

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE ECOLOGÍA HUMANA, EDUCACIÓN Y
DESARROLLO

ESTRATEGIAS DE MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN EL DESARROLLO DE
LA LECTOESCRITURA

Tesista

Liliana Verónica Pazmiño Zambrano

Tutor:

Nicola Wills-Espinosa, PhD

Guayaquil, Ecuador

26 de agosto del 2019

Agradecimiento

Agradezco primeramente a Dios, quien me ha dado salud y vida y me ha permitido culminar una etapa más, por guiar mis pasos y alcanzar esta meta.

A mi querida hermana Valeria; a mi familia hermanas de la comunidad del sagrado costado y a mi amiga Marianita; a mi familia, quienes me apoyaron y motivaron a prepararme profesionalmente, nunca dejaron que me rindiera.

A todos ustedes que creyeron en mí, por su paciencia, por el apoyo incondicional, gracias, por impulsarme para que yo pudiera llegar a ser lo que soy, una mujer realizada, con valores y responsabilidad.

Gracias a mi tutora de tesis, Magister Nicola, quien me ha brindado todo su apoyo en esta investigación aportando con todos sus conocimientos; quien ha demostrado ser excelente tanto como persona y como docente; por haberme apoyado plenamente en este proceso con su experiencia, paciencia y motivación, logrando que pueda terminar mis estudios con éxito.

Abstract

El presente trabajo de investigación, sobre la innovación, se fundamenta en la necesidad de mejorar la motricidad fina y gruesa en los niños de preparatoria de la escuela Eustaquio Montemurro ubicada en la ciudad de Quito, parroquia El Condado, Barrio Vista Hermosa, en el presente año lectivo. Los niños de cinco a seis años se encuentran en una etapa de transición, ya que van a ingresar a la etapa escolar, razón por la cual deben tener bases bien cimentadas en cuanto a sus habilidades motrices; es por esto la importancia de desarrollar la motricidad fina y gruesa. Siendo el movimiento dirigido la base de ésta, permitiendo al ser humano conocerse a sí mismo y luego relacionarse con el medio, teniendo en cuenta que los niños aprenden descubriendo, explorando y experimentando para satisfacer sus necesidades.

Se pretende mejorar la interacción social, familiar y educativa de los niños; considerando que en la etapa de su niñez se dan procesos importantes como imitar actitudes y comportamientos de quienes forman parte de su entorno; aspectos fundamentales para el desarrollo y crecimiento de la persona. De esta manera la propuesta metodológica innovadora tiene como finalidad plantear nuevas estrategias de motricidad fina y gruesa utilizando materiales del entorno, para construir objetos como: el tablero con botellas plásticas y cuento viajero; actividades lúdicas que serán de gran ayuda en el proceso de desarrollo de la lectoescritura.

Índice

| | |
|--|----|
| Índice | 4 |
| Glosario de Abreviaturas y Símbolos | 5 |
| Introducción | 6 |
| Marco Conceptual | 7 |
| Motricidad | 7 |
| Motricidad gruesa | 8 |
| Pinza digital | 10 |
| Estrategias para mejorar la motricidad fina y gruesa | 11 |
| La expresión plástica | 11 |
| La grafoplástica | 12 |
| La Grafomotricidad | 12 |
| Coordinación viso-manual | 13 |
| Descripción de la Innovación | 13 |
| Contexto educativo | 13 |
| Descripción de la innovación | 14 |
| Innovación de la investigación | 14 |
| Diseño de la metodología | 17 |
| Preguntas de Investigación | 17 |
| Tipos de Investigación | 17 |

| | |
|---|----|
| | 5 |
| Población | 18 |
| Grupo de Estudio | 19 |
| Diseño de la Investigación | 19 |
| Variables o Categorías de análisis | 20 |
| Instrumentos y/o técnicas de recolección de datos | 22 |
| Análisis de datos | 22 |
| Consideraciones éticas | 23 |
| Discusión | 28 |
| Rediseño de la innovación | 29 |
| Recomendaciones | 31 |
| Anexos | 37 |

Glosario de Abreviaturas y Símbolos

MEC: Ministerio de Educación y Cultura

DECE: Departamento de Consejería Estudiantil

PEI: Proyecto Educativo Institucional

TEST: Prueba de Confrontación, que evalúa el grado de inteligencia, la capacidad de atención u otras actitudes o conductas

FODA: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas

Introducción

En la presente innovación pedagógica se presenta el análisis crítico reflexivo acerca de la aplicación de nuevas estrategias de motricidad fina y gruesa para mejorar la lectoescritura en los niños de 5 años. El juego es una actividad lúdica esencial dentro del aprendizaje, ya que enriquece la creatividad y la imaginación. El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado (La Unesco, 1980)

Además, los juegos favorecen a la integración social entre los niños, ayudan a desarrollar la imaginación creando otros juegos y fortaleciendo sus habilidades motoras. Vigotsky (como citó Blanco, 2012) establece que “el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio”. Cuando el aprendizaje está relacionado con el juego, se dice que hay un aprendizaje significativo en los estudiantes.

Se ha podido constatar que los estudiantes de la escuela Montemurro, tienen dificultad en la lectoescritura; es por esto que después de un consensuado análisis de los miembros de la comunidad educativa, mediante la observación directa por medio de visitas áulicas, encuestas a los docentes, psicólogos y directivos, se determinó que existe la necesidad de mejorar la motricidad fina y gruesa en los estudiantes de preescolar.

El proyecto de innovación pedagógica es un instrumento de apoyo profesional, ofrece estrategias que benefician a los niños en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

La innovación tenía como objetivo lograr que los niños de preescolar desarrollen sus habilidades motrices, especialmente para aquellos que tenían dificultad en sus destrezas por diversos factores, como la omisión de Inicial II; elementos importantes para el proceso de la pre escritura y la lectoescritura

Marco Conceptual

En el marco conceptual se tratan temas como: motricidad fina, motricidad gruesa, estrategias para mejorar las habilidades motoras, la grafoplástica, la grafomotricidad y el juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad y los estudios relacionados con el proyecto de innovación.

Motricidad

La educación física adquiere una relevancia importante dentro en las etapas de los niños, especialmente en los de preescolares. “Hoy en día está suficientemente claro que, en los primeros años, unas apropiadas clases y cantidades de actividades físicas pueden no solo enriquecer la vida de los niños, sino también contribuir al desarrollo físico, social y cognitivo” (Gil Madrona, 2008,p.75). La clave para el desarrollo de las habilidades de los niños es la variedad y cantidad de movimientos.

En 1983 Howard Gardner publica su obra *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, para destacar el número desconocido de capacidades humanas. Ocho son las inteligencias que Gardner identifica, una de las cuales es la kinésico-corporal, que tiene dos características fundamentales: el control de los movimientos del propio cuerpo y la capacidad de manejar objetos muy hábilmente (Gil Madrona, 2008,p.76). Para el desarrollo de estas cualidades se necesita de la práctica, en efecto se ha demostrado que para aprender un deporte se tiene que ser constante en su entrenamiento.

Puede entenderse a la motricidad como el dominio del cuerpo por parte de las personas. “El ser humano no solo está en condiciones de reproducir movimientos, sino que puede expresar su intencionalidad de manera creativa o espontánea” (Pérez, 2019,p.1). Cada niño tiene su propio ritmo de evolución y desarrollo. Por otra parte, Hildebrand (2003) afirma “El desarrollo de las habilidades motoras gruesas y finas es algo que se debe fomentar en las buenas escuelas si hay niños menores de seis años” (p. 243). Los docentes deben ayudar a los niños a resolver sus problemas brindándoles confianza y seguridad, en las diferentes actividades cotidianas como por ejemplo ordenar los juguetes, cepillarse los dientes.

Motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad permite al área sensorial- motriz fomentar el aprendizaje y estimular el desarrollo intelectual de los niños; comprende las habilidades para moverse y desplazarse en el medio que les rodea y constituyen la base fundamental para el desarrollo cognitivo. Eneso (2016) afirma: “La motricidad gruesa es nuestra capacidad para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad (p.1). Por lo tanto se refiere a los movimientos amplios como: caminar, saltar, control de la cabeza y mantenerse de pie.

Habilidades motrices gruesas

Tabla 1

| Habilidad | Definición | Técnicas |
|-----------------------------|---|---------------------|
| Coordinación de movimientos | El sentido del equilibrio o capacidad de orientar correctamente el cuerpo en el espacio, se consigue a través de una ordenada relación entre el esquema corporal y el mundo exterior (Toalombo, 2016) | Técnica: Equilibrio |

| | | |
|------------------------|--|---|
| Vence obstáculos | Equilibrio con la pelota. Con este ejercicio los niños desarrollan el equilibrio, el conocimiento de su cuerpo y la coordinación de movimientos (Bengoechea, 2019) | Técnica- Juego de los ojos vendados camina con los ojos vendados. |
| Desarrollo muscular | Caminar es apropiado para todos niños, adultos y mayores independientemente de su condición física. Caminar es uno de sus mejores aliados porque promueve la relajación y enseña a respirar correctamente (Vélez, 2015) | Técnica: Caminar, e camina con balón entre las piernas |
| Fortalece los reflejos | Salto comprende un grupo de ejercicios de coordinación dinámica, por cuanto hay que vencer distancias en sentido vertical y horizontal. Se realizan saltos hacia abajo desde pequeñas alturas, saltos de longitud con y sin carrera de impulso, saltando obstáculos, entre otros (Torad, Batista, & Hernandez, 2018) | Técnica: Saltar, estrategia salta a la cuerda. |

Elaboración propia

“La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño y la niña 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” (García & Batista, 2018, p.1). La movilidad de las manos se centran en tareas tales como: el manejo, de coger, lanzar, recortar entre otras, son habilidades que ayudarán a los niños a desarrollar la pinza digital, elementos fundamentales para el proceso de la pre escritura.

Cuando los niños perfeccionan sus movimientos tanto finos como gruesos, se puede mencionar que se está adquiriendo la “pinza digital”.

Pinza digital

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.

La actividad motriz de la pinza digital y manos forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos (Maicasti, 2015, p.1). Los niños a los 5 y 6 años logran tomar el lápiz para la enseñanza de pre escritura.

Tabla 2

Habilidades motrices finas

| Habilidad | Definición | Técnicas/Estrategias |
|--|--|--|
| Utilización precisa de los dedos pulgar e índice (pinza digital) | La pinza digital es una destreza fundamental que debe ser bien desarrollada en el niño/a para que logre tener un correcto agarre del lápiz para así obtener una caligrafía legible (Pinto, 2018). | Pinza digital |
| Fuerza en la mano | El arrugado consiste en arrugar papel de distintas texturas y formas, pueden utilizar toda la mano o solamente arrugar con los dedos índice y pulgar para potenciar los movimientos de los músculos (Alulima, 2016). | Técnica Arrugado, arruga el papel con las manos. |
| Sabe recortar con la tijera. | El recorte con tijeras: Se recomienda emplear tijeras de plástico y sin filo, que no supongan un peligro para el niño (Educa, 2017). | Técnica: Recortar, recorta papeles, hilos entre otros. |
| Sabe doblar papel | El origami o papiroflexia es un arte japonés en el que a través del plegado del papel se elaboran diferentes figuras y formas. Desde el clásico barco de papel a elementos mucho más elaborados, es beneficiosa para todo el mundo, pero a | Técnica: Plegado, doblar papel y arma figuras. |

| | | |
|---|--|---|
| Sabe ensartar lana, hilos en objetos con aberturas. | los niños puede estimularse tanto física como mentalmente.(Caraballo, 2018). Esta técnica grafoplástica es llamativa y entretiene a los niños, consiste en entregarles hilo y fideos de colores, ellos deben ensartar los fideos uno por uno en el hilo para formar un collar (Abril, 2016). | Técnica: ensartado, ensartar lana en una malla. |
| Elaboración propia. | | |

Estrategias para mejorar la motricidad fina y gruesa

Para estimular el desarrollo integral en los niños es necesario tener en cuenta que las estrategias son el medio y no el fin, ya que tienen valor solamente si resultan efectivas para facilitar el aprendizaje. Como educadoras podemos seleccionar estrategias, adaptarlas o inventar nuevas.

El Currículo de Educación Inicial nos dice: El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea (Ministerio de Educación, 2015).

Por esto es importante incorporar el juego como un factor elemental en la enseñanza.

La expresión plástica

La educación plástica desarrolla la imaginación mediante actividades que le permiten explorar sus sentimientos y emociones a través del dibujo.

“La expresión artística de los niños, a través de la libre experimentación, les proporciona la posibilidad de plasmar su mundo interior, sus sentimientos y sensaciones, mediante la imaginación. ” (Andueza, Barbero, Caeiro, & Da Silva, 2016, pág. 13). Es

decir, jugar, cantar, bailar y dibujar son actividades que le ayudan a desarrollar habilidades motrices y ayudan a contribuir el desarrollo integral y pleno de los niños y jóvenes.

Además, la educación artística les ayuda a conocerse mejor a ellos mismos y plasmar su mundo interior por medio de la imaginación y creatividad.

La grafoplástica

Las técnicas grafoplásticas son procesos que se utilizan como forma de expresión y de manifestación, cuyo resultado es el desarrollo de la creatividad y con su aplicación, los niños y niñas, adquieren nuevas destrezas y habilidades que le van a ser útiles en su proceso de aprendizaje (Revelo, 2016). Las técnicas grafoplásticas son de gran ayuda para desarrollar la motricidad fina; por lo tanto, se debe trabajar al máximo en adquirir las técnicas en los niños, puesto que les ayudará en el desarrollo de su creatividad e imaginación.

La Grafomotricidad

Es una disciplina que se encarga de desarrollar una serie de habilidades en los niños para prepararlos para el aprendizaje de la escritura. Para ello, es necesario que previamente los niños experimenten diversas actividades como el garabateo, el dibujo libre, la direccionalidad de los trazos y el juego (Valencia & González, 2016). Por esto, es necesario potenciar estas actividades que benefician el desarrollo motriz en los estudiantes, para que llegue a expresarse por medio de signos escritos, mediante ejercicios que permitan el mayor dominio del antebrazo, la muñeca, la mano y, sobre todo, los dedos.

Coordinación viso-manual

Dentro de la coordinación óculo manual se puede definir como destreza fina que se basa en los movimientos mano dedos, destreza gruesa, que se basa en movimientos globales del brazo (Benalcazar, 2016).

Es decir, cada individuo tiene la capacidad de utilizar simultáneamente las manos y la vista, realizando diferentes actividades. Además, la motricidad fina y la coordinación viso manual juega un papel decisivo en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que ayuda al desarrollo integral del ser humano potenciando sus capacidades, habilidades y destrezas para que pueda desenvolverse en cualquier ámbito sea social, familiar y escolar sin mayor dificultad.

Descripción de la Innovación

Contexto educativo

La escuela Eustaquio Montemurro inició sus actividades en 1995. En la actualidad la escuela cuenta con niños de tres años hasta séptimo grado de básica, brinda a los niños un lugar apropiado para que ellos desarrollen sus habilidades motrices y cognitivas. Cuenta con el currículo vigente de Educación Inicial, el cual brinda pautas para poder trabajar con los niños y su metodología es juego- trabajo.

En preparatoria los niños tienen en su mayoría cinco años, son bastante curiosos, activos y participativos; siempre están dispuestos a realizar actividades nuevas. Por otra parte, también pierden con facilidad la atención en actividades largas y están acostumbrados a trabajar solos; aunque juegan bien en equipo, de vez en cuando surgen peleas, lo cual es normal en los niños de su edad. En su gran mayoría tienen problemas de motricidad fina: coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos para

realizar actividades como recortar figuras, ensartar cuentas o agarrar el lápiz para dibujar; mientras que las dificultades que tienen en motricidad gruesa: lanzar objetos, patear un balón o saltar a la cuerda las cuales son muy notorias; se considera que es un problema muy delicado de los estudiantes, ya que ellos deben estar en la capacidad de producir movimientos.

Descripción de la innovación

Desarrollar la motricidad fina y gruesa en los niños de edad preescolar, por medio de un juego con botellas desechables; en el que practicará actividades como enroscar y desenroscar. También se utilizará la pinza digital, pinzas depilatorias y de uso doméstico; otras actividades como: recortar, entorchar, punzar, arrugar papel para realizar pelotas de papel para jugar. En cuanto a motricidad gruesa: saltar a la cuerda, caminar sobre cubetas de huevos, pasar la barra de equilibrio, entre otras. Por otra parte, está el desarrollo de la lecto- escritura mediante de la elaboración de un cuento novedoso, creado por ellos mismos con personajes de su interés, que ayudará a estimular la imaginación y creatividad de los niños por medio de la expresión oral y escrita, además participarán los niños, padres de familia y la docente.

Innovación de la investigación

La metodología a utilizarse es el juego, ya que es un medio eficaz para el aprendizaje de los niños. Rojas (2019) afirma: “Los menores necesitan juegos que estimulen su área motriz”, El juego es una actividad física y mental que favorece el desarrollo de los niños de una manera integral y con armonía, ya que le ofrece a los niños posibilidades como: investigar, crear, divertirse, descubrir; habilidades que ayudarán a los niños en el desarrollo de su aprendizaje para la pre escritura.

Los ambientes donde se realizó la innovación fueron en el aula de clases, patio de la escuela; como material didáctico el tablero con las botellas plásticas y pinzas. El tiempo de implementación fue de abril a junio.

Tabla 3

| | |
|---|--|
| Título: Juego, me Divierto y Aprendo | |
| ETAPA I – RESULTADOS DESEADOS | |
| Al finalizar esta innovación los aprendices habrán logrado desarrollar habilidades motrices fina y gruesa, por medio de actividades lúdicas, promoviendo su ingenio y creatividad, demostrando la capacidad de realizar rasgos, que serán de beneficio en su proceso de lectoescritura. | |
| COMPRENSIÓN DURADERA | |
| El estudiante debe comprender que cogiendo bien el lápiz y utilizando adecuadamente la tijera para su proceso de aprendizaje será más fácil. Se pueden presentar ciertos inconvenientes como: <ul style="list-style-type: none"> ● La falta de interés de los aprendices por la innovación. ● Las técnicas de motricidad de poco agrado para los aprendices. | |
| Preguntas Esenciales ¿Sabes hacer un avión de papel? ¿Sabes saltar a la cuerda? | Conocimientos y destrezas (habilidades) Los aprendices deben realizar actividades motrices para utilizar correctamente la pinza digital. Los aprendices deben realizar movimientos corporales, para desarrollar seguridad y equilibrio. |
| ETAPA II- EVIDENCIA DE APRENDIZAJE | |
| Los aprendices realizarán el juego con botellas plásticas para mejorar su motricidad fina y gruesa siguiendo las indicaciones de la docente. Además los aprendices van a inventar un cuento con personajes que a ellos les guste para fortalecer la lectoescritura y de igual manera deben seguir las indicaciones de la docente. Cada estudiante realizará su trabajo de manera individual, logrando así comprobar el avance conseguido en el tiempo establecido. Otras pruebas: Otras formas de demostrar los logros alcanzados en los aprendices será realizando actividades como rasgar, trocear, plegar papel, pasar la barra de equilibrio, actividades que le ayudarán a desarrollar la motricidad que servirá en su proceso de la lectoescritura. | |

ETAPA III – PLAN DE APRENDIZAJE

Los aprendices irán cumpliendo cada uno de los pasos indicados por la docente con la ayuda de los padres de familia, para mejorar sus habilidades motrices y el desarrollo de la lectoescritura.

SEMANA 1

1. Evaluación diagnóstica
2. Evaluar a los aprendices para conocer el nivel de motricidad fina y gruesa que poseen, mediante actividades (óculo manual y viso-motora).

SEMANA 2

1. Explicación del juego a realizarse a los aprendices
2. Explicación de la elaboración del cuento viajero a los padres de familia.
3. Exploración y preguntas por parte de los aprendices sobre el juego y el cuento.
4. Explicación a los padres de familia sobre la elaboración del cuento viajero como estrategia de la lectoescritura en los aprendices.

SEMANA 3

1. Implementación del juego y actividades de motricidad gruesa
2. Equilibrio: Los aprendices realizarán actividades lúdicas, como caminar sobre la línea, caminar en diferentes texturas, caminar con objetos sobre la cabeza, saltar en un pie.

SEMANA 4

1. Implementación del juego mediante actividades de motricidad gruesa
2. Coordinación: Los aprendices realizarán actividades lúdicas, como saltar la cuerda, pasar el balón y agarrarlo, lanzar y patear el balón.

SEMANA 5

1. Implementación del juego mediante actividades de motricidad fina e implementación del cuento viajero.
 2. Trabajo de motricidad con el juego implementado y actividades creativas, lúdicas, utilizando la imaginación en el cuento con la ayuda de los padres.
 3. Coordinación óculo manual con la pinza digital, saca objetos del recipiente, (utilizando la pinza digital, colocar granos, canicas, mullos en la botella.)
- Enroscar tapas de botella tanto para abrir como para cerrar.

SEMANA 6

Implementación del juego mediante actividades de motricidad fina

Óculo manual Ensartar lana en agujeros

Desenroscar las tapas de botellas-

Dibujar escenas del cuento

Pintar los diseños para el cuento

Se realizará actividades como rasgar trozar, plegar, arrugar utilizando la pinza digital.

SEMANA 7 Recolección de datos y rediseño de la innovación

Analizaremos la información para mejorar la innovación.

SEMANA 8 Actividades motrices/ Implementación del juego y cuento rediseñado.

Ejecución de actividades, con el juego rediseñado y corrección definitiva, para mejorar el proceso de lectoescritura en los aprendices.

Materiales

Recursos humanos: Docente, niños, niñas, padres y madres de familia

Recursos materiales: Juego con botellas, cuento, pinza digital, tapas, pinza de ceja, de cocina, mullos, canicas.

Conocimientos Previos

A los aprendices se les debe motivar mediante canciones, juegos y movimientos que vayan en relación al tema que van a realizar durante las horas de clase, esto ayudará a que su aprendizaje sea asimilado.

Diseño de la metodología**Preguntas de Investigación**

¿Cuáles son las mejoras que se evidencian en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los aprendices de 5 años utilizando estrategias lúdicas?

Tipos de Investigación

La investigación del docente sobre su práctica profesional es un factor fundamental en el crecimiento de su profesión. (Antonio, 2019) afirma que la investigación " Facilita la indagación autorreflexiva que emprenden los docentes en situaciones educativas, para mejorar su intervención como enseñante" p.1, por tanto, la investigación dentro del campo educativo juega un papel importante porque ayuda a los docentes a evaluar su práctica educativa, la misma que le servirá para mejorar su proceso de enseñanza aprendizaje. Por

otra parte, Nereyda (2018) afirma que la Investigación-Acción- constituye una herramienta de trabajo muy útil en el proceso de búsqueda de soluciones a los problemas que de forma continua surgen en el ámbito de su desempeño, por ende, este tipo de investigación se enriquece en la misma medida en que se sistematice su aplicación; es decir, los docentes por medio de la reflexión analizan, evalúan su forma de trabajo e investigan nuevas alternativas para mejorar su práctica docente.

La investigación cualitativa usa como metodología el trabajo de campo (Galeano, 2018). Es decir, las diversas actividades que el investigador utiliza le servirán para obtener la información que se necesita. Además, dentro de la investigación cualitativa o como una corriente de ésta, encontramos la investigación acción que es la práctica, aunque requiere del conocimiento teórico, para así poder brindar solución al problema planteado.

La investigación acción es el hilo conductor de la propuesta puesto que se busca que los niños desarrollen su motricidad tanto fina como gruesa y que además no se sientan frustrados o en desventajas ante el resto de compañeros de su clase.

Además, la investigación-acción, según (Tello, Verasteguí, & Rosales, 2016) afirman a la investigación-acción como “una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora” (p.1). Por lo tanto, la investigación-acción es una estrategia que ayuda a la reflexión participativa y por ende a mejorar su propia práctica educativa y de esa manera enriquecer y transformar su quehacer docente.

Población

La población a investigar son los estudiantes de primer grado de la escuela Eustaquio Montemurro del año lectivo 2018-2019; existen 30 niños, que se encuentran entre 4 años y medio y 5 años. Dentro de este grupo, 5 de ellos tienen dificultades de motricidad fina y

gruesa, a ellos va dirigida esta propuesta, que posteriormente beneficiará tanto a estudiantes, docentes y directivos de la institución, mediante la utilización del proyecto de innovación pedagógica (tablero con botellas plásticas),

Grupo de Estudio

Los estudiantes que participarán en la investigación son un total de treinta y tres párvulos; sin embargo, cinco de ellos son prioridad, por ser estudiantes que tienen mayor dificultad en su área motriz, puesto que omitieron el Inicial II.

Diseño de la Investigación

La sistematización de la experiencia se hizo en 4 pasos

Paso 1 –Análisis contextual.

En la primera semana se realizó una evaluación diagnóstica para conocer el nivel de motricidad tanto fina como gruesa de los aprendices. En la segunda semana se explicó el juego con las botellas y la elaboración del cuento viajero como estrategia de la lectoescritura.

Paso 2 - Implementación de la Innovación Pedagógica

Durante las cuatro semanas se implementó el juego con las botellas plásticas para la motricidad fina utilizando diversos tipos de pinzas y actividades de motricidad gruesa como caminar sobre las líneas, pasar la barra de equilibrio, saltar la cuerda, lanzar la pelota, entre otras. Esta aplicación innovadora servirá para recoger datos y resultados, mediante: entrevistas, test y listas de cotejo que ayudarán a mejorar o rediseñar la propuesta.

Paso 3 - Reflexión sobre la implementación

En la séptima semana se analizaron los datos y con estos se pudo realizar el rediseño de la misma, mediante observaciones, revisiones y análisis adecuados sobre las nuevas estrategias de la innovación, demostrada en la matriz FODA.

Paso 4 - Revisión y Rediseño de la Innovación Pedagógica

En la octava semana se realizó la implementación de la innovación con el juego (tablero con botellas plásticas) y actividades lúdicas como: saltar la soga, subir y bajar gradas, caminar sobre la línea y pasar la barra de equilibrio, y en la motricidad fina dibujar, trozar papel, arrugar papel, hacer collares con mullos, actividades que fueron de beneficio para los niños en sus habilidades motrices.

Tabla 4

Variables o Categorías de análisis

| Variable/categoría | Definición conceptual | Definición operacional | Indicadores |
|--------------------|--|---|--|
| Motricidad fina | <p>“La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño y la niña 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” (García & Batista, 2018)</p> | <p>Motricidad fina: técnicas grafo plásticas . enroscar- desenroscar . pintar . arrugar</p> | <p>observación Lista de Cotejo</p> |

| | | | |
|---|--|---|---|
| Motricidad gruesa | <p>“La motricidad gruesa es nuestra capacidad para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad necesaria” Eneso (2016).</p> | <p>Motricidad gruesa Camina . salta en 1 o dos pies . Reptar y gatear en el patio . Bailar canciones recreativas . Juegos recreativos el gato y el ratón.</p> | <p>observación Lista de Cotejo</p> |
| <p>Categoría: Estimulación Temprana</p> | <p>La estimulación temprana o atención temprana, fomenta principalmente el desarrollo psicomotor del bebé, así como su desarrollo cognitivo; a través de actividades donde ellos se divierten para facilitar sus aprendizajes futuros. (Cerebral, 2019)</p> | <p>Físicas: Camina en línea recta Mentales: Diferencia colores Sociales: Interactúa con otros niños</p> | <p>Observación: Test con ítems apropiados para obtener información.</p> |
| <p>Coordinación viso-manual</p> | <p>La coordinación óculo-manual también llamada ojo-mano, es una habilidad cognitiva compleja, que nos permite realizar simultáneamente actividades en las que tenemos que utilizar los ojos y las manos. Los ojos fijan un objetivo y son las manos las que ejecutan una tarea concreta. (Infantil, 2017)</p> | <p>Vista: Nociones espaciales arriba-abajo Derecha- izquierda Delante-detrás</p> | <p>observación Lista de Cotejo</p> |

Instrumentos y/o técnicas de recolección de datos

Las técnicas son herramientas que permiten recolectar la información necesaria para poder obtener los resultados importantes; y los que se van a utilizar en este trabajo de investigación son:

- 1) La entrevista que se realizó a los docentes, padres de familia y directivos de la institución, fue impresa en una hoja, constó de preguntas cerradas.
- 2) La observación directa se la realizó por medio de listas de cotejo y rúbricas
- 3) Test de motricidad fina y gruesa, tiene los siguientes aspectos como: Coordinación dinámica, motricidad gruesa, coordinación viso-motora y desarrollo manual, se aplicó individualmente y se calificó con los parámetros habilitados y deshabilitados.
- 4) Bitácoras: dos variables, primera que permitirá conocer el desempeño y atención de los niños y niñas durante la jornada diaria, en su aspecto físico, mental y social, la otra la coordinación motriz de los aprendices a través de la vista y sus movimientos corporales finos y gruesos.

Análisis de datos

Siendo una investigación cualitativa los datos se recopilaron por medio de la utilización de instrumentos como: observación, aplicación del test de diagnóstico y anotaciones de experiencias en las bitácoras; los mismos que se validaron a través de listas de cotejos para la obtención de los resultados de la investigación. Además, se realizaron encuestas a docentes, padres de familia y directora, información que ayudó al proyecto de innovación; obteniendo resultados favorables en su aplicación con los niños, en cuanto al desarrollo de la motricidad fina y gruesa.

Consideraciones éticas

Se tomaron en cuenta los principios éticos que permitieron realizar acciones positivas, favoreciendo el respeto, la dignidad de la persona, entre otras, y rechazando todo aquello que atente contra el bienestar humano, se tomó en cuenta en esta propuesta las siguientes consideraciones:

Establecer que la investigación se llevará a cabo cuando se obtenga la autorización del representante legal de los estudiantes, y de la directora de la institución; y por el consentimiento informado de los participantes y la aprobación de la propuesta de investigación por parte del Consejo Ejecutivo de la Institución; expresar claramente los riesgos y las garantías de seguridad que se brindan a los estudiantes participantes de la propuesta.

Resultados

¿Cuáles son las mejoras que se evidencian en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los aprendices de 5 años utilizando estrategias lúdicas?

Después de realizar el análisis del trabajo de innovación con las variables detalladas a continuación: motricidad fina, motricidad gruesa, se ha llegado a los siguientes resultados.

Tabla 5

Motricidad Fina

| | PRE-TEST | | POS-TEST | |
|---|----------|----|----------|----|
| | SI | NO | SI | NO |
| Realiza bolitas de papel utilizando pinza digital | 0 | 6 | 6 | 0 |
| Entorche papel utilizando la pinza digital | 0 | 6 | 4 | 2 |
| Recorte sin topar las líneas de la figura | 0 | 6 | 4 | 2 |

Elaboración propia.

Una vez analizado los datos de la categoría de la motricidad fina durante el pre-test los 6 estudiantes presentaron dificultad con la motricidad fina, se evidenció que no lograron realizar bolitas de papel, entorchar papel utilizando la pinza digital, tampoco recortar sobre las líneas. Cuando se realizó la implementación de la innovación los 6 estudiantes realizaron bolitas de papel, 4 de los 6 estudiantes, entorcharon papel utilizando la pinza digital y 4 de los 6 estudiantes enrosca y desenrosca utilizando la pinza digital. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes mejoraron en la motricidad fina.

Tabla 6

Motricidad Gruesa

| PARÁMETROS | PRE-TEST | | POS-TEST | |
|--|----------|----|----------|----|
| | SI | NO | SI | NO |
| Camina con seguridad en diferentes texturas | 1 | 5 | 5 | 1 |
| Botea la pelota con una mano y con las dos | 5 | 1 | 6 | 0 |
| Patea la pelota en una dirección determinada | 6 | 0 | 6 | 0 |

Elaboración propia.

Una vez analizado los resultados de la categoría de la motricidad gruesa durante el pretest: 5 estudiantes no caminan con seguridad en diferentes texturas, 1 estudiante patea la pelota. Después de la implementación de la innovación: 5 estudiantes caminan con seguridad por diferentes texturas, 6 estudiantes patean la pelota en la dirección indicada y saltan obstáculos con seguridad. Los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes mejoraron en la motricidad gruesa

La propuesta de esta innovación se realizó través de encuestas a docentes y directivos. A continuación, observaremos los resultados.

Tabla 7

| PARÁMETROS. | PORCENTAJE |
|--|------------|
| Cree usted que la percepción viso-motriz influye en el aprendizaje básico de los niños y niñas | 100% |
| Los niños y niñas construyen objetos con logos | 100% |
| Los niños y niñas muestran interés por las actividades físicas y deportivas | 50% |
| Los estudiantes utilizan la pinza digital para coger el lápiz | 60% |
| Los estudiantes utilizan la pinza digital para coger el lápiz | 50% |
| Los estudiantes moldean figuras con plastilina | 100% |
| Usted sabe lo que es un proyecto de innovación | 80% |
| Sabe lo que es un proyecto de innovación | 100% |

Elaboración propia.

El 100% de docentes consideran que la percepción viso-motriz, es importante en el aprendizaje, por tanto, es necesario trabajar con material concreto como logos, plastilina, para motivarlos a la creatividad; además, consideran que es muy importante la implementación de proyectos de innovación sobre la motricidad fina y gruesa, ya que son de gran ayuda en especial para los niños de preescolar ya que les sirve para iniciar el proceso de la preescritura.

Tabla 8

Encuesta a padres de familia

| PARÁMETROS. | PORCENTAJE |
|--|------------|
| ¿Su hijo(a) coge correctamente el lápiz utilizando la pinza digital? | 60% |
| ¿Su hijo(a) sube y baja las gradas alternando los pies? | 20% |
| Su hijo(a) juega con plastilina | 100% |
| Su hijo(a) realiza actividades deportivas | 100% |
| Su hijo(a) tapa y destapa botellas sin la ayuda de un adulto. | 0% |
| Usted que es un proyecto de innovación. | 50% |
| Usted sabe que son las habilidades motrices y la percepción visoespacial. | 40% |
| Cree usted que un proyecto de innovación para habilidades motrices ayudaría a los estudiantes de preescolar. | 100% |

Elaboración propia.

En base a las encuestas realizada a los padres de familia se determinó que es muy importante que en la institución haya proyectos de innovación en cuanto a las habilidades de motricidad, ya que son de beneficio para los niños de preescolar, para facilitar el proceso de pre escritura.

La directora considera que la implementación de actividades educativas ayuda a fortalecer la motricidad fina y gruesa, y que la percepción viso-motora influye en el aprendizaje y que sería muy buena la implementación de un proyecto de innovación, ya que sería beneficioso para los niños de preescolar. Además, el objetivo principal de la propuesta

de innovación fue desarrollar habilidades de motricidades fina y gruesa por medio de actividades lúdicas.

En cuanto a la lectoescritura los niños y niñas mejoran su motricidad fina, ya que las técnicas grafomotrices aplicadas ayudaron a desarrollar la pinza digital y de esta forma los músculos de la mano se fortalecieron logrando un dominio prensor en los dedos y manos para coger el lápiz adecuadamente e iniciar sus primeros rasgos de preescritura.

Es importante que en las aulas de clase exista material creativo, innovador, a medida que los niños y niñas se entusiasmen por aprender; ya que, de acuerdo a los resultados de la innovación se han considerado positivas las nuevas estrategias motrices.

Conclusiones

Los resultados obtenidos en la investigación, son datos que apoyan a la innovación, su objetivo es lograr desarrollar habilidades motrices finas y gruesas mediante la utilización de un tablero con botellas plásticas con los niños de preparatoria. Rendón (como se citó Tonato, 2000) manifiesta, que la motricidad comienza cuando la motricidad fina y gruesa son bien canalizadas desde los primeros años de vida de los niños y niñas.

Según los datos obtenidos en las observaciones que se realizaron a los niños de preparatoria, para verificar la necesidad de la aplicación de estrategias innovadoras de motricidad fina y gruesa, se observa que es de suma importancia el desarrollo eficiente y efectivo de la motricidad fina y gruesa porque aporta a fortalecer los músculos del cuerpo en edades tempranas, en su formación integral. En efecto la innovación consistía en la utilización de un tablero con botellas plásticas, donde los niños manipulan objetos utilizando la pinza digital.

Por otro lado, juegan un papel muy importante las maestras de educación inicial, ya que depende mucho su creatividad e investigación continua para la aplicación de estrategias atractivas, dinámicas, en el que puedan utilizar todo tipo de material, que puede ser tecnológico o del entorno que ayude a los niños a desarrollar sus habilidades intelectuales, motrices y afectivas.

Discusión

Después de haber realizado el análisis de los resultados de la innovación se pudo confirmar la importancia de implementar el tablero con botellas plásticas para fomentar y mejorar la motricidad fina y gruesa en los niños(as), estrategias que les servirán para el proceso de la preescritura.

La motricidad fina ayuda a los niños y niñas en el proceso de la preescritura mediante la práctica de varios ejercicios en donde intervienen principalmente la mano y dedos, tales como: rasgar, trozar, enhebrar, punzar; esto facilitará la ejercitación de la pinza digital y la coordinación viso –motriz que se requieren para poder coger de forma correcta el lápiz y realizar los trazos de preescritura (Flores Pozo & López Vargas, 2016).

En el análisis de la motricidad fina se puede evidenciar: en su categoría los niños realizan bolitas de papel y las pegan en diferentes imágenes, esto muestra que los 6 niños mejoraron con la práctica de actividades motrices, provocando una variación positiva en el análisis de las evaluaciones.

Sobre entorchar papel utilizando la pinza digital y recorte sin topar las líneas de la figura muestra que: 5 estudiantes logran realizar tiras de papel y recortar figuras

incluyéndose en la lista de los niños que no tienen dificultades, esto conlleva a que el análisis realizado evidencia cambio positivo en la motricidad fina.

Sin embargo, existen dos estudiantes que aún están en proceso, por lo tanto, ante esta situación se clarifican los avances en la motricidad fina. El desarrollo motor se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas (Sardo,2017).

Analizando los resultados de la aplicación de la innovación se notaron las necesidades de los niños en cuanto a sus habilidades motrices; ya que necesitaban refuerzo mediante diferentes actividades motrices, se aplicó entonces el tablero con botellas plásticas, que fue un instrumento bastante novedoso y trajo resultados positivos en los niños y niñas de preparatoria. Debido al proceso de aprendizaje de los niños y el factor tiempo no se logró alcanzar los objetivos en su totalidad. Para ellos se realizó un rediseño de la innovación para poder llegar a alcanzar el objetivo y que los resultados sean los esperados en los estudiantes que es alcanzar la habilidad de empezar el proceso lector y ese rediseño es el siguiente:

Tabla 9

Rediseño de la innovación

| |
|--|
| Título: Juego, me Divierto y Aprendo |
| ETAPA I – RESULTADOS DESEADOS Al finalizar se realizó el rediseño de innovación los aprendices lograrán desarrollar habilidades motrices fina y gruesa; por medio de actividades lúdicas, que le ayudarán en su proceso de pre escritura, con la utilización de un tablero con botellas plásticas. |

RESULTADOS

Se presentaron ciertos inconvenientes como:

1. Cansancio de los niños para realizar las bolitas de papel.
2. Se tardaron bastante tiempo para recortar con las tijeras.

Preguntas Esenciales

¿Se divirtieron para jugar con el tablero de botellas plásticas?

¿Lanzan y recogen la pelota sin dificultad?

conocimientos y destrezas (habilidades)

Los aprendices realizan actividades motrices para utilizar correctamente la pinza digital en el proceso de pre escritura.

los aprendices deben realizar movimientos corporales, para desarrollar seguridad y equilibrio.

ETAPA II- EVIDENCIA DE APRENDIZAJE

Los aprendices utilizan tareas como bolitas de papel, recortar gráficos con las tijeras con la ayuda de los padres de familia; tomando en cuenta las consignas dadas por la docente para cumplir a cabalidad con todo el proceso dado. Cumplieron con las tareas asignadas utilizando a diario el juego con botellas plásticas que les será de ayuda.

Cada estudiante realizará su trabajo de manera individual, para así comprobar el avance conseguido en el tiempo establecido.

Otras pruebas:

Otra forma de demostrar los logros alcanzados en los aprendices será realizando actividades como rasgar, trocear, plegar papel, pasar la barra de equilibrio; actividades que le ayudarán a desarrollar la motricidad la misma que servirá en su proceso de la lectoescritura.

Los aprendices demostrarán los logros alcanzados no solo en el juego con botellas plásticas, sino que lograrán también realizar bolitas de papel, entorchar papel, recortar con las tijeras, lanzar y coger la pelota; actividades enfocadas en el mejoramiento del proceso de las habilidades motrices

ETAPA III – PLAN DE APRENDIZAJE

SEMANA 1 Evaluación diagnóstica.

Se realizaron encuestas a docentes, padres de familia y directivos para recolectar información.

Evaluar a los aprendices para conocer el nivel de motricidad fina y gruesa que poseen, mediante actividades (óculo manual y viso-motora).

SEMANA 2 Explicación del juego a realizarse a los aprendices.

SEMANA 3 Implementación del juego y actividades de motricidad gruesa

Equilibrio: Los aprendices realizarán actividades lúdicas, como caminar sobre la línea, caminar en diferentes texturas, caminar con objetos sobre la cabeza, saltar en un pie.

SEMANA 4 Implementación del juego mediante actividades de motricidad gruesa

Coordinación: Los aprendices realizarán actividades lúdicas, como saltar la cuerda, pasar el balón

y agarrarlo, lanzar y patear el balón.

SEMANA 5 Implementación del juego mediante actividades de motricidad fina e implementación del cuento viajero.

Trabajo de motricidad con el juego implementado y actividades creativas, lúdicas, utilizando la imaginación en el cuento con la ayuda de los padres.

Coordinación óculo manual con la pinza digital, saca objetos del recipiente, (utilizando la pinza digital, colocar granos, canicas, mullos en la botella.)

Enroscar tapas de botella tanto para abrir como para cerrar.

SEMANA 6 Implementación del juego mediante actividades de motricidad fina

Óculo manual Ensartar lana en agujeros

Desenroscar las tapas de botellas-

Se realizará actividades como rasgar trozar, plegar, arrugar utilizando la pinza digital.

SEMANA 7 Recolección de datos Rediseño de la innovación

Analizaremos la información para mejorar la innovación.

SEMANA 8 Actividades motrices/ Implementación del juego y cuento rediseñado.

Ejecución de actividades, con el juego rediseñado y corrección definitiva, para mejorar el proceso de lectoescritura en los aprendices

Materiales

Recursos humanos: Docente, niños, niñas, padres y madres de familia

Recursos materiales: Juego con botellas, cuento, pinza digital, tapas, pinza de ceja, de cocina, mullos, canicas.

Conocimientos Previos

A los aprendices se les debe motivar mediante canciones, juegos y movimientos que vayan en relación al tema que van a realizar durante las horas de clase, esto ayudará a que su aprendizaje sea asimilado.

Recomendaciones

Después de haber realizado la implementación de la innovación pedagógica con los estudiantes de preparatoria puedo mencionar como recomendación lo siguiente:

Elaborar materiales didácticos atractivos que tengan como objetivo desarrollar la motricidad fina y realizar juegos dirigidos con objetos divertidos como la pelota, sogá, elaboración de tableros para fortalecer la motricidad utilizando material del entorno,

construcción de mullos entre otros que a más de divertirse tengan un aprendizaje significativo.

Se recomienda a las docentes incorporen en su planificación curricular actividades y juegos que favorezcan la coordinación general, para que a través de movimientos gruesos, se estimule en lo posterior la motricidad fina, desarrollando una adecuada ubicación en el espacio, dominio de la pinza digital y coordinación de movimientos finos que direccionan a la preescritura.

Es preciso que las docentes incentiven el desarrollo de las habilidades motrices, a través de actividades simples y complejas dentro y fuera del aula, para corregir a tiempo las falencias y se potencialice el aprendizaje de los niños y niñas. Las docentes parvularias deben trabajar con motivación y responsabilidad la motricidad fina, facilitando a los estudiantes materiales didácticos que sean de su interés, no se puede obviar ningún aspecto motriz, debido a su importancia para el desarrollo de la preescritura.

Referencias Bibliográficas

Abril, M. d. (2016). Importancia de la motricidad fina en la edad preescolar

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14161/6/UPS-CT006973.pdf>.

Alulima, C. (2016). *La aplicación de actividades grafo plásticas para potenciar*. Obtenido de

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/10776/1/carolina%20julieta%20alulima%20namicela.pdf>

Andueza, M., Barbero, A. M., Caeiro, M., & Da Silva, A. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales*. Obtenido de

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4369/DidaticaDeLasArtesPlasticasYVisualesEnEducacionInfantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Antonio, F. (2019). *El profesor de educación física como investigador de su práctica*.

Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=858790>

Benalcázar, J. (2016). Multimedia Interactiva en la coordinación viso-manual. Obtenido

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12260/1/T-UCE-0010-1495.pdf>

Caraballo, A. (2018). *Beneficios del Origami*. Obtenido de

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/10-beneficios-del-origami-para-ninos/>

Cerebral, T. g. (2019). ¿Qué es Estimulación Temprana o Atención Temprana para Niños y

Bebés? https://www.oei.es/historico/inicial/articulos/enfoques_estimulacion...

por FM Mendoza

- Educa, P. (2017). Los beneficios de un niño de aprender a recortar Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/beneficios-aprender-a-recortar-ninos.html>
- Educación, M. d. (2015). *Guía de implementación del currículo*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implementacion-del-curriculo.pdf>
- Eneso. (2016). Desarrollo de la motricidad gruesa. Obtenido de <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>
- Familia, H. (2019). *Juegos con pelotas para mejorar la coordinación*. Obtenido de <https://www.hacerfamilia.com/educacion/juegos-pelotas-mejorar-coordinacion-20180724090605.html>
- Flores Pozo, R., & López Vargas, M. (2016). *REPOSITORIO DIGITAL*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12005>
- García, M., & Batista, L. (2018). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>
- Infantil, P. E. (2017). Coordinación óculo-manual. Obtenido de http://www.projardin.es/portfolio_page/coordinacion-oculo-manual/
- María Andueza, A. M. (s.f.). *Didáctica de las artes plásticas y visuales*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4369/Didaticadelasartesplasticasyvisualeseneducacioninfantil.pdf?sequence=1&isallowed=y>
- Martínez, J., Mendoza, M., & Ortiz, N. (2017). *Fundación Dialnet*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6038087>

- Nereyda, P. (2018). La investigación acción participativa y su aplicación en el contexto educativo. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/reea/agosto-18/investigacion-educacion.pdf>
- Ortega, S. (21 de marzo de 2014). *Blog familiar de Babyradio*. Obtenido de <https://babyradio.es/blogfamiliar/motricidad-fina-y-gruesa/>
- Piaget, J. Teorías de los juegos piaget(s.f.). <https://actividadesludicas2012.wordpress.com>. Obtenido <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/>
- Pinto, M. (2018). *Técnicas para el desarrollo de la pinza digital en la preescritura de los niños y niñas*. Obtenido de <http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q>
- Ramón, G. D. (2015). *El papel de la grafomotricidad como paso previo a la escritura*. Obtenido de <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/162230?show=full>
- Revelo, J. y. (2016). *Técnicas grafo plásticas*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5393>
- Rojas. (2019). *Juegos para el desarrollo integral en estudiantes de primer año*. Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/9060>
- Sardo, P. (2017). *Qué es el desarrollo motor*. Obtenido de <https://rehabilitacionpremiummadrid.com/blog/patricia-sardo/que-es-el-desarrollo-motor/>
- Tello, F., Verasteguí, E., & Rosales, Y. (2016). *El saber y el hacer de la investigación*. Obtenido de <http://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/UNCP/1192/libro%20IAP%20de%20junio%20de%202016-Listocc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Toalombo, M. (2016). *Lejercicios de equilibrio estático en los niños*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23574/1/Tesis%20final%20aprobada%201.pf>
- Tonato, R. (2013). Obtenido de Desarrollo de la motricidad fina y gruesa: Repositorio.uta.edu.ec
- Torad, L., Batista, L., & Hernández, M. (2018). *El desarrollo de las habilidades motrices básicas en los niños y las niñas de la infancia preescolar*. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlanter/2018/07/habilidades-motrices-preescolar.html>
- Veneranda, B. (noviembre de 2012). *Teorías de los juegos*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Vélez, L. (2015). *Los beneficios de caminar*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/deportes/los-beneficios-de-caminar-en-los-ninos/>

Anexos

ANEXO 1

Datos Generales

Materia: Lengua

Bloque: 5(Plan de clase 1) Curso y/o Paralelo:

ÚNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sanativa) |
|--|---|---|---|
| <p>Objetivo: Inventar un cuento, para desarrollar su creatividad, mediante su expresión lectora.</p> <p>Competencia(s): Construir el inicio de un cuento con sus personaje</p> | <p>Iniciales Canción "Mi jardín" Qué cuentos han escuchado. Me divierto creando un cuento Niños hoy vamos a inventar un cuento súper divertido</p> <hr/> <p>De desarrollo Explicación del cuento y su estructura en forma sencilla. Menciona qué hace el personaje del cuento que elegiste. Menciona todos los personajes que integrarán el cuento</p> <hr/> <p>De síntesis y fijación Inventa el cuento después de la frase que menciona la maestra a turno. Se envía el inicio del cuento a los padres para que continúen el desarrollo del el mismo siguiendo las indicaciones dadas por la maestra</p> | <p>Hojas</p> <p>Canción</p> <p>Lápices</p> | <p>Menciona posibles títulos para el cuento.</p> |

ANEXO 2

Datos Generales

Materia: Lengua

Bloque: 5(2)

Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|---|---|--|---|
| <p>Objetivo: Inventar un cuento, para desarrollar su creatividad, por medio de su expresión lectora.</p> <p>Competencia(s):Leer su cuento inventado</p> | <p>Iniciales: motivación inicial, sondeo de conocimientos previos, enunciar tema y objetivo</p> <p>Dinámica La Ratita</p> <p>Lluvia de ideas sobre los personajes del cuento.</p> <p>Leo mi cuento creado por mi</p> <p>Niños hoy en esta clase vamos a lograr leer nuestro cuento</p> | <p>Hojas</p> <p>Canción</p> <p>Lápices</p> <p>Cuento inventado</p> | <p>Cuenta la historia e alta</p> |
| | <p>De desarrollo: (dependiendo de la clase) de abordaje, de práctica, de consolidación</p> <p>Lee el cuento inventado</p> <p>Nombra a todos los personajes del cuento inventado.</p> <p>Dibuja el personaje que elegiste para tu cuento.</p> | | |
| | <p>De síntesis y fijación</p> <p>Colorea los personajes del cuento</p> | | |

ANEXO 3

Datos Generales

Materia: Lengua

Bloque: 5(3) Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo/ Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|--|---|--|---|
| <p>Objetivo: Lograr que los niños inventen un cuento, para desarrollar su creatividad, por medio de su expresión lectora.</p> <p>Competencia(s) :</p> <p>Inventa el título de un cuento.</p> | <p>Iniciales: Escucha la adivinanza. Menciona de qué personajes se habla en la adivinanza. Conoces algunos nombres de cuentos. Niños hoy vamos a crear un título para nuestro cuento.</p> <p>De desarrollo: Observa las imágenes del personaje del cuento. Lluvia de ideas del título para el cuento inventado. Con tu propio código escribe el título del cuento.</p> <p>De síntesis y fijación Modela el personaje de tú del cuento, para armar la portada</p> | <p>Hojas</p> <p>Canción</p> <p>lápices</p> | <p>Menciona posibles títulos para un cuento</p> |

ANEXO 4

Datos Generales

Materia: Lengua Bloque: 5(4)

Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación(Formativa o Sumativa) |
|---|--|--|---|
| <p>Objetivo: Dramatiza su cuento para desarrollar su creatividad, por medio de su expresión lectora.</p> <p>Competencia(s): Dramatizar el cuento inventado.</p> | <p>Iniciales: Dinámica "Pasando la lana" (título del cuento, personajes, inicio del cuento, desarrollo de cuento, fin del cuento, para que sea más divertido haremos penitencia) Has visto alguna dramatización de algún cuento. ¿has escuchado que sus voces son diferentes? Imitar sonidos onomatopéyicos. Me divierto dramatizando mi cuento Hoy vamos a dramatizar el cuento inventado por nosotros.</p> <p>De desarrollo: Escucha la narración del cuento con las diferentes voces que imita la maestra.</p> <p>De síntesis y fijación Dramatiza el cuento narrado por la docente.</p> | <p>Hojas Canción Lápices Lana Cuento inventado vestuario</p> | <p>Dramatiza el cuento inventado Utiliza vestuario relacionado al cuento Se desenvuelve con espontaneidad</p> |

ANEXO 5

Datos Generales

Materia: Expresión Corporal Bloque: 5(1)

Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|--|--|--|--|
| <p>Objetivo: Fortalecer la pinza digital, por medio de actividades grafo plásticas, para afianzar la pre escritura.</p> <p>Competencia(s): Trozar y pegar papeles utilizando la pinza digital.</p> | <p>Iniciales: Canción "Jugando con mis dedos" ¿Sabes para qué sirven los dedos? ¿Qué se puede hacer con los dedos? ¿Sabes qué es trozar? ¿Sabes qué dedos se utiliza para trozar? Moviendo mis dedos Hoy vamos a utilizar nuestros índice y pulgar y los vamos a mover como el pico del pollito (abre y cierra)</p> <p>De desarrollo: Explicación de lo que es rasgar y darle un pedazo de papel a cada aprendiz. Troza papeles pequeños.</p> <p>De síntesis y fijación Pega los papeles trozados dentro del gráfico(mano).</p> | <p>Hojas</p> <p>Canción</p> <p>Lápices</p> <p>Revistas</p> <p>Goma</p> <p>Cartulinas</p> | <p>Utiliza la pinza digital para trozar, arrugar y rasgar</p> |

ANEXO 6

Datos Generales

Materia: Expresión Bloque: 5

Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|---|--|--|---|
| <p>Objetivo: Objetivo: Fortalecer la pinza digital, por medio de actividades grafo plásticas, para afianzar la pre escritura.</p> <p>Competencia(s): Realizar mullos de papel utilizando solo la pinza digital.</p> | <p>Iniciales: Juega haciendo pelotas de papel. Arruga el papel para formar una pelota utilizando sus manos. Juega con la pelota apretándola con la mano, luego con cada uno de los dedos Mis dedos tienen magia Hoy niños vamos a construir mullos de papel utilizando solo la pinza digital.</p> <p>De desarrollo: Entregar el material Explicación de cómo elaborara los mullos de papel solo con la piza digital. Con la ayuda de la docente realiza un mullo de papel</p> <p>De síntesis y fijación Realiza cinco mullos de papel con la técnica del arrugado, utilizando la pinza digital.</p> | <p>Hojas</p> <p>Canción</p> <p>Lápices</p> <p>Revistas</p> <p>Goma</p> <p>Cartulinas</p> | <p>Emplea la piza digital en elaboración de mullos de papel</p> |

ANEXO 7

Datos Generales

Materia: Expresión Bloque: 5

Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|--|--|--|---|
| <p>Objetivo: Objetivo: Fortalecer la pinza digital, por medio de actividades grafo plásticas, para afianzar la pre escritura.</p> <p>Competencia(s): Enrosca y desenrosca los picos de las botellas.</p> | <p>Iniciales: Canción de los dedos Ejercicios con las manos y dedos Recordemos ¿qué es trozado, rasgado y arrugado? ¿Sabes para qué sirve la pinza digital? ¿Sabes abrir botellas? ¿Sabes abrir la llave de agua? ¿Sabes qué es enrosca y desenrosca? Jugando con las tapas y botellas Niños nuestro objetivo hoy es enrosca y desenrosca, los picos de las botellas, utilizando solo la pinza digital, para fortalecer nuestros dedos índice y pulgar.</p> | <p>Hojas Canción Lápices Revistas Goma Cartulinas Juego de botellas Bolas Papel arrugado Trozado rasgado</p> | <p>Enrosca y desenrosca las botellas, utilizando la pinza digital.</p> |

| | | | |
|--|---|--|--|
| | <p>De desarrollo: Enroscamos y desenroscamos los picos de las botellas solo con la pinza digital Con la pinza digital colocamos en las botellas más pequeña los papeles arrugados. Utilizando la pinza digital colocamos las bolitas de colores en las botellas medianas. Utilizando la pinza digital colocamos los mullos en las botellas medianas.</p> | | |
| | <p>De síntesis y fijación En botella sueltas desenrosca y enrosca utilizando solo la pinza digital Agarra objetos del tablero solo con la pinza digital y la introduce en la botella y luego que termine enrosca solo con la pinza digital.</p> | | |

ANEXO 8

Datos Generales

Materia: Expresión Bloque: 5

Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|---|---|--|--|
| <p>Objetivo: Objetivo: Fortalecer la pinza digital, por medio de actividades grafo plásticas, para afianzar la pre escritura.</p> <p>Competencia(s): Realizar un collar utilizando mullos</p> | <p>Iniciales: Canción de las manos Ejercicios con las manos y dedos Recordemos ¿qué es enroscar y desenroscar? ¿Sabes para qué sirve la pinza digital? ¿Sabes qué una pinza depilatoria y pinza de usos varios? Aprendo jugando con las pinzas Niños nuestro objetivo hoy es utilizar las pinzas depilatorias y pinzas de usos varios, que nos servirán para agarrar diferentes objetos.</p> | <p>Hojas Canción Lápices mullos Goma Mullos Bolitas de colores</p> | <p>Agarra diferentes objetos utilizando la pinza depilatoria y de usos varios.</p> |

De desarrollo:
Enroscamos y desenroscamos los picos de las botellas solo con la pinza digital
Con la pinza digital colocamos en las botellas más pequeña los papeles arrugados.
Utilizando la pinza digital colocamos las bolitas de colores en las botellas medianas.
Utilizando la pinza digital colocamos los mullos en las botellas grandes.

De síntesis y fijación
Realiza el collar de cuentas.

ANEXO 9

Datos Generales

Materia: Expresión Corporal

Bloque: 5

Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|--|---|---|---|
| <p>Objetivo: Fortalecer la motricidad gruesa, por medio de actividades lúdicas, para mejorar su coordinación y equilibrio</p> <p>Competencia(s): Caminar en diferentes direcciones y diferentes texturas</p> | <p>Iniciales: Dinámica "Cuando un cristiano baila" Ejercicios moviendo todo el cuerpo ¿Sabes caminar sobre las líneas y texturas? ¿Sabes lo que es una textura? Camino y aprendo Niños en este día vamos aprender a caminar sobre las líneas, texturas y con objetos sobre la cabeza.</p> <p>De desarrollo: Caminamos sobre las líneas que observas. Sigue el camino de las texturas en el patio de la escuela sobre el césped y en las gradas. Camina un texto en la cabeza.</p> <p>De síntesis y fijación Camina sobre cubetas de huevos con un libro sobre la cabeza.</p> | <p>Hojas Dinámica Textos tiza Patio Canchas</p> | <p>Camina en línea recta con peso sobre la cabeza</p> |

ANEXO 10

Datos Generales

Materia: Expresión

Bloque: 5

Curso y/o Paralelo: UNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|---|---|---|--|
| <p>Objetivo: Fortalecer la motricidad gruesa, por medio de actividades lúdicas, para mejorar su coordinación y equilibrio</p> <p>Competencia(s): Saltar con los pies juntos y en un solo pie.</p> | <p>Iniciales: Dinámica "Salto porque estoy contento" ¿Sabes balancear tu cuerpo de un lado a otro? ¿Sabes saltar en un pie y en dos pies? Me divierto saltando Hoy niños vamos aprender a saltar con un pie , con los dos pies juntos y saltos combinados..</p> <p>De desarrollo: Levanto un pie y luego el otro. Me paro en un solo pie levantando los brazos. Balanceo mi cuerpo en un solo pie El mismo ejercicio lo hago con el otro pie Saltamos con un solo pie y luego con el otro Hacemos saltos combinados saltamos con los pies juntos</p> <p>De síntesis y fijación Saltamos obstáculos pequeños con los pies juntos Juega a la rayuela</p> | <p>Recursos humanos</p> <p>Niños y docente</p> <p>Patio</p> <p>rayuela</p> | <p>Salta obstáculos pequeños con un solo pie.</p> |

ANEXO 11

Datos Generales

Materia: Expresión

Bloque: 5

Curso y/o Paralelo: ÚNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|---|---|---|--|
| <p>Objetivo: Fortalecer la motricidad gruesa, por medio de actividades lúdicas, para mejorar su coordinación y equilibrio</p> <p>Competencia(s): Saltar a la cuerda</p> | <p>Iniciales:</p> <p>Dinámica “Salto porque estoy contento”</p> <p>¿Ejercicios saltando objetos pequeños</p> <p>¿Sabes saltar a la cuerda?</p> <p>Me divierto saltando con la cuerda</p> <p>Hoy niños vamos aprender a saltar con la cuerda.</p> | <p>Cuerdas</p> <p>Patio de la escuela</p> | <p>Salta a la cuerda con los pies juntos.</p> |
| | <p>De desarrollo:</p> <p>Realiza movimientos con los brazos adelante y atrás</p> <p>Coge la cuerda sobre los mangos plásticos de la cuerda</p> <p>Dobla tus codos cerca de tus oídos</p> <p>Deja que la cuerda caiga al suelo</p> <p>La cuerda debe caer el piso para saltar.</p> <p>Salta por encima de la cuerda</p> | | |
| | <p>De síntesis y fijación</p> <p>Juegos a salta la cuerda</p> | | |

ANEXO 12

Datos Generales

Materia: Expresión

Bloque: 5

Curso y/o Paralelo: ÚNICO

| Objetivo /Competencia | Actividades | Recursos | Evaluación (Formativa o Sumativa) |
|--|--|--|---|
| <p>Objetivo: Fortalecer la motricidad gruesa, por medio de actividades lúdicas, para mejorar su coordinación y equilibrio</p> <p>Competencia(s): Lanzar la pelota sobre la dirección indicada.</p> | <p>Iniciales: Dinámica “Juego imaginario árbol de manzana” ¿Sabes atrapar globos ¿Sabes lanzar la pelota? Me divierto lanzando la pelota Nuestro objetivo el día de hoy será aprender a lanza la pelota.</p> <p>De desarrollo: Manipula la pelota Hace rodar la pelota Coge la pelota y la da a su compañero En un círculo lanza el balón Lanza la pelota hacia arriba. Patea el balón a larga distancia.</p> <p>De síntesis y fijación Juega con la pelota a las quemadas.</p> | <p>Pelota</p> <p>Patio de la escuela</p> | <p>Lanza y atrapa la pelota.</p> |
| | | | |

ANEXO 13 TEST DE MOTRICIDAD FINA Y GRUESA PARA PREPARATORIA

INSTRUCCIONES:

Esta prueba diagnóstica sobre la madurez motriz es indispensable en los niños de Preparatoria. Se aplica de manera individual y sin límite de tiempo.

COORDINACIÓN DINÁMICA

- a) Que salte en un solo pie
- b) Con una mano o dos rebote la pelota grande.
- c) Lanzar la pelota hacia arriba y volver a cogerla.

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva cuando la coordinación tanto del pie como de la mano es perfecta (no se admite zigzag ni sobre boteo)

MOTRICIDAD GRUESA

- a) Saltar con dos pies juntos una distancia de aproximadamente 26 cm.
- b) Saltar hacia atrás una distancia de aproximadamente 32 cm.
- c) Saltar una cuerda que se encuentre a una altura de 20 cm de altura con ambos pies alternados.
- d) Bajar las escaleras alternando ambos pies de manera coordinada.
- e) Caminar apoyándose únicamente en los talones.
- f) Gatear (posición de los pies sin rotación, brazos ligeramente flexionados, manos apoyadas por las palmas con los dedos ligeramente abiertos, apoyo de las rodillas en avance alterno, ligeramente separadas por unos 20 cm.)

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo dos errores.

EXPRESIVO – MANUAL

Consta de 10 ítems. Diagnostica cómo se expresa el niño en forma visomotora .se le dice yo te nombro un objeto y tú responderás con mímica (señas)

- 1.Martillo
- 2.Guitarra
- 3.Tenedor
- 4.Teléfono
- 5.Cepillo
- 6.Tijeras
- 7.Sacapuntas
- 8.Lápiz
- 9.Cuchillo
- 10.Escoba

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva admitiendo dos errores.

COORDINACIÓN VISO MOTORA

Consta de tres tarjetas gráficas, diagnóstica coordinación viso motora. Se pide al niño que copie los dibujos de las tarjetas.

EVALUACIÓN: Se evalúan la rotación, integración y perseverancia. Se calificará como área positiva sin admitir errores.

Rotación: cambio de posición de la figura más de 45°.

Integración: separación de las partes de la figura en por lo menos 3 mm.

Perseverancia: cuando ha dibujado más de 15 puntos.

DESARROLLO MANUAL

Diagnostica la motricidad fina. Se pide al niño que recorte lo más rápido que pueda la siguiente figura sin topar las líneas laterales.

EVALUACIÓN: Se acredita como área positiva, cuando corta más de 50% del dibujo sin ningún error (en un minuto).

- a). Trozar
- b). Rasgar
- c). Entorchar
- d). Bolitas de papel (utilizando pinza digital)

TEST DE MOTRICIDAD FINA Y GRUESA PARA PREPARATORIA

HOJA DE RESPUESTAS

Nombre del niño:.....

Fecha de nacimiento:.....

Edad:.....

Fecha de aplicación:

COORDINACIÓN DINÁMICA

- a) saltar..... b) botear..... c) lanzar.....

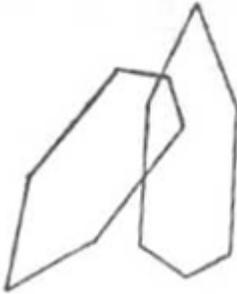
MOTRICIDAD GRUESA

a)..... b) c) d) e) f)

EXPRESIVO – MANUAL

1)..... 2)..... 3)..... 4)..... 5)..... 6)..... 7)..... 8)..... 9)..... 10).....

COORDINACIÓN VISO MOTORA

| | | |
|---|--|--|
|  | | |
| | | |

DESARROLLO MANUAL

- a) Trozar..... b) Rasgar..... c) Entorchar..... d) Bolitas de papel.....

RESULTADO:

Áreas habilitadas:

Áreas debilitadas:

TOTAL: _____

Anexo 20. LISTA DE COTEJO “SALTO CON UN PIE Y LOS DOS PIES”

| NÓMINA | Se para en un solo pie | | | Salta en un solo pie con seguridad | | | Salta obstáculos con seguridad | | |
|--------|------------------------|----------------|-------|------------------------------------|----------------|-------|--------------------------------|----------------|-------|
| | SIEMPRE | FRECUENTEMENTE | UNICA | SIEMPRE | FRECUENTEMENTE | NUNCA | SIEMPRE | FRECUENTEMENTE | NUNCA |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Anexo 21 RUBRICA DE MOTRICIDAD GRUESA (salta a la cuerda)

| BOMBRE Y APELLIDO: | | |
|---|---|--|
| MB | B | R |
| Extiende bien sus brazos y los lleva al oído. | Extiende sus brazos y los acerca al oído. | Extiende sus brazos sin llevar al oído. |
| Coge la cuerda sobre los mangos. | Coge la cuerda por donde sea. | Coge la cuerda sin la posición de salto. |
| Deja caer la cuerda al suelo y salta. | Dela caer la cuerda. | Coloca la cuerda en el suelo. |

Anexo 22. LISTA DE COTEJO “LANZA LA PELOTA SOBRE LA DIRECCION INDICADA”

| NÓMINA | Lanza la pelota en la dirección correcta | | | Agarra la pelota que le lanza el compañero | | | Patea la pelota en la dirección determinada. | | |
|--------|--|---------------|-------|--|---------------|------|--|---------------|-------|
| | SIEMPRE | FRECUEMEMENTE | NUNCA | SIEMPRE | FRECUEMEMENTE | UNCA | SSIEMPRE | FRECUEMEMENTE | NUNCA |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Anexo 23

ENCUESTA A LA DIRECTORA

Con el fin de conocer la aplicación de estrategias metodológicas sobre la motricidad fina y gruesa en los niños de preescolar, se realizará ésta entrevista para obtener información necesaria en base a sus respuestas.

1.- Incentivaría la implementación de actividades educativas orientadas a estimular y fortalecer la motricidad fina y gruesa.

SI..... NO.....

2.- Cree usted que la percepción viso- motriz influye en al aprendizaje básico de los niños y niñas.

SI..... NO.....

3.- Cree usted que los niños y niñas necesitan actividades que estimulen tanto la motricidad fina como la gruesa.

SI..... NO.....

4.- En la institución se promueve las actividades deportivas en los estudiantes.

SI..... NO.....

5.- Cree usted que los bajos rendimientos académicos están relacionados con la motricidad fina y gruesa.

SI..... NO.....

6.- ¿Usted sabe lo que es un proyecto de innovación?

7.- Cree que usted que un proyecto de innovación para habilidades motrices ayudaría a los estudiantes de preescolar.

Anexo 24

ENCUESTA A DOCENTES

Con el fin de conocer la aplicación de estrategias metodológicas sobre la motricidad fina y gruesa en los niños de preescolar, se realizará ésta entrevista para obtener información necesaria en base a sus respuestas.

¿Cree usted que la percepción viso-motriz influye en el aprendizaje básico de los niños y niñas?

SI..... NO.....

2.- ¿Los niños y niñas construyen objetos con logos?

SI..... NO.....

3.- ¿Los niños y niñas muestran interés por las actividades físicas y deportivas?

SI..... NO.....

4.- ¿Los niños y niñas son capaces de controlar sus movimientos corporales como: caminar, correr y saltar?

SI..... NO.....

5.- ¿Los estudiantes utilizan la pinza digital para coger el lápiz?

SI..... NO.....

6.- ¿Los estudiantes moldean figuras con plastilina?

SI..... NO.....

7.- ¿Usted sabe lo que es un proyecto de innovación?

8.- Cree que usted que un proyecto de innovación para habilidades motrices ayudaría a los estudiantes de su grado.

Anexo 25

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Con el fin de conocer la aplicación de estrategias metodológicas sobre la motricidad fina y gruesa en los niños de preescolar, se realizará ésta entrevista para obtener información.

1.- ¿Su hijo(a) coge correctamente el lápiz utilizando la pinza digital?

SI..... NO.....

2.- Su hijo(a) sube y baja las gradas alternando los pies?

SI..... NO.....

3.- Su hijo(a) juega con plastilina

SI..... NO.....

4.- Su hijo(a) realiza actividades deportivas

SI..... NO.....

5.- Su hijo(a) tapa y destapa botellas sin la ayuda de un adulto.

SI..... NO.....

6.- Usted que es un proyecto de innovación.

7.- Usted sabe que son las habilidades motrices y la percepción viso-espacial.

8.- Cree usted que un proyecto de innovación para habilidades motrices ayudaría a los estudiantes de preescolar.

Fotos

Figura 1



Elaboración propia. (Innovación Pedagógica)

Figura 2



Elaboración propia. (Entorchando papel)

Figura 3



Elaboración propia. (Expresando mis ideas)