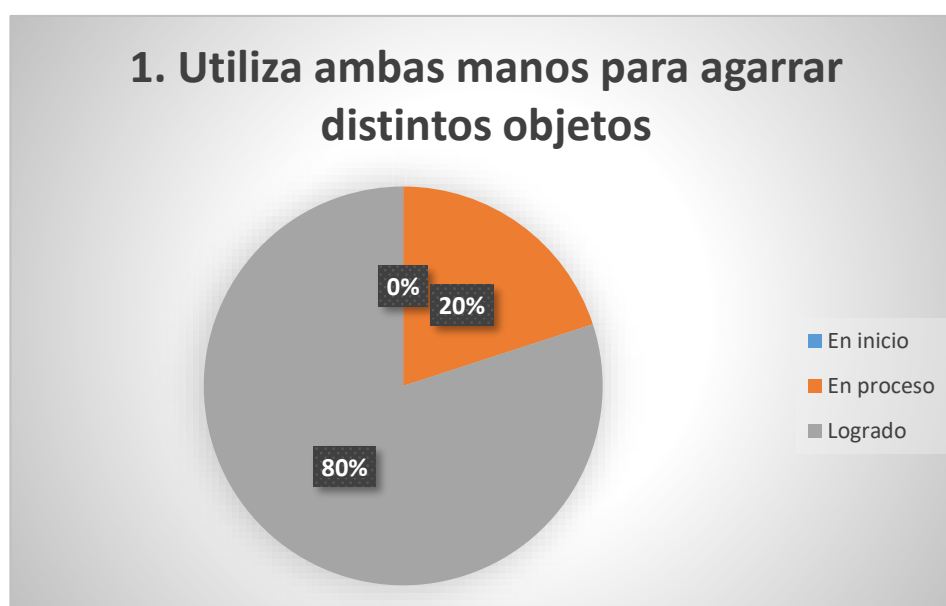
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

UTILIZA AMBAS MANOS PARA AGARRAR DISTINTOS OBJETOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	3	20%
Logrado	12	80%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 1



Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Interpretación: En la Tabla y figura N°1 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 80% logró utilizar ambas manos para agarrar distintos objetos y el 20% está en el nivel de proceso de lograrlo.

Tabla 2

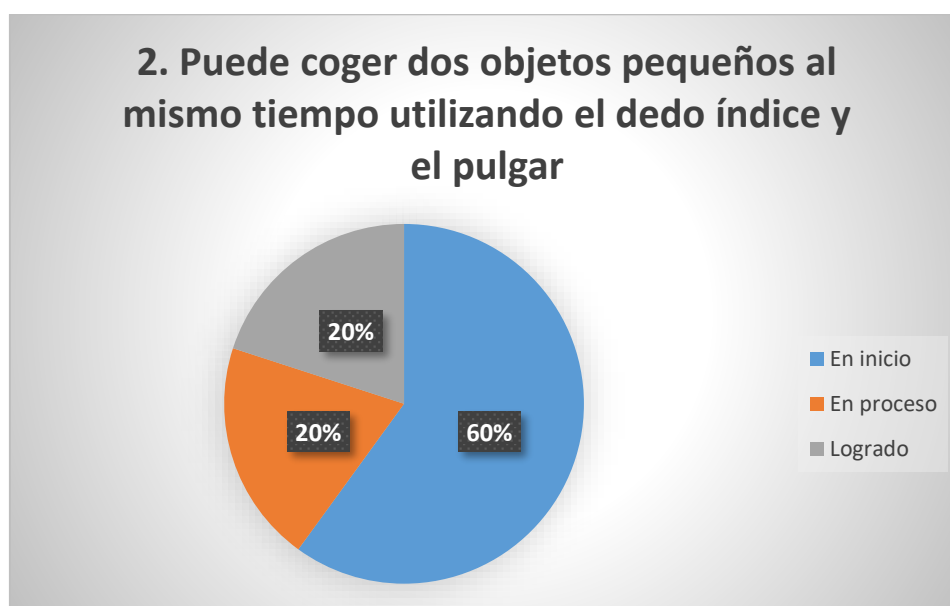
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

**PUEDE COGER DOS OBJETOS PEQUEÑOS AL MISMO TIEMPO
UTILIZANDO EL DEDO ÍNDICE Y EL PULGAR**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	9	60%
En proceso	3	20%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Figura 2



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°2 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 60% está en el nivel de inicio al tratar de coger dos objetos pequeños al mismo tiempo utilizando el dedo índice y el pulgar, el 20% en el nivel de proceso y el otro 20% está en el nivel logrado.

Tabla 2

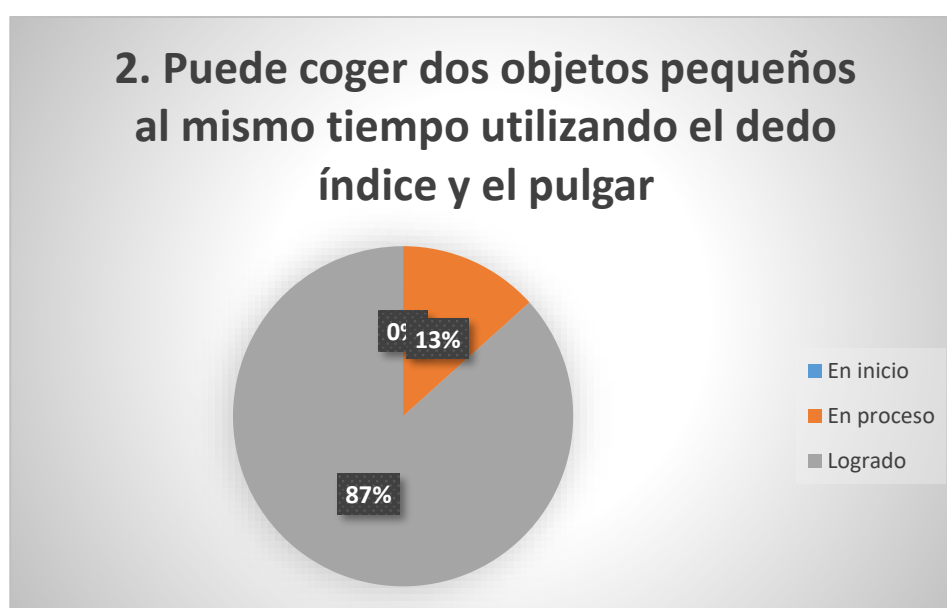
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

**PUEDE COGER DOS OBJETOS PEQUEÑOS AL MISMO TIEMPO
UTILIZANDO EL DEDO ÍNDICE Y EL PULGAR**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	2	13%
Logrado	13	87%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 2



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°2 del **POST TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 87% logró coger dos objetos pequeños al mismo tiempo utilizando el dedo índice y el pulgar; y el 13% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 3

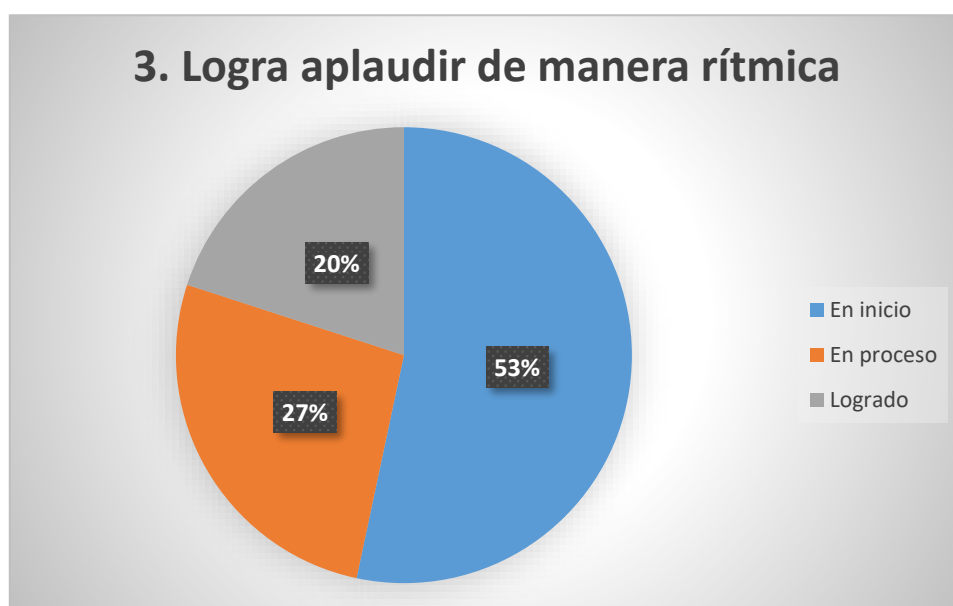
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la *Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

LOGRA APLAUDIR DE MANERA RÍTMICA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	8	53%
En proceso	4	27%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 3



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°3 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 53% está en el nivel de inicio al aplaudir de manera rítmica, el 27% en el nivel de proceso y el 20% está en el nivel logrado.

Tabla 3

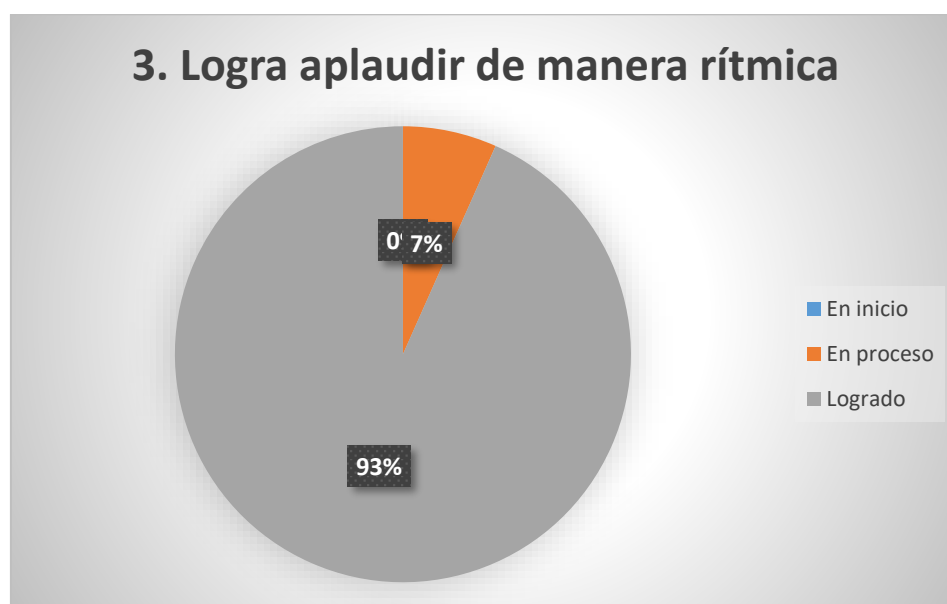
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

LOGRA APLAUDIR DE MANERA RÍTMICA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	1	7%
Logrado	14	93%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 3



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°3 del **POST TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 80% logró aplaudir de manera rítmica; y el 20% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 4

PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la *Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

REALIZA DIVERSOS MOVIMIENTOS CON AMBAS MANOS DE MANERA SINCRONIZADA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	9	60%
En proceso	4	27%
Logrado	2	13%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 4



Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Interpretación: En la Tabla y figura N°4 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 60% está en el nivel de inicio al realizar diversos movimientos con ambas manos de manera sincronizada, el 23% en el nivel de proceso y el otro 7% está en el nivel logrado.

Tabla 4

POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

UTILIZA AMBAS MANOS PARA AGARRAR DISTINTOS OBJETOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	2	13%
Logrado	13	87%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Figura 4



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°4 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 87% logró realizar diversos movimientos con ambas manos de manera sincronizada; y el 13% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 5

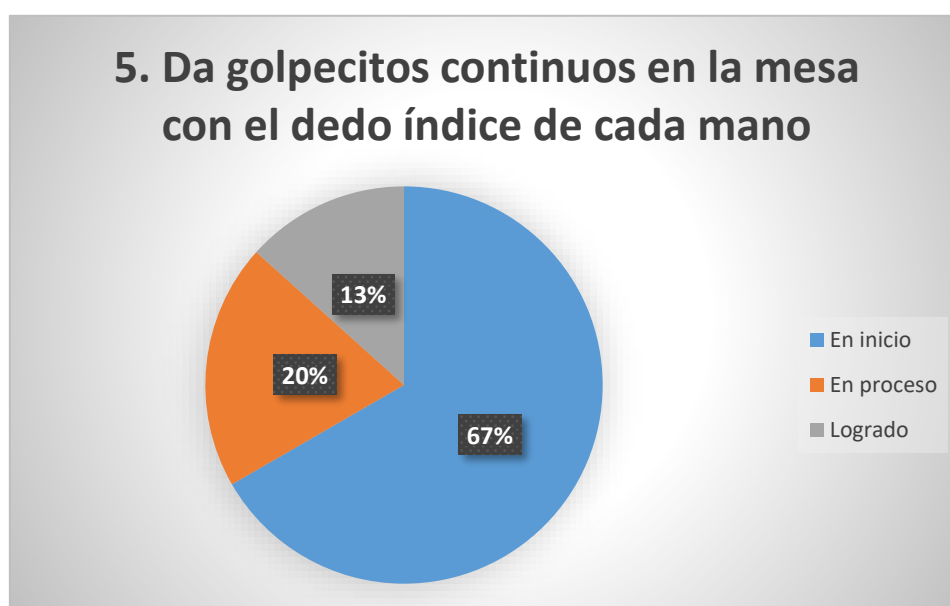
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

DA GOLPECITOS CONTINUOS EN LA MESA CON EL DEDO ÍNDICE DE CADA MANO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	10	67%
En proceso	3	20%
Logrado	2	13%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 5



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°5 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 67% está en el nivel de inicio al dar golpecitos continuos en la mesa con el dedo índice de cada mano, el 20% en el nivel de proceso y el otro 13% está en el nivel logrado.

Tabla 5

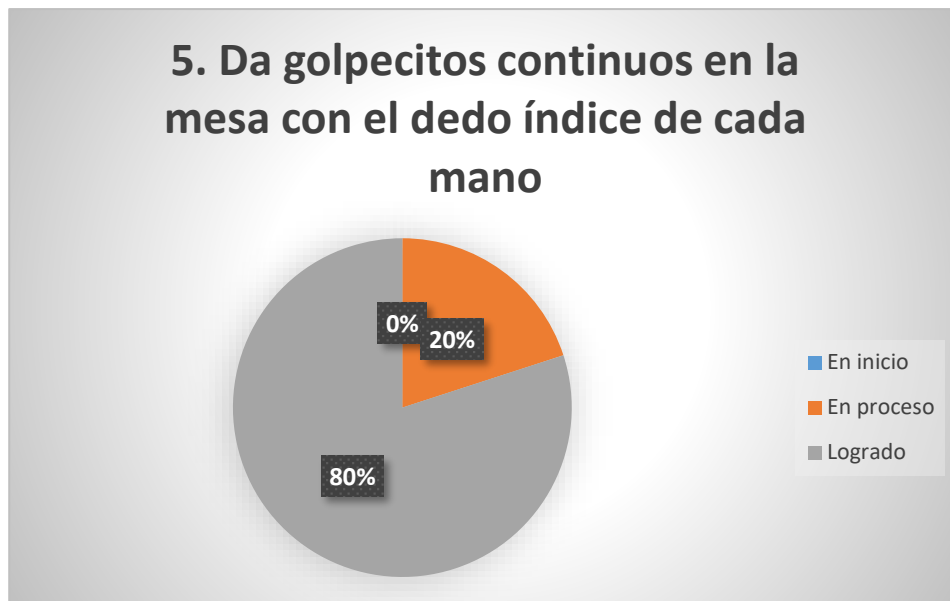
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

DA GOLPECITOS CONTINUOS EN LA MESA CON EL DEDO ÍNDICE DE CADA MANO

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	3	20%
Logrado	12	80%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 5



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°5 del **POST TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 80% logró dar golpecitos continuos en la mesa con el dedo índice de cada mano; y el 20% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 6

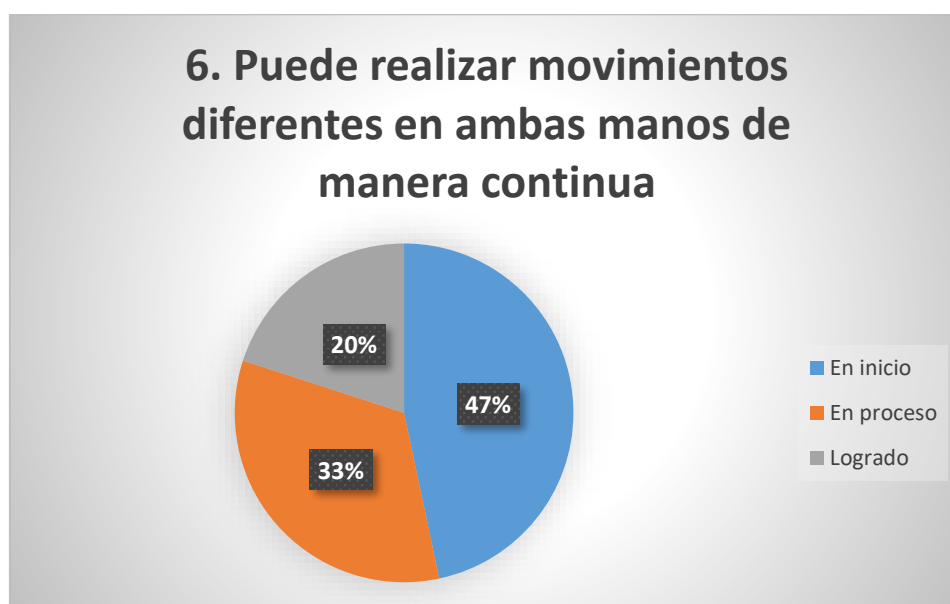
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

PUEDE REALIZAR MOVIMIENTOS DIFERENTES EN AMBAS MANOS DE MANERA CONTINUA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	7	47%
En proceso	5	33%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 6



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°6 del **PRE TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 47% está en el nivel de inicio al realizar movimientos diferentes en ambas manos de manera continua, el 33% en el nivel de proceso y el 20% está en el nivel logrado.

Tabla 6

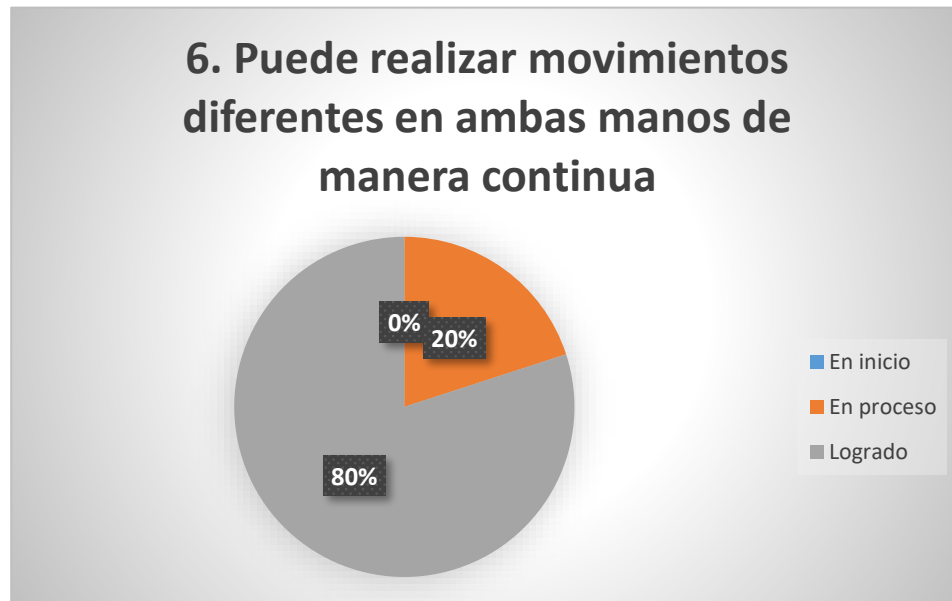
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la *Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

PUEDE REALIZAR MOVIMIENTOS DIFERENTES EN AMBAS MANOS DE MANERA CONTINUA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	3	20%
Logrado	12	80%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 6



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°6 del **POST TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 80% logró realizar movimientos diferentes en ambas manos de manera continua; y el 20% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 7

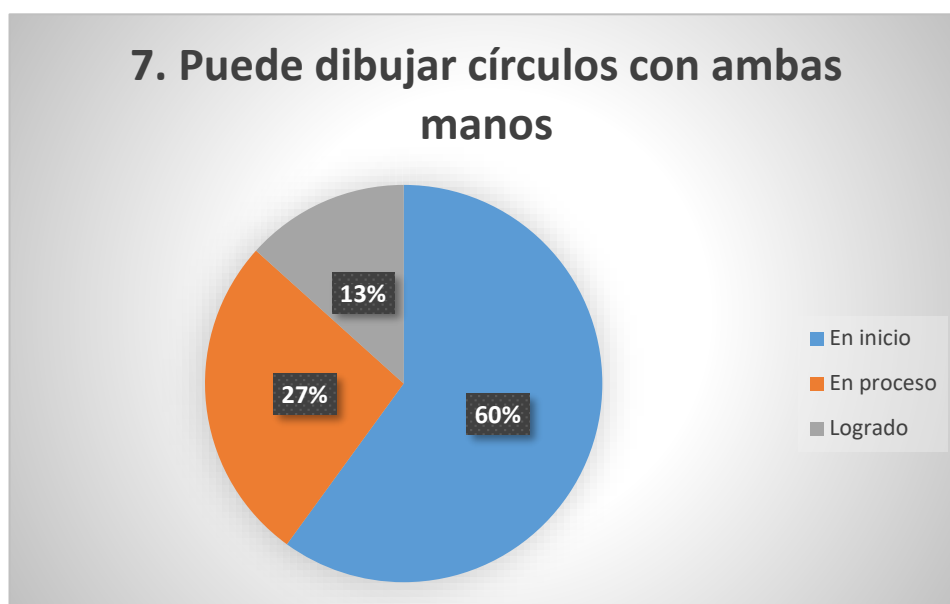
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la *Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

PUEDE DIBUJAR CÍRCULOS CON AMBAS MANOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	9	60%
En proceso	4	27%
Logrado	2	13%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 7



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N° 7 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 60% está en el nivel de inicio al dibujar círculos con ambas manos, el 27% en el nivel de proceso y el otro 13% está en el nivel logrado.

Tabla 7

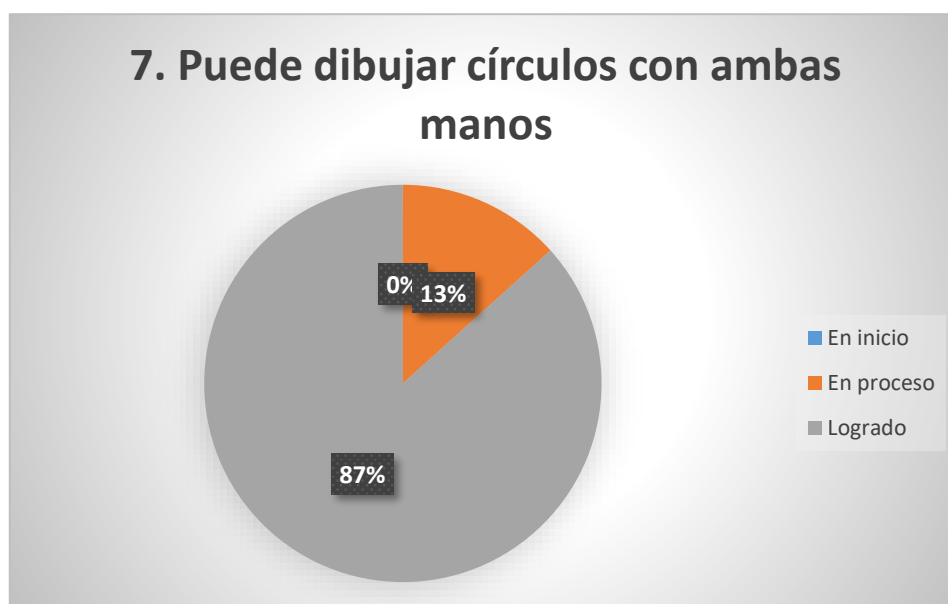
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

PUEDE DIBUJAR CÍRCULOS CON AMBAS MANOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	2	13%
Logrado	13	87%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 7



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N° 7 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 87% logró dibujar círculos con ambas manos; y el 13% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 8

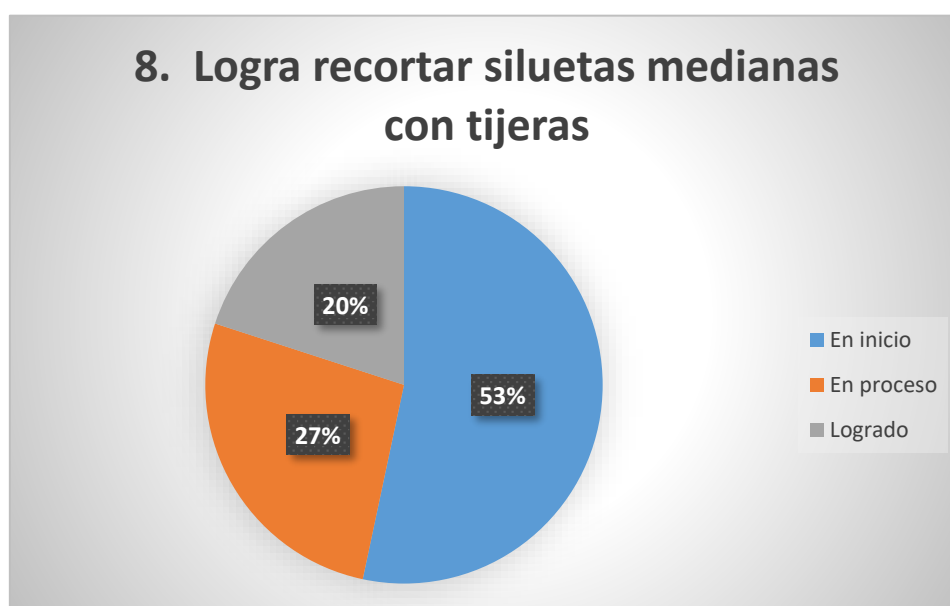
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

LOGRA RECORTAR SILUETAS MEDIANAS CON TIJERAS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	8	53%
En proceso	4	27%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 8



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°8 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 53% está en el nivel de inicio al recortar siluetas medianas con tijeras, el 27% en el nivel de proceso y el otro 20% está en el nivel logrado.

Tabla 8

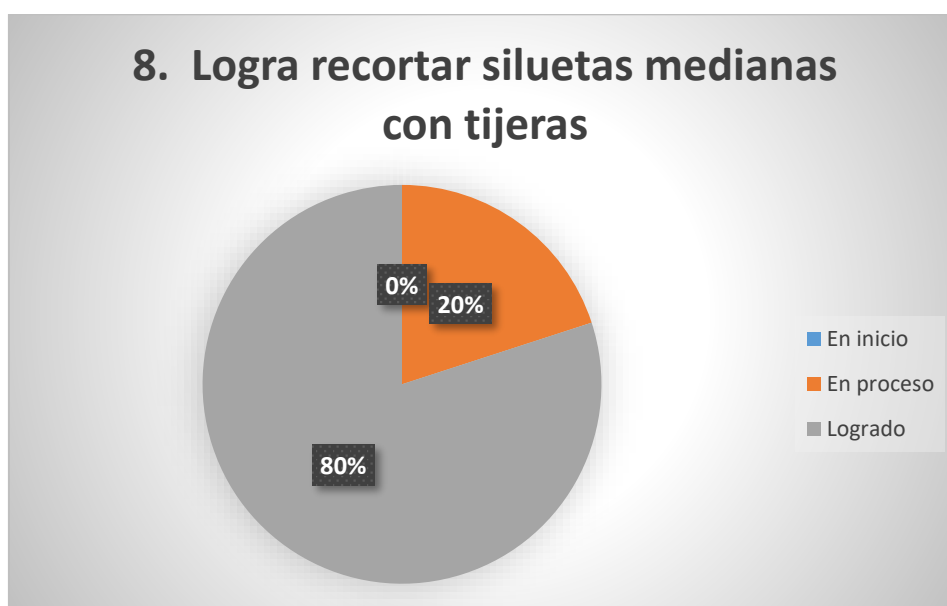
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

LOGRA RECORTAR SILUETAS MEDIANAS CON TIJERAS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	3	20%
Logrado	12	80%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 8



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°8 del **POST TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 80% logró recortar siluetas medianas con tijeras; y el 20% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 9

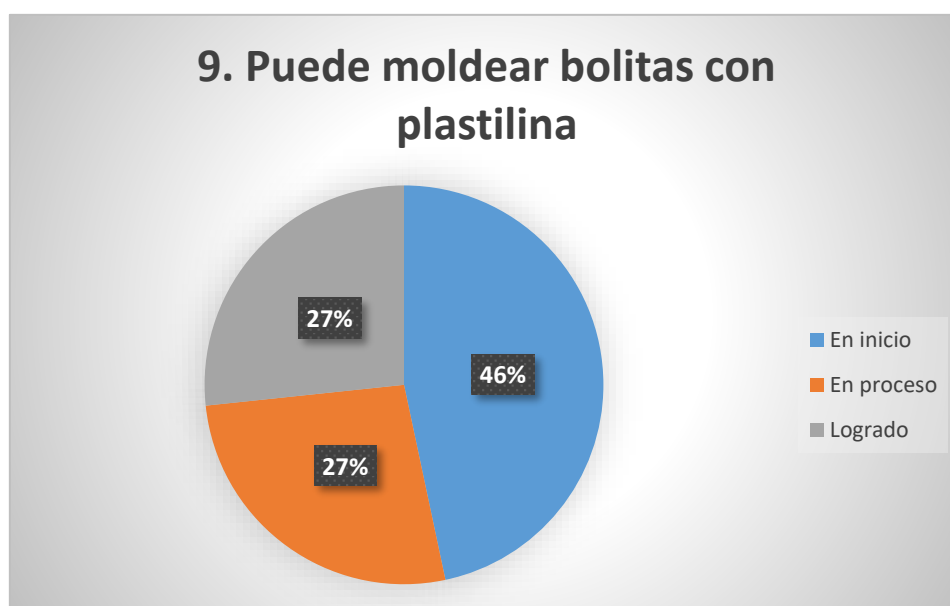
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la *Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

PUEDE MOLDEAR BOLITAS CON PLASTILINA

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	7	47%
En proceso	4	27%
Logrado	4	27%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 9



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°9 del **PRE TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 46% está en el nivel de inicio al moldear bolitas con plastilina, el 27% en el nivel de proceso y el otro 27% está en el nivel logrado.

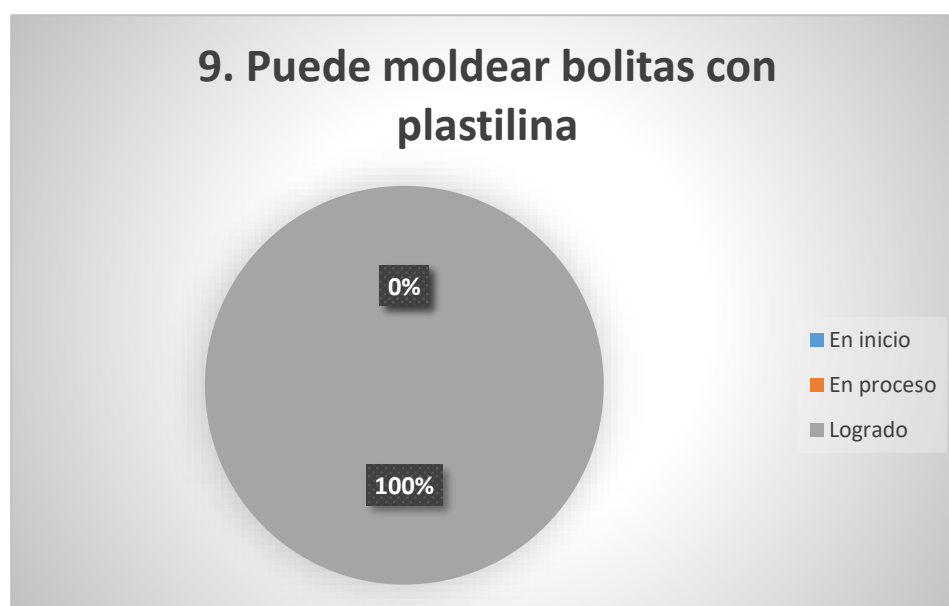
Tabla 9

POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

PUEDE MOLDEAR BOLITAS CON PLASTILINA			
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE	
En inicio	0	0%	
En proceso	0	0%	
Logrado	15	100%	
Total	15	100%	

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 9



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°9 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que el 100% logró moldear bolitas con plastilina.

Tabla 10

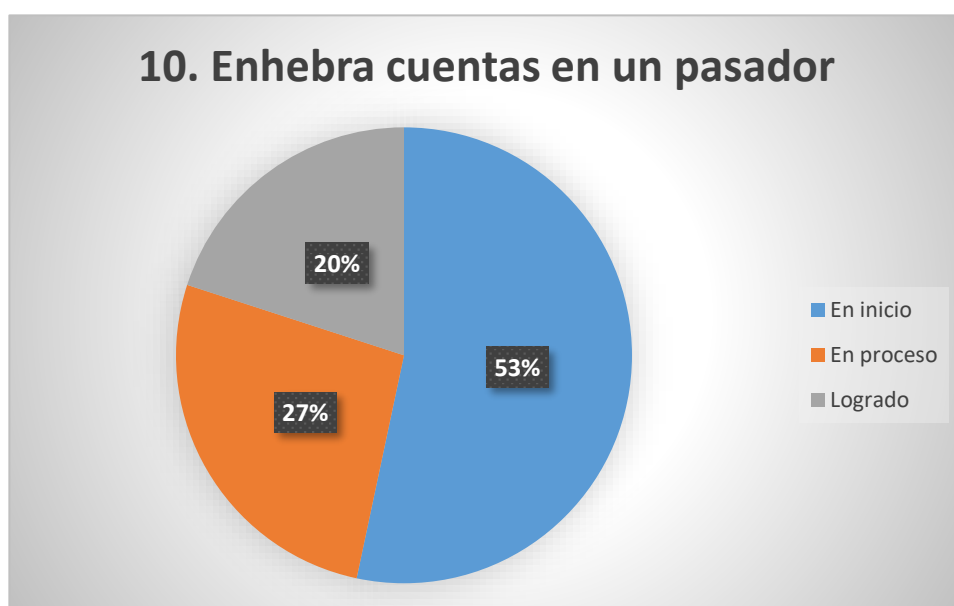
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

ENHEBRA CUENTAS EN UN PASADOR

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	8	53%
En proceso	4	27%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 10



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°10 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 53% está en el nivel de inicio al enhebra cuentas en un pasador, el 27% en el nivel de proceso y el otro 20% está en el nivel logrado.

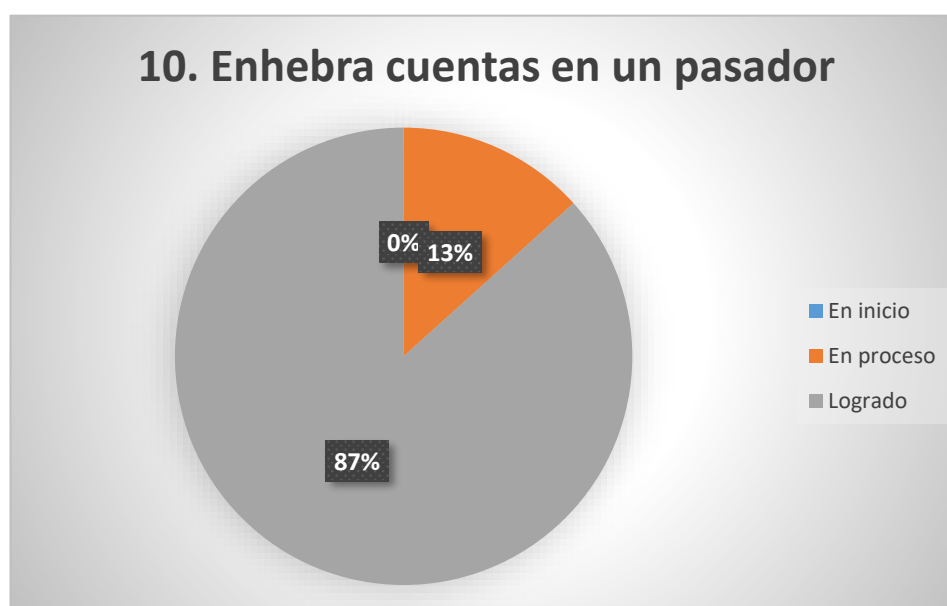
Tabla 10

POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

ENHEBRA CUENTAS EN UN PASADOR		
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	2	13%
Logrado	13	87%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 10



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°10 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 87% logró enhebrar cuentas en un pasador; y el 13% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 11

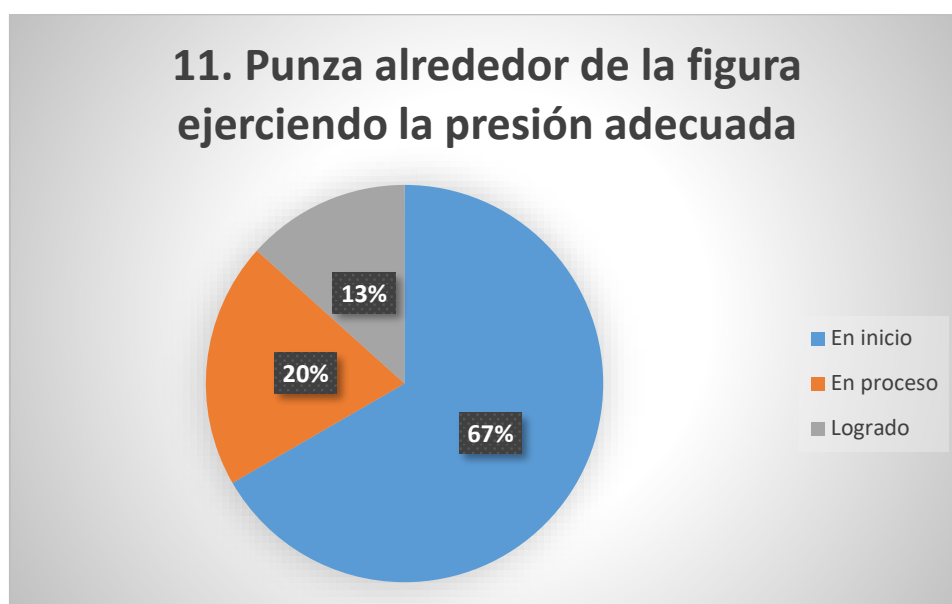
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

**PUNZA ALREDEDOR DE LA FIGURA EJERCIENDO LA PRESIÓN
ADECUADA**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	10	67%
En proceso	3	20%
Logrado	2	13%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 11



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°11 del **PRE TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 67% está en el nivel de inicio al punzar alrededor de la figura ejerciendo la presión adecuada, el 20% en el nivel de proceso y el otro 13% está en el nivel logrado.

Tabla 11

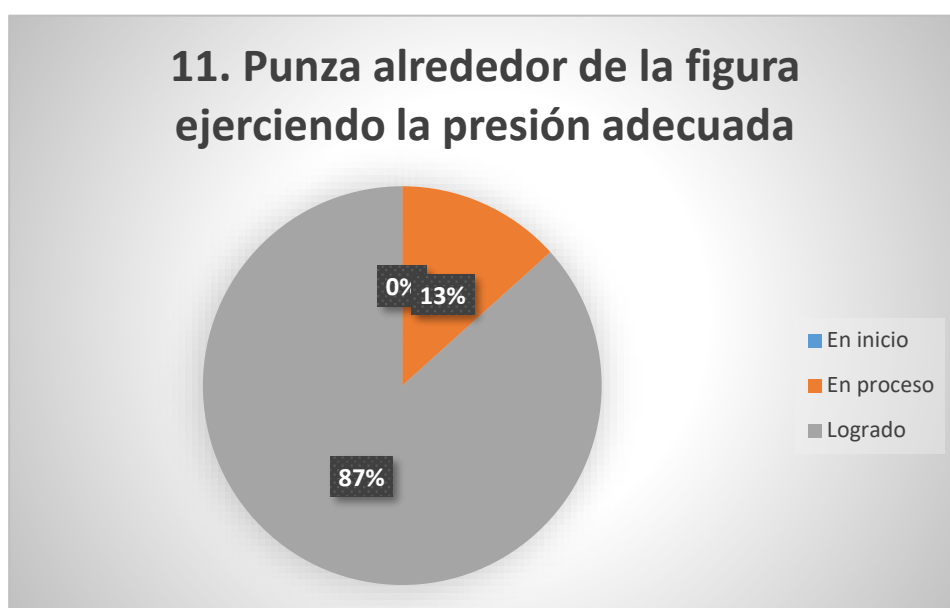
POST TEST del Nivel de desarrollo de *psicomotricidad fina* en *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

**PUNZA ALREDEDOR DE LA FIGURA EJERCIENDO LA PRESIÓN
ADECUADA**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	2	13%
Logrado	13	87%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 11



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°11 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 87% logró punzar alrededor de la figura ejerciendo la presión adecuada; y el 13% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 12

PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

PUEDE ARMAR Y DESARMAR OBJETOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	9	60%
En proceso	3	20%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 12



Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Interpretación: En la Tabla y figura N°12 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 60% está en el nivel de inicio al armar y desarmar objetos, el 20% en el nivel de proceso y el 20% está en el nivel logrado.

Tabla 12

POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

PUEDE ARMAR Y DESARMAR OBJETOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	1	7%
Logrado	14	93%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Figura 12



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°12 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 93% logró armar y desarmar objetos; y el 7% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 13

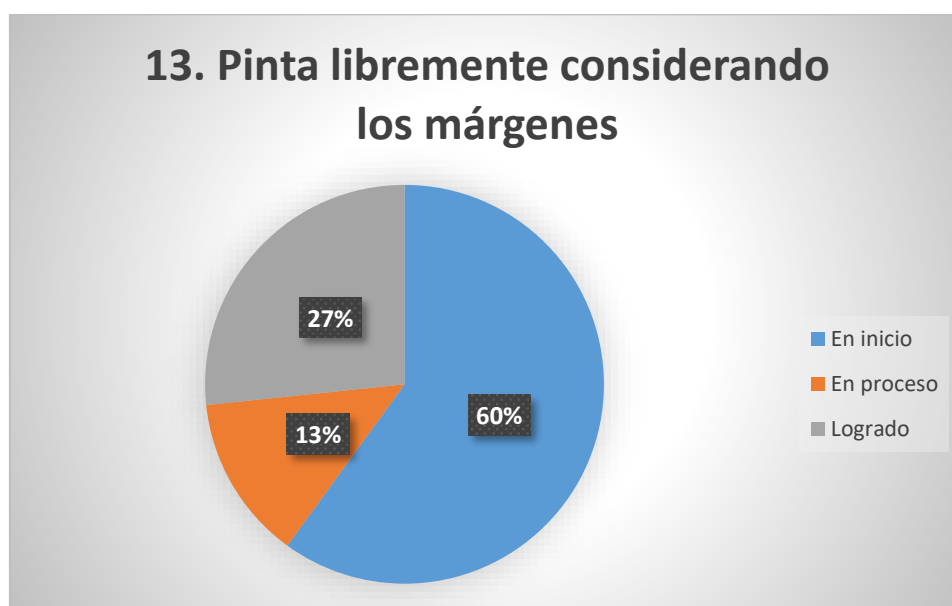
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

PINTA LIBREMENTE CONSIDERANDO LOS MÁRGENES

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	9	60%
En proceso	2	13%
Logrado	4	27%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 13



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°13 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín se pudo observar que un 60% está en el nivel de inicio al pintar libremente considerando los márgenes, el 13% en el nivel de proceso y el otro 27% está en el nivel logrado.

Tabla 13

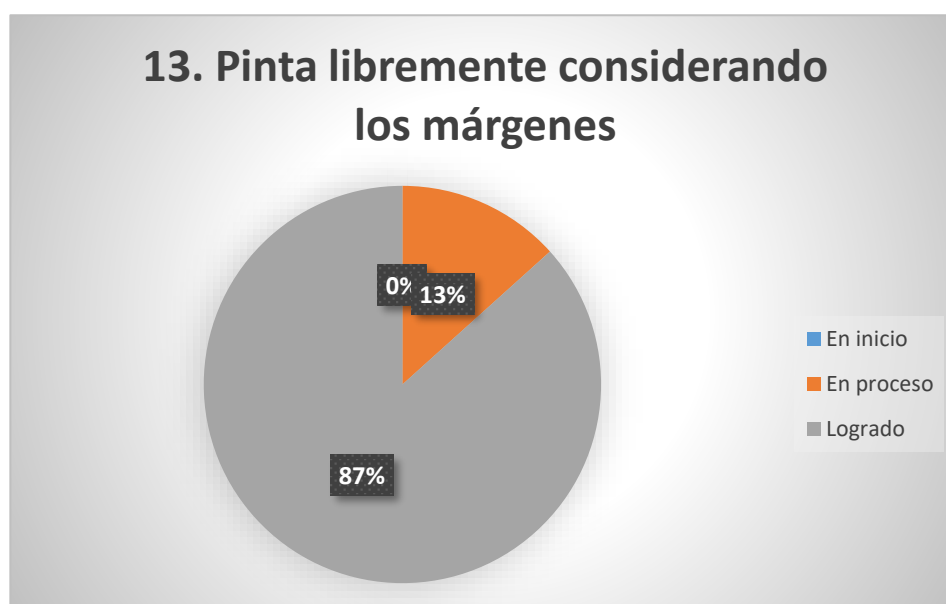
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

PINTA LIBREMENTE CONSIDERANDO LOS MÁRGENES

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	2	13%
Logrado	13	87%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 13



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°13 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 87% logró Pinta libremente considerando los márgenes; y el 13% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 14

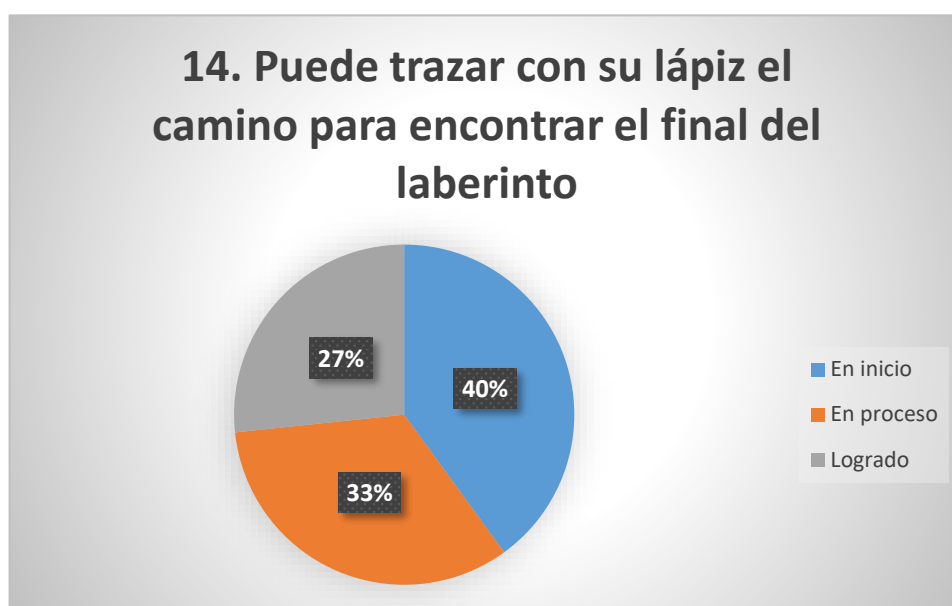
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

**PUEDE TRAZAR CON SU LÁPIZ EL CAMINO PARA ENCONTRAR EL FINAL
DEL LABERINTO**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	6	40%
En proceso	5	33%
Logrado	4	27%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 14



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°14 del **PRE TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 40% está en el nivel de inicio al trazar con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto, el 27% en el nivel de proceso y el otro 33% está en el nivel logrado.

Tabla 14

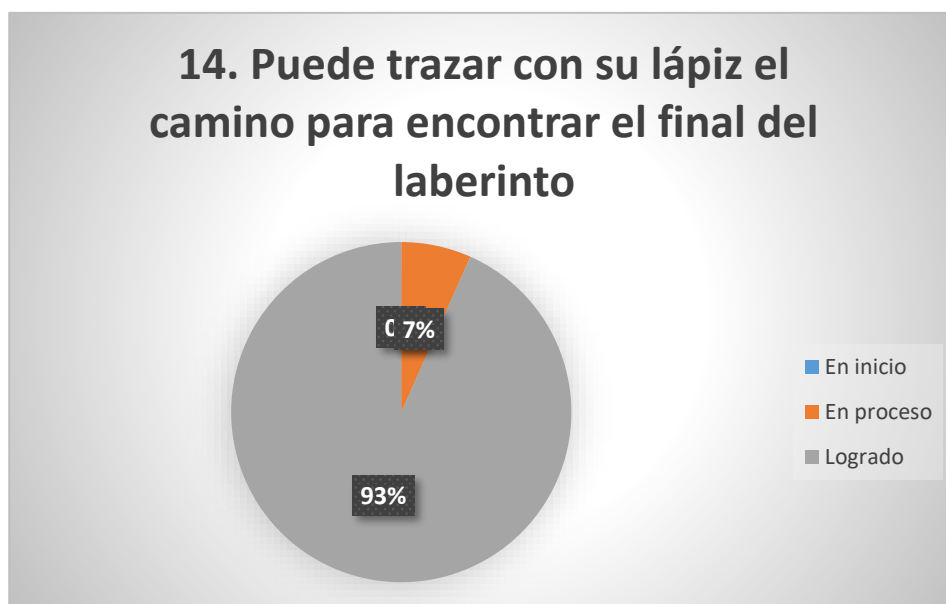
POST TEST del Nivel de desarrollo de *psicomotricidad fina* en *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

**PUEDE TRAZAR CON SU LÁPIZ EL CAMINO PARA ENCONTRAR EL FINAL
DEL LABERINTO**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	1	7%
Logrado	14	93%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 14



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°14 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 93% logró trazar con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto; y el 7% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 15

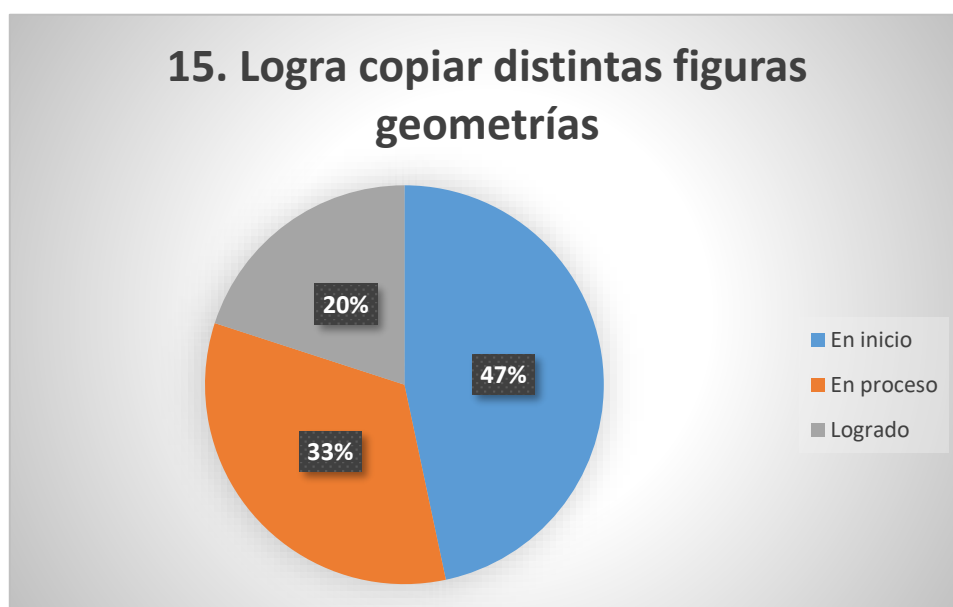
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

LOGRA COPIAR DISTINTAS FIGURAS GEOMETRÍAS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	7	47%
En proceso	5	33%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 15



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°15 del **PRE TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 47% está en el nivel de inicio al copiar distintas figuras geométrías, el 33% en el nivel de proceso y el otro 20% está en el nivel logrado.

Tabla 15

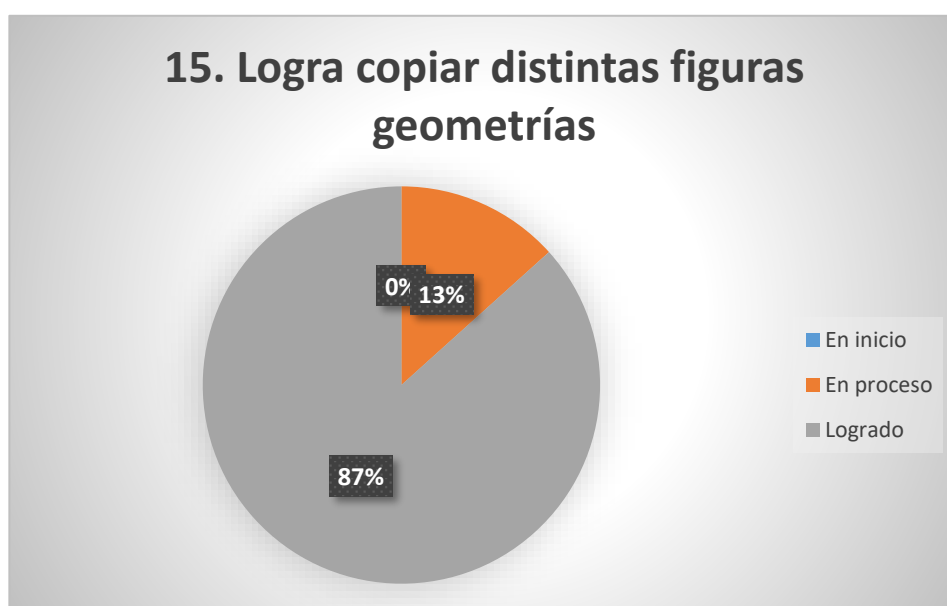
POST TEST del Nivel de desarrollo de *psicomotricidad fina* en *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

LOGRA COPIAR DISTINTAS FIGURAS GEOMETRÍAS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	2	13%
Logrado	13	87%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 15



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°15 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 87% logró copiar distintas figuras geométrías; y el 13% está en el proceso de lograrlo.

Tabla 16

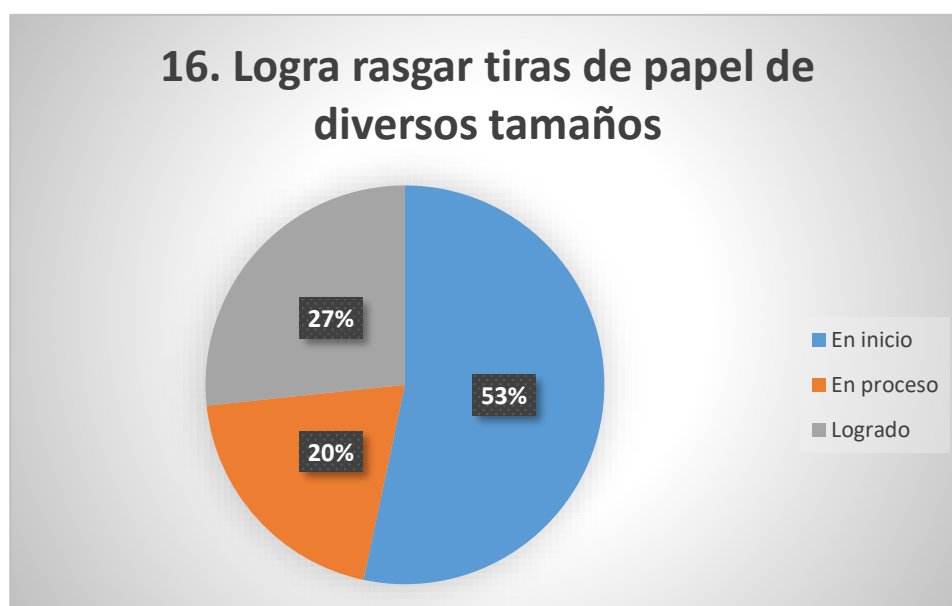
PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

LOGRA RASGAR TIRAS DE PAPEL DE DIVERSOS TAMAÑOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	8	53%
En proceso	3	20%
Logrado	4	27%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 16



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°16 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 53% está en el nivel de inicio al rasgar tiras de papel de diversos tamaños, el 27% en el nivel de proceso y el otro 20% está en el nivel logrado.

Tabla 16

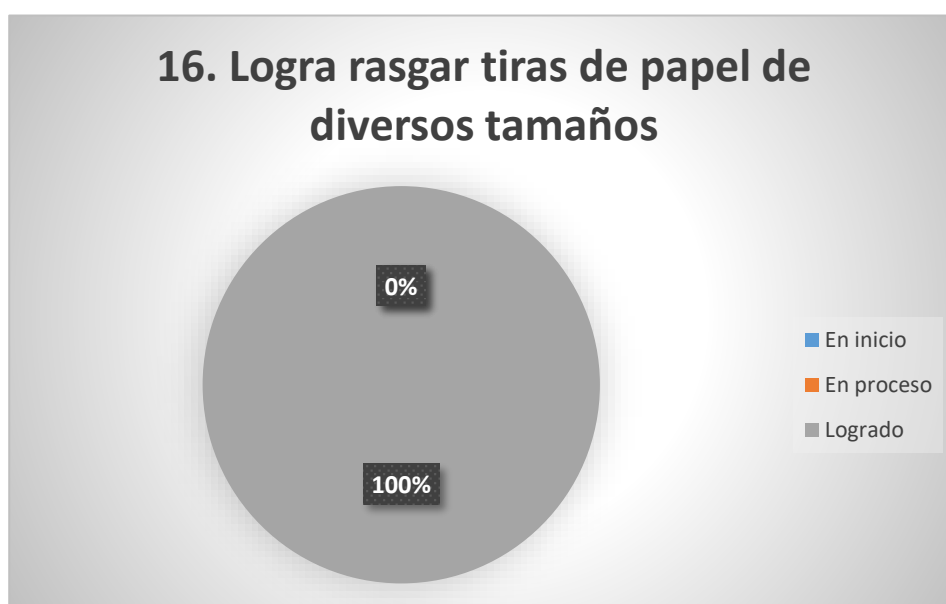
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

LOGRA RASGAR TIRAS DE PAPEL DE DIVERSOS TAMAÑOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	0	0%
Logrado	15	100%
Total	15	100%

Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Figura 16



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°16 del **POST TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 100% logró rasgar tiras de papel de diversos tamaños

Tabla 17

PRE TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

LANZA OBJETOS Y LOGRA COLOCARLOS EN SITIOS DETERMINADOS

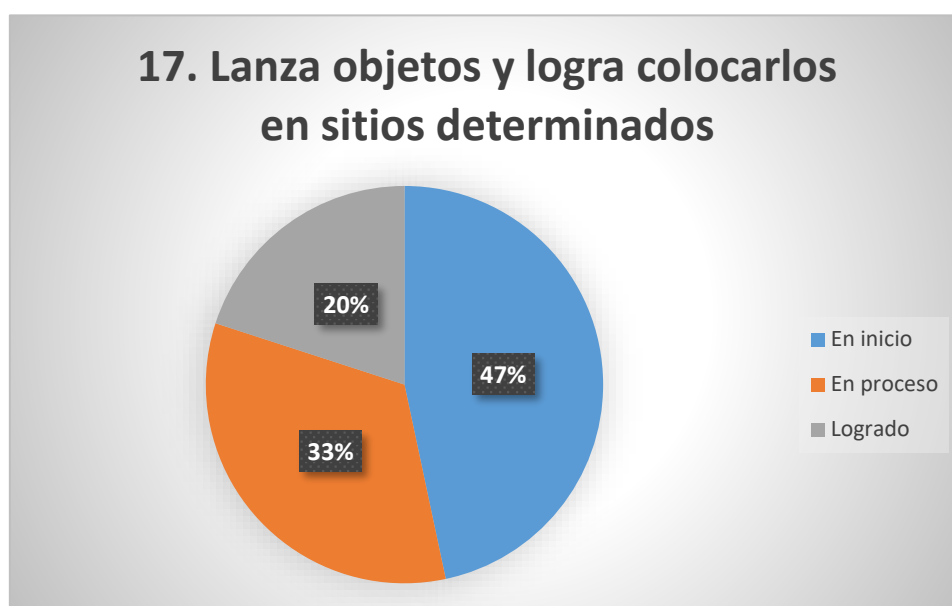
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	7	47%
En proceso	5	33%
Logrado	3	20%
Total	15	100%

Fuente:

Elaboración

propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Figura 17



Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Interpretación: En la Tabla y figura N°17 del **PRE TEST** aplicado a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín; se pudo observar que un 53% está en el nivel de inicio al lanzar objetos y colocarlos en sitios determinados, el 27% en el nivel de proceso y el otro 20% está en el nivel logrado.

Tabla 17

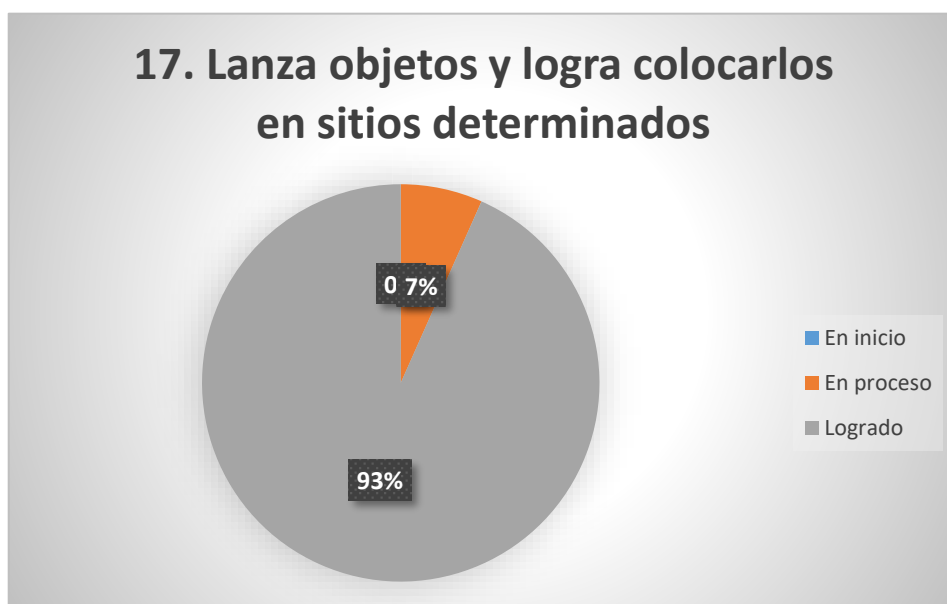
POST TEST del Nivel de desarrollo de psicomotricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

LANZA OBJETOS Y LOGRA COLOCARLOS EN SITIOS DETERMINADOS

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
En inicio	0	0%
En proceso	1	7%
Logrado	14	93%
Total	15	100%

Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

Figura 17



Fuente: *Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*

Interpretación: En la Tabla y figura N°17 del **POST TEST** aplicado a los *estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín*; se pudo observar que un 93% logró lanzar objetos y colocarlos en sitios determinados; y el 7% está en el proceso de lograrlo.

4.3. Contrastación de Hipótesis

CONSOLIDACIÓN DE DATOS

COORDINACIÓN BIMANUAL		PRE TEST						POST TEST					
		En inicio		En proceso		Logrado		En inicio		En proceso		Logrado	
Sincronía	1. Utiliza ambas manos para agarrar distintos objetos	8	53%	4	27%	3	20%	0	0%	3	20%	12	80%
	2. Puede coger dos objetos pequeños al mismo tiempo utilizando el dedo índice y el pulgar	9	60%	3	20%	3	20%	0	0%	2	13%	13	87%
	3. Logra aplaudir de manera rítmica	8	53%	4	27%	3	20%	0	0%	1	7%	14	93%
	4. Realiza diversos movimientos con ambas manos de manera sincronizada	9	60%	4	27%	2	13%	0	0%	2	13%	13	87%
Secuencia de acciones	5. Da golpecitos continuos en la mesa con el dedo índice de cada mano	10	67%	3	20%	2	13%	0	0%	3	20%	12	80%
	6. Puede realizar movimientos diferentes en ambas manos de manera continua	7	47%	5	33%	3	20%	0	0%	3	20%	12	80%
	7. Puede dibujar círculos con ambas manos	9	60%	4	27%	2	13%	0	0%	2	13%	13	87%
COORDINACION VISOMANUAL		PRE TEST						POST TEST					
		En inicio		En proceso		Logrado		En inicio		En proceso		Logrado	
Manipulación de objetos	8. Logra recortar siluetas medianas con tijeras	8	53%	4	27%	3	20%	0	0%	3	20%	12	80%
	9. Puede moldear bolitas con plastilina	7	47%	4	27%	4	27%	0	0%	0	0%	15	100%
	10. Enhebra cuentas en un pasador	8	53%	4	27%	3	20%	0	0%	2	13%	13	87%
	11. Punza alrededor de la figura ejerciendo la presión adecuada	10	67%	3	20%	2	13%	0	0%	2	13%	13	87%
	12. Puede armar y desarmar objetos	9	60%	3	20%	3	20%	0	0%	1	7%	14	93%
Precisión manual	13. Pinta libremente considerando los márgenes	9	60%	2	13%	4	27%	0	0%	2	13%	13	87%
	14. Puede trazar con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto	6	40%	5	33%	4	27%	0	0%	1	7%	14	93%
	15. Logra copiar distintas figuras geometrías	7	47%	5	33%	3	20%	0	0%	2	13%	13	87%
	16. Logra rasgar tiras de papel de diversos tamaños	8	53%	3	20%	4	27%	0	0%	0	0%	15	100%
	17. Lanza objetos y logra colocarlos en sitios determinados	7	47%	5	33%	3	20%	0	0%	1	7%	14	93%
TOTAL		55%		26%		20%		0%		12%		88%	

Fuente: Elaboración propia de la escala de estimación realizada a los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín

A partir del cuadro mostrado anteriormente, se puede afirmar que la aplicación de metodologías lúdicas permitió mejorar los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín, esto porque tanto en la dimensión de la coordinación bimanual y visomanual, existió una diferencia clara del pre test y el post test, ya que luego de la aplicación de las metodologías lúdicas en las sesiones de aprendizaje se ha logrado desarrollar las habilidades en más de un 80 % en todos los ítems considerados.

4.4. Discusión de resultados

Según los resultados hallados en la investigación, se puede obtener lo siguiente:

Con referente a la primera hipótesis específica, *la aplicación de las metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la coordinación bimanual evidenciándose una integración y secuenciación de las extremidades superiores*, a partir de la información recabada más del 80% de los estudiantes lograron desarrollar y fortalecer su coordinación con ambas manos, sin embargo, para dicho proceso se tuvo que utilizar en gran manera la repetición de movimientos y patrones, por lo cual para evitar que los estudiantes desarrollen fatiga o aburrimiento se implementaron diversos juegos que tuvieron en común la música para estimular la coordinación de los niños, de esta forma es que lograron utilizar ambas manos para agarrar distintos objetos, coger dos objetos pequeños al mismo tiempo utilizando el dedo índice y el pulgar, aplaudir de manera rítmica, realiza diversos movimientos con ambas manos de manera sincronizada, dar golpecitos continuos en la mesa con el dedo índice de cada mano, realizar movimientos diferentes en ambas manos de manera continua y dibujar círculos con ambas manos.

Es así como vemos que el resultado obtenido se relaciona con lo afirmado por Madrona Gil, P. (1992), quien sostiene que las metodologías lúdicas (...) promueven el desarrollo intelectual, emocional, social, etc., de los niños, los cuales dependerán de que los programas de enseñanza de juegos que el maestro implemente abarquen mucho más que solo la práctica en juegos por qué a su vez, junto con los contenidos conceptuales y los de procedimiento se debe desarrollar la capacidad motriz de los niños, y conocer si los aprendizajes logrados perduran en el tiempo.

Asimismo, los resultados también abarcan la misma línea que plantea Berger Kathleen, S. (2009), quien señala que la motricidad fina involucra los pequeños movimientos del cuerpo, dando mayor énfasis en las manos y dedos; (...) donde la principal dificultad con la motricidad fina es simplemente que los niños pequeños no tienen el control muscular, la paciencia y el juicio necesario. Por lo tanto, a los dos lados del cerebro: se necesitan las dos manos

coordinadas para atarse los cordones, abotonarse la camisa, ponerse las medias. Es por lo mismo que en la ejecución de las metodologías lúdicas se puso tomo en cuanta lo propuesto por Rigal, R. (2006), quienes afirman que se requieren dos acciones distintas pero complementarias, el primer lugar el transporte de la mano, hacia el objeto; además de coger o manipular diversas herramientas que afectan a las actividades cotidianas, algunas muy dependientes de un aprendizaje unimanual (escribir, dibujar, pintar, coser) lanzamientos de pelota.

De acuerdo a las evidencias de los datos y las teorías reforzadas por los antecedentes estudiados se puede afirmar que *“La aplicación de las metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la coordinación bimanual evidenciándose una integración y secuenciación de las extremidades superiores, en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín”*, por lo que se acepta la primera hipótesis específica.

Con referente a la segunda hipótesis específica, *la aplicación de las metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la coordinación viso manual evidenciándose una coherencia visual y el movimiento de la mano* se logró que tras la aplicación de las metodologías lúdicas en todos los criterios más del 75% pudo recortar siluetas medianas con tijeras, enhebrar cuentas en un pasador, punzar alrededor de la figura ejerciendo la presión adecuada, armar y desarmar objetos, pintar libremente considerando los márgenes, trazar con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto, copiar distintas figuras geometrías, lanza objetos, colocarlos en sitios determinados e incluso se alcanzó el logro del 100% en el moldeado de bolitas con plastilina y el rasgado de tiras de papel de diversos tamaños. Para tales resultados de tuvo que dejar a los estudiantes para que desarrollen su creatividad y no inhibirlos a desarrollar sus habilidades para coordinar la visión y los movimientos de las manos.

Lo mencionado es corroborado por Paule (2013), quien afirma que el papel del maestro en la formación del niño debe ser un estimulador de los procesos de aprendizaje y garantizar (...) las mejores condiciones de realización, a través del descubrimiento de la permanencia de las cosas, captación de las relaciones instrumentales, orientación y ubicación propia, tareas clasificatorias, teniendo en cuenta los estadios del desarrollo infantil; además de promover programas de compensación y complementación nutricional y social para los padres de familia que los necesitaran.

De acuerdo a las evidencias de los datos y las teorías reforzadas por los antecedentes estudiados se puede afirmar que *“La aplicación de las metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la coordinación viso manual evidenciándose una coherencia visual y el movimiento de la mano, en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín”*, por lo que se acepta la segunda hipótesis específica.

Habiendo aceptado la primera y segunda hipótesis específicas, se acepta la hipótesis general:

“La aplicación de metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín” ya que, a partir de los datos procesados y respaldados con los antecedentes y las teorías, se evidencia claramente que el aplicar metodologías lúdicas como parte de las sesiones de aprendizaje.

CONCLUSIONES

- La aplicación de las metodologías lúdicas permitió mejorar los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina a través del desarrollo de movimientos con ambas manos y la coordinación de estos con el sentido de la vista, en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín.
- La aplicación de metodologías lúdicas permitió desarrollar la coordinación bimanual, a través de la integración y secuenciación de las extremidades superiores en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín, con más del 80% de nivel de logro en los criterios de sincronía y secuencia de movimientos con las manos.
- La aplicación de metodologías lúdicas permitió desarrollar la coordinación visomanual, a través de la coherencia visual y el movimiento de las manos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín, con más del 75% de nivel de logro en los criterios de manipulación de objetos y coordinación manual.

RECOMENDACIONES

- Elaboración de guías de trabajo por parte de las autoridades de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín, donde se consideren metodologías lúdicas, encaminando la imaginación y creatividad de los niños, donde se diseñe actividades psicomotrices de trabajo, guiado en el constructivismo educativo.
- Realización de capacitaciones para la implementación de metodologías lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina, por parte de los docentes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín.
- Implementación y acondicionamiento de espacios didácticos dentro y fuera del aula, con la finalidad de realizar ejercicios que favorezcan el desarrollo de la psicomotricidad fina, de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ajuriguerra, J. (1960). *Evaluación psicopedagógica de 0 a 6 años*. .
- Algar. (1987). *Psicología*. España.
- Arriola , I. (2013). *Obstáculos en el acceso a la justicia de víctimas de violencia psicológica en el procedimiento de violencia familiar nacional*. . Lima.
- Been , H. (1978). *Desarrollo del niño*. Mexico: Industria editorial .
- Berger , K. (2009). *Psicología el desarrollo de la infancia y la adolescencia*. Madrid.
- Bronfenbrenner, U. (1979). *Modelo ecologico* .
- Chacón, Rodriguez, & Salga. (2003). *Programa de actividades de aprendizaje basado en el método Montessori para desarrolla la coordinación motora fina de los niños de 3 años de edad del centro educativo experimental Rafael Narváez Cadenillas*.
- Cuadros, M. (1900). *Estrategias psicomotrices para el desarrollo*. Lima.
- Garcia, Fernandez, & Sanchez. (2000). *Aplicación de un programa de coordinación motora fina, para promover el aprendizaje de la escritura en niños de 5 años del jardín de niños nº 1591 de la urbanización Andrés Razuri de la ciudad de Trujillo*.
- Garvey, C. (1930). *Formación del profesorado*. Aufop.
- González. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Universidad. Colombia: Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas.
- Guido, V. (1944). *Psicología y educación* . Bibhuma SA.
- Hurlock, E. (1982). *Desarrollo del niño* . Mexico: Calipso S.A.
- Linares. (2002). *Paradigmas en Psicología de la educación*. Trujillo.
- Macias, V. (1994). *Introducción al desarrollo infantil* . Mexico: Trillas SA.
- Madrona, P. (1992). *Psicología de la educación* . Imperial SA.
- Magaña, De los Ángeles, & Pineda. (2003). *Desarrollo de la motricidad fina y aprestamiento para la lectura y escritura en niños y niñas de educación parvularia (tesis de pregrado)*. El Salvador: Universidad Francisco Gavidia.
- Mendoza, Tijerino, & Espinoza. (2016). *Desarrollo de la autonomía emocional en las jóvenes de ciudad Darío*. Darío: Unan Farem-Matagalpa.
- Muñiz. (2006). *Psicomotricidad*.

- Palacios, & Vergara . (2000). *Programa de actividad gráfico plástico para desarrollar la coordinación motora fina de los niños de 4 años de edad de la cuna jardín Pestalozzi de la ciudad de Trujillo*.
- Peréz, R. (1966). *Psicología de la educación* . Sali SA.
- Rigal , R. (2006). *Educación Motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria* . Barcelona : Inde publicaciones .
- Rodríguez. (2012). *Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la Escuela Particular Mixta Gandhi del Recinto Olón en la Provincia de Santa Elena en el año 2011 (Tesis de pregrado)*. . Manglaralto, Ecuador: Universidad Estatal “Península de Santa Elena”. .
- Rojas. (2002). *La Metodología ludica creativa. Cartagena: congreso de*. Cartagena.
- Uribe, D. (1968). *Didáctica de la lectura - escritura. Fundamentos biopsiquicos sociales* .
- Weiten, W. (2008). *Psicología, temas y variaciones*. Mexico: Edamsa.
- Yáñez. (2016). *Procesos de aprendizaje*. . Ecuador : Universidad Iberoamericana de Ecuador.
- Zabalza. (1984). *Diseño y desarrollo curricular* . Madrid: Narcea.

ANEXOS

ANEXO N°1: Matriz de consistencia y matriz de operacionalización .

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLE / DIMENSIONES /INDICADORES.	METODOLOGÍA		
PROBLEMA GENERAL ¿Cómo influye la aplicación de metodologías lúdicas en la psicomotricidad fina de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021?	OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de las metodologías lúdicas en los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021	HIPÓTESIS GENERAL La aplicación de metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021	VARIABLE INDEPENDIENTE: Metodologías lúdicas VARIABLE DEPENDIENTE: Psicomotricidad fina D1: Coordinación bimanual Utiliza las manos en diversas acciones bimanuales. Coge de manera disociada un objeto. Maneja adecuadamente todos los dedos de ambas manos. Realiza diversos movimientos con ambas manos de manera sincronizada Maneja los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes con su mano	NIVEL: Explicativo TIPO: Aplicada DISEÑO: Cuasi experimental de Dos grupos no equivalentes: <table><tr><td>Grupo experimental</td><td>O1 X O2</td></tr></table> Leyenda: O1: Observaciones antes de la aplicación de metodologías lúdicas sobre la psicomotricidad fina de los estudiantes del grupo experimental. X: Es la variable independiente (Metodologías lúdicas) que se empleará en el tratamiento experimental sobre la psicomotricidad fina de los estudiantes del grupo experimental. O2: Observaciones después de la aplicación de metodologías lúdicas sobre la psicomotricidad fina de los estudiantes del grupo experimental. POBLACIÓN: 23 estudiantes de 5 años de la Institución	Grupo experimental	O1 X O2
Grupo experimental	O1 X O2					
PROBLEMAS ESPECÍFICOS P1 ¿Cómo influye la aplicación de metodologías lúdicas en la coordinación bimanual de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS O1. Determinar los efectos de la aplicación de las metodologías lúdicas en la coordinación bimanual de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS H1. La aplicación de las metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la coordinación bimanual evidenciándose una integración y secuenciación de las				

Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021? P2. ¿Cómo influye de la aplicación de metodologías lúdicas en la coordinación visomanual en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021?	Francisco de Asís - Huancayo – Junín – 2021 O2. Determinar los efectos de la aplicación de las metodologías lúdicas en la coordinación visomanual de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021	extremidades superiores, en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021 H2. La aplicación de las metodologías lúdicas permite mejorar los niveles de desarrollo de la coordinación visomanual evidenciándose una coherencia visual y el movimiento de la mano, en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021	D2: Coordinación visomanual Realiza con precisión diversas actividades utilizando con ayuda manos: Punzado Moldeado Pintado Ensartación Coloreado Recortes Armado y desarmando	Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021 MUESTRA: 15 estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Integrada 30124 San Francisco de Asís - Huancayo – Junín - 2021 TÉCNICA Observación directa INSTRUMENTO: Escala de Estimación
--	---	--	--	---

ANEXO N°2: Instrumento de Investigación

ESCALA DE ESTIMACIÓN				
COORDINACIÓN BIMANUAL		1 (En inicio)	2 (En Proceso)	3 (Logra do)
Sincronía	1. Utiliza ambas manos para agarrar distintos objetos			
	2. Puede coger dos objetos pequeños al mismo tiempo utilizando el dedo índice y el pulgar			
	3. Logra aplaudir de manera rítmica			
	4. Realiza diversos movimientos con ambas manos de manera sincronizada			
Secuencia de acciones	5. Da golpecitos continuos en la mesa con el dedo índice de cada mano			
	6. Puede realizar movimientos diferentes en ambas manos de manera continua			
	7. Puede dibujar círculos con ambas manos			
COORDINACION VISOMANUAL				
Manipulación de objetos	8. Logra recortar siluetas medianas con tijeras			
	9. Puede moldear bolitas con plastilina			
	10. Enhebra cuentas en un pasador			
	11. Punza alrededor de la figura ejerciendo la presión adecuada			
	12. Puede armar y desarmar objetos			
Precisión manual	13. Pinta libremente considerando los márgenes			
	14. Puede trazar con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto			
	15. Logra copiar distintas figuras geométrías			
	16. Logra rasgar tiras de papel de diversos tamaños			
	17. Lanza objetos y logra colocarlos en sitios determinados			

ANEXO N°3: Sesiones de aprendizaje ejecutadas

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	Institución educativa Integrada.	:	N° 30124 "San Francisco de Asís"
1.2.	Aula	:	Patitos y Abejitas
1.3.	Edad	:	5 años
1.4.	Tiempo	:	45 minutos
1.5.	Tesista	:	Ichpas Cardenas Casilda
1.6.	Docente	:	Isabel Quintanilla
1.6.	Fecha	:	21- 03 -22

II. PROGRAMACIÓN

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES
"LA PUNTERÍA"	Saludo Asamblea o inicio En el patio, mencionamos las normas de convivencia, luego explicamos las acciones que realizaremos: 1. Caminar, correr, saltar, por todo el patio libremente siguiendo el ritmo de la canción. 2. Ejecutar las acciones dadas por la canción "CAMINAR Y PARAR" (ANEXO 1) Mostramos a los niños torres formadas de latas (ANEXO 2) y entregamos a los niños pelotas de trapo (ANEXO 3) y preguntamos ¿de cuantas maneras podemos lanzar la pelota? ¿Cómo haríamos rodar la pelota con la mano? ¿Cómo derribamos la torre? Desarrollo o expresividad motriz. Luego todos realizaremos el juego "La puntería" e indicamos y explicamos en que consiste el juego realizando un previo	• Cd • Tarros • Pelotas de trapo

	ensayo para luego poder ejecutarlo. Formados en columnas y por grupos de igual cantidad de niños/as nos ubicamos detrás de la línea que está trazada en el piso y las torres de latas colocadas frente de cada columna estarán a una cierta distancia, para que cada niño/a al recibir la pelota pueda lanzarla y derribar la torre, el grupo que derribe la mayor cantidad de latas será el equipo ganador. Relajación Formamos un círculo y realizamos ejercicios de respiración (inhalar y exhalar)	
	Luego nos acostamos sobre las colchonetas y realizamos estiramientos en un determinado tiempo, seguidamente colocamos una canción suave, (ANEXO 4) y con las pelotas de trapo la rodamos por nuestro cuerpo. Expresión gráfica: Los grupos de trabajo ya formados dibujaran en un papelote lo que más les agrado de la actividad, luego un representante del grupo saldrá a exponer lo realizado. Cierre: ¿Cómo se sintió?, ¿Qué fue lo que más le agradó? ¿Si le gusto trabajar? Formados en círculo pasaremos por la derecha una pelota que avanzará hasta que la música se detenga, ¿el niño que se quede con la pelota expresará en equipo? Los niños seguirán pasando la pelota hasta que se culmine con la participación de todos los niño	

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	Institución educativa Integrada.	:	N° 30124 "San Francisco de Asís"
1.2.	Aula	:	Abejitas y patitos
1.3.	Edad	:	5 años
1.4.	Tiempo	:	45 minutos
1.5.	Tesista	:	Ichpas Cárdenas Casilda
1.6.	Docente	:	Isabel Quintanilla
1.6.	Fecha	:	27 – 07- 22

I. PROGRAMACIÓN

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	FECHA
"JUGANDO SOY FELIZ"	Saludo Asamblea o inicio En el aula, mencionamos las normas de convivencia, luego explicamos las acciones que vamos a realizar: 1. Caminar, correr, saltar, por todo el patio libremente siguiendo el ritmo de la canción. 2. Ejecutar las acciones dadas por la canción "lento – rápido" (ANEXO 1) Luego presentamos el juego a realizar a continuación "El rey manda", en el cual indicamos en voz alta la acción a realizar: saltar en un pie, marchar, rodar, abrir la boca, cerrar los ojos, taparse los oídos, pellizcarse la nariz, formar grupos de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, etc. Desarrollo o expresividad motriz: Luego todos realizaremos el juego "Bailando" y explicaremos en qué consiste, haciendo un previo ensayo y luego lo ejecutaran. Después nos agrupamos en dos columnas, y se les	•Voz de la maestra. •Cd •Cuerpo •Caja •Pelotas de colores •Plástico •Pañuelo	27/07/22

	reparte una caja con pelotas (ANEXO 2 Y 3), y se les pedirá que lleven las pelotas hacia el otro extremo utilizando la palma de la mano abierta. Para finalizar haremos una carrera de 5 modos de ganar, en el que el primer niño rodará hasta el otro extremo; en el segundo arrastrándose boca abajo, en el tercero arrastrándose de espaldas, en el cuarto caminando de rodillas y el quinto caminando en cuatro. Se aplaude a cada grupo de niños que llega al final del camino por su esfuerzo, y entonamos la canción “Bravo, bravo” (ANEXO 4)		
	Relajación Formamos un círculo y realizamos ejercicios de respiración: exhalación e inhalación. Luego realizamos estiramientos de un determinado tiempo. Los niños se desplazarán por el espacio extendiendo los brazos y respirando, mientras escuchan una música suave. Expresión gráfica: Se reparte hojas y colores para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. Luego expondrán lo que realizaron. Cierre: Luego todos se acuestan boca arriba en el suelo, con los ojos cerrados, e inmovilizados; escuchamos la melodía de la canción “Te quiero yo” (ANEXO 5) y “Pues nadie te ama” (ANEXO 6) y se les pasa un pañuelo por el cuerpo		

SESIÓN DE PSICOMOTRICIDAD 18

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	Institución educativa Integrada.	:	N° 30124 "San Francisco de Asís"
1.2.	Aula	:	Abejitas y patitos
1.3.	Edad	:	5 años
1.4.	Tiempo	:	45 minutos
1.5.	Tesista	:	Ichpas Cárdenas Casilda
1.6.	Docente	:	Isabel Quintanilla
1.6.	Fecha	:	15 – 09- 22

I. PROGRAMACION

TITULO DE LA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	FECHA
"CON RITMO"	Saludo Asamblea o inicio En el patio nos sentamos en círculo, recordamos nuestras normas de trabajo y presentamos pelotas (anexo 1), con las que vamos a trabajar. Repartimos a cada niño su pelota para que se familiarice, luego dejamos las pelotas en el cesto y al ritmo de la pandereta (anexo 2) rápido y lento realizamos movimientos: saltar en un pie, con los pies, correr, rodar, etc Desarrollo o expresividad motriz. Pasamos una por parejas, se pasaran una pelota, de manera que dé un bote en el suelo antes de cogerla. Después se la lanzaran por el aire intentando cogerla sin que se caiga, y por último se la pasaran rodando por el suelo a una cierta distancia. Finalmente se traza un camino recto con cinta masKing tape (anexo 3) y las parejas se ubican frente a frente sin pisar el camino, al sonido de la pandereta tendrán q	• Voz de la maestra. • Cd • Cuerpo • Pelotas • Pandereta • Colchonetas • Música para la relajación • Papel A3 • Colores • Plumones	15 – 09- 22

	avanzar hasta el otro extremo del camino lanzándose la pelota uno del otro sin dejar que esta se caiga, así se repetirá con las demás parejas. Guardamos los materiales en su sitio Relajación Realizamos ejercicios de respiración (inhalar y exhalar) Luego nos acostamos sobre las colchonetas (anexo 4) y realizamos estiramientos en un determinado tiempo, seguidamente colocamos una música suave (anexo 5) para la relajación y al sonido de la pandereta nos ponemos de pie. Expresión gráfica: Las parejas de trabajo dibujaran lo que han realizado o lo que más les gusto lo que realizamos, como nos sentimos, lo que hicimos primero, lo que dibujamos, etc. Puesto todos en pie cantamos la canción “te quiero yo” finalmente nos damos todos un fuerte abrazo.		
--	---	--	--

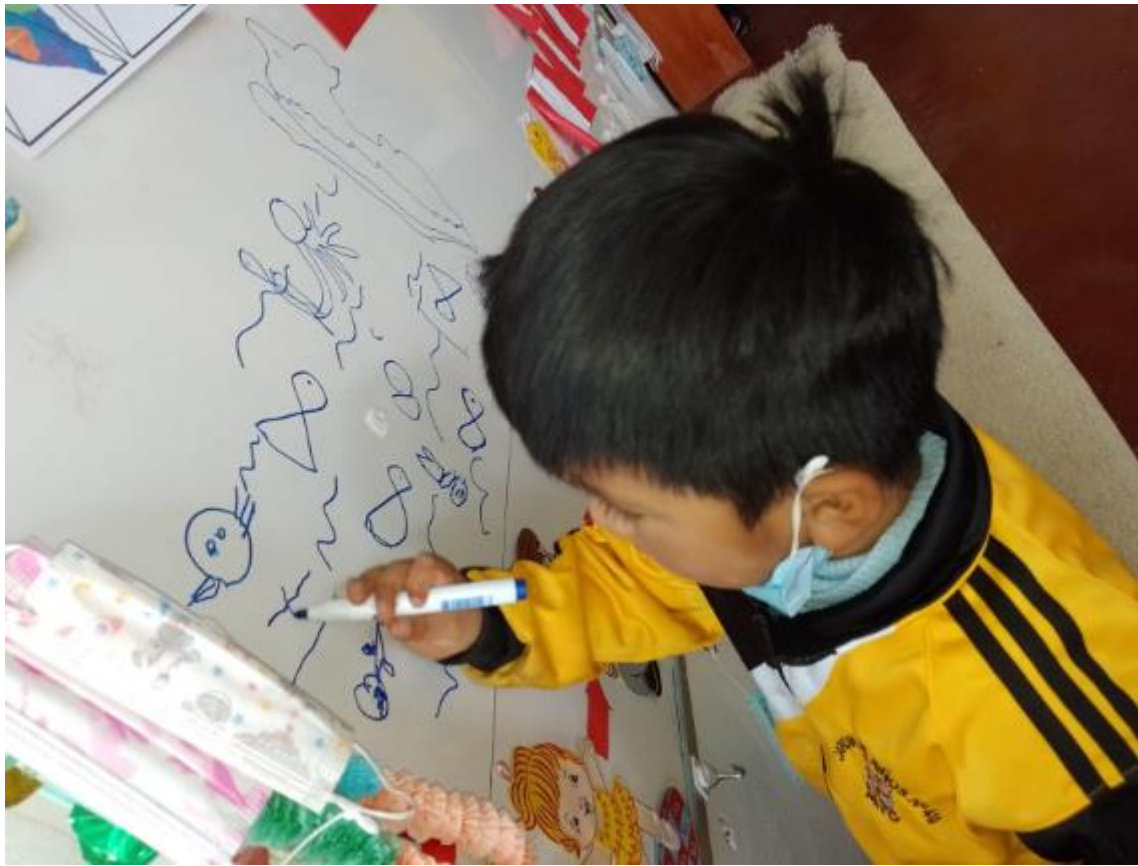
ANEXO N° 4: Evidencias Fotográficas























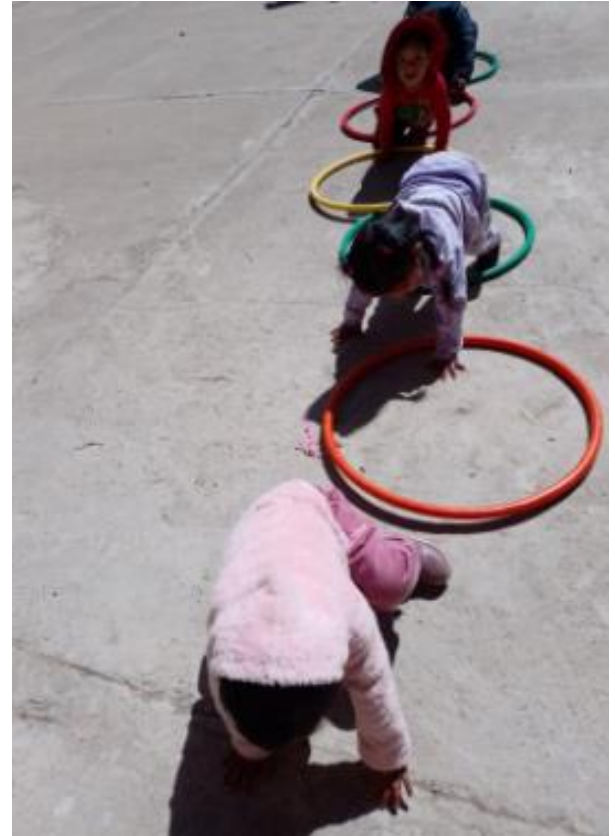












ANEXO N°5: Constancia de ejecución de investigación

Huancayo, 18 de marzo del 2022

OFICIO N° 2022-DG-"IESPP-JEP" H

Señor : Mg. Jorge Valdeavellano Ventó

Director de la I.E.I. N° 30124 "San Francisco de Asís"

ASUNTO: Solicita Autorización para la aplicación de trabajo de Investigación

Es grato dirigirme a Ud., para saludarla cordialmente y manifestarle que,

Los estudiantes del X semestre del Instituto de Educación **Pedagógico Privado "Juan Enrique Pestalozzi"** – Huancayo, debe elaborar su Tesis como requisito para la Titulación, por lo que suplico a Ud., tenga a bien de autorizar para que la estudiante, **CASILDA ICHPAS CÁRDENAS**, pueda realizar la Parte Práctica del Trabajo de Investigación respectivo titulada **"Metodologías lúdicas y nivel de desarrollo de psicomotricidad fina"**

En la seguridad de su atención al presente, anticipo mis sinceros agradecimientos

Con las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional de
Educación Junín

Educativa local
Huancayo



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA N° 30124

"SAN FRANCISCO DE ASÍS"

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



CONSTANCIA DE EJECUCION DE PROYECTO

El que suscribe **Mg. JORGE VALDEAVELLANO VENTO**, Director de la Institución Educativa Integrada N°30124 "San Francisco de Asís" Huancayo, Junín.

Hace Constatar que:

La Sra. **Casilda, ICHPAS CARDENAS**, identificada con **DNI N° 41614942**, Egresada de la especialidad de Educación Inicial del I.E.S.P. Privado "JUAN ENRIQUE PESTALOZZI" distrito de El Tambo, provincia de Huancayo, región Junín; ha realizado la Ejecución de Proyecto "**Metodologías lúdicas y nivel de desarrollo de psicomotricidad fina** en niños de 3 y 4 años de la I.E.I. N°30124, San Francisco de Asís", de esta prestigiosa Institución Educativa.

Se expide la presente para los fines que estime pertinentes.

Huancayo 6 de diciembre de 2022



Mg. Jorge M. Valdeavellano Vento
DIRECTOR

Director

Av. José Gálvez - Huancayo