
La Lúdica como Estrategia para Desarrollar la Motricidad Fina en la Modalidad Virtual en los
estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el
Confinamiento por Covid 19

Sarah Patricia Aljure Acuña

Eva Sandrith Julio Corpas

Sara Luz Villalba Paternina

Corporación Universitaria del Caribe - CECAR

Facultad de Humanidades y Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Sincelejo – Sucre

2021

La Lúdica como Estrategia para Desarrollar la Motricidad Fina en la Modalidad Virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el Confinamiento por Covid 19

Sarah Patricia Aljure Acuña

Eva Sandrith Julio Corpas

Sara Luz Villalba Paternina

Trabajo de Grado Presentado Como Requisito para Optar al Título de Licenciado en Pedagogía Infantil

Director

Luz Angela Bustamante Janna

Especialista en Informática y telemática

Corporación Universitaria del Caribe - CECAR

Facultad de Humanidades y Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Sincelejo – Sucre

2021

Nota de Aceptación

4.2

LUZABIE.

Director

LUZABIE

Evaluador 1

Evaluador 2

Dedicatoria

Este triunfo va dedicado inicialmente a Dios, quién día a día me premiaba con su infinita misericordia, enviándome bendiciones, sabiduría y mucha perseverancia para cumplir esta meta que desde niña estaba en mi lista de objetivos. A mi madre y hermanos por llevarme por el buen camino y recordarme cada vez que fuese necesario que los sueños si se cumplen, finalmente a mis amigos y docentes por ser sinónimo de apoyo y estar a mi lado en todos los momentos vividos durante este proceso, no tengo duda que gracias a todos los anteriormente mencionados fue que pude conseguir este título.

Sarah Patricia Aljure Acuña

Primeramente, este logro es gracias a Dios, el cual es mí ser supremo y al que le debo la vida, la sabiduría e inteligencia que me regalo para emprender este camino y culminarlo de manera positiva. A mi familia, por ser ese apoyo cada vez que lo necesitaba, impulsándome a seguir adelante, luchando y perseverando cada día por cumplir mi sueño tan anhelado, a mi novio porque siempre ha sido una voz de aliento en momentos de quebrantos. A mis amigos que me regalo la universidad, que desde un principio me brindaron su amistad, su apoyo incondicional y estuvieron a mi lado en todo este proceso y por último a los docentes por regalarme y compartir sus conocimientos.

Eva Sandrith Julio Corpas

A Dios, dueño de todo conocimiento y sabiduría, por ser el autor de mi vida y principal fuente de mi inspiración. A mis padres y hermana, que han sido un pilar fundamental para avanzar en mi proceso de formación profesional. A mi novio Isaac Hernández, por motivarme a ser mejor, tanto en el aspecto personal como profesional. A mis compañeros por su amistad sincera y su aporte a mi crecimiento profesional y finalmente a mis docentes por compartir de sus valiosos conocimientos y grandes experiencias.

Sara Luz Villalba Paternina

Agradecimientos

Las autoras manifiestan su agradecimiento:

A Dios, por permitirles llegar a este punto tan importante para su vida profesional y personal.

A sus familiares y amigos, por apoyarlas de forma incondicional y siempre brindar una voz de aliento ante las dificultades presentadas a lo largo del camino.

A la Corporación Universitaria del Caribe – CECAR, por aprobarlas en la carrera académica y guiar el proceso de su formación profesional.

Al Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana, por abrir sus puertas y permitir el desarrollo del presente proyecto enriqueciendo sus experiencias pedagógicas, específicamente en el aula Transición, en el cual también se agradece a los estudiantes y docentes por su disposición.

Al equipo de docentes de la Corporación, que desde el inicio de la carrera aportaron sus conocimientos, brindaron su apoyo en todo momento y construyeron vínculos que hoy en día permanecen.

Por último, pero no menos importante, a la tutora de nuestro proyecto, Luz Ángela Bustamante Janna, por orientar esta propuesta investigativa, compartiendo de forma profesional y con excelente actitud sus saberes que fueron el principal andamiaje para hacer de este sueño una realidad.

Tabla de Contenido

Resumen	10
Abstract	11
Introducción	12
1. Planteamiento del Problema	14
1.1 Formulación del Problema	14
2. Justificación	15
3. Objetivos	17
3.1 Objetivo General	17
3.2 Objetivos Específicos	17
4. Marco Referencial	18
4.1 Antecedentes	18
4.1.1 A nivel internacional	18
4.1.2 A nivel nacional	20
4.1.3 A nivel local	23
4.2 Marco Legal	25
4.3 Marco Teórico	26
4.4 Marco Conceptual	30
4.4.1 Lúdica	30
4.4.2 Estrategia	30
4.4.3 Motricidad	30
4.4.4 Educación Virtual	30
5. Diseño Metodológico	32
5.1 Tipo de Investigación	32
5.2 Población	32
5.3 Muestra	32
5.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información	33

5.4.1	Técnicas	33
5.4.2	Instrumentos	33
6.	Procedimiento	34
6.1	Fase Diagnóstica.....	34
6.2	Fase de Implementación.....	34
6.3	Fase de Análisis de la Información	35
7.	Análisis de la Información	36
7.1	Diagnóstico	36
7.2	Intervención	37
7.3	Comparación de los Resultados de las Actividades Diagnósticas y Actividades Ejecutadas (antes y después).....	39
8.	Conclusiones	47
9.	Recomendaciones.....	49
	Referencias Bibliográficas	50
	Anexos.....	54
	Anexo 1. Cuadro de actividades lúdicas – Indicadores	54
	Anexo 2. Evidencias	55
	Anexo 3. Guía de observación	59

Lista de Tablas

	Pág.
Tabla 1. Resultado de actividades diagnósticas	36
Tabla 2. Resultado de actividades de Intervención	37
Tabla 3. Colorea en diferentes direcciones sin salirse del contorno	39
Tabla 4. Realiza dibujos imitando objetos reales	40
Tabla 5. Esparce la plastilina respetando la dirección y el contorno	41
Tabla 6. Sigue trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados	42
Tabla 7. Maneja adecuadamente el espacio al elaborar dibujos	43
Tabla 8. Rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical	44
Tabla 9. Sostiene el lápiz entre el dedo pulgar y el índice	45

Lista de Gráficas

	Pág.
Figura 1. Resultado de actividades diagnósticas.....	36
Figura 2. Resultados de actividades de intervención.....	37
Figura 3. Colorea en diferentes direcciones sin salirse del contorno.....	39
Figura 4. Realiza dibujos imitando objetos reales.....	40
Figura 5. Esparce la plastilina respetando la dirección y el contorno.....	41
Figura 6. Sigue trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados.....	42
Figura 7. Maneja adecuadamente el espacio al elaborar dibujos.....	43
Figura 8. Rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical.....	44
Figura 9. Sostiene el lápiz entre el dedo pulgar y el índice.....	45

Resumen

Basándonos en los estándares dados en el Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Corporación Universitaria del Caribe - CECAR, la presente propuesta de investigación sistematiza el desarrollo del proceso de investigación formativa aplicado en el Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana del municipio de Sincelejo.

El objetivo de esta propuesta de investigación es determinar cómo la lúdica desarrolla la motricidad fina en la modalidad virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por Covid 19. La muestra de esta propuesta está integrada por 30 estudiantes, de ellos niñas son 11 y niños 19, y sus edades están entre los 5 y 6 años.

El problema observado en las clases virtuales es la monotonía de algunos maestros al momento de impartir sus clases y desarrollar actividades, esto hace que el alumno pierda el interés y la atención con gran facilidad y que no desarrolle adecuadamente su parte automotriz, por ende, se evidencia una deficiencia en las actividades que realizan. Esta propuesta también les permite a los docentes conocer nuevas estrategias para generar motivación en los estudiantes, ya que por medio de la diversión y el gozo el educando está más presto a aprender.

Palabras clave: lúdica, juego, educación, estrategia, investigación, transición.

Abstract

Based on the standards given in the Bachelor's Degree Program in Children's Pedagogy of the Corporación Universitaria del Caribe - CECAR, this research proposal systematizes the development of the formative research process applied in the Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana in the municipality of Sincelejo.

The objective of this research proposal is to determine how play develops fine motor skills in the virtual modality in Transition students of the Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana during confinement by Covid 19. The sample of this proposal is made up of 30 students. Of them there are 11 girls and 19 boys, and their ages are between 5 and 6 years old.

The problem observed in virtual classes is the monotony of some teachers when teaching their classes and developing activities, this causes the student to lose interest and attention very easily and not to adequately develop their automotive part, therefore, evidences a deficiency in the activities they carry out. This proposal also allows teachers to learn new strategies to generate motivation in students, since through fun and joy the student is more ready to learn.

Keywords: playful, game, education, strategy, research, transition.

Introducción

La lúdica es considerada como una de las principales estrategias didácticas utilizadas con el fin principal de desarrollar la motricidad y el aprendizaje de contenidos en el ámbito educativo. Por medio de ella, los infantes se expresan libremente y tienen conciencia del mundo que los rodea; el niño tiene un acercamiento con su entorno de forma divertida, recreativa y didáctica, lo que le permite tener un aprendizaje significativo en su proceso de adquirir conocimientos nuevos y desarrollar sus habilidades, lo que también permite el fortalecimiento de los ya existentes.

La lúdica se muestra en todos sus aspectos como una actividad agradable, por medio de ella el estudiante ejecuta cualquier actividad, debido a que sabe que será un deleite para él. De igual forma, el niño se siente libre al realizar actividades lúdicas, lo que permite en él una participación espontánea y un aprendizaje construido.

Desde tiempo atrás la lúdica se ha venido estudiando e implementando en el campo educativo, los resultados de dichos estudios han sido gratificantes y prometedores, por lo cual aún se está utilizando la lúdica en los procesos pedagógicos. Esto se da porque al mezclar contenido educativo con cualquier actividad lúdica se crea una conexión para la adquisición de saberes y desarrollos de algunas habilidades. Así mismo, el niño anímicamente se siente mejor y por ende es más factible que pueda desarrollar su personalidad. Cabe aclarar que cualquier estrategia lúdica y didáctica genera un aprendizaje significativo si se toman las medidas pertinentes a seguir.

Por otro lado, en estos momentos de pandemia y confinamiento debido al Covid 19 se hace necesario lograr a través de la virtualidad desarrollar la motricidad fina por medio de estrategias virtuales y que posean el mismo propósito de las clases presenciales, ya que el objetivo a desarrollar debe ser el mismo. Es aquí donde los maestros deben ser creativos y motivadores, además de poseer en un grado más alto el don de la paciencia, se sabe que no es fácil impartir clases y conocimientos en la virtualidad, pero es un reto al que hemos llegado y del cual debemos sacarle el mayor provecho posible.

Finalmente, en este proyecto se emplearán una gama de actividades que van enfocadas a desarrollar la motricidad fina de los educandos del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana, concretamente en el grado de transición y es aquí donde esta propuesta de investigación genera su principal aporte para apoyar el proceso educativo de los estudiantes, debido a que por medio de ella los estudiantes lograrán adquirir aprendizajes, desarrollar ejercicios motrices acorde a su edad y coordinar los movimientos musculares pequeños, al trabajar la segmentación corporal, permitiéndoles de esta manera afianzar sus habilidades motoras y adquirir precisión en la ejecución de las mismas.

1. Planteamiento del Problema

Este proyecto investigativo presenta una propuesta para mejorar y desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de primera infancia, a través de la implementación de la lúdica como estrategia didáctica. La dificultad encontrada, fue descubierta gracias a la observación directa, que nos permitieron las clases sincrónicas que se llevaron a cabo en el grado transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana, durante la pandemia y que permitieron evidenciar las diferentes estrategias que utilizan los maestros titulares, las cuales no son amenas y no promueven el disfrute en los niños al momento de ejecutar dichas actividades.

Los estudiantes en el grado transición tienen una edad fundamental para desarrollar y potenciar la motricidad fina, es por tal razón que las actividades para hacer esto posible deben ser agradables para los estudiantes, donde ellos se puedan divertir, reír, sentirse libres y donde se pueda explorar el contexto familiar en el que se desenvuelven, explorarse ellos mismos y a sus compañeros a través de las clases virtuales que comparten conjuntamente.

Los pedagogos juegan un papel esencial el desarrollo de la motricidad de los alumnos, por tal razón son ellos quienes deben fomentar estímulos en los alumnos a que participen, y esto se hace con acciones, clases diferentes y gratas dejando a un lado las clases tradicionales y monótonas, y no crear un ambiente de preocupación para los niños. Así mismo, ellos deben ser creativos e innovadores con el fin de que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo, lo cual le ayudara a desarrollar la motricidad, el cual es objetivo principal de esta propuesta.

1.1 Formulación del Problema

¿De qué manera la lúdica como estrategia didáctica desde la modalidad virtual desarrolla la motricidad fina en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por Covid 19?

2. Justificación

Cuando se pretende aprender o desarrollar alguna habilidad, lo menos que se espera es que esta práctica sea muy significativa para el niño, así como enriquecedora; lo cual le permitirá al discente obtener un aprendizaje a largo tiempo, el cual se incorporara a las estructuras mentales del educando para cuando lo requiera pueda ser utilizado en su contexto educativo o fuera de él. La principal razón por la que se determinó realizar dicha investigación, es la carencia en la implementación de estrategias motivantes para desarrollar y fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana. Después de la observación se pudo determinar las falencias por parte de los docentes al momento de impartir sus actividades y de la motivación.

La presente propuesta de investigación busca implementar la lúdica como estrategia principal para desarrollar la motricidad en escolares en situación de confinamiento debido a la Covid 19, logrando así adquirir habilidades motoras en manos, dedos y pies. La coordinación visomotora permite la precisión del movimiento fino y esto permite un mejor desarrollo psicomotriz del estudiante abriéndole las puertas a la obtención del conocimiento. Esto con el propósito de que agreguen en su quehacer pedagógico herramientas motivadoras que propicien en el estudiante gozo al momento de realizar las actividades.

Autores, pedagogos y docentes de las ciencias sociales y humanas han hecho mucho énfasis en la relevancia que posee la lúdica como estrategia en cualquier área del conocimiento o edad del estudiante. Por esto que Linaza (2013), enfatiza en la importancia de diversas habilidades sociales, lingüísticas, motrices y que la mayoría de las veces son obtenidas o desarrolladas por medio de la lúdica. Lo que permite que el docente se vuelva un guía y facilitador, quien debe llevar a cabo el liderato del grupo haciendo correcciones y promoviendo la responsabilidad, el sentido de pertenencia y por ende debe proporcionar contextos para una formación sana. Por otro lado, Chávez-Singüenza (2012) manifiesta que la estimulación motriz hace referencia a las vitales habilidades de los niños ya sean finas o gruesas que ellos deben ir obteniendo en el transcurrir de

sus vidas, debido a que los primeros años de existencia de los infantes es considerado un periodo esencial y crítico en su desarrollo motriz. (p. 38)

3. Objetivos

3.1 Objetivo General

Determinar la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en la modalidad virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por Covid 19

3.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el estado de motricidad fina en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana
- Implementar la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en la modalidad virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por Covid 19
- Evaluar la efectividad de la lúdica como estrategia para desarrollar la motricidad fina en la modalidad virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por Covid 19

4. Marco Referencial

4.1 Antecedentes

4.1.1 A nivel internacional

Velásquez (2015) en su propuesta de investigación titulada “*Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*” de la Pontificia Universidad Católica de Ecuador, Esmeralda, Ecuador. La cual opta por el título de Magíster en Ciencias de la Educación. El objetivo principal de esta investigación es desarrollar la motricidad fina mediante juegos de movimientos con vías de incidir en la preparación y evolución del desarrollo integral de los niños y niñas de estas edades. Para sustentar teóricamente este proyecto la autora se basó en Caguano (2007), Vygotsky y Baquero (1997), Sarlé (2007). Esta investigación presenta una metodología cualitativa y cuantitativa. La autora llegó a la siguiente conclusión: los docentes poseen poca creatividad y además no tienen material didáctico, lo cual son razones para no utilizar una metodología activa. Lo anterior no permite el desarrollo de la motricidad fina en los discentes.

Así mismo, Fonseca y Fonseca (2017) en su proyecto titulado “*Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*” de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Trujillo, Perú. Las cuales optan por el título de Profesional de Licenciadas en Educación. El objetivo principal de esta propuesta de es determinar en qué medida la aplicación de un programa de actividades lúdicas desarrolla de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la IEI 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. . Para sustentar teóricamente este proyecto la autora se basó en Caro et al, Doria & Sánchez (2010), Spencer (1855), Grooss (1898). Esta investigación presenta una metodología de carácter cuantitativa. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: los resultados arrojados en el pre test muestran que el nivel de los estudiantes en cuanto a motricidad fina fue bajo. Dichos resultados sirvieron como base para diseñar y aplicar el programa de actividades. A partir de los resultados del pos test, que fueron

satisfactorios, al momento de hacer la comparación de los resultados se evidencia una mejoría significativa.

Delgado-Fuentes (2016) en su proyecto titulado *“Desarrollar la motricidad gruesa, mediante los juegos tradicionales en niños y niñas de tres años de edad. guía metodológica dirigida a los docentes del cibv “copitos de miel” ubicado en el d.m.q. periodo académico 2016”* del Instituto Tecnológico Cordillera de Quito, Ecuador. La cual opta por el título de Tecnóloga en desarrollo de talento infantil. El objetivo principal de esta propuesta de investigación es determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo motriz grueso de los niños de 3 años de edad en el (CBV) “Copitos de Miel” del D.M.Q. Para sustentar teóricamente este proyecto la autora se basó en Bustos (2011), Paredes (2009). La autora llegó a la siguiente conclusión: La propuesta juegos tradicionales para fomentar el desarrollo motor del niño-niña de 3 años, es factible de ejecutar, por cuanto en la institución existen los recursos humanos (docentes, alumnos, padres y representantes), materiales y financieros necesarios para planificar, ejecutar y evaluar los juegos tradicionales propuestos. Los recursos que no se encuentren presentes, son factibles de ubicarlos en la comunidad, por cuanto los padres y representantes entre otros miembros e instituciones de la comunidad educativa los pueden aportar, tal como se evidenció en la consulta realizada en este sentido.

Para Chocce - Conde (2018) en su proyecto titulado *“Juegos populares para desarrollar motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la institución educativa “Pomatambo” de Oyolo, Paucar de Sara Sara”* de la Universidad Nacional de Huancavelica, en la ciudad de Huancavelica, Perú, las cuales optan por el título de segunda especialidad profesional de educación inicial. El objetivo primordial de esta propuesta de investigación es caracterizar la importancia que tiene los juegos populares para fomentar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa de “Pomatambo del distrito de Oyolo, provincia de Paucar de Sara Sara. Para sustentar teóricamente este proyecto las autoras se basaron en Rousseau (1762), Pugmire - Stoy (1996), Moreno (2002). Esta investigación presenta una metodología de carácter lógica – didáctica. Así mismo, utilizaron las técnicas de recolección de datos como la técnica de

investigación documental, técnica pedagógica, técnica estadística. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: los juegos populares no solo facilitan el desarrollo de habilidades de motricidad gruesa, además permiten aprender conocimientos, habilidades, valores y actitudes, por ser una actividad interminable para el niño.

Para García (2018) en su proyecto llamado *“Juegos tradicionales y motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E de aplicación IESPP “AMM” – Celedin, de la Universidad San Pedro, en la ciudad de Celedin, Perú.* La autora opta por el título de Maestro en Educación con mención en Docencia y Gestión de la Calidad. El objetivo principal de esta propuesta de investigación es determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en estudiantes de inicial de la I.E. de aplicación IESPP “Aristides Merino” Celendín-2018. La autora para sustentar teóricamente esta propuesta se basó en autores como Tamayo (2001), Conde (2007), Fernández (2010). Gracias Cortegana utilizó el tipo de investigación aplicada experimental. Asimismo, uso una población de 85 estudiantes y una muestra de 22 alumnos. Para recolectar la información la autora utilizó las técnicas de observación y cuestionario. La investigadora llegó a la siguiente conclusión: Se comparó el nivel de desarrollo de la motricidad gruesa en los estudiantes de tres años de la I. E. del centro de aplicación IESPP “AMM”-Celendín-2018, antes y después de la aplicación de la propuesta de juegos tradicionales.

4.1.2 A nivel nacional

Para Cortés (2014) en su propuesta de investigación titulada *“la lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la institución educativa san francisco”* de la Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia, la cual opta por el título de Licenciada en Pedagogía Infantil. El objetivo general de esta investigación es fortalecer la psicomotricidad a través de actividades lúdicas, en los niños y niñas del nivel preescolar de la Institución Educativa San Francisco. Para sustentar teóricamente este proyecto la autora se basó en Olano (1993), Jiménez (2005), León de Vloria (2007). Esta investigación utiliza la investigación formativa, debido a que está orientada a darle solución a los problemas culturales,

sociales y escolares, lo que permite realizar una equivalencia entre la reflexión y la acción. La autora llegó a la siguiente conclusión: es indispensable la aplicación de actividades lúdicas debido a que estas benefician el proceso de desarrollo de las habilidades psicomotrices en la formación de los niños. A partir de lo anterior, los docentes deben darle la importancia al desarrollo psicomotor y como este tipo de estrategias se pueden convertir en una pieza clave para el mejoramiento de las practicadas educativas en el contexto escolar.

Así mismo, Santa - Torres (2018) en su proyecto titulado *“la lúdica una estrategia para fortalecer procesos de lectoescritura desde la psicomotricidad en el grado jardín de la institución centro de cuidado infantil mi casita del saber con los niños y niñas de 4 años”*, de la Corporación Universitaria Iberoamericana, Bogotá, Colombia, las cuales optan por el título de Licenciada en Pedagogía Infantil. El objetivo principal de este proyecto es implementar una estrategia lúdico-pedagógica que contribuya a los procesos psicomotores que favorezcan posteriormente la adquisición del código lectoescritor en niños y niñas de 4 años del nivel jardín de la institución centro de cuidado mi casita del saber. Para sustentar teóricamente este proyecto la autora se basa en Pacheco (2015), Sassano (2013), Gurovich (2016). Este proyecto de investigación es de tipo investigación acción y de enfoque cualitativo. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: en el proceso de esta investigación se hizo notorio los avances de los estudiantes a medida que se pasaba de una fase a otra, gracias a las actividades o implementadas en espacios adecuados y de acuerdo a la necesidad a suplir. Finalmente, este proyecto nos permitió mejorarlos los procesos en los cuales cada uno de ellos tenía falencias.

Para Gonzales et al - Rodríguez y Rojas (2018) en su proyecto titulado *“El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del grado transición de la I.E.T Alfonso Palacio Rudas en el municipio de Honda”* de la Universidad del Tolima, en la ciudad de Honda, Colombia, la cual opta por el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. El objetivo primordial de esta propuesta investigativa es fortalecer la psicomotricidad a través del juego como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Técnica Alfonso Palacio Rudas. Para sustentar teóricamente este proyecto la autora se

basó en Campo - Calero, (2003) Piaget, (1956), López, (2003) y Bruner, (2001), citado por Ortega et al- Lozano - Muñoz, (s.f.). Este proyecto está enfocado en la investigación formativa, la cual está orientada a la solución de problemas del contexto cultural, social y escolar, lo que permite realizar un paralelo entre la reflexión y la acción. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: mediante la implementación de las acciones pedagógicas a través del proyecto de aula permitió promover el mejoramiento de las habilidades físicas motrices trabajando desde los intereses, edades, contexto y necesidades de los niños y niñas actividades significativas se favorece el desarrollo integral y armónico y llevándolos a ser mejores personas a un futuro no muy lejano. Esta propuesta se presenta como ambientes de aprendizajes y espacios de acción y aventura, bajo tareas motrices con diferentes juegos, cuentos y música.

Así mismo, Gallego et al, Valencia y Ríos (2015) en su proyecto titulado *“el juego la mejor herramienta para desarrollar la motricidad en la educación inicial”* de la Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia. Las cuales optan el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. El objetivo principal de esta propuesta es desarrollar la motricidad gruesa, de los niños de jardín, a través del juego, como herramienta pedagógica, para contribuir al desarrollo de sus funciones perceptivomotrices, que le ayudarán a conocer y adaptarse al medio físico y social. Para sustentar teóricamente este proyecto las autoras se basaron en Vygotsky (1924), González, (1993), Piaget (1936). Este proyecto de investigación es de tipo investigación acción – participativa (IAP). Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: los proyectos pedagógicos de aula son una excelente herramienta para el proceso enseñanza – aprendizaje con los cuales se puede responder claramente a las necesidades e intereses de cada uno de los educandos, dando la oportunidad al docente de planificar actividades innovadoras donde el niño explore y se comunique con su mundo, construyendo sus propios conocimientos.

Peña y Prieto (2012). en su proyecto *“Estrategia pedagógica fundamentada en el juego para mejorar la coordinación dinámica general en niños y niñas de 3 a 6 años de edad del gimnasio grandes maravillas en educación inicial”*, de la Universidad Libre de Colombia. Bogotá, Colombia. Los autores optan por el título de Licenciados en educación Física. El objetivo principal

de esta propuesta es implementar una estrategia pedagógica fundamentada en el juego para mejorar la coordinación dinámica general en niños y niñas de 3 a 6 años de Educación Inicial del Gimnasio Grandes Maravillas. Para sustentar teóricamente este proyecto los autores se basaron en Delgado Linares (2011), Hall (2000), Romero (1998), Arribas (2000), Le Boulch (1997). este proyecto utiliza una metodología mixta debido a que analiza datos cualitativos y cuantitativos. Los autores llegaron a la siguiente conclusión: el trabajo realizado durante todas las actividades de la estrategia donde se involucraron diferentes juegos pedagógicos que los llevaron a establecer relaciones, a poner en práctica sus sentidos y sus sensaciones, favoreció el desarrollo de su coordinación dinámica general, puesto que las actividades estuvieron enfocadas a que experimentaran y ejercitaran en forma consciente su propio cuerpo, cumpliéndose así con los objetivos planteados.

4.1.3 A nivel local

Lambis y Lugo (2019) en su propuesta de investigación titulada *“Programa de Actividades Lúdicas como Estrategias para Fortalecer la Motricidad Fina, el Esquema Corporal y la Lateralidad en los Estudiantes de Transición del Centro Educativo John Dewey en Sincelejo en el 2019”*, de la Corporación Universitaria del Caribe - CECAR, Sincelejo, Sucre. Ellas optan por el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. El objetivo general de esta investigación es evaluar la eficacia del programa de actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la motricidad fina, el esquema corporal y la lateralidad en los estudiantes de transición del Centro Educativo John Dewey en Sincelejo en el año 2019. Las autoras sustentaron teóricamente este proyecto en Le Boulch (1993), Alfamedia (2011), Piaget (1984), Mesonero (1994). El tipo de enfoque que se usó en esta investigación es desde el paradigma cualitativo. Las autoras llegaron a la siguiente conclusión: los resultados arrojados confirman que el juego se hace necesario en el desarrollo del niño y más aún si es desde las etapas iniciales, debido a que este es una herramienta motivadora para ellos.

Para Díaz et al. (2015) en su proyecto titulado *“Estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande –*

Sahagún”, de la Fundación Universitaria los Libertadores, en la ciudad de Sahagún, Córdoba. Los autores optan por el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica. El objetivo general de esta propuesta de investigación es diseñar una propuesta con estrategias lúdicas que desarrollen el fortalecimiento de la motricidad gruesa de los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Bajo Grande, sede Principal del municipio de Sahagún- Córdoba. Para sustentar teóricamente esta propuesta, los autores se basaron en Franch (1994). El tipo de investigación de este proyecto es descriptivo ya que está enmarcado en la realidad palpable, es evidencia de un problema real y concreto. Los responsables de esta propuesta llegaron a la siguiente conclusión: se utilizaron los juegos como herramienta pedagógica y se hizo necesario partir de las características individuales de los estudiantes para ejecutar actividades que estuvieron encaminados en el reconocimiento de su cuerpo, el fortalecimiento del tono muscular y el sistema vestibular.

Así mismo, Cadrazco et al - Merlano y Arrieta (2001) en su proyecto titulado *“El juego como estrategia pedagógica para desarrollar la psicomotricidad en los niños de primer grado de la escuela urbana municipal de básica primaria de San Benito Abad – Sucre”*, de la Corporación Universitaria del Caribe – CECAR, en la San Benito Abad, en el departamento de Sucre, los cuales optan por el título de Licenciado en educación Infantil. El objetivo general de dicha investigación es diseñar una propuesta pedagógica que permita a través del juego mejorar el estado actual de la psicomotricidad de los niños de primer grado de la Escuela Urbana Municipal de San Benito Abad – Sucre. Los autores le dieron bases teóricas a esta propuesta citando a Dupre (1983), Bouldch (1986). Esta investigación utilizó el modelo descriptivo. La población se conformó por 60 estudiantes. Los investigadores llegaron a la siguiente conclusión: la propuesta es de gran relevancia debido a que va encaminada a dinamizar el aprendizaje a partir de los juegos y oportunidades que se le dé al alumno.

Finalmente, Herrera et al. (2002) en su propuesta de investigación titulada *“Estrategias pedagógicas para estimular la motricidad fina en los niños de transición de la escuela San Pedro Apóstol del municipio de Sincé*, de la Corporación Universitaria del Caribe - CECAR, Sincelejo,

Sucre. El objetivo general de esta propuesta de investigación es estimular la motricidad fina en los niños de transición de la escuela Sn Pedro Apóstol. Las investigadoras se basaron en autores como Sierr et al -, Vergara y Pineda (1994), Wallon (1994). La muestra con la que trabajaron fue de 24 alumnos. El enfoque de esta propuesta investigativa es de tipo descriptivo. Así mismo, aplicaron el test de coordinación digital y la entrevista como instrumentos para adquirir resultados. Las autoras de esta propuesta concluyeron que se desarrolló la coordinación, agilidad, control de movimientos a través de ejercicios kinestésicos y con técnicas táctiles. De igual forma, la habilidad ojo-amo se desarrolló por medio de origamis, plegables y dibujos.

4.2 Marco Legal

Esta investigación está fundamentada en la Constitución Política Colombiana de 1991, en la Ley General de Educación, Ley de Infancia y Adolescencia. En el artículo 67 la Constitución Política de Colombia manifiesta que todos los individuos del territorio nacional tienen derecho a la educación, debido a que con ella se busca formar colombianos integralmente. (p. 11).

Los Lineamientos Curriculares de Preescolar, son guías en las cuales las instituciones del país se basan para la elaboración de los currículos, los cuales se deben ajustar a las necesidades de los individuos en la primera infancia. Así mismo, deben desarrollar en los infantes un aprendizaje significativo que permita al estudiante aplicar lo aprendido en su contexto, debido a que la educación preescolar es la que se brinda a los niños con el objetivo de desarrollarlos integralmente en todos los campos del saber.

Así mismo, el objetivo de la ley 1804 de 2016 es fortalecer el derecho y protección de las mujeres en estado gestación y por ende de los infantes en su etapa inicial. En su artículo No 2 declara que la familia, la sociedad y el estado de Colombia deben ser quienes aseguren y garanticen la protección integral y el goce de sus derechos. De igual forma, en el artículo No 5 manifiesta que los infantes menores de 6 años tienen derecho a una educación digna en esta etapa, lo cual hace que esta sea d total obligatoriedad en todas las instituciones del país.

En la Directiva ministerial No 5 de 25 de marzo de 2020, el gobierno nacional y el Ministerio de Educación Nacional (MEN) dan las orientaciones para la implementación de estrategias pedagógicas de trabajo académico en casa. Así mismo, en la Directiva ministerial No 6 del 6 de abril del presente año, el MEN da las orientaciones para manejo de la emergencia por covid-19 en la prestación privada del servicio de educación inicial e invita a los prestadores privados del servicio de educación inicial y preescolar, a tener en cuenta el uso de diferentes mecanismos tecnológicos (teléfonos, tabletas, computadores, correos, redes sociales) con el objetivo de hacer acompañamiento al trabajo en caso de los estudiantes y sus familias. De igual forma, se debe tener en cuenta la flexibilidad en todo el sentido de la palabra, es decir valorar el esfuerzo que hacen las familias para que los niños sigan de forma virtual su proceso educativo.

4.3 Marco Teórico

La motricidad juega un papel fundamental en la educación infantil más exactamente en el nivel preescolar, puesto que favorece el desarrollo integral de los niños. La motricidad se enfoca en que los niños desarrollen sus habilidades, lo cual también permite que estos cimienten su personalidad. Por tal razón, la lúdica es una herramienta primordial al momento de desarrollar la motricidad en los niños. La lúdica también promueve la construcción de la personalidad, el desarrollo psicosocial, de igual forma orienta la adquisición de conocimientos, por medio de actividades donde los niños interactúen y se vea evidenciado el gozo, el placer que dichas actividades les genera, lo cual los lleva a la creatividad y a un aprendizaje significativo.

Jiménez (2005) manifiesta que la lúdica está inmersa en todos los contextos del ser humano, debido a que ella produce interacción, goce, motivación, disfrute, felicidad. Así mismo, el juego produce distensión. Cabe aclarar que la lúdica no solo se refiere al juego, y tampoco se evidencia en cortos momentos, esta está se ve reflejada en toda la vida del ser humano, a través de la interacción lúdica el individuo le da sentido a la vida, hace cultura y construye conocimiento. La lúdica va de la mano con la imaginación, el simbolismo y lo fantástico. (p. 133)

Según Caro et al. (2010) la lúdica pertenece a una de las dimensiones del desarrollo de los seres humanos. La misma hace referencia a la necesidad imperativa de los individuos a estar en contacto con otros, a comunicarse, a expresarse, a sentir y a que las personas produzcan emociones que los lleven a la entretención, el gozo, la diversión, la risa, al baile, al grito, al esparcimiento y hasta el llanto. En fin, la lúdica es una fuente que genera muchas emociones en las personas, y más aún en los niños.

Por otro lado, Cortés (2014) expresa que la “lúdica incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, la capacidad para adquirir nuevos entendimientos, los problemas conductuales, enriquece la autoestima, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje” (p. 41). Así mismo, “La lúdica es una actividad para la formación del hombre en relación con los demás, con la naturaleza” (p. 42).

En el mundo diario de los infantes la lúdica tiene un papel muy importante, debido a que estos juegan a cada momento; lo que lo transforma en un medio para el aprendizaje, por lo cual se le denomina estrategia de aprendizaje, con el fin de hacer las actividades más agradables y divertidas, porque es lo que hace el niño cotidianamente. Se puede decir que las actividades que usan la lúdica como eje principal se transforma en una herramienta necesaria e indispensable para el aprendizaje de los alumnos. El docente aprovecha lo anterior para alcanzar sus propósitos y hacer que los estudiantes desarrollen todas sus habilidades y además tengan un buen rendimiento académico.

Garaigordobil (2006) manifiesta que “La actividad lúdica potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos: desarrolla la coordinación motriz y la estructuración perceptiva” (p. 29). Por tal razón, la lúdica y los juegos desempeñan un papel primordial en el desarrollo de la motricidad fina en los infantes, lo cual les ayuda a reconocer su cuerpo, a descubrir sensaciones, a desarrollar su percepción de lo que lo rodea, a ampliar sus posibilidades sensorio-motor y lo más importante es que obtiene y descubre el placer.

Por otro lado, la motricidad fina según Gispert (1987) como se citó en Gahona (2012) “proporciona una mejor coordinación óculo manual. Facilita la soltura de la mano al escribir. Desarrolla los movimientos de pinza a través de los procesos de rasgado, punzado y recortado. Prepara para el aprendizaje de la escritura” (p.10). A partir de lo anterior, se evidencia cuan fundamental es comenzar el desarrollo motor de los individuos en las etapas iniciales, teniendo presente elementos que intervienen en el proceso formativo del niño. Trabajar y desarrollar la motricidad fina en los infantes es tan primordial y fundamental como enseñar las otras áreas del conocimiento, debido a que a partir de allí se ve reflejado el desempeño del estudiante, ya se bueno, malo o regular.

La primera infancia es un periodo en la etapa de los niños muy importante, en la cual los infantes forman las bases para su personalidad futura. Es por tal razón que la estimulación debe consistir en proporcionar al chico las mejores oportunidades de adquirir un buen aprendizaje en las distintas áreas con el propósito de desarrollar sus habilidades y capacidades. Dicho lo anterior, la estimulación anticipada, de calidad y periódica garantiza un equilibrio apropiado en el proceso de adquirir las funciones del cerebro. Es por tal motivo que la motricidad fina posee un papel fundamental en el desarrollo de las habilidades, debido a que ella hace presencia en toda la etapa de formación académica y de la vida cotidiana del estudiante. Al estimular la motricidad fina, el niño no solo puede aprender a escribir o a leer, sino también puede activar otras áreas para su desarrollo, tales como:

- ❖ Mejorar la memoria
- ❖ Desarrollar el ritmo
- ❖ Dominar el equilibrio
- ❖ Controla las diversas coordinaciones motoras
- ❖ Discrimina colores, formas y tañamos
- ❖ Organiza el espacio y el tiempo.

Se hace imperativo estimular al niño desde su nacimiento hasta su escolarización, debido a que en este lapso de tiempo el chico adquiere conciencia de sí mismo, del entorno que lo rodea y alcanza a dominar ciertas áreas que lo llevan a su madurez afectiva, global e intelectual.

Según la UNICEF (2001), un infante bien estimulado aun si tiene algún tipo de trastorno o dificultad de salud, se podría convertir en un individuo útil para sí mismo y por ende para la sociedad, debido a que podrá alcanzar una mayor independencia.

Por otra parte, la educación virtual ha adquirido mucha relevancia en el 2020 debido a la situación que se está viviendo a raíz de la pandemia, según la UNESCO (2020) la crisis sanitaria obligo a los gobiernos a cerrar los centros educativos como una disposición de prevención para así mitigar las consecuencias de la pandemia, lo cual afecto el 94% de los alumnos en el mundo. Por tal razón, los sistemas educativos se vieron en el reto de mantener la vitalidad de la educación y seguir promoviendo los aprendizajes significativos, es por ello que cuenta con dos aliados importantes, los docentes y la virtualidad. Bonilla (2016) manifiesta que la virtualidad se define como la educación remota por medio del ciberespacio, a través del internet, lo cual no necesita de espacio y tiempos predeterminados y permite establecer una nueva modalidad de comunicación entre los agentes del proceso educativo, docentes y estudiantes. Cabe aclarar que para que la educación virtual sea provechosa y de calidad, debe contar con algunos parámetros como recursos tecnológicos apropiados, buena conexión de red internet, el dinamismo de los docentes, una buena motivación a los estudiantes, que el plan de área este articulado a la virtualidad y lo más importante, que posean un ambiente placentero tanto para docente como para estudiantes. Marciniak y Gairín-Sallán, (2018).

4.4 Marco Conceptual

4.4.1 Lúdica

La lúdica hace parte del desarrollo de los individuos, lo que conlleva a fomentar desarrollo psicosocial, a adquirir saberes, a conformar la personalidad. En otras palabras, la lúdica posee actividades donde se ve reflejado el goce, la actividad creativa, el placer, y el conocimiento. Por tales razones Jiménez (2002) considera la lúdica como una forma de vida y de estar con ella en contextos del diario vivir, donde se puede disfrutar y gozar debido a la distensión que facilita las actividades que se realizan cuando se comparte con demás personas. (p. 24)

4.4.2 Estrategia

Según Ricardo et al. (2004) La estrategia es un proceso que se efectúa en un orden lógico y relacionado con el propósito de alcanzar los objetivos trazados en el contexto educativo. Dicho de otra manera, la estrategia se refiere a cualquier actividad proyectada para lograr mejores resultados académicos. (Pág. 161)

4.4.3 Motricidad

Zapata (1989) define la motricidad como la capacidad o habilidad que posee un ser humano de hacer o realizar movimientos, los cuales son el resultado de contracciones en los músculos que se originan por las fracciones y traslados del cuerpo.

4.4.4 Educación Virtual

Según el Ministerio de Educación Nacional – MEN, este tipo de educación se refiere a los programas académicos de formación que se desarrollan en el ciberespacio y que se basan en la enseñanza. Dicho de otra forma, en la educación virtual no es obligación que los factores que

involucren el proceso (cuerpo, tiempo y espacio) estén conjugados para que se de el aprendizaje o desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

5. Diseño Metodológico

5.1 Tipo de Investigación

Esta investigación es de enfoque cuantitativo debido a que, por medio de los datos recolectados, prueba hipótesis basadas en la mediación numérica, asimismo, en el análisis estadístico para establecer patrones en el comportamiento de los individuos. (Hernández & Fernández, 2003). Por otro lado, también está fundamentada en la investigación descriptiva que según Tamayo y Tamayo (1997), en su libro *El Proceso de Investigación Científica*, esta

Comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente. (Tamayo y Tamayo, 1997)

5.2 Población

Arias (2006) conceptualiza la población como un grupo de elementos que poseen peculiaridades comunes o similares. Esta población está determinada por el problema a solucionar y los objetivos de la propuesta (p. 15) La población que se escogerá como estudio para aplicar esta propuesta está conformada por 30 alumnos del grado transición del Centro Educativo Gimnasio Integral, la cual está integrada por 19 niños y 11 niñas y sus edades están entre los 5 y 6 años.

5.3 Muestra

Arias (2006), define la muestra como “un subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible” (p. 26). Los autores de esta investigación seleccionaron la muestra adrede teniendo en cuenta parámetros como estar matriculados en la institución. En este caso los 30 alumnos del grado transición del Centro Educativo Gimnasio Integral.

5.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la Información

5.4.1 Técnicas

5.4.1.1 La observación.

Bassedas (1984) manifiesta que la observación es una herramienta fundamental que nos sirve para entender el comportamiento de los humanos en su contexto educativo.

5.4.2 Instrumentos

5.4.2.1 Guía de observación.

Este instrumento permite recoger información de los fenómenos que se presentan en el aula de clases o en el contexto de la investigación. Así mismo, facilita el proceso de análisis de datos. Rojas (2002) define la guía de observación como un grupo de preguntas elaboradas y fundamentadas en los objetivos de la propuesta y realizados objetivamente con el propósito de aprovecharlos como guía para el proceso de la observación.

6. Procedimiento

Esta investigación, la cual su objetivo principal es determinar la incidencia de la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en la modalidad virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por Covid 19; se elaboró partiendo de 3 fases que facilitaron un andamiaje correcto en su aplicación.

6.1 Fase Diagnóstica

Para dar inicio a este proyecto, los responsables de este proceso socializaron la propuesta con los directivos del Centro educativo Gimnasio Integral de la Sabana, luego del estudio y su aprobación por parte de ellos, se dialogó con la maestra titular con el fin de ponerla al tanto de todas las particularidades, ella dio su punto de vista y algunas recomendaciones debido a que se trabajara de manera virtual.

Cuando se da inicio a la observación, la cual fue de forma virtual, en el salón de clases por parte de los autores de esta investigación, el objetivo de esta labor fue identificar como era la aprehensión de los estudiantes y como la docente titular hacia uso de las actividades rectoras en el salón de clases. Esta observación se desarrolló en un tiempo de tres (3) horas. Además, se hicieron actividades para terminar de facilitar el diagnóstico de los estudiantes.

6.2 Fase de Implementación

Par iniciar con la segunda etapa de esta propuesta de investigación, se comienza implementado “la lúdica”. Se ejecutaron un total de 20 actividades que fueron creadas y realizadas por los autores de esta propuesta; estas actividades se encuentran especificadas en el anexo #1 del presente trabajo, y tienen como propósito desarrollar la motricidad fina en los estudiantes, así mismo, que los docentes se apropien de esta estrategia. Los resultados alcanzados en la fase

diagnóstica nos dieron la posibilidad de ser selectivos con el tipo de actividades que se debían implementar para superar dicha dificultad, lo que facilita impartir clases amenas en la modalidad virtual.

6.3 Fase de Análisis de la Información

La última fase de esta propuesta investigativa permitió compara los resultados arrojados por las dos fases anteriores, hecho que nos permitió conocer los diversos datos evidenciados en la fase diagnóstica y de intervención. Acto seguido, se digitalizan dichos resultados con el fin de hacer un análisis más exhaustivo de esta propuesta, lo que finalmente nos dice si la propuesta fue efectiva o no.

7. Análisis de la Información

7.1 Diagnóstico

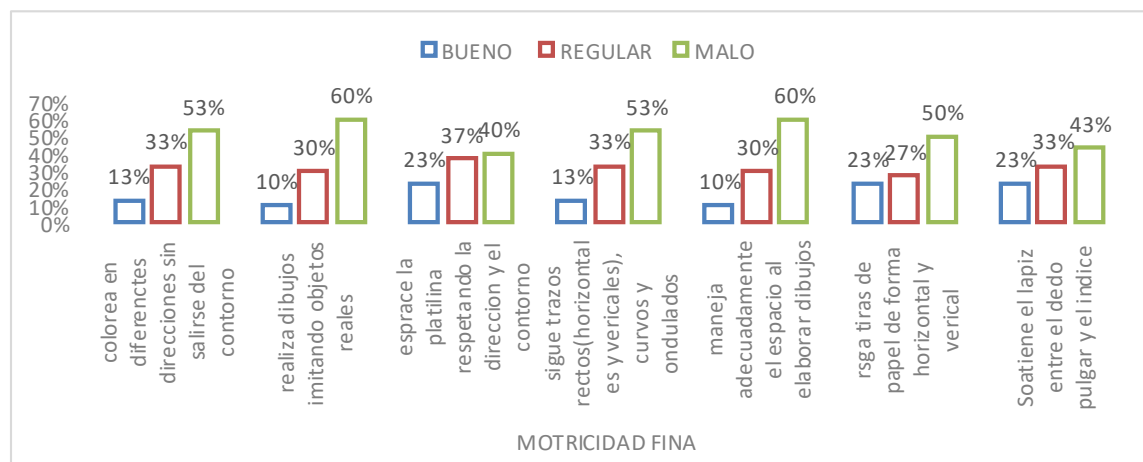
Tabla 1
Resultado de actividades diagnósticas

CRITERIO	INDICADORES	BUENO	REGULAR	MALO
MOTRICIDAD FINA	Colorea en diferentes direcciones sin salirse del contorno	4	10	16
	Realiza dibujos imitando objetos reales	3	9	18
	esparce la plastilina respetando la dirección y el contorno	7	11	12
	Sigue trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados	4	10	16
	Maneja adecuadamente el espacio al elaborar dibujos	3	9	18
	Rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical	7	8	15
	Sostiene el lápiz entre el dedo pulgar y el índice	7	10	13

Fuente: Elaboración propia

Figura 1

Resultado de actividades diagnósticas



Fuente: Elaboración propia

Durante la fase 1, según muestra la gráfica, los resultados alcanzados en la fase inicial no son alentadores, debido a que la mayoría de los estudiantes evaluados tienen un nivel bajo en los respectivos ítems, lo cual nos lleva a pensar que los docentes utilizan metodologías tradicionales y son muy poco innovadores, esto se ve manifestado en que los estudiantes no disfrutan de las clases, es decir, no hay ese gozo y esto hace que ellos no tengan un aprendizaje significativo adecuado. Según la figura No 1, 16 estudiantes tienen dificultades al momento de colorear en diferentes direcciones sin salirse del contorno, lo que equivale al 53% de la población evaluada. Asimismo, 18 estudiantes que equivalen al 60% de ellos tienen problemas al momento de realizar dibujos imitando objetos reales y manejando adecuadamente el espacio al elaborar dibujos. Los únicos indicadores donde hay pocos alumnos en nivel bajo es cuando se dedican a esparcir plastilina respetando la dirección y contorno, de igual forma, cuando sostienen el lápiz entre el dedo pulgar y el índice, lo que se ve reflejado entre un 40% y 43% de ellos que poseen estas debilidades.

7.2 Intervención

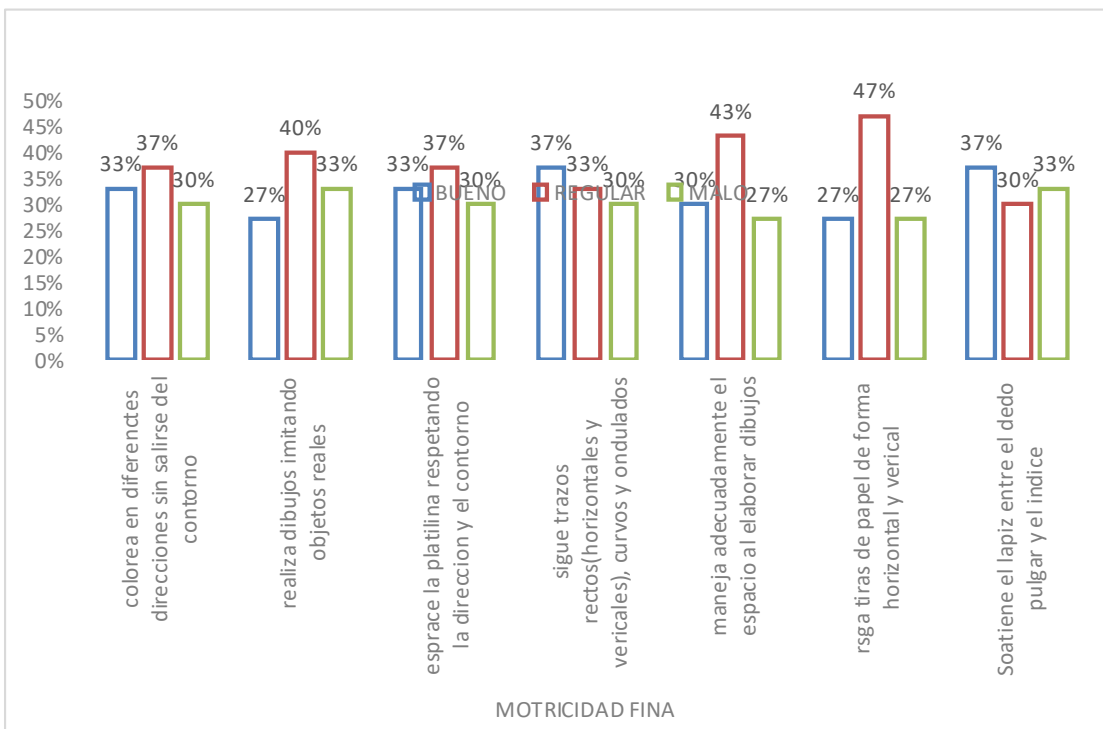
Tabla 2

Resultado de actividades de Intervención

CRITERIO	INDICADORES	BUENO	REGULAR	MALO
MOTRICIDAD FINA	Colorea en diferentes direcciones sin salirse del contorno	10	11	9
	Realiza dibujos imitando objetos reales	8	12	10
	esparce la plastilina respetando la dirección y el contorno	10	11	9
	Sigue trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados	11	10	9
	Maneja adecuadamente el espacio al elaborar dibujos	9	13	8
	Rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical	8	14	8
	Sostiene el lápiz entre el dedo pulgar y el índice	11	9	10

Fuente: Elaboración propia

Figura 2
Resultados de actividades de intervención



Fuente: Elaboración propia

Al finalizar la fase 2, se evaluaron los estudiantes nuevamente con el fin de analizar si la estrategia fue eficaz o no, y los resultados arrojados son alentadores debido a que la cantidad de estudiantes que estaban en nivel bajo disminuyó considerablemente, lo que nos da a entender que la estrategia utilizada para desarrollar la motricidad fina si cumplió con el objetivo en cierta medida. Se evidenciaron estudiantes felices por las clases diferentes a las tradicionales que venían trabajando normalmente, cuando el niño juega su aprendizaje es más significativo debido a que está haciendo una actividad que le genera gozo. Esto se ve reflejado en la figura No 2 que nos dice que el número de escolares que aún están en nivel bajo disminuyó de 50% 60% a 30% 33%. Estos estudiantes se ubicaron en los niveles regular y bueno, por ende, el porcentaje de dichos niveles aumentó considerablemente.

7.3 Comparación de los Resultados de las Actividades Diagnósticas y Actividades Ejecutadas (antes y después)

Tabla 3.

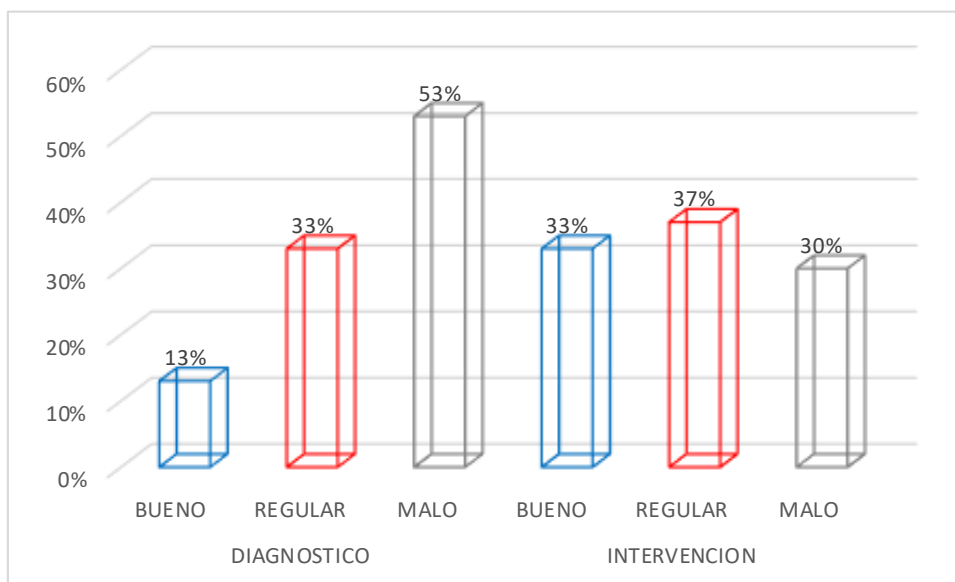
Colorea en diferentes direcciones sin salirse del contorno

ANTES			DESPUES		
BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO
4	10	16	10	11	9

Fuente: Elaboración propia

Figura 3.

Colorea en diferentes direcciones sin salirse del contorno



Fuente: Elaboración propia

Según muestra la figura No 3, evaluada en las actividades diagnósticas y después de aplicar las actividades de intervención, los resultados que arrojaron evidencian una leve mejoría en la

motricidad fina de los estudiantes, debido a que ya ellos son capaces de colorear en diferentes direcciones sin salirse del contorno, lo que indica que el 33% de ellos se encuentran en el nivel alto y el 37% en el nivel regular, y el resto aún se ubican en el nivel bajo que son 9 estudiantes que equivalen al 30%.

Tabla 4.

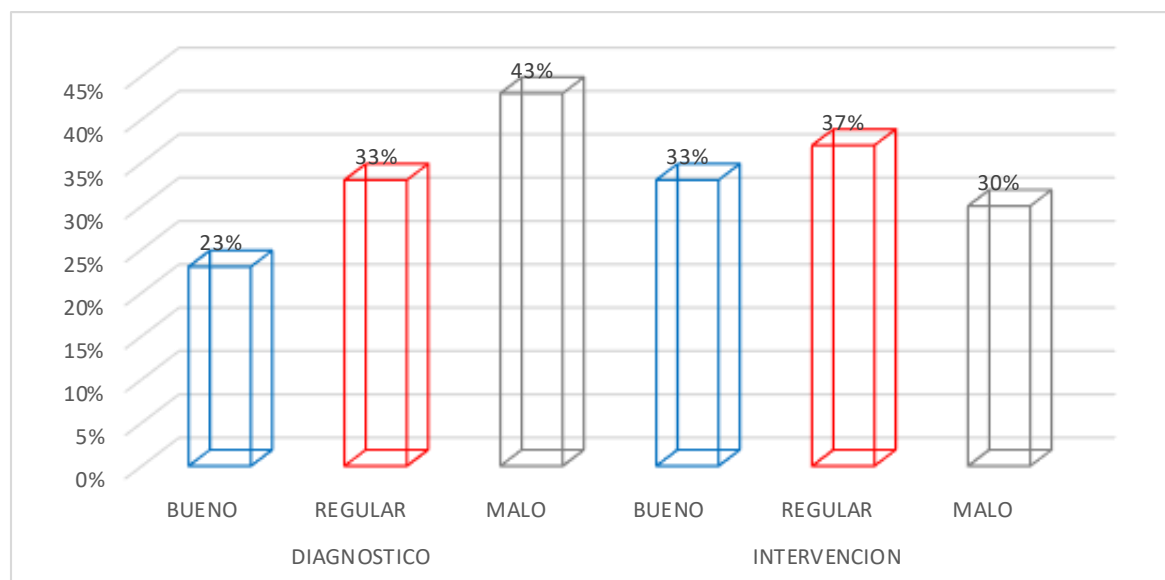
Realiza dibujos imitando objetos reales

ANTES			DESPUES		
BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO
3	9	18	8	12	10

Fuente: Elaboración propia

Figura 4.

Realiza dibujos imitando objetos reales



Fuente: Elaboración propia

A su vez, en el ítem realiza dibujos imitando objetos reales, evaluada antes y después de ejecutar las actividades de intervención y como manifiesta la figura No 4, hubo mejoría en los

estudiantes, lo cual se ve reflejado en el aumento en el porcentaje de alumnos en nivel alto, el 35% de ellos están en este nivel y el 37% en el nivel regular, dejando un 30% en el nivel bajo, lo que equivale a 10 estudiantes. Siguiendo esta mejoría, los estudiantes ya son capaces de dibujar los objetos que posee su contexto, lo cual hace que su motricidad vaya mejorando poco a poco.

Tabla 5.

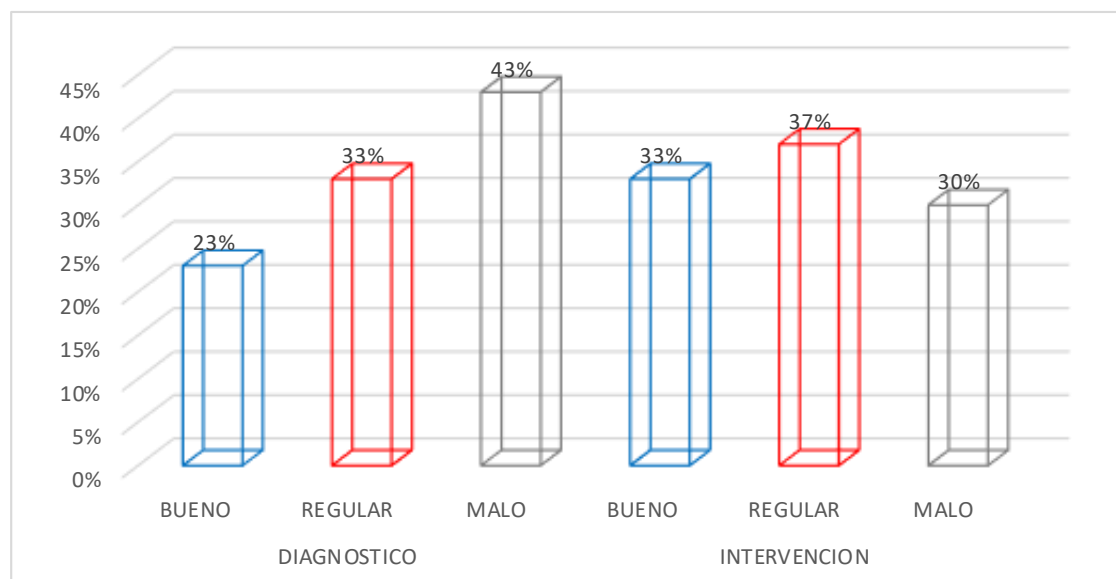
Esparcir la plastilina respetando la dirección y el contorno

ANTES			DESPUES		
BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO
7	11	12	10	11	9

Fuente: Elaboración propia

Figura 5.

Esparcir la plastilina respetando la dirección y el contorno



Fuente: Elaboración propia

La figura No 5 evidencia que la dificultad de esparcir plastilina respetando la dirección y el contorno disminuyó considerablemente, debido a que los estudiantes en nivel bajo se redujeron

del 43% al 30%, lo que significa que en los niveles regular y bueno aumentaron la cantidad de alumnos, el regular de 33% a 37%, y el bueno de 23% a 33%, en este momento los educandos son capaces de utilizar la plastilina de forma correcta, haciendo trazos con ella en una dirección y sin salirse del contorno que se les ha colocado.

Tabla 6.

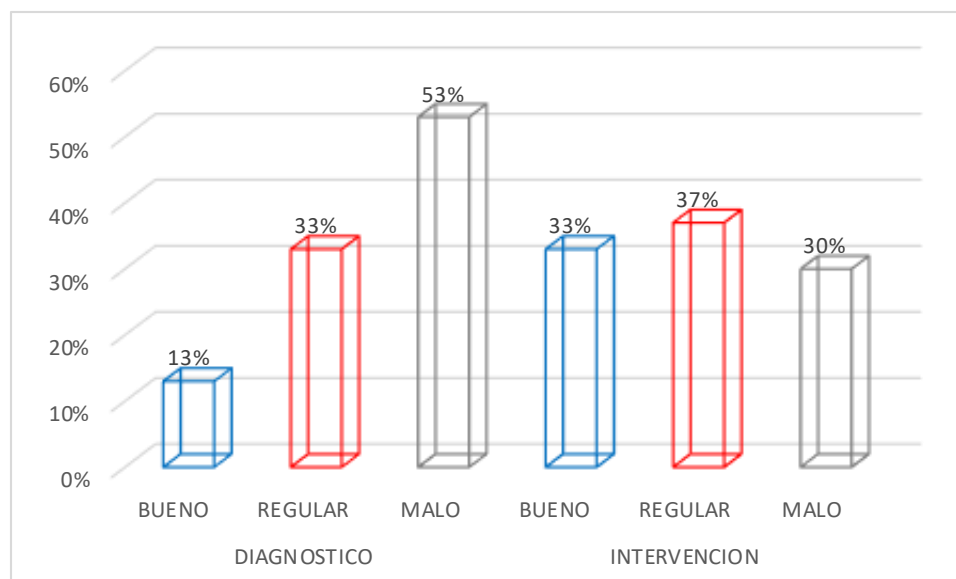
Sigue trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados

ANTES			DESPUES		
BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO
4	10	16	11	10	9

Fuente: Elaboración propia

Figura 6.

Sigue trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados



Fuente: Elaboración propia

En lo que respecta a seguir trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados, evaluados antes y después de aplicadas las actividades de intervención, la figura No 6 evidencia

que los estudiantes que no seguían los trazos rectos, curvos y ondulados mejoró significativamente, la cantidad de alumnos que habían en el nivel bajo se redujo de 53% a 30%, lo que nos da a entender que los educandos ya son capaces de hacer dichos trazos, debido a que los estudiantes en nivel regular y bueno aumentaron considerablemente.

Tabla 7.

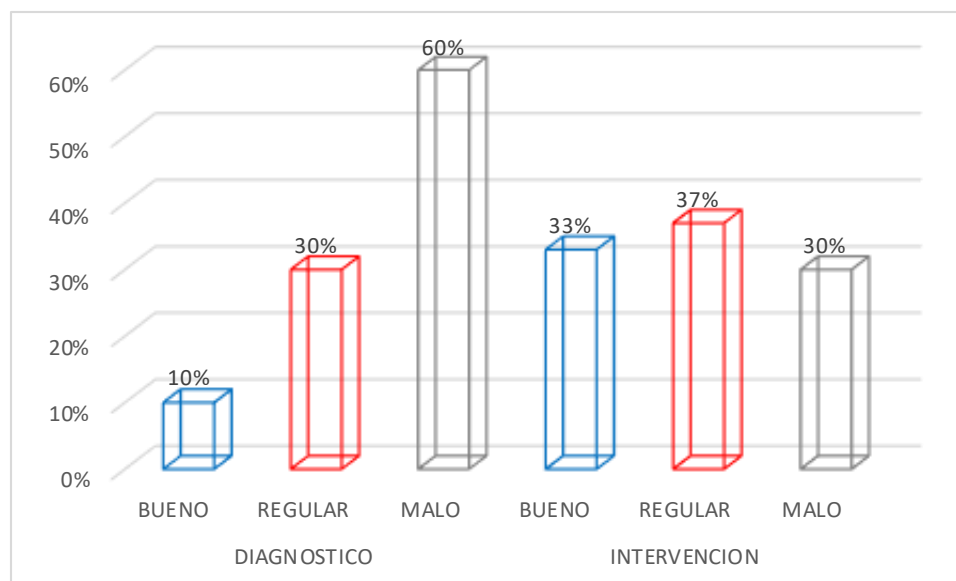
Maneja adecuadamente el espacio al elaborar dibujos

ANTES			DESPUES		
BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO
3	9	18	9	13	8

Fuente: Elaboración propia

Figura 7.

Maneja adecuadamente el espacio al elaborar dibujos



Fuente: Elaboración propia

Según muestra la figura No 7, los estudiantes que no manejan adecuadamente el espacio al elaborar dibujos disminuyeron considerablemente, pasaron de un 60% a 30%, lo que equivale a 18

estudiantes a 8. Lo que nos dice que el tipo de actividades ejercidas para mejorar esta dificultad fueron de gran ayuda, debido a que el número de colegas en el nivel bueno aumentó de 10% a 30%. Cabe aclarar que ya a esta altura del proceso los estudiantes se sienten un poco más libres, lo que hacen que realicen las actividades con más facilidad y de mejor forma.

Tabla 8.

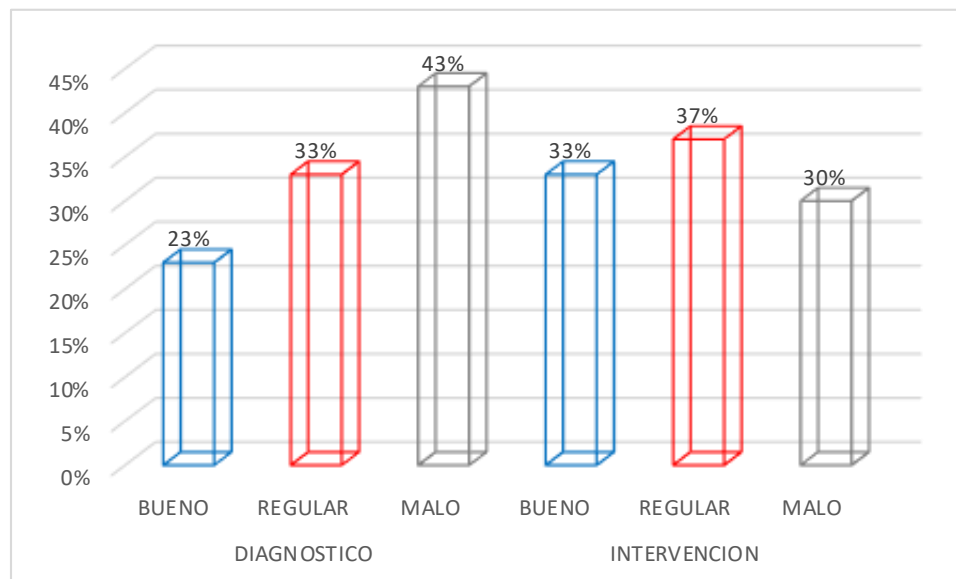
Rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical

ANTES			DESPUES		
BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO
7	8	15	8	14	8

Fuente: Elaboración propia

Figura 8.

Rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical



Fuente: Elaboración propia

Según muestra la gráfica No 8, en el ítem rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical, evaluada antes y después de desarrolladas las actividades de intervención, los resultados alcanzados evidencian que hubo una mejoría mínima en los estudiantes. El porcentaje de alumnos

en nivel bueno aumentó de 23% a 30%, y en el nivel regular también aumentó de 33% a 37%, lo que quiere decir que los educandos en nivel bajo disminuyeron un poco. A partir de aquí, se interpreta que los educandos aprendieron de cierta manera a rasgar el papel de forma correcta, aprendiendo así las palabras vertical y horizontal, lo cual le ayuda también con la lateralidad.

Tabla 9.

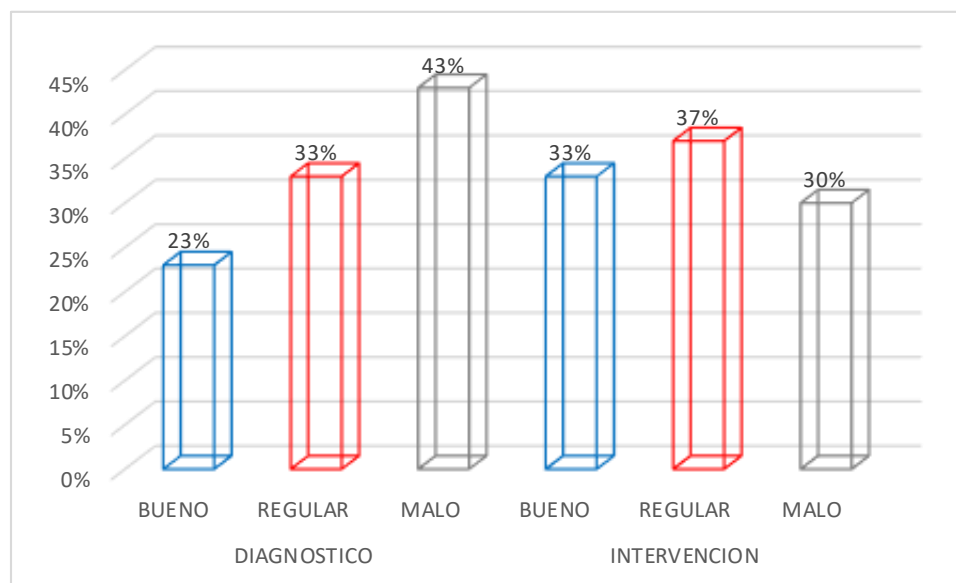
Sostiene el lápiz entre el dedo pulgar y el índice

ANTES			DESPUES		
BUENO	REGULAR	MALO	BUENO	REGULAR	MALO
7	10	13	11	9	10

Fuente: Elaboración propia

Figura 9.

Sostiene el lápiz entre el dedo pulgar y el índice



Fuente: Elaboración propia

Finalmente, los educandos al momento de sostener el lápiz entre el dedo pulgar y el índice, se vio una gran mejoría, lo cual se ve reflejado en la gráfica No 9, debido a que aumentó el número de alumnos que tenían dificultad al momento de sostener o agarrar el lápiz para realizar las

actividades. Cabe aclarar, que este es uno de puntos que más ayudan al estudiante ya que esta acción de agarrar el lápiz se verá reflejado en toda la vida del niño, y es un proceso fundamental en su desarrollo motor.

8. Conclusiones

Al momento del diseño y de la aplicación de las actividades diagnósticas y de intervención, la idea de que la lúdica es una herramienta primordial en los procesos pedagógicos de los niños se hace más evidente y fundamental, debido a que se presenta como una estrategia recreativa, sencilla e innovadora. Cabe aclarar que cada actividad lúdica o juego debe tener un objetivo, no es jugar por jugar, este en el campo educativo debe ir enfocado a desarrollar alguna área del conocimiento, en este caso se trata de desarrollar la motricidad fina a partir de ello.

Las actividades diagnósticas fueron de gran ayuda al momento de identificar las falencias que tenían los estudiantes y así mismo el proceso de los docentes, también nos permitió conocer las fortalezas que ambos tenían en el proceso educativo, esto nos dio la posibilidad de hacer énfasis en las dificultades de los estudiantes, lo que nos permitió generar un gran cambio en el proceso educativo de los escolares.

A partir de la segunda fase, que fue la aplicación de las actividades de intervención, se vio la diferencia que marca una estrategia amena con una estrategia tradicional, la primera motivó a los educandos desde la primera actividad a ser partícipes del proceso, así mismo, estuvieron atentos y con disposición a realizarlas. Lo anterior se ve reflejado en la comparación del antes y después de aplicar las actividades de intervención. Esto es de gran relevancia, ya que se logra desarrollar de manera más efectiva la motricidad en ellos.

A través de la evaluación constante a los educandos, que fue de gran ayuda para ver como evolucionaba esta propuesta, se vio reflejada la eficacia de esta estrategia pedagógica y por ende de esta investigación, que enfatiza en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de primera infancia.

Finalmente, esta misma estrategia permitió que los docentes titulares observaran su aplicación y se percataran de su importancia en el campo educativo con el propósito de que ellos

sigan aplicando la lúdica como estrategia, ya sea para desarrollar la motricidad fina u otras áreas del conocimiento.

Finalmente, se clara que no se mejoró la motricidad fina en el total de los estudiantes, debido a que el tiempo, la cantidad de actividad no fueron suficientes para tan fin. Pero si con solo 20 actividades que se implementaron se vio un gran avance se deduce que con más tiempo se pueda lograr el propósito.

9. Recomendaciones

La lúdica es una herramienta o estrategia que busca dinamizar el proceso educativo de los estudiantes con el fin de que obtengan un aprendizaje significativo correcto, además, incentivan a los individuos a ser partícipes de su quehacer como educandos. Esta estrategia tiene la particularidad ser transversal, debido a que puede ser aplicada en cualquiera de las áreas del conocimiento.

Este proyecto va encaminado a fortalecer las motricidad fina por medio de herramientas lúdicas y prácticas en la modalidad virtual, razón por la cual se recomienda a los docentes que lo apliquen en su quehacer pedagógico, en primera instancia para reconocer los aspectos donde los estudiantes muestran dificultades con el fin de trabajar en ellos y promover un pleno desarrollo motriz, a través del uso de nuevas estrategias que en esta propuesta de investigación se dan a conocer; por otro lado, gracias a este proyecto de investigación los docentes pueden tener una guía para orientar las clases de forma dinámica e innovadora en esta nueva ola de aprendizaje virtual, dejando de lado la monotonía que lastimosamente se hace evidente en la educación de hoy día, tomando esta experiencia como un reto que les permitirá crecer no solo en el ámbito educativo, sino también personal y tecnológico.

Referencias Bibliográficas

- Arias, F. (2006). *Proyecto de Investigación Introducción a la Metodología Científica* (5ª. Ed.). Venezuela: Episteme.
- Bassedas, E -Coll, S. et al. (1984). *Evaluación y seguimiento en parvulario y ciclo inicial. Pautas de observación*. Madrid: Visor.
- Bonilla, L. A. G. (2016). *Deliberación entorno a la Educación Virtual. Interconectando Saberes*, (1), 77-89. <http://is.uv.mx/index.php/IS/article/view/1112>
- Caro, A. L. Doria, J.-Sánchez, M. P. (2010). *Implementación de estrategias lúdico-pedagógicas que puedan aplicar los maestros para mejorar el problema de falta de atención de los estudiantes de los grados transición E y F de la Institución Educativa Santa María Goretti*. Recuperado el 1 de septiembre de 2020 de: <http://primerejercicioinvestigativo.blogspot.pe/2010/12/implementacion-de-estrategias-ludico.html?cv=1>
- Chavez Sigüenza, M. (2012) *La motricidad fina y su influencia en el proceso de pre-escritura de los niños del primer año de Educación General Básica*. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. Ambato-Ecuador.
- Cortés, J. (2014). *La lúdica como estrategia fundamental para fortalecer la psicomotricidad en los niños y niñas del nivel preescolar de la institución educativa san francisco*. [Tesis de Pregrado, Universidad del Tolima] Repositorio UT. <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1411/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20fundamental%20para%20fortalecer%20la%20psicomotricidad%20en%20los%20ni%C3%B1os%20y%20ni%C3%B1as%20del%20nivel%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20San%20Francisco.pdf>

- Fonseca, A.-Fonseca, I. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. [Tesis de Pregrado, Universidad Católica de Trujillo].
Benedicto XVI]. Repositorio UT.
https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/371/1/014080020I_014080018D_T_2018.pdf
- Gahona, V. (2013). *La motricidad fina y su incidencia en la pre-escritura de las niñas y niños del primer año de educación básica*, de la Escuela Fiscal “Miguel Riofrio N° 2” de la ciudad de Loja periodo 2011 – 2012. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Loja]. Repositorio UT.
<http://dspace.unl.edu.ec/jsui/bitstream/123456789/3140/1/GAHONA%20CANO%20VER%20C3%93NICA%20MAR%20C3%8DA%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20.pdf>
- Garaigordobil, M. (2006) *juegos*. Editorial pirámide. Madrid – España
- Hernández, Fernández & Baptista (2003). *Metodología de la Investigación*. México, D.F. Tercera Edición. Capítulo 1.
- Jiménez, B. (2002) *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C. A. (2005) *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.
- Lambis, E.- Lugo, L. (2019). *Programa de Actividades Lúdicas como Estrategias para Fortalecer la Motricidad Fina, el Esquema Corporal y la Lateralidad en los Estudiantes de Transición del Centro Educativo John Dewey en Sincelejo en el 2019*”. [Tesis de Pregrado, Corporación Universitaria del Caribe – CECAR].

Marciniak, R. - Gairín-Sallán, J. (2018). Dimensiones de evaluación de calidad de educación virtual: revisión de modelos referentes. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(1), 217-238. <https://doi.org/10.5944/ried.21.1.16182>

Ricardo, J. et al. (2004). *Diccionario enciclopédico de ciencias de la educación*. San Salvador: El Salvador. p. 161

Rojas, R. (2002). *Investigación-acción en el aula, enseñanza-aprendizaje de la metodología*. Plaza y Valdés. P 61. México.

Santa, N. - Torres, L. (2018). *La lúdica una estrategia para fortalecer procesos de lectoescritura desde la psicomotricidad en el grado jardín de la institución centro de cuidado infantil mi casita del saber con los niños y niñas de 4 años*. [Tesis de Pregrado, Corporación Universitaria Iberoamericana].
Repositorio UT.
<https://repositorio.ibero.edu.co/bitstream/001/827/1/La%20l%20c%20adica%20una%20estrategia%20para%20fortalecer%20procesos%20de%20lecto%20escritura%20desde%20la%20psicomotricidad%20en%20el%20grado%20jard%20adn%20de%20la%20instituci%20n%20centro%20de%20cuidado%20infantil%20Mi%20Casita%20del%20Saber%20con%20los%20ni%20os%20y%20ni%20as%20de%204%20a%20os.pdf>

Suárez, M. (2002). Una reflexión sobre algunas cuestiones relacionadas con la investigación-acción colaboradora en educación. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 1(1), 40-56.

http://www.researchgate.net/profile/Mercedes_Suarez3/publication/28092797_Una_reflexin_sobre_algunas_cuestiones_relacionadas_con_la_investigacion_colaboradora_en_educacin/links/00b49524ff6b6a27f3000000.pdf

Tamayo, T - Tamayo, M. (1997). *El Proceso de la Investigación científica*. Editorial Limusa S.A. México.

UNESCO (2020). *El Secretario General de las Naciones Unidas advierte de que se avecina una catástrofe en la educación y cita la previsión de la UNESCO de que 24 millones de alumnos podrían abandonar los estudios*. <https://es.unesco.org/news/secretario-general-naciones-unidas-advierte-que-seavecina-catastrofe-educacion-y-cita>

UNICEF. (2001). *Primera Infancia*. Consultado en: <http://www.unicef.com.co/situacion-de-la-infancia/primera-infancia/>.

Velásquez, B. (2015). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*. [Tesis de Posgrado, Pontificia Universidad Católica de Ecuador]. Repositorio UT. <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/531/1/VELASQUEZ%20BENITEZ%20BRENDA%20TATIANA.pdf>

Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria*. México: Pax México

Anexos

Anexo 1. Cuadro de actividades lúdicas – Indicadores

Colorea en diferentes direcciones sin salirse del contorno.	Realiza dibujos imitando objetos reales.	Esparce la plastilina respetando la dirección y el contorno.	Sigue trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados.	Maneja adecuadamente el espacio al elaborar dibujos.	Rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical.	Sostiene el lápiz entre el dedo pulgar y el índice.
<p>Descripción: Se le pide a los niños plasmar su silueta en un papel bond, luego deben colorear en diferentes direcciones sin salirse del contorno utilizando crayolas, para hacer más amena la actividad de fondo se colocó la siguiente canción: https://www.youtube.com/watch?v=AlZeLejiuio</p>	<p>Descripción: Los estudiantes tendrán a la mano un documento, en el dibujarán elementos que serán escogidos a través del juego El Rey manda, de igual forma, tendrán la oportunidad de buscar en casa el objeto como una carrera dinámica.</p>	<p>Descripción: Se le pide a los estudiantes abrir y cerrar las manos, primero despacio y luego más de prisa. Al finalizar este ejercicio se abre un espacio para jugar con la plastilina, amasándola y después decorando un dibujo impreso.</p>	<p>Descripción: Los estudiantes en un espacio abierto, utilizarán cuerdas para hacer caminos en el piso rectos, curvos, verticales, horizontales, etc, los cuales deberán seguir caminando sobre ellos, Al finalizar desarrollaran una actividad donde deben seguir los trazos utilizando lana y Colbón.</p>	<p>Descripción: Se les comparte a los estudiantes el siguiente vídeo del cuento: El pollito desobediente, luego se realizan preguntas a través del juego la bolsita preguntona y al finalizar los niños y niñas realizan un dibujo libre de acuerdo a la historia, respetando el uso del espacio en la hoja. https://www.youtube.com/watch?v=mGk7QHqGcMU</p>	<p>Descripción: Con apoyo de la siguiente canción, los niños sentados en el piso y con una hoja de papel de su color favorito van a imitar la canción rasgando su papel, luego se les pide imitar el sonido del papel al ser rasgado, creando un ambiente agradable y de diversión. https://www.youtube.com/watch?v=KU3gZsoFxnC</p>	<p>Descripción: Los estudiantes tendrán a la mano ganchitos de ropa, de acuerdo a las indicaciones del docente, lo agarraran, abrirán, cerraran y colgaran, luego en una hoja de papel escribirán palabras teniendo en cuenta agarrar el lápiz con la pincita.</p>

Anexo 2. Evidencias







Sigue los trazos





Anexo 3. Guía de observación

GUIA DE OBSERVACION			
Autores: Sarah Aljure, Eva Julio, Sara Villalba			
Fecha de la observación: _____			
Objetivos de la observación: <u>Diagnosticar el estado de motricidad fina en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana</u>			
INDICADORES	BUENO	REGULAR	MALO
Colorea en diferentes direcciones sin salirse del contorno			
Realiza dibujos imitando objetos reales			
esparce la plastilina respetando la dirección y el contorno			
Sigue trazos rectos (horizontales y verticales), curvos y ondulados			
Maneja adecuadamente el espacio al elaborar dibujos			
Rasga tiras de papel de forma horizontal y vertical			
Sostiene el lápiz entre el dedo pulgar y el índice			