



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Rubio, junio de 2025



REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDUCACIÓN INICIAL

**Trabajo presentado para optar al Grado de Magister en Innovaciones
Educativas**

**Autor: Adiela Acosta Torrado
Tutor: Dra. Neove Peñaloza**

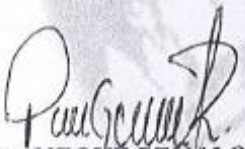
Rubio, junio de 2025

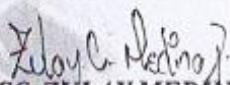


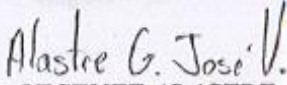
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL "GERVASIO RUBIO"
SECRETARÍA

A C T A

Reunidos el día lunes, veintiséis del mes de mayo de dos mil veinticinco, en la sede de la Subdirección de Investigación y Postgrado, del Instituto Pedagógico Rural "Gervasio Rubio" los Ciudadanos: **NEOVE PEÑALOZA (TUTORA)**, **ZULAY MEDINA** y **VICENTE ALASTRE**, Cédulas de Identidad Nros. V.- 14.776.387, V.- 19.034.736 y V.- 17.876.550, respectivamente, Jurados designados en el Consejo Directivo N° 643, con fecha del 03 de julio de 2024, de conformidad con el Artículo 164 del Reglamento de Estudios de Postgrado Conducentes a Títulos Académicos, para evaluar el Trabajo titulado: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDUCACIÓN INICIAL"**, PRESENTADO POR LA PARTICIPANTE, **ACOSTA TORRADO, ADIELA**, Cédula de Ciudadanía N° C.C.- 37.367.418 / Pasaporte N° P.- BA235753 como requisito parcial para optar al título de **Magister en Innovaciones Educativas**, acuerdan, por unanimidad de conformidad con lo estipulado en los Artículos 177 y 178 del Reglamento de Estudios de Postgrado de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador el siguiente veredicto: **APROBADO**, en fe de lo cual firmamos.


DRA. NEOVE PEÑALOZA
C.I. N° V.- 14.776.387
TUTORA


MSC. ZULAY MEDINA
C.I. N° V.- 19.034.736


MSC. VICENTE ALASTRE
C.I. N° V.- 17.876.550



ÍNDICE DE CONTENIDO

LISTA DE TABLAS.....	vi
RESUMEN	vii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPITULO I	4
EL PROBLEMA	4
Planteamiento del Problema	4
Objetivos de la Investigación.....	10
Justificación e Importancia de la Investigación	11
CAPITULO II	15
MARCO TEÓRICO.....	15
Antecedentes de la Investigación.....	15
Bases Teóricas	16
Teorías que sustentan la Investigación	36
Bases legales.....	40
CAPITULO III	43
MARCO METODOLÓGICO	43
Naturaleza de la Investigación	43
Fases de la Investigación.....	45
Escenario de la investigación.....	46
Informantes clave.....	46
Técnicas e instrumentos para la recolección de la información	48
Criterios de Fiabilidad y Validez	49
Proceso de Interpretación de la Información.....	50
CAPÍTULO IV	50
LOS RESULTADOS	50

Fase de Diagnóstico	50
Fase de Diseño	62
Presentación	62
Fase de Aplicación	69
Fase de Valoración	74
CAPÍTULO V	76
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
Conclusiones.....	76
Recomendaciones	78
REFERENCIAS.....	80

LISTA DE TABLAS

	Pp
Tabla 1. Descripción de los informantes clave.....	47
Tabla 2. Categoría: El Juego.....	52
Tabla 3. Categoría estrategias de enseñanza.....	55
Tabla 4. Categoría Motricidad Fina.....	57
Tabla 5. Síntesis de los resultados del diagnóstico.....	60
Tabla 6. Planeación de acciones.....	63
Tabla 7. Aplicación de las actividades.....	68
Tabla 8. Valoración.....	72

**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA EXPERIMENTAL LIBERTADOR
INSTITUTO PEDAGÓGICO RURAL “GERVASIO RUBIO”
Maestría en Innovaciones Educativas**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA PARA DESARROLLAR
LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

Autor: Adiel Acosta Torrado

Tutor: Dra. Neove Peñaloza

Fecha: enero de 2025

RESUMEN

La educación inicial, es una de las etapas cruciales en el desarrollo de la personalidad, dado que quienes están allí, se encuentran atravesando por la primera infancia, etapa esencial para la configuración de los sujetos, de allí que el objetivo general del presente estudio se enmarca en: Promover el juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en la educación inicial en la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander. Por lo que se desarrolló un estudio enmarcado en los lineamientos de la investigación cualitativa, por lo que se determinó como método la investigación acción participante, con tres etapas consecutivas, diagnóstico, diseño, aplicación y valoración. Se seleccionaron como informantes clave a una coordinadora de educación inicial y tres docentes de educación inicial, a quienes se les aplicaron entrevistas, los datos se organizaron por medio de la categorización, lo que permitió contar con los hallazgos de una manera precisa, dentro de los cuales se presentan el hecho que las estrategias empleadas en el desarrollo de la motricidad fina no es del todo efectiva, por esta razón se procedió con el diseño y aplicación de estrategias de enseñanza, centradas en el juego, lo cual, fue aplicado de una manera adecuada, logrando generar un impacto significativo en el desarrollo de las mismas y ocasionar un cambio favorable en la realidad educativa.

Descriptores: Juego, Estrategias de enseñanza, motricidad fina

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de los seres humanos, se presenta como un proceso muy complejo, debido a que depende directamente de la evolución tanto orgánica como psicológica de los mismos, en este orden de ideas, es pertinente reconocer como una de las primeras etapas con las que se enfrenta el sujeto a la realidad ajena de su hogar, es la institución educativa, donde se parte de una educación inicial, dirigida a los niños a partir de los 0 años hasta los 6 años de edad, con la finalidad de que socialicen con otros niños de su edad y configuren un desarrollo integral de su personalidad. La educación inicial, es de fundamental relevancia, porque en esta se origina la formación del niño por medio de un equilibrio entre lo intelectual, emocional y psicológico, puesto que, a partir de allí, se suscita un reconocimiento de las potencialidades de cada uno de los infantes.

En Colombia, la educación inicial, se ha constituido como un medio para el aseguramiento del derecho a la formación, por tanto, se considera la política de “cero a siempre”, en esta se busca que todos los niños puedan acceder a la educación, desde los cero meses y lograr por medio de esta una socialización adecuada. La finalidad de la educación inicial en el país es suscitar el desarrollo de mejores condiciones de vida de los infantes, por lo que se requiere de la participación de la familia, es decir, es un trabajo formativo compartido para lograr en el niño la apropiación de conocimientos que le sirvan a lo largo de la vida.

Se requiere entonces dentro de la educación inicial, prestarle atención al desarrollo integral del infante, uno de los elementos de mayor énfasis en este caso, es la motricidad, la cual, se clasifica en fina y gruesa, debido a su complejidad en el abordaje de ambas, se considera precisa la selección de la motricidad fina, porque, además, es uno de los procesos a los cuales se les presta atención en la primera infancia. Es una capacidad que posee la persona, en relación con la ejecución de movimientos precisos, los cuales, son realizados con las manos, en este caso, interviene una coordinación, tanto entre los nervios,

como los huesos y los músculos, la motricidad fina, se presenta como una destreza que posee el ser humano desde su nacimiento y se va perfeccionando en la medida en que el sujeto va creciendo.

Por lo anterior, es la educación inicial, uno de los escenarios propicios para el desarrollo de la motricidad fina, y la enseñanza de actividades con las que se conjugué este particular, en relación con esto, dentro del aula de clase, se asumen actividades como recortar, dibujar, armar rompecabezas, además de esto, las actividades que llaman mayormente la atención de los niños, son las que tienen que ver con el juego, es una de las posibilidades que los docentes deben aprovechar, con la finalidad de que el niño desarrolle sus potencialidades manuales sobre todo, es una capacidad con la que la persona crece e incluso se fortalece con el pasar del tiempo.

El juego, puede ser una de las estrategias de enseñanza en la educación de mayor incidencia, porque es una forma con la que el niño puede aprender de manera divertida, rápida y con significado, para tal fin, el docente debería realizar juegos con los que se fortalezcan actividades y destrezas que orienten un saber esencial en el que se formule el desarrollo de las habilidades motrices. De allí, la importancia de asumir el juego, como una estrategia de enseñanza, dado que con esta el niño experimenta nuevas situaciones de aprendizaje, sin dejar de ser niño y orienta el desarrollo de procesos que favorezcan su parte creativa.

Por este particular, se desarrolla la presente investigación, orientada hacia el empleo del juego como estrategia de enseñanza de la motricidad fina, en relación con esto, se estructuran una serie de capítulos que van desde el I, con el problema, su planteamiento, diseño de los objetivos y la justificación de la misma. El capítulo II, muestra el marco referencial, en el que se abordan los antecedentes, bases teóricas, teorías que sustentan la investigación y el fundamento legal. Además de esto, el capítulo III, muestra la metodología, con base en la naturaleza del estudio, las fases del mismo, así como el escenario y los informantes clave, también los protocolos de recolección y tratamiento de la información. De igual

manera, el capítulo IV, refiere la sistematización de las fases de la investigación acción y en el capítulo V, se presentan las conclusiones y recomendaciones.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema

La formación del ser humano, se muestra como uno de los aspectos ineludibles, para que este alcance su desarrollo integral, de allí que la educación formal, se sistematiza por medio de diferentes niveles, los cuales, se corresponde con los períodos evolutivos del sujeto. En este sentido, uno de los niveles de mayor envergadura en la vida de la persona, es la primera infancia, la cual, va de los 0 a los 7 años de edad, período en el que, además, el niño se enfrenta a la educación inicial, porque es un espacio para que el mismo socialice y se integre a los procesos de formales de educación que se llevan a cabo en las instituciones educativas.

En razón de lo señalado, es preciso referir lo expuesto por el Ministerio de Educación Nacional (2024) quien define a la misma como: “un derecho obligatorio en la primera infancia, donde se brinda una atención integral para el desarrollo pleno de los sujetos” (p. 2), la educación inicial en el país, se constituye como uno de los elementos fundamentales para que se genere el desarrollo integral de los niños, este procesos, permiten poner en práctica una socialización constante, de acuerdo con las expectativas de los sujetos. Es así como mediante prácticas pedagógicas comprometidas, los docentes de este nivel, demuestren un interés en los niños para impulsar así una formación que permita el disfrute dentro de la institución educativa.

La educación inicial en el país, centra su atención en el desarrollo de acciones en las que se busca la calidad de la educación, desde sus primeros inicios, es un proceso en el que se genera una potenciación de las habilidades de

los sujetos, con énfasis en el desarrollo integral de los sujetos, con base en esto, se considera entonces el principio de integralidad, puesto que en la primera infancia se requiere de la intervención de todos los seres humanos, con énfasis en esto, se presenta en la educación inicial, no solo un proceso en el que prevalezca la atención a lo educativo, sino que incluso la salud, es uno de los temas que debe integrarse, de allí que es un espacio en el que se asume el desarrollo del niño desde sus diferentes dimensiones.

De acuerdo con lo señalado, es la educación inicial, un espacio en el que se demanda de la colaboración de los padres, que, en conjunto con los docentes, logran despertar el interés de los niños para asistir a clases, y lograr convertirse en partícipes del proceso educativo, de allí que se conforma un marco de acción en el que se busca el desarrollo de las diferentes potencialidades del sujeto. Es allí, donde el docente requiere de estrategias con las que se dinamice la construcción de conocimientos en este nivel, dado que allí, se busca iniciar con el desarrollo de competencias en los niños, con un interés que tiene que ver directamente con la formación integral de los estudiantes.

Por este motivo, las políticas educativas en Colombia en materia de educación inicial, se enfocan en su totalidad hacia la “atención integral” de los niños, reconociendo que es la primera infancia una de las etapas de mayor rigor, y en las que se deben asumir los diferentes procesos de conformación del sujeto, por tanto, se requiere de prestar atención, no solo a la formación del conocimiento, sino también al desarrollo de destrezas básicas, como es el caso de la motricidad fina, reconocida como la habilidad de movimiento, como el empleo de las manos en diversas actividades, por lo que se requiere de brindar estrategias con las que genere un desarrollo de la motricidad fina y así se logre un impacto favorable en la formación del niño.

Por lo señalado, López (2023) define a la motricidad fina como: “una capacidad que posee el ser humano, para la realización de actividades manuales, la cual se va fortaleciendo en la medida en que el sujeto evoluciona” (p. 3), de

manera que en la educación inicial prestarle atención a la motricidad fina, es necesario porque es una de las formas con las que se favorece el desarrollo del sujeto desde perspectiva coordinada, por medio de la correspondencia entre lo que lleva a cabo los dedos y las manos. De manera que, en la educación inicial, se determinan esas actividades con las que se favorece la adopción de la motricidad fina, una de las estrategias que permite el abordaje de la misma, es el juego, el cual, emerge con la humanidad puesto que el ser humano lo ha utilizado en diferentes contextos y culturas para el esparcimiento y la internación social entre los pueblos. Para Minelva y Torres (2007) “el juego es la actividad más agradable con que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para el esparcimiento” (p.6).

Acorde con la cita, el juego es una actividad de entrenamiento característico del ser humano, que le permite relacionarse y al mismo tiempo comprender el medio sociocultural en el cual se desenvuelve. Es fundamental para la evolución, desarrollo y maduración del niño en la edad escolar al propiciar ambientes educativos en los cuales se articulan procesos cognitivos, interactivos, afectivos y sociales. Además, es de vital importancia en la vida del niño puesto que le permite experimentar y con ello fortalecer el campo experiencial al simular situaciones vinculadas con la realidad.

En atención a lo anterior, el juego es una de las actividades más importantes para el niño de educación inicial que le permite mantenerse en movimiento constante lo que le ayuda a optimizar su motricidad (gruesa – fina) mediante la ejecución de movimientos corporales. Al mismo tiempo, en la educación inicial favorece la socialización de los infantes, propiciando la integración, la formación en valores, la aceptación de normas y/o reglas, además del desarrollo cognitivo, comunicativo y emocional. Por ello, emplear el juego como estrategia de enseñanza en las actividades escolares con los niños y niñas

de educación inicial, es sin duda una herramienta que posibilita el desarrollo de la inteligencia corporal y kinestésica para fortalecer la motricidad fina.

Dentro de este orden de ideas como lo afirma Zapata (1989), “el juego es un componente esencial en la educación inicial, donde los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa” (p.114). En otras palabras, cuando se utiliza en juego en el proceso de enseñanza dentro de la educación inicial, se ofrece al educando espacios participativos que proporciona grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria, el arte del lenguaje, desarrollo de la motricidad fina.

Por todo lo expresado, es necesario destacar que el juego como estrategia de enseñanza es primordial en la educación inicial por ser el primer nivel del sistema educativo colombiano que brinda al educando experiencias educativas vinculadas con el conocer, hacer, convivir y ser. Aprendizajes promovidos por la UNESCO que desde la práctica pedagógica facilitan a los niños y niñas un entorno educativo para construir su propio conocimiento a partir de las experiencias que adquiere en cada uno de los ambientes de aprendizajes. Al mismo tiempo, en la educación inicial los educandos consolidan sus conocimientos en la medida que interactúan con el contexto sociocultural y al transformar su estructura cognitiva

En función a lo anterior, Iglesias (2006) señala que el nivel de educación inicial “reviste una importancia crucial en el desarrollo social del niño y la niña unido a sus posibilidades para dirigir de forma científica la asimilación de los conocimientos y la formación de habilidades” (p.34). De lo planteado por el autor, se asume que la educación inicial para los niños y niñas representa un proceso complejo donde deben ser tomadas en consideración sus potencialidades, de igual manera propiciar experiencias de aprendizaje que permitan satisfacer las necesidades e intereses de los estudiantes, con el propósito de encauzar de manera apropiada su proceso educativo y esto se puede lograr a través del juego como estrategia de enseñanza para fortalecer la motricidad fina.

No obstante, en la educación inicial específicamente en la Institucion Educativa Carlos Pérez Escalante Sede Nuestra Señora de Chiquinquirá de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander se evidencian una serie síntomas que permiten confirmar que en la práctica pedagógica los profesores no utiliza el juego como estrategia en la enseñanza al respecto Duran (2013) expresa “... la educación inicial durante largos años ha estado determinado en el contexto colombiano al asistencialismo” (p.45), en otras palabras, solo se limitan al desarrollo de contenidos de forma tradicional si utilizar estrategias de enseñanza innovadoras que propicien aprendizajes significativos.

De la misma forma, en la práctica pedagogía el profesor se centra en una enseñanza academicista que no toma en cuenta el interés del estudiante y sus necesidades particulares tal como lo sostiene Torres (2020) “...dada la complejidad de la educación inicial, cada vez se hace más impostergable una enseñanza que este en correspondencia con la realidad y necesidades de los niños y niñas y del contexto sociocultural que lo rodea” (p.13), ósea que, es necesario el desarrollo de estrategias de enseñanza innovadores que procuren el diseño de actividades que procuren dar respuesta a los intereses del estudiante.

Igualmente, en el aula de clase de educación inicial se ha observado como los profesores no utilizan actividades didácticas transformadoras que permitan el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas. En este sentido Duran (2013) sostiene “aunque el estado colombiano ha implementado reformas en el sistema educativo estas no han tenido el impacto esperado en la población estudiantil; puesto que los profesores no están implementados estrategias que contribuyan a la innovación” (p.7), cabe decir que para fortalecer la motricidad fina no se utilizan los juegos motrices que son necesarios para desarrollar en los niños este tipo de motricidad.

Otro síntoma que evidencia la problemática es la ausencia de juegos en el proceso de enseñanza en la educación inicial debido a que los contenidos programáticos se desarrollan de manera tradicional por lo que el profesor se

centra en clases magistrales que solo procura avanzar en los contenidos planificados. En esta misma dirección Torres (2020) expone “en la actualidad la enseñanza suele desarrollarse de manera tradicional, el aprendizaje significativo es escaso; porque los docentes se limitan a ejecutar actividades que poco sentido tiene para el niño, el juego es el gran ausente en las aulas” (p.14). En efecto, los profesores de educación inicial lejos de provocar un aprendizaje significativo con el uso del juego suelen conformarse con una enseñanza poco participativa y motivadora.

Aunado a ello, se evidencia dificultad de los niños y niñas al momento de ejecutar actividades que requiere el desarrollo de la motricidad fina tales como falta de coordinación viso manual al participar en actividades que requiere combinar en uso de las manos y otra parte del cuerpo. También dificultades en la coordinación bimanual al momento de recortar, colorear, sombrear, generar trazos de algunas letras, esto ocasiona en el niño en algunos casos frustración porque al no encontrar los elementos necesarios para alcanzar el desarrollo motriz, prefiere dejar de lado la tarea, sin cumplir la misma debidamente.

Posiblemente entre las causas de las situaciones citadas se pueden mencionar; la ausencia de concomimiento por parte del docente para el manejo de estrategias de enseñanza que permitan la incorporación del juego en la práctica pedagógica, escasa actualización y capacitación profesional de los profesores que le permiten conocer las nuevas tendencias pedagógicas que se aplican en la enseñanza, desconocimiento de juegos motrices que se pueden utilizar en la enseñanza, poco desarrollo por parte del profesor de actividades recreativas vinculadas al juego, falta de entornos educativos con material didáctico para utilizar el juego como estrategia de enseñanza, falta de espacios lúdicos en el aula de clase para realizar juegos interactivos.

De continuar la situación descrita en la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander posiblemente en la práctica pedagógica se continúen desarrollando estrategias de enseñanza que no se

apoyen el juego para fortalecer la motricidad fina de los niños y niñas y al mismo tiempo un aprendizaje significativo. Por ello, es necesario proponer el juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en la educación inicial.

En correspondencia con todo lo planteado se presentan las siguientes interrogantes ¿Cómo promover el juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial en la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante sede Nuestra Señora de la Chiquinquirá de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander? ¿Cuáles son las estrategias de enseñanza utilizadas por los profesores de educación inicial en el desarrollo de la motricidad fina?, ¿Qué acciones diseñar para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial?, ¿Cómo ejecutar acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial? ¿Cuál es el impacto en la ejecución de acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial?

Objetivos de la Investigación

General

Promover el juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en la educación inicial en la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander

Específicos

Diagnosticar las estrategias de enseñanza utilizadas por los profesores de educación inicial en el desarrollo de la motricidad fina.

Diseñar acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial.

Ejecutar acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial.

Valorar el impacto en la ejecución de acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial.

Justificación e Importancia de la Investigación

La educación inicial, es uno de los niveles de formación de mayor incidencia en el ser humano, porque se brinda formación en la primera infancia, de allí que dentro de los beneficios que se formulan en la misma, se referencia la socialización, como uno de los procesos necesarios en los que el niño se interrelaciona con personas diferentes a las de su familia. Además de esto, en la educación inicial, se le presta atención al desarrollo neuronal, por lo que el aprendizaje que allí se genera impacta de manera directa en el desarrollo de las competencias de los niños, es así como se inicia al niño en el abordaje de sus primeros conocimientos, constituyendo sus aprendizajes como base fundamental de su desarrollo.

La educación inicial, es uno de los procesos en los que se fomenta el desarrollo del pensamiento, de valores, de competencias ciudadanas, en fin, es uno de los niveles esenciales para que se origine el compañerismo y se generen los procesos de alteridad y de entendimiento con los demás, se formula mediante una comunicación, en la que el niño comienza a resolver problemas. Otra de las situaciones a las cuales se les presta atención en la educación inicial, es al desarrollo de la motricidad fina, con la que se genera un proceso en el que se corresponde el desarrollo manual del niño, precisando cortes, trazos,

manipulación de elementos, lo cual, se va fortaleciendo en la medida en que se va evolucionando en la vida.

Uno de los mecanismos, con los que se atiende el desarrollo de la motricidad fina, es el juego, el cual, es de vital importancia desde una perspectiva personal y sociocultural puesto que le permite a los niños y niñas expresarse de un modo muy particular, que exterioriza de forma directa su forma de ser, la manera de relacionarse e interactuar, experimentar y descubrir el entorno que lo rodea. A la par, propicia experiencias significativas que benefician para que el niño o niña identifique sus capacidades, fortalezas y limitaciones. Armar su mundo, echar abajo y rehacer como se hace con un juego de legos en donde los niños construyen torres y las destruyen. Como lo expresa el Ministerio de Educación Nacional (2014) “el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, al preguntarse, “que puedo hacer con este objeto”, y es a partir de ello que los participantes desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de crear estrategia” (p.16)

Por lo citado, el juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial propicia que los niños y niñas desarrollen habilidades y destrezas acorde con este nivel del sistema educativo; la adquisición de competencias en las diferentes áreas del conocimiento del plan de estudios, espacios de aprendizaje que contribuyan al desarrollo cognitivo y afectivo que favorece las relaciones entre los estudiantes elemento vital para la interacción en la sociedad. Además, se toma en cuenta; la autonomía para que los niños tomen decisiones acordes a sus intereses, despierta la curiosidad para dar respuesta a todas las interrogantes que se plantean los niños de todo lo que acontece en su entorno.

En atención a lo expresado, la presente investigación se justifica en el aspecto teórico al abordar diferentes posturas teóricas en las que se definen las estrategias de enseñanza relacionadas con el desarrollo de la motricidad fina, además de esto, se define el juego como estrategias, es un medio en el que se involucran diversos autores que dan sustento conceptual a la presente

investigación. En este mismo orden de ideas, se realiza un barrido de investigaciones previas con las que se reconoce el estado del arte en relación con el desarrollo de la motricidad fina por medio del juego en la educación inicial, esto permite contar con las evidencias necesarias para formular un material de consulta referencial que sirva de base a otras investigaciones que propicien la concreción de un aporte que dinamicen los aspectos formativos en la primera infancia.

En lo metodológico por el uso de paradigma interpretativo, el enfoque cualitativo y el método fenomenológico, esto permitirá la adopción de protocolos que den paso al diseño de instrumentos para la recolección de información, los cuales, serán administrados a los sujetos que se seleccionarán para tal fin, asimismo, es importante reconocer la sistematicidad que los objetivos de la investigación proponen, dado que, se está en presencia de una investigación científica, con la que se brindará un sustento al tema de la motricidad fina, así como también, lo que tiene que ver con el juego como estrategia en la educación inicial.

En lo práctico por procurar diseñar un compendio de acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de la institución objeto de estudio, es un estudio novedoso e innovador, por lo que se responde a las exigencias de una educación inicial en la que prevalezca la diversión, y la atención, con base en esto, se formula un proceso en el que se reconoce el desarrollo de procesos que son requeridos por los docentes, para que se dinamicen las aulas de clase en la educación inicial, tomando como referente la mejora de la calidad de la misma, puesto que es esencial para el progreso de la primera infancia.

Asimismo, el presente estudio, se vincula al Núcleo Educación en Movimiento (NIEDMO) línea de investigación Pedagogía Motriz y Ciencias Aplicadas a la Actividad Física, esto porque posterior a una detallada revisión del repositorio de la universidad, se logró determinar que en esta línea, es donde se

encuentran adscritos la mayoría de investigaciones desarrolladas sobre el tema de la motricidad, al respecto, se referencia este particular, porque es una de las formas con las que se evidencia la relevancia institucional del presente estudio.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

Los aportes referenciales, en la definición de una investigación son esenciales, por este motivo, Arias (2012) considera que: “el marco teórico o marco referencial, es el producto de la revisión documental-biográfica, y consiste en una recopilación de ideas, posturas de autores, conceptos y definiciones, que sirven de base a la indagación por realizar” (p.106). En otras palabras, el marco teórico en una investigación es el apartado que contiene los antecedentes de la exploración que consistes en los trabajos que se relaciona con el objeto de estudio. Las bases teóricas que corresponde a los constructos y teorías que se vinculan con tema de la investigación y las bases legales que se constituye por toda la normativa legal que se relaciona con el objeto de estudio.

Antecedentes de la Investigación

En una investigación los antecedentes son los trabajos anteriores relacionados con el objeto de estudio. Para Tamayo y Tamayo (2004), “todo hecho anterior a la formulación del problema que sirve para alcanzar, juzgar e interpretar el problema planteado, constituye los antecedentes” (p.146). Cabe decir, que los antecedentes son trabajos que se ubican en el mismo nivel de la indagación y tiene relación con el objeto de estudio. Por ello a continuación se presentan trabajos de grado de maestría en el ámbito internacional, nacional y local.

En el contexto internacional se tiene en Perú la investigación de Aguilar (2022) titulada El juego lúdico mejora la motricidad fina en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuerón Distrito San Jacinto, Región Tumbes, 2021. Para optar al título de magister en la Universidad Católica de los Ángeles Chimbote. El propósito fue determinar de qué manera el juego

lúdico mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuerón distrito san jacinto Región Tumbes. La metodología se ubicó en el enfoque cuantitativo, diseño preexperimental con una población muestral de 15 estudiantes de 3,4 y 5 años de educación inicial. Para obtener los datos se utilizó la técnica de la observación virtual no participante y como instrumento la ficha de observación.

Después del análisis e interpretación de la información la investigadora llegó a la conclusión de que los juegos lúdicos influyen positivamente y favorecen el desarrollo de la motricidad fina que se demostró con la aplicación del pre test al inicio y un post test después aplicar los juegos. Se aceptó la hipótesis de la investigación por los resultados obtenidos en la prueba estadística de Wilcoxon. En antecedente mencionado aporta a la investigación elementos teóricos relacionados con el juego y la motricidad fina tópicos que también se abordan en las bases teóricas.

De igual forma se tiene en República Dominicana la investigación de Sánchez (2018) llamada Estrategias lúdicas implementadas por los docentes para el desarrollo de la motricidad fina en los niños del segundo ciclo del nivel inicial de la Escuela José German Sánchez Pueblo Cienfuegos, Santiago, distrito educativo 08-04 año escolar 2017-2018. El propósito de la investigación fue Determinar cuáles son las estrategias lúdicas implementadas por los docentes para el desarrollo de la motricidad fina en los niños del segundo Ciclo del Nivel Inicial de la escuela José German Sánchez Puello. La metodología se ubicó en el enfoque cuantitativo, investigación no experimental por ello La población fue 88 estudiantes y 3 profesores mientras que la muestra quedó compuesta por 44 estudiantes y 3 profesore.

Para obtener la información se utilizó entrevista con 21 preguntas con diversas opciones de respuesta y un cuestionario con preguntas cerradas lo que permitió a la investigadora concluir que: los docentes por su nivel académico tiene las competencias requeridas para el nivel de educación inicial situación que

favorece la adquisición de aprendizaje de los estudiantes, los profesores utilizan diversas estrategias lúdicas en la enseñanza lo que propicia la socialización, las implementación de estrategias lúdicas favorecen el desarrollo de la motricidad fina, el aprendizaje, el desarrollo de habilidades y destrezas de los niños. Cabe decir que el antecedente se relaciona con el objeto de estudio por lo que aporta fundamentos teóricos relacionados con estrategias del juego, motricidad fina, (técnicas de motricidad fina, desarrollo de la motricidad fina), estrategias pedagógicas del nivel inicial entre otros.

En el contexto nacional se tiene la tesis presentada por Medina (2020) en la Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB para optar al título de magíster titulado El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado Cuarto C de la Institución Educativa Rural la Sierra. El objetivo general de esta investigación fue Implementar una estrategia pedagógica basada en el juego, para fortalecer la convivencia escolar en los estudiantes de Cuarto C de la institución educativa Rural la Sierra en Puerto Nare en Antioquia. La metodología se ubicó en el enfoque cualitativa método investigación participante IAP por las particularidades del objeto de estudio. La población y muestra estuvo conformada por todos los estudiantes del grado Cuarto C en su totalidad son 22 estudiantes con edades comprendidas entre 9 y 10 años.

La para la recolección de la información se utilizó la observación, grupo de discusión dirigida, la entrevista, diario de campo. La información se analizó a través de los procedimientos del método seleccionado por ello se establecieron las categorías, subcategorías para después realizar la triangulación teórica y metodológica. Después del análisis e interpretación de la información, diseño y ejecución de la propuesta la investigadora concluye que cada uno de los juegos propuestos y aplicados favorecieron significativamente el rendimiento académico de los estudiantes, mejora progresiva de las relaciones interpersonales y al mismo tiempo favoreció la convivencia escolar dentro y fuera del aula de clase. El antecedente aludido se considera importante la investigación en desarrollo puesto

que se vincula el objeto de estudio y aporta elementos teóricos vinculados con el juego como estrategia de enseñanza.

Por su parte Zapata (2020) en la Universidad Autónoma de Bucaramanga presento la investigación titulada El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero. El objetivo fue fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes del grado primero de la Institución educativa Provenza Sede B, a través del juego como estrategia didáctica. En este sentido la investigación se sustentó en el enfoque cualitativo por las particularidades del objeto de estudio, método investigación acción. La población la conformo 21 estudiantes que corresponde al grado primero pertenecen a las tres sedes de la Institución Educativa Provenza. La información se recolecto a través de la observación participante, pruebas escritas, fichas de evaluación y diarios de campo.

Para el análisis e interpretación de la información se utilizó la triangulación lo que permitió a la investigadora llegar a la conclusión que el juego es favorece la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes y al mismo tiempo provoca aprendizaje significativo, genera empatía además de favorecer el desarrollo de habilidades lectoescritoras. Cabe des destacar que este antecedente se relaciona con la investigación en desarrollo por lo que aporta referentes teóricos sobre el juego como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

En el contexto regional se tiene la investigación de Barbosa (2021) denominado El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E Padre Manuel Briceño Jauregui de Cúcuta presentado en la Universidad de Santander UDES. El objetivo general de esta investigación consistió en Mejorar el nivel de lectura comprensiva en los estudiantes de grado tercero de la I.E Padre Manuel Briceño Jauregui mediante la aplicación del juego como estrategia pedagógica usando la aplicación Pombo Mágico de Maguare.

La metodología se ubicó en la Investigación - Acción - Participación que permite abordar realidades sociales y al mismo tiempo diseñar acciones que se van ejecutando en el desarrollo de la investigación sin tener que esperar la culminación del trabajo para incidir en la realidad del objeto de estudio. Para la recolectar la información se realizó una evaluación diagnóstica, se utilizó la encuesta por medio de un cuestionario que se aplicó a los estudiantes del grado tercero, La población estuvo conformada por los estudiantes de la I.E Padre Manuel Briceño Jauregui y la muestra los estudiantes del grado Tercero. La investigadora concluye que el juego como estrategia pedagógica favorece el desarrollo de comprensión lectora. El antecedente aporta a la investigación elementos teóricos relacionados estrategias de enseñanza y el juego como estrategia de enseñanza que se abordan en las bases teóricas.

Otra investigación es la presentada por Torres (2020) en la Universidad Pedagógica Experimental Libertador titulado Episteme de la enseñanza a través del juego como actividad lúdica: un abordaje para la práctica pedagógica en el nivel preescolar. El propósito de la tesis doctoral consistió en Generar constructos teóricos desde la episteme de la enseñanza a través del juego como actividad lúdica y el abordaje para la práctica pedagógica en el nivel de preescolar, en la Institución Educativa Eustoquio Colmenares Baptista de la Ciudad de Cúcuta.

El estudio se ubicó en la investigación cualitativa, paradigma interpretativo, método fenomenológico. Se contó con 4 informantes clave a quienes se les aplicó una entrevista semiestructurada a través de un guion de 15 preguntas que después se analizaron mediante la categorización, estructuración, contratación y teorización lo que le permitió a la investigadora concluir que el juego es una innovación pedagógica que favorece la práctica pedagógica y contribuye la adquisición de un aprendizaje significativo en los niños y niñas de educación preescolar. El antecedente se relaciona con el objeto de estudio por ello aporta concepciones teóricas sobre la práctica pedagógica en la educación inicial que forman parte de uno de los constructos de la investigación en desarrollo.

Para concluir con los antecedentes es importante destacar que Aguilar (2022), Sánchez (2018), Medina (2020), Zapata (2020), Barbosa (2021) y Torres (2020) abordan aspectos importantes del juego como estrategia de enseñanza por lo cual aporta aspectos teóricos para el desarrollo de las bases teóricas y legales, en consecuencia, los diferentes antecedentes, son un sustento que determina la importancia de los estudios sobre el juego y motricidad fina, como una forma de perfeccionar la calidad de la educación inicial.

Bases Teóricas

La investigación se hace presente cuando se cumple con una serie de pasos de forma rigurosa para lograr obtener un producto final de calidad, es por ello que en esta oportunidad se realice una revisión a diferentes referentes teóricos que han realizado estudios valiosos sobre las estrategias de enseñanza en la educación inicial, así como el juego en el desarrollo de la motricidad ambas premisas esenciales en la presente investigación, pues al recordar que es un compendio de información que va ligada desde que nace la interrogante hasta que se llega al producto, deben mantenerse esta línea y buscar que la información que aquí se socialice sea de calidad y brinde la mayor información a lector.

Estrategias de enseñanza en la Educación Inicial

En la educación existe diversas posturas teóricas sobre la definición de estrategias de enseñanza entre ellas se puede mencionar la presentada por Sanz (2013) que las concibe como “la forma consciente e intencionada en que el sujeto se enfrenta al aprendizaje, bien sea utilizando técnicas, métodos, procesos cognitivos o bien siguiendo algún otro procedimiento” (p.139); ósea que las estrategias de enseñanza son una serie de actividades que planifica el profesor para desarrollar su práctica pedagógica en el aula de clase afín con los contenidos del plan de estudios del nivel educativo. Por ello, en la educación inicial es

importante de la docente diseñe estrategias de enseñanza en función de las necesidades e intereses de los niños y niñas para que estos adquieren un aprendizaje significativo.

En este orden de ideas, para Tobón (2009) las estrategias “hacen referencia a un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito” (p.200); en otras palabras, en ámbito pedagógico las estrategias representan un conjunto de acciones ordenadas que el profesor diseña para cada momento de la clase (inicio, desarrollo, cierre). Después de un proceso reflexivo para la selección de las estrategias más adecuadas e idóneas para alcanzar los objetivos de enseñanza y aprendizaje que se tienen previstos en la planificación.

Igualmente, son una serie de recursos y medios que utiliza el profesor para ejecutar la labor pedagógica ajustadas al diseño curricular y los requerimientos académicos del educando. Por ello, el profesor de educación inicial debe tener un conocimiento amplio de estrategias para aplicar en su labor pedagógica; también conocer la función que cumple en cada momento de la clase, tener claridad de cómo se utilizan lograr aprovecharlas al máximo

Las estrategias desde la postura de Díaz y Hernández, (2010) se conciben como “procedimientos (conjuntos de operaciones o habilidades), que un docente emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para enseñar significativamente”. (p.175). por ello, las estrategias son planeadas y ejecutadas por el profesor de manera reflexiva siguiendo una serie de procedimientos encaminados a conseguir la meta de enseñanza mediante técnicas y actividades concretas que se relacionan con el tópico a desarrollar en cada clase. Por lo tanto, el profesor de educación inicial debe ser creativo e innovador para diseñar las estrategias de cada uno de los contenidos curriculares Continuado con la conceptualización de estrategias es oportuno citar a Orellana (2008) quien considera que son “todas aquellas ayudas planeadas por el docente; es decir procedimientos o recursos utilizados por quien enseña para lograr

aprendizajes significativos” (p.76) acorde con lo expresado por Orellana las estrategias representan aquellos procedimientos que ejecuta el profesor para facilitar el aprendizaje del estudiante. Por ello, en la educación inicial al diseñar cada una de las acciones en la planeación curricular, es necesario que las estrategias elegidas sean innovadoras para estimular al estudiante lograr captar su atención.

En la educación, se encuentran dos procesos esenciales los cuales deben desarrollarse y ejecutarse de manera asertiva con la finalidad de brindar una formación de calidad, los mismos son la enseñanza y el aprendizaje, uno va de la mano del otro pero con elementos totalmente diferentes, la enseñanza es guiada por los docentes y debe ser ejecutada con mucha precaución desde que se da la educación formal, la misma se comienza a muy temprana edad con la educación inicial donde los niños asisten y deben apegarse a un horario de clase, y a una rutina diaria para poder comenzar a afianzar conocimientos, la educación inicial es esencial, pues es en ella donde se asientan las bases para tener una buena formación académica, social y personal, es por ello, que en esta etapa se deben cuidar todos los detalles para así motivar al estudiante y que el sienta interés por todo asistir a la escuela y curiosidad por el proceso de enseñanza que se está ejecutando en el aula de clase.

Dentro del proceso de enseñanza que es definido como una transmisión de conocimientos, aunque en la actualidad se hace mención a que el docente no debe transmitir sino guiar el aprendizaje propio de los estudiantes, este mundo es fascinante, pues se hace presente mediante la interacción del docente y el estudiante y puede ejecutarse en cualquier contexto siempre y cuando tengan un objetivo previsto por cumplir, este proceso al igual que el aprendizaje son esenciales en la educación y partiendo de ello, se puede brindar una formación de calidad, el tema de la enseñanza debe ejecutarse tomando en cuenta el documento principal donde se establecen los contenidos y temas que deben desarrollarse en cada etapa académica, después de ellos organizarlos y seguir

con la planeación donde se deben tomar en cuenta los temas, las estrategias, técnicas y métodos a seguir para brindar una buena guía al conocimiento.

Haciendo referencia a lo anterior es necesario mencionar que la enseñanza cumple con una serie de elementos partiendo de la planeación, la ejecución y la evaluación de la efectividad de cómo se enseña, es por ello, que se trae a colación a Salinas (2019) quien expresa;

La enseñanza en la educación inicial, se enfoca desde la creatividad y la imaginación, pero para ello es necesario utilizar estrategias de enseñanza innovadoras, donde el estudiante aprenda a través de canciones, juegos y dinámicas, donde la confianza sea primordial para participar y a la vez desarrollar habilidades, desde la lectura, la matemática, las artes plásticas entre otras esenciales para la formación que se presentara en el futuro. (p. 45)

Ahora bien, la enseñanza en la educación inicial, se presenta enfocada en estrategias, aunque se debe mantener una rutina diaria es necesario que se haga presente nuevas estrategias como en la dinámica y el juego con el fin de poderles motivar a los estudiantes y mantenerlos interesados en todo lo que está el docente enseñando de esta manera ellos podrán desarrollar competencias que serán útiles para los siguientes grados, las estrategias que se deben implementar en la educación inicial son sencillas pero deben tener un objetivo bien definido para lograr así lo propuesto, los docentes de educación inicial deben estar preparados para dar todo en cada clase y captar la atención de los estudiantes por cierto tiempo, mantenerlos ocupados y siempre activos, pues es la edad en la que ellos están siempre listos para aprender, por lo que se debe aprovechar toda esta energía y brindarles un cumulo de conocimientos esenciales para su formación académica.

Las estrategias deben mantener un propósito, para luego si ejecutarse y poder encontrar resultados positivos a la hora de enseñar, es necesario que en cada clase estas se apliquen y que se conviertan en la mano derecha del educador, pues las mismas ayudan a introducir al tema de manera didáctica, a

desarrollar los contenidos desde lo teórico y lo práctico, para que entiendan con mayor facilidad, es de resaltar que los estudiantes a temprana edad pierden la concentración y el interés con facilidad por lo que el docente de inicial deben estar atentos y preparados para implementar las estrategias necesarias y así mantener el control del grupo y poderles llevar a que comprendan el tema que se está dando.

De esta manera, el trabajo del docente de educación inicial, tiene un arduo trabajo, pues no se trata solo de jugar con los niños, sino que cada cosa que se realicen tenga un propósito de enseñanza, y que ellos vayan desarrollando competencias, en primer lugar aprendan a trabajar en equipo, a interactuar con sus compañeros partiendo de los valores inculcados en el hogar y reforzados en las escuelas por los maestros todo esto sin descuidarlos primeros pasos en la formación académica, pues es aquí donde se forman las bases verdaderas de toda el conocimiento que se está adquiriendo y el que se va a lograr con el pasar de los años, así que cada corrección, planeación, juego, estrategia, método o técnica que se utilice debe estar bien estudiada para evitar de esta manera que las bases no sean tan sólidas, todo esto recae en el docente y son ellos quienes tienen la responsabilidad de llevar adelante todo el proceso educativo de los niños y niñas de una institución educativa.

En este sentido, las estrategias de enseñanza en la actualidad se apegan más a la didáctica, la cual para muchos autores es el arte de enseñar, pues es el enlace entre lo teórico ya lo práctico, y que es necesario para la comprensión del tema, es así que, Rodríguez (2017) expone:

En la actualidad las estrategias didácticas, facilitan el trabajo de los docentes y es necesario usarlas para lograr buenos resultados siempre de la mano de recursos esenciales, y aprovechando que sean usados ya por los estudiantes, en este caso es importante el uso de la tecnología, que es implementada en la educación con el fin de que contribuya en los procesos educativos y que sean aprovechados de manera efectiva. (p.29).

La tecnología juega un papel esencial y es un recurso que se puede usar, pues las nuevas generaciones tienen el dominio de las mismas, aunque no sean tomadas en cuenta para la educación como tal, pero logran captar la atención no solo de los niños, sino también de los jóvenes y los adultos, por lo que es una herramienta que se debe aprovechar de manera significativa y poder así brindarles una formación de calidad a los estudiantes, aunque en las aulas de educación inicial en su mayoría no cuentan con recursos tecnológicos y se enfocan más en la lectura de cuentos, juegos, canciones entre otras estrategias y recursos que hasta el momento han demostrado cierta efectividad, pero es necesario buscar complementar estas estrategias con el fin de que los estudiantes puedan desarrollar las competencias en su totalidad dependiendo del nivel educativo en el que este.

Dentro de las estrategias de enseñanza en la educación inicial se encuentran las basadas en el juego, es una herramienta muy usada y esencial en el aula de clase teniendo en cuenta que no solo se trata de divertirse sino que también tenga un aprendizaje significativo e manera dinámica, sin que prácticamente el estudiante se dé cuenta de todo lo que se está aprendiendo, y esto ayuda a que desarrolle habilidades cognitivas, sociales emocionales, estas estrategias se pueden dar libres o dirigidos cada uno de ellas con objetivo propuestos, el primero hace que los niños se vuelvan independientes que aprendan a tomar decisiones y sobre todo que la creatividad y la resolución de problemas sean ejecutados, para lograr crecer en una sociedad tan exigente, en el juego dirigido, que es ejecutado por el docente y mantienen objetivos específicos y dirigidos a áreas en particular como la matemática o la lingüística, ambos son muy usados y han tenido resultados positivos.

Otra de las estrategias que debe ser implementada en las aulas de clase de educación inicial es el aprendizaje colaborativo, que parte en colocarle un objetivo específico a un grupo de estudios y ellos deben trabajar porque el mismo se ejecute, siempre en compañía del docente, esto no solo ayuda a desarrollar

habilidades académicas, sino que se forma en valores como el respeto, la empatía, la cooperación, entre otros, es importante que cada niño comience a conocer a sus compañeros y que aprenda a trabajar en equipo, pues en estos casos el aprender en grupo es más fácil y menos estresante que aprender junto con el docente, por la edad siempre va a ver un acompañamiento notorio de parte del docente, pero es necesario que ellos también interactúen puedan expresarse y puedan tolerar las expresiones de sus compañeros, estos lo ayudaran a ser adultos más seguros sobre todo a poder reflexionar de su propio conocimiento.

Existen diferentes estrategias de enseñanza que se pueden implementar y que tienen buenos resultados, es importante que en cada una de las que se ejecuten los docentes y los padres comprendan que deben trabajar en equipo para que la formación integral del estudiante sea efectiva y se pueda brindar una educación de calidad.

De igual forma, en la educación inicial; es esencial que las estrategias de enseñanza satisfagan las expectativas de los niños y niñas para que tengan mayor comprensión de los tópicos desarrollados en los diferentes ambientes de aprendizaje; y al mismo tiempo generen conocimientos aplicables en el contexto sociocultural que le permita obtener los resultados académicos esperados. Para Díaz y Hernández (2010) las estrategias de enseñanza “son medios o recursos para prestar la ayuda pedagógica ajustadas a las necesidades de progreso de la actividad constructiva del alumno” (p.118) constituyen las actividades formativas que se ejecutan durante el acto pedagógico a través de la enseñanza y con ella lograr que el estudiante adquiera conocimientos, desarrolle habilidades, interactúe con sus pares, adquiera competencias y se prepare para la vida.

Ahora bien, para desarrollar en el proceso de enseñanza existen una diversidad de estrategias que se utilizan acorde con el nivel educativo y las particularidades de los estudiantes en este sentido para Herrera y Paredes (2008:187) las estrategias se clasifican en:

Estrategias de tipo físico y psicomotor: este tipo de estrategias se utilizan para ejecutar movimientos corporales tales como actividades lúdicas, juegos al aire libre trabajo productivo, actividades deportivas, movimientos y lenguaje corporal (mímica, gestos, imitaciones), contacto con la naturaleza (excursiones, salidas de campo, paseos), actividades al aire libre para con el contexto sociocultural.

Estrategias de tipo cognitivo o intelectual: este tipo de estrategias procuran captar la atención del estudiante, lograr la participación activa en la clase, donde se valore el esfuerzo y realimentación para ello se efectúan actividades como: experimentación, talleres, prácticas de laboratorio, constatación del valor del contenido, resolución de problemas, club de lectores, trabajo oral y escrito, narración de historias, exposiciones.

Estrategias de tipo social: para el desarrollo integral del estudiante es necesario propiciar experiencias que le permitan cohesión con un grupo o equipos de trabajo para alcanzar objetivos comunes y participar en la toma de decisiones propias de la vida del grupo para obtener el éxito individual y colectivo. Por consiguiente, se realizan actividades tales como: interacción con los pares en el contexto escolar, escritura de comunicaciones, participación en técnicas y dinámicas de grupo, celebraciones colectivas conmemorativas.

Estrategias de tipo emocional: En el proceso de enseñanza es primordial entusiasmar los estudiantes para que se sientan motivados; por ello las estrategias de índole emocional se basan en la obtención del éxito y los elogios que hacen sentir bien a las personas. Por esta razón, en el proceso de enseñanza se da un trato cordial y amable entre los pares y el profesor, muestras de entusiasmo, elogios públicos y reprobatorios, sanciones, censuras y castigos siempre respetando la integridad y autoestima de quien la recibe, premios numerosos y variados para todos.

Tomado en consideración cada una de las estrategias mencionadas es pertinente acotar que el uso adecuado de las mismas en la enseñanza proporcionan

al estudiante experiencias significativas que favorezca el desarrollo de capacidades de razonamiento, procesamiento de información, análisis y solución de problemas en un ambiente de trabajo colaborativo y retroalimentación.

En la educación inicial las estrategias de enseñanza se pueden definir como acciones que ejecuta el profesor para que los niños y niñas de este nivel educativo adquieran de forma eficaz los conocimientos. También, procedimientos diseñados para lograr el desarrollo biopsicosocial de los estudiantes respetando sus ritmos y estilos de aprendizaje con la intención de desarrollar el lenguaje, capacidades intelectuales, motrices y afectivas, la integración con el contexto social. En este orden de ideas para Torres (2020) las estrategias son “acciones pedagógicas diseñadas por el docente para ejecutar en los ambientes para que los niños desarrollen talentos y sean capaz de construir su propio conocimiento” (p.18)

De allí que, para Bonilla (2015) las estrategias son “actividades que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje. Además, un medio para propiciar en los niños la construcción de un criterio propio y un sentido de pertenecía. (p.5); de allí que las estrategias se componen de técnicas que se relacionan métodos de enseñanza que consiste en una serie de procedimiento para lograr que el estudiante adquiriera el aprendizaje.

En este orden de ideas para Iglesias (2006) las estrategias en la educación inicial “consisten en organizar el conocimiento atendiendo el interés del niño y su desarrollo psicológico, preparándolo para que sea capaz de afrontar situaciones futuras...” (p.98); de hecho, las estrategias en la educación inicial deben ser elegidas acorde a las necesidades e intereses del estudiante, con el propósito de lograr el desarrollo integral y bienestar siempre tomando en cuenta el estilo de aprendizaje y ritmo de desarrollo de cada uno de los niños y niñas. Además, se centran en estimular a los niños y niñas para que adquieran autonomía, ofrecer oportunidades para emitir opiniones, favorecer la participación espontánea y activa, suscitando el desarrollo de relaciones cooperativas

Ahora bien, las estrategias de enseñanza en la educación inicial poseen una serie de características entre las que se pueden citar las mencionadas por Iglesias (2006):

a) ofrecen contextos relevantes e interesantes, b) promueve la actividad mental de los niños, c) presentan grado de dificultad ajustados y progresivos, d) estimulan la participación y solidaridad, e) integran contenidos de distintas áreas del saber, f) propician la participación de todos. (p.130)

En efecto, es importante que las estrategias de enseñanza en la educación inicial, cumplan con cada una de las características mencionadas por Iglesias para lograr que los estudiantes obtengan un aprendizaje significativo mediante el uso de diversos materiales y recursos pedagógicos. Además, las estrategias que utilizan el profesor de educación inicial deben enfocarse en el desarrollo de las capacidades cognitivas a través de contenidos conceptuales, procedimentales y aptitudinales.

En este orden de ideas para desarrollar el proceso de enseñanza en la educación según Simbaña, Pazmiño y Guevara, (2018) se pueden aplicar las siguientes estrategias

El juego: es una estrategia en la que prevalece la libertad y naturalidad del estudiante, al permitir mediante diferentes actividades lúdicas desarrollar la imaginación y la creatividad, generar vínculos con los pares, ubicar al niño en el tiempo y el espacio, explorarse a sí mismo y al contexto, crear historias entre otras.

Contacto con la naturaleza: es esencial que los niños y niñas entren en contacto con la naturaleza por ser un entorno que favorece el desarrollo de las capacidades cognitivas (memoria, atención, percepción, razonamiento) además beneficia el desarrollo de la concentración.

Animación a la lectura: esta estrategia tiene como propósito motivar los niños y niñas para que se aproximen de manera espontánea a los cuentos,

cómics, libros que al ser leídos por el profesor genera un ambiente entretenido, alegre y feliz.

El arte: permite a los niños expresarse de diversas formas (danza, música, teatro, composiciones plásticas) actividades que favorecen el desarrollo del pensamiento creativo

El juego en el desarrollo de la motricidad fina

El juego es una actividad recreativa que mantiene un vínculo estrecho entre las ideas creativas y el movimiento corporal de los niños y niñas. Su propósito es proporcionar un espacio de diversión, alegría, recreación, entretenimiento, placer. Para Huizinga citado en Gallardo y Vázquez (2018) el juego se define como “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espacios determinados según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de alegría...” (p.1) es decir, una serie de actividades que se ejecutan en un espacio abierto y donde se establecen una serie de pautas o normas que deben cumplir quienes participan

En este orden de ideas, para González, Salazar y Velásquez (2009) el juego se concibe como:

Una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en el ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas que dan origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (p.370).

Acorde con lo citado por los autores, el juego consiste en actividades que realiza una o más personas para recrearse siguiendo una serie de normas que permiten a cada jugador asumir un rol específico. Al mismo tiempo, cumple diferentes funciones tales como el desarrollo de habilidades intelectuales y físicas,

motoras y sociales, adquisición de normas para la convivencia, habilidades para enfrentarse a situaciones de supervivencia. Siempre procuran el entretenimiento y la diversión; puesto que el ser humano siempre busca la forma de distraerse y salir de la cotidianidad.

Por lo dicho, en el contexto educativo el juego se utiliza en la práctica pedagógica como una estrategia de enseñanza que brinda al profesore una serie de acciones para generar un ambiente de aprendizaje innovador y entretenido. Además, brinda al estudiante la oportunidad de construir a partir de sus experiencias conocimientos, satisfacer sus necesidades e intereses, uso adecuado del tiempo y sus potencialidades, asumir un compromiso efectivo y de relación social.

De tal manera, que en el proceso de enseñanza en la educación inicial el juego es un elemento determinante para el aprendizaje de los niños y niñas; puesto que abarca aprender a ser, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a convivir pilares de la educación promovidos por la UNESCO para el desarrollo integral. Por lo tanto, para Iglesias (2009) el juego como estrategia de enseñanza:

Estimula la acción, reflexiva y expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que lo rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que le capacita para estructurar, comprender y aprender del mundo que lo rodea (p.100)

En otras palabras, el juego es una estrategia interactiva que usa el profesor durante la enseñanza, con la intención de desarrollar a través de diferentes actividades didácticas en los estudiantes la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Es un recurso creador que permite el desarrollo sensorial, motor, muscular y la coordinación psicomotriz. Al mismo tiempo en lo cognitivo contribuye al desarrollo de la imaginación, la invención, originalidad, capacidad intelectual, tiene además un valor social debido a que favorece la

formación de hábitos de cooperación y ayuda al enfrentarse a situaciones del mundo real.

Del mismo modo, el juego en el aula de educación inicial desempeña una función instrumental, tiene un alto valor como recurso didáctico, es un medio que hace más efectivo el proceso de enseñanza, a tal efecto Iglesias (2009) expresa que “jugando el niño desarrolla su imaginación, razonamiento, observación, asociación y comparación; así como su capacidad de comprensión y expresión para contribuir a su formación integral” (p.100).

Por todo lo expresado, el uso del juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial favorece el desarrollo del pensamiento creativo de los niños y niñas. Permite que los conocimientos previos del estudiante se integren a los nuevos y se genere un aprendizaje significativo. En tal sentido, para González citado en Torres (2020) el juego en la enseñanza se debe considerar como “métodos activos de enseñanza y aprendizaje en la educación inicial que facilitan el desarrollo de procesos cognitivos y la creatividad” (p.77); en otras palabras, el juego en la educación inicial contribuye a satisfacer las necesidades académicas básicas del educando.

Ahora bien, el juego en la enseñanza como un instrumento mediador según Iglesias (2009) por:

- a.-Su carácter motivador estimula al niño y facilita su participación en las actividades que pueden resultarle poco atractiva, convirtiéndose en la alternativa para aquellas actividades poco estimulantes o rutinarias
- b.-Por medio del juego descubre el valor del “otro” por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia.
- c.-La actividad lúdica permite el ensayo en una situación en la que el fallo no se considera frustración. (p.100).

Por lo citado, para lograr que los niños y niñas del nivel de educación inicial adquieran un aprendizaje significativo, en las aulas de clase los profesores deben diseñar e implantar actividades didácticas que se apoyen en el juego para motivar

los estudiantes, lograr la participación espontanea, la empatía, estimular la investigación a nivel individual y grupal. También, por medio del juego los niños aprenden normas, adquieren conductas, desempeñan diferentes roles, interiorizan conocimientos, conocen el medio que lo rodea, desarrolla el pensamiento creativo y la inteligencia, se relaciona con sus pares.

En la educación siempre es importante involucrar diferentes estrategias que contribuyan con el enriquecimiento de los procesos educativos, partiendo de ello, desde hace algún tiempo se ha visto con atención el manejo del juego dentro de la preparación académica y el impacto que el mismo a tenido a nivel de formación, desde la educación inicial se implementan los juegos, pero siempre ha existido la interrogante si es efectivo o no el uso del mismo como estrategia de enseñanza o aprendizaje; son interrogantes que se deben estudiar y buscar la efectividad de los niños, muchos docentes prefieren no implementarlos puesto que consideran que no tienen buenos resultados y que pueden perder el control del grupo, es por ello que para que esto se dé, de la manera indicada se revise y estudie el uso correcto partiendo de un objetivo bien sea general o específico.

Es de resaltar que el juego es esencial en la infancia y que se debe tomar en cuenta que no solo se trata de proporcionar diversión, sino que en la educación formal e usado para que los niños y niñas, vayan desarrollando habilidades todo dependiendo de lo que el mismo se pueda enfocar, es así que Torres (2014) expone;

El juego es esencial para los pequeños, pues ellos están llenos de curiosidades y de querer manipular los objetos, por lo que es necesario que los niños jueguen y que se involucren objetos, para que de manera sencilla se les pueda dar respuesta las interrogantes y ellos puedan comprender y desarrollar habilidades como, la motricidad fina es crucial, ya que permite a los niños realizar tareas que requieren precisión y coordinación, como escribir, abotonarse la ropa o manipular objetos pequeños, aprender a atarse las trenzas de los zapados, entre otras habilidades. (p.78).

Es importante reconocer que las habilidades motricidad fina son la capacidad de coordinar movimientos precisos y pequeños, y que son esenciales

para la vida diaria y la base primordial para tener éxito en todo lo académico, pues se trata de conseguir habilidades como escribir, dibujar, cortar, utilizar utensilios, entre otros, todo esto está relacionado con la motricidad fina y es necesaria que los docentes y los padres de familia comiencen a estimular a los niños para que puedan así desarrollar estas habilidades esenciales, por lo que a través del juego y de forma divertida ellos pueden lograrlo siempre y cuando se proponga un fin y se utilice el juego indicado, ya que el mundo del juego encierra cualquier cantidad de actividades lúdicas, que deben ser estudiadas y bien implementadas, para lograr así conseguir el desarrollo de habilidades dependiendo del uso del mismo.

Es importante conocer algunas de los juegos que en la actualidad son usados para fomentar la motricidad fina, entre ellas se encuentra el juego de construcción la cual se lleva a cabo con la finalidad de que el niño pueda armar de forma segura un lego o bloques de construcción, estos de materiales con texturas para que por medio de los sentidos logren desarrollar habilidades, el manipular piezas pequeñas y grandes hacen que se fortalezcan los músculos de sus manos y de sus dedos, este juego es importante, porque también busca que ellos comiencen a coordinar y a comprender como deben colocarlos en el momento de armar para evitar se les caigan, en este juego son diferentes habilidades que ellos logran desarrollar y que serán útiles para el futuro, pues la precisión, la textura y el tamaño son ideales en cualquiera de las áreas de aprendizaje que sean vistas académicamente y también en la vida personal y social.

En este orden de ideas, los rompecabezas son muy útiles en las primeras etapas, pues en primer lugar deben conocer la figura y tienen que utilizar el pensamiento para organizar las ideas de como lo deben armar, a la vez que al coordinar las manos con la mente para que haya precisión al momento de encajar las figuras desarrollando destrezas manuales, manteniendo el sentido de la vista activo para saber lo que está armando y reconocer cuales son las fichas, estos dos juegos sencillos pero de gran productividad, porque no solo se trata de armar y ya sino de todos los elementos que se conjugan para poder brindarle un

desarrollo de habilidades no solo de motricidad fina, sino también cognitivas, estos juegos deben ser dirigidos por los docentes, pero es necesario que los padres y representantes también motiven a sus hijos a armar legos, bloques de construcción y rompecabezas, de esta manera el desarrollo será más efectivo y rápido.

Asimismo, es interesante, como otros investigadores hacen relevancia no solo al juego donde el niño corra y desarrolle destrezas, elasticidad, entre otras habilidades, sino que recomiendan los juegos de mesa, en este sentido, Quinga (2020) manifiesta;

Los juegos de mesa y manualidades son esenciales para los niños porque ayudan con el desarrollo de diferentes habilidades y comienzan a utilizar sus cinco sentidos, todo esto les permitirá ser personas seguras y con grandes destrezas en todo lo que tenga que ver la parte manual, pues en muchas aulas de clase de bachillerato se encuentran estudiantes que aún no saben manipular las tijeras, esto suele suceder porque no fueron estimulados a temprana edad y no lograron desarrollar de manera efectiva la motricidad fina, lo que hace que tengan mala letra y no sean conscientes de realizar muchas actividades que son necesario pero que se les dificulta en gran medida. (p.46).

Partiendo de lo anterior es importante que los docentes comiencen a buscar e implementar todas las estrategias posibles y a la vez que se innoven desde las propias necesidades existentes en el aula de clase donde está ejecutando su trabajo, los juegos de mesa y las manualidades son fáciles de desarrollar, pero en las aulas de clase a veces suele suceder que hasta a los docente les cuesta ejecutarlas, por lo que se necesita de una preparación para llevarlas a cabo, una de las más efectivas es cuando desarrollan manualidades como hacer pulseras, collares donde tengan que enhebrar cuentas, allí no solo utiliza la presión sino también la creatividad, la coordinación los colores y la manipulación de objetos muy pequeños, la origami que busca a través de cada plegada de papel el control de los movimientos, es importante ver como cada juego guarda una esencia realmente impresionante, pues estos juegos hacen que los niños se diviertan

creando pero que desarrollen diferentes habilidades que le serán útiles en cualquier área de su vida bien sea académica, social o personal.

El juego trae beneficios en el desarrollo de habilidades y a temprana edad contribuye de manera efectiva en la motricidad fina, puesto que cada actividad o estrategia a implementar fortalece los músculos, pues los movimientos repetitivos y la precisión hace que los dedos y las manos se fortalezcan, así como la coordinación y precisión, el pulso se afine y se logre que por medio de ensamblaje, el cortar, manipular, estimulen los sentidos y se logre también el desarrollo cognitivo, pues el cerebro se activa y procesa la información con mayor rapidez, logrando así el desarrollo motor, la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas también se hacen presentes en el desarrollo, pues cada juego muestra cierta dificultad y desafíos por lo que es necesario recurrir a la resolución de problemas pero siempre enfocados en la creatividad para ver desde otra óptica como solucionar el desafío, asimismo la imaginación, el juego es esencial para el ser humano y mas a temprana edad, es importante que el niño aprenda y desarrolle habilidades con la mayor disposición.

Teorías que sustentan la Investigación

Para el establecimiento de este particular, es oportuno tomar en cuenta las siguientes:

Teoría de la Psicomotricidad

Esta teoría fue concebida por Henri Wallon, quien propone la interrelación entre la parte psicológica y los movimientos que ejecuta el niño, con la finalidad de originar un movimiento que depende directamente del sujeto y que impacta en el medio social, al respecto, Wallon (1956) refiere que: “el infante va realizando movimientos que inician como concretos y se va convirtiendo en abstracto en la medida en que este realiza acciones que le permiten participar en el medio social”

(p. 9), esta es una de las teorías, en las que se comprende como la evolución intelectual del sujeto, se fortalece con la interrelación que estos poseen con el medio en el que se desempeña.

En la teoría de la psicomotricidad, Wallon (1956) apunta a: “la necesidad de una formación educativa, en la que el niño pueda ejecutar juegos que le permitan entender sus movimientos en relación con su entorno” (p. 12), es fundamental que el movimiento se considere como base del esquema corporal de cada uno de los sujetos, esto porque mediante el mismo, se puede apreciar el bienestar físico de los sujetos, así como también, se evidencia un equilibrio psicológico. De allí que, en la primera infancia, se considere un proceso en el que se manifieste una adaptación constante con base en las potencialidades del sujeto.

En este orden de ideas, la motricidad fina, se favorece a partir de esta teoría de la psicomotricidad, mediante la misma, se evidencia la precisión de los movimientos, con esto, se procede entonces a la comprensión de las habilidades motoras, con atención en el movimiento muscular que se ejecuta por ejemplo para recortar o para armar un rompecabezas. Wallon (1956) sostienen que: “la motricidad fina, es clave para que el niño logre el desarrollo de las habilidades académicas, como la escritura” (p. 12), las manifestaciones de la motricidad fina, se considera esencial en el desarrollo del ser humano, y como se parte de la comprensión de los movimientos para entender su interrelación con el medio.

En este marco de determinaciones, se procede con una motricidad fina, en la que los docentes desde el aula de clase, comprendan que están formando a niños en primera infancia, con lo que se debe asumir actividades que generen un impacto adecuado en el desarrollo de los sujetos, en este sentido, Argüello (2010) considera que:

La teoría de la psicomotricidad, refiere una comprensión hacia la motricidad fina, en esta se estudia la coordinación de los movimientos musculares, en los que se asume la manipulación de objetos y realización de diferentes

actividades, con lo que se evolucione y logre un crecimiento adecuado donde se define una actuación conforme al medio sociocultural (p. 17).

Los procesos de desarrollo motor, sobre todo en lo manual, se combina el movimiento, con lo psicológico y la actuación en el medio, de manera que es un proceso con el que se favorece el desarrollo de habilidades con los que se planea el desarrollo integra, donde se considera la interacción con la familia, y con el medio social y escolar, es un proceso en el que se vinculan los procesos reales con énfasis en el movimiento. La motricidad fina, se evidencia de acuerdo con la actuación de los niños en la educación inicial, a partir de allí, se da la construcción de capacidades con las que se genere un impacto adecuado en función de la selección de elementos pedagógicos que sirvan de base en la enseñanza de la motricidad fina.

En consecuencia, la teoría de la psicomotricidad, se presenta como uno de los sustentos con los que se favorece el desarrollo de la motricidad fina, es un aspecto con lo que se favorece el aprendizaje a lo largo de la vida, con esto, se formula la estimulación de los estudiantes, en los que se despierte la conciencia por sí mismos y por los demás, es un proceso en el que se valoran los beneficios con énfasis en la concreción de una madurez global, es decir, se demuestra un proceso en el que se considere la adopción de movimientos con los que se favorezca la formación del niño, esto impactará de manera correcta en el desarrollo del individuo.

Teoría Psicogenética

Se le atribuye a Jean Piaget, y se formula de acuerdo con procesos de asimilación y acomodación, en esto intervienen los conocimientos previos que van contando como experiencias, de acuerdo con acciones que Piaget (1986) propone mediante cuatro etapas esenciales que son:

- Etapa sensoriomotora: es una de las etapas con las cuales se considera la imitación, como una de las bases esenciales, para este particular, es necesario que se refiera la motricidad fina desde los pequeños movimientos que se realizan con las manos y los dedos en el intento de agarrar algunos elementos, como el dedo de su progenitor o el tetero.
- Etapa preoperacional: va de los 2-7 años de edad, en este se fomenta el desarrollo de acciones con las que se generan operaciones unidireccionales, donde se considera la capacidad para comenzar a trabajar con lápices y recortar, es una de las etapas en las que se superan las situaciones, en función de los aspectos que demarcan el desarrollo de los sujetos.
- Operaciones concretas: esta ocurre entre los 7-11 años de edad, en esta la persona, tiene mayor dominio de sus músculos, es una de las etapas en las que se clasifican series, por lo que la escritura como habilidad de la motricidad fina, se fortalece en la producción de evidencias propias del desarrollo integral.
- Operaciones formales: desde los 11 años hasta la adultez, es la etapa en que la persona, refiere la resolución de problema, es una de las etapas en las que la motricidad fina se muestra consolidada, también es en esta etapa, donde se evidencian algunas patologías en las que se determina un proceso inherente a situaciones de no manejar adecuadamente los cortes, por ejemplo.

Dentro de esta teoría intervienen los esquemas, estos, se representan como uno de los aspectos en los que se emplea la asimilación, con esto, se procede a la acción que las personas refieren por medio de situaciones en las que se responde a estímulos, es una actividad de naturaleza operacional, en la que se desarrollan acciones que tienen que ver directamente con la abstracción. Con este particular, se determinan las situaciones cognitivas en las que se atienden

los preceptos de cada uno de los sujetos, para que de esta manera se proceda con la asimilación, dado que es la misma, uno de los medios con los que Piaget (1986) expresa: “es un proceso mental, donde se considera la reproducción de situaciones en las que se incorporan estructuras innatas con las que se favorece el desarrollo de las estructuras mentales” (p. 44).

A partir de lo anterior, es evidente que se consolide un proceso de formación, por medio de situaciones de entendimiento, con base en esto, se presenta también la acomodación, este es uno de los procesos con los que se procede a la modificación de las acciones, con base en el ajuste de condiciones externas, es un proceso en el que se da una acomodación y modificación de los procesos, con base en esto, se fundamenta el desarrollo integral de los seres humanos, además de ser clave en los diferentes procesos que se llevan a cabo durante la formación infantil.

Bases legales

Toda investigación requiere una normativa legal que lo sostenga legalmente como lo expresa Palella y Martines (2012) “la fundamentación legal o bases legales se refieren a la normativa jurídica que sustenta el estudio. Desde la Carta Magna, las Leyes Orgánicas, las Resoluciones, Decretos entre otros...” (p.63). Por ende, la presente investigación sobre el juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en la educación inicial se sustentan en la Constitución Política de Colombia (1991) artículo 67 el cual establece que “la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento,” (p.3), tal como se evidencia la educación, es uno de los derechos ineludibles para la persona, por lo que, en el caso de Colombia, se manifiesta un proceso con el que se favorece el mismo.

Este artículo 67, se encuentra en correspondencia con lo establecido en la Declaración Universal de los Derechos Humanos, donde se establece a la educación, como uno de los medios con los que se presta atención a la formación del ser humano, donde se manifiesta la obligatoriedad de la misma, sobre todo en las edades necesarias como es el caso de la primera infancia. Asimismo, se hace referencia a la Ley 115 (1994) específicamente en el artículo 1 que establece “la educación es un proceso de formación, permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (p.1).

De manera que es la educación uno de los medios con lo que se busca el desarrollo de la personalidad, además de esto, en el artículo 15 se plantea que: “...la educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socioafectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas. (p.5). La educación inicial, a partir de las demandas jurídicas, se referencia un proceso con el que se genera un aporte significativo para el desarrollo integral del sujeto, es así como con esta se favorece la atención al estudiante. Además de lo anterior, se presenta el artículo 16, en este se plantea el literal b, donde se expresa: “el crecimiento armónico y equilibrio del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas”, tal como se evidencia, es la educación inicial, uno de los niveles fundamentales para el desarrollo integral de la personalidad.

Cabe decir, que el Ministerio de Educación Nacional en cada una de las instituciones educativas debe proporcionar ambientes de aprendizaje que garanticen el cumplimiento de cada uno de los objetivos establecidos en artículo 16 y con ello lograr la formación integral de los niños y niñas de educación inicial. En este mismo orden de ideas la investigación se sustenta en la Ley 1275 de 2009 en el artículo 7 que dice:

El Ministerio de Educación Nacional, con el acompañamiento del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar, promoverá el diseño y la difusión de lineamientos curriculares, que puedan ser incorporados por las normales superiores con miras a promover la formación de profesionales capacitados para atender a los niños y las niñas de la primera infancia ... (p.3).

De acuerdo con lo señalado, es necesario reconocer como la adopción de lineamientos curriculares que dinamicen la educación inicial, es necesaria, porque a partir de allí, se orientan consideraciones en relación con el progreso de la primera infancia, a partir de allí, se manifiesta un interés hacia las manifestaciones propias de la motricidad fina, sobre todo en lo que tiene que ver con el empleo del juego, dado que es el mismo, una de las estrategias esenciales, con las que se favorece la motivación del niño y se logra que este construya aprendizajes significativos.

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

Naturaleza de la Investigación

En una investigación el marco metodológico corresponde al apartado que presenta todos los elementos de la metodología que el investigador va utilizar tal como lo expresa Palella y Martines (2012): “se refiere a la epistemología del método, paradigma o enfoque de la investigación, diseño, tipo, nivel y modalidad de la investigación (en caso de que proceda) también incluye población y muestra, técnicas y procedimientos para la recolección de la información” (p.194). Cabe decir que esta la investigación por las particularidades del objeto de estudio de apoya en el paradigma interpretativo, enfoque cualitativo y la investigación acción participante.

La investigación se ubicó en el paradigma interpretativo que en palabras de Rojas (2007) “...el papel de las ciencias sociales es comprender la vida social a partir del análisis de los significados que el hombre imprime a sus acciones. La descripción y la explicación de la conducta observable, foco de interés del científico social...” (p.26): o sea que, el paradigma interpretativo permitió a la investigadora conocer la dinámica real e interactiva del objeto de estudio; al estar en contacto directo con la realidad compartiendo vivencias y experiencias.

En tal sentido para Martínez (2009) el paradigma interpretativo se define como “un conjunto de creencias que permiten ver y comprender la realidad de determinada manera, las cuales pueden incluir ciertas preconcepciones y creencias filosóficas que en un determinado momento comparte la comunidad científica” (p.123): cabe decir que a través del paradigma interpretativo en la investigación se pudo comprender la realidad desde los significados que le

otorgaron las profesoras de educación inicial al juego como estrategia de enseñanza en la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander

Ahora bien, la investigación se enmarcó dentro del enfoque cualitativo el cual según Palella y Martines (2012): “centra su atención en las relaciones y roles que desempeñan las personas en su contexto vital. El investigador interpreta la forma como se interrelacionan los referentes sociales, sus actividades y pensamientos al ámbito social y cultural donde se desenvuelven...” (p. 41); cabe decir que el enfoque cualitativo permitió al investigador interpretar y comprender la realidad del fenómeno de estudio a partir de una realidad social. Por ello, en esta investigación se interpretaron los hechos reales enfocados en la experiencia y vivencias de las profesoras de educación inicial de la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante quienes se relacionan directamente con el objeto de estudio

En virtud de lo anterior, la investigación cualitativa, se define como uno de los elementos que permitió comprender los elementos relacionados con las estrategias de enseñanza en la educación inicial, así como también se determinó un proceso en el que se comprendieron las vivencias de los docentes en relación con el tema del juego como una de las estrategias. Por lo señalado, se destacó un proceso flexible, con la finalidad de que se generen conocimientos científicos que permitieron atender la realidad problemática, ofreciendo una solución viable para ser aplicado dentro de la realidad escolar.

Referente al método la investigación se desarrolló desde la investigación acción participante; puesto que permitió a la investigadora aproximarse al fenómeno de estudio para, distinguir los hechos en su ámbito natural desde las experiencias de los actores educativos y ofrecer una solución que le permitió transformarla realidad. de allí que para Rodríguez, Gil y García (2002) definen esta como aquel donde se “procede con la selección de un problema en común en el que se requiere de la atención y aplicación de un proceso con el que se

corrija dicho problema, por medio de la ejecución de soluciones consensuadas...” (p.42); en otras palabras, la IAP, es uno de los procesos con los que se fomenta el desarrollo de procesos de atención a la realidad, con la finalidad de corregir los posibles problemas que se presentan en el contexto. En consecuencia, durante el desarrollo de la investigación la investigadora desde el inicio tuvo un acercamiento con la realidad en la institución educativa Carlos Pérez Escalante lo que permitió comprender el objeto de estudio desde los significados que le otorgaron los profesores de educación inicial al juego como estrategia de enseñanza.

Fases de la Investigación

La sistematización de las fases de la investigación, se determina de acuerdo con la dinámica propia de la investigación acción participante, en razón de esto, se toman en cuenta las fases propuestas por Rodríguez, Gil y García (2002), quienes plantean las siguientes:

- *Diagnóstico:* es una de las fases que permite el acercamiento a la realidad, en ese caso la investigadora, apreció la existencia del problema por medio de la aplicación de entrevistas a los informantes clave con la finalidad de conocer la problemática existente.
- *Diseño:* en esta fase se diseñaron las acciones que se aplicaron en la siguiente fase, donde se determinó la presencia de las acciones sustentadas en el juego para el desarrollo de la motricidad fina.
- *Ejecución:* se llevaron a cabo las acciones planificadas, de acuerdo con las docentes de preescolar quienes trabajaron de manera conjunta con la investigadora para el desarrollo de la investigación.
- *Valoración:* en este caso, se procedió a aplicar observaciones en el sitio con la finalidad de evidenciar el impacto que poseen las estrategias en el desarrollo de la motricidad fina en el preescolar.

Escenario de la investigación

En una investigación el escenario es el contexto físico en cual se ubica el objeto de estudio. De allí que para Martínez (2004) “el contexto está formado por el espacio físico que ubica el escenario de investigación” (p.89), en otras palabras, el lugar donde acontecen los hechos vinculados el objeto de estudio y al que el investigador puede acceder para recolectar la información que requiere. Ahora bien, para el desarrollo de la investigación del juego como estrategia de enseñanza en la educación inicial el será la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander.

Esta institución, tiene como misión consolidar una formación enmarcada en valores ciudadanos, por medio del desarrollo del pensamiento, mediante una visión global, sin perder de vista el compromiso que se debe tener con el medio que le rodea, en este sentido, es pertinente que los estudiantes desarrollen competencias tecnológicas desde el principio de su formación. De manera que la institución, ofrece una formación incluyente, donde se aboque a la excelencia educativa, es un proceso en el que se brinda una educación de calidad orientada hacia el alcance del éxito de cada uno de los egresados.

Informantes clave

Los informantes claves son aquellas personas que poseen una serie de características específicas que el investigador requiere para el desarrollo de investigación. Por lo expresado para González (2010) son informantes claves “los sujetos con conocimientos especiales sobre una temática y que tiene buena capacidad de información” (p.62); en otras palabras, aquellas personas que se encuentra en el contexto de una investigación y que por su conocimiento y experiencia sobre el objeto de estudio puede suministrar información valiosa,

sobre este particular, el mismo González (2010) refiere que se deben asumir criterios para la selección de los informantes, los cuales son:

- *Intencionalidad:* se seleccionaron aquellos sujetos que poseyeran relación directa con los objetivos de la investigación, además de estar presentes en el escenario definido para la investigación.
- *Conocimiento:* se requirió de la selección de sujetos que poseyeran un adecuado conocimiento acerca de la educación inicial, también la motricidad fina y el juego como estrategia de enseñanza, esto con la finalidad de acceder a hallazgos que sirvieran de base en la generación de la solución requerida en el presente estudio.
- *Disposición:* es preciso que se seleccionaron informantes clave que estuviesen dispuestos a otorgar la información necesaria, sin tener ningún tipo de restricción, para esto, se les hizo saber que se mantenía el anonimato de los mismos, obviando los nombres de cada uno de estos.

A partir de los criterios previamente definidos, es importante considerar la caracterización de cada uno de los informantes clave, quienes quedaron seleccionados de la siguiente manera:

Tabla 1. Descripción de los Informantes Clave

Informantes	Descripción	Símbolo
Docente coordinador de educación inicial	- . Docente en el cargo de coordinadora - . 18 años de servicio docente - . 5 años de experiencia como coordinadora	DCEI1
Docentes de educación inicial	- . Docente licenciada en educación infantil - . Estudios de maestría en innovaciones educativas - . 12 años de trabajo docente	DEI1

- . Docente licenciada en educación primaria	DEI2
- . Estudios de especialización	
- . 8 años de trabajo docente	
- . Docente licenciada en educación infantil	DEI3
- . Maestría en pedagogía infantil	
- . 9 años de trabajo docente	

Leyenda: DCEI: docente coordinador educación inicial

DEI: docente educación inicial.

Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

En una investigación es fundamental la técnica e instrumentos para recolectar la información, puesto que constituyeron los procedimientos y el medio del cual se vale el investigador para recolectar los datos que requería del objeto de estudio. Por lo tanto, para Palella y Martins (2012) es “un procedimiento destinado a obtener datos de varias personas, cosas o lugares cuyas opiniones interesan al investigador, para dar respuesta a las interrogantes y objetivos de la investigación” (p.115).

Por ello, en la presente investigación para recolectar la información se utilizó la entrevista en profundidad definida por Rodríguez, Gil y García (2002) “como una serie de conversaciones libres en las que el investigador poco a poco va introduciendo nuevos elementos que ayudan al informante a comportarse como tal” (p.169); es decir, un diálogo interactivo entre el entrevistador y entrevistado en un ambiente acogedor, para dar respuestas a las interrogantes de la investigación apoyándose en un guion de preguntas previamente diseñadas, para la aplicación de la entrevista, es preciso tomar en cuenta, el siguiente procedimiento:

1. Visita y reunión con el rector para explicar acerca de que se trata la investigación y como se llevará a cabo la recolección de la información.

2. Reunión con la coordinadora institucional de educación inicial, con la finalidad de que se vaya relacionando con el tema de la investigación.
3. Selección de los informantes clave.
4. Reunión general con los cinco informantes clave, con la finalidad de informar en que consiste la entrevista y como se realizará.
5. Solicitud de un consentimiento informado por parte de cada uno de los informantes para el uso de un dispositivo grabador de voz, para registrar los testimonios de una manera precisa y sin perder detalle.
6. Definición del cronograma para aplicar las entrevistas.
7. Aplicación de la entrevista a cada uno de los informantes de manera individual.

Criterios de Fiabilidad y Validez

Para el establecimiento de estos criterios, es pertinente comprender que los mismos buscan dar un respaldo al desarrollo de la investigación y demostrar la calidad de los hallazgos a los cuales se accederá, por este motivo, es pertinente tomar en cuenta los señalamientos de Martínez (2009) quien propone lo siguiente:

- **Credibilidad:** es un proceso que se demarca en qué tan creíbles son los hallazgos que los informantes otorgaron, de allí, la calidad de la información, además de que se evidenció el rol que se estableció de acuerdo con la intencionalidad en la selección de dichos informantes, la idea es que los datos otorgados, realmente sirvieron a la investigación y con estos se procedió a generar aportes significativos de acuerdo con los objetivos de la investigación.
- **Contrastación:** se procedió con realizar una confrontación entre los hallazgos recolectados y lo establecido en el marco referencial, la idea es que tanto los testimonios, como la teoría, se correspondieron, dado

que, a partir de allí, se generó una robustez científica, con lo que se origina la calidad de los estudios.

Proceso de Interpretación de la Información

El tratamiento de la información, en el presente estudio, se llevó a cabo mediante una serie de procesos dentro de los que se orienta lo propuesto por Martínez (2009):

- ***Categorización:*** de acuerdo con los objetivos de la investigación, se tuvo en cuenta dos categorías a priori que fueron estrategias de enseñanza en la educación inicial y el juego como estrategia de enseñanza de la motricidad fina, posterior a ello, dicha categorización se dinamizó por medio de subcategorías que surgieron desde los testimonios de la información.
- ***Estructuración:*** se trató de realizar matrices o tablas, las cuales, permitieron presentar de manera organizada los datos como tal, de acuerdo con cada una de las categorías.
- ***Interpretación:*** luego de la presentación de las tablas, se procedió con el desarrollo de cada subcategoría, donde se colocaron los testimonios que definan cada una de estas, además de ello, se contempló la construcción de un proceso de construcción de análisis e interpretación de acuerdo con lo que cada informante opinó.

CAPÍTULO IV

LOS RESULTADOS

Fase de Diagnóstico

Llevar a cabo el desarrollo del diagnóstico, implicó comprender la existencia de una realidad necesaria dentro del contexto escolar y que respondiera a los objetivos de la investigación, por ello, en el caso de esta fase, se consideró el hecho de diagnosticar las estrategias de enseñanza utilizadas por los profesores de educación inicial en el desarrollo de la motricidad fina, para ello, se procedió con la aplicación de la entrevista a las docentes y directivos, con la finalidad de evidenciar el interés de las mismas de acuerdo con estos particulares, en relación con ello, es preciso referir que se tomaron en cuenta tres categorías como fueron:

- El juego
- Estrategias de enseñanza
- Motricidad fina

Cada uno de los estos elementos permitieron desarrollar un diálogo con la docente y los directivos, en este orden de ideas, se plantea el desarrollo de cada una de las categorías:

Categoría El Juego

El juego es un mecanismo que asume el reto de desarrollar acciones con las que se facilita la construcción de aprendizajes por parte de los estudiantes, es así como se logra impactar incluso en el desarrollo motor, con actividades que son divertidas y que orientan el logro de acciones que posean significado para cada uno de esto, al respecto, Barbosa (2021) sostiene que: “es un proceso en el que se promueve el desarrollo y la coordinación buscan un equilibrio en la expresión del estudiante para la creación de un escenario en el que se promuevan nuevos conocimientos” (p. 43), de acuerdo con lo expresado, es oportuno referir que el juego, se muestra como uno de los fundamentos con los que se fundamenta el desarrollo integral de los estudiantes, por este particular, se enuncian los siguientes testimonios:

Tabla 2. Categoría: El Juego

¿Cómo aplica el juego en el desarrollo de las clases?

Testimonio	Subcategoría
DCE se debe aplicar para motivar a los estudiant , es decir, con el juego uno en la n preescolar, lo que hace es que al niño para que se incorpore, para que ice y por supuesto para que aprenda, idades de mucho valor no solo para el los propios sino para	Motivación Socialización
DEI1: el juego es esencial para el desarrollo de proce educa much espec os de formación, sobre todo aquí en la ción nicial, yo aplicó mucho el juego, hago as tividades que tienen que ver con el juego icamente.	Esencial Actividades
DEI2: el juego es fundamental para nosotras las profesoras de preescolar, porque es con el juego con el que enseñamos a los estudiantes, con eso uno los motiva para que desarrollen actividades en las que se evidencie un verdadero aprendizaje	Motivación
DEI3: cuando un niño juega aprende y lo que se le jugando no se olvida, al contrario, se se internaliza.	Aprendizaje con significado
¿De qué manera el juego puede contribuir con el desarrollo de la motricidad fina?	
Testimonio	Subcategoría
es una forma con	Motivación

DCEI1: puede contribuir porque la que el niño desarrolla todas las habilidades motrices para sobre todo lo motiva, jugar es una de las mejores maestras también.	
DEI1: Cuando se les permite a los niños que participen en actividades lúdicas, donde puedan demostrar su fuerza, su destreza para poder cortar, agarrar el lápiz adecuadamente, muchos beneficios que se obtienen del juego.	Participación Destrezas Beneficios
DEI2: Yo les aplico muchos juegos de motricidad, con plastilina, con esas cosas es una de las formas con las que yo ayudo a desarrollar la motricidad fina mucho el desarrollo no solo de la motricidad, sino de todas las dimensiones del niño.	Desarrollo de la motricidad fina
DEI3: Si se aplican, yo por ejemplo me la paso en eso jugando con ellos, sobre todo con los más chiquitos quienes son los que necesitan el desarrollo óculo manual entonces así uno los va ayudando a que vaya perfeccionando esa estrategia.	Desarrollo óculo manual

De acuerdo con los elementos contemplados en la categoría juego, es necesario considerar que, la aplicación del juego en las clases de educación preescolar, se emplea para motivar a los estudiantes, así como también para la socialización de los niños, el mismo es esencial porque permite la aplicación de diferentes juegos con los que se fomente el interés del niño, con ello, se contribuye a la formación integral, donde se parte de esa incentivación que deben tener los niños para lograr la construcción de aprendizajes significativos, es decir, se

evidencia un proceso dinámico en torno al juego, puesto que mediante este se logra la internalización de los saberes.

La motivación que emerge desde la realidad de los estudiantes, es fundamental importancia cuando se emplea el juego, dado que con el mismo se desarrollan las diferentes habilidades que poseen los estudiantes, sobre todo estos en edad preescolar, de igual manera, se da paso a la participación de los niños, con esto, se fomenta el interés en cuanto al desarrollo de destrezas básicas como el caso de tomar un lápiz, además de ello, se consideran los beneficios en el logro del saber orientado hacia la dinamización del saber en el niño. De allí que se conjugan situaciones con la que se presta atención al desarrollo de la motricidad fina, orientada hacia las potencialidades del niño, como es el caso del desarrollo óculo manual, lo cual, es esencial, para alcanzar el desarrollo integral del niño en la educación inicial.

Categoría Estrategias de Enseñanza

Las estrategias de enseñanza, se presentan como uno de los medios esenciales, para el desarrollo de los contenidos, sobre todo en una de las áreas cruciales, como es el caso de la educación preescolar, donde se requiere de la dinamización de los procesos para la enseñanza de los niños, en razón de ello, es preciso considerar lo señalado por López (2023) quien refiere que: “son procesos en los que se integra el desarrollo de las habilidades, las cuales deben ser interactivas, de adaptación, así como de fortalecimiento de las habilidades que presenta el sujeto” (p. 32), por este particular, es oportuno considerar como los procesos de formación en el preescolar, se presentan como un fundamento con el que se busca motivar e incentivar a los niños para enfrentarse a la realidad de una manera efectiva, por tanto, se reconocer su valor esencial en el desarrollo integral de los niños, de acuerdo con ello, se presentan los siguientes testimonios:

Tabla 3. Categoría estrategias de enseñanza

¿Cuáles son las estrategias de enseñanza que aplica en su aula de clase?
--

Testimonio	Subcategoría
DCEI1: Mis estrategias de inicio siempre son juegos y , ya después de eso, entonces comienzo las clases allí si ya leo cuentos, los pongo a us materiales concretos, con los que dan ir desarrollando su motricidad fina.	Juegos y rondas Cuentos y materiales concretos
DEI1: Son actividades muy variadas y dependen del áni días e enton si es que le eso p mo de los niños y del ánimo mío porque hay los que uno no tiene ganas ni de cantar, es así es muy difícil aplicar el juego, lo que, ue siempre aplicó materiales concretos, lo ermite a los niños manipular cosas y con es uno va pasando las clases.	Actividades variadas Dificultades Materiales concretos
DEI2: Yo aplicó variedad de estrategias, juegos, nes, rondas, otras como la manipulación del al que tengo en el aula.	Variedad de estrategias
DEI3: si se aplican muchas, pero yo la que mas aplicó es la del juego esa es mayor resultado porque mantier	El juego
¿Cuál es la importancia de las estrategias de enseñanza?	
DCEI1: Las estrategias de enseñanza en las clases, son muy importantes, porque con estas uno motiva a los niños y ellos mantienen una actitud activa en el desarrollo de las clases.	Motivación Actitud positiva

DEI1: si son muy importantes, son importantes porque con estas uno ayuda mucho a los niños, los ayuda a que estén pendientes de la clase.	Atención
DEI2: Son importantes porque con estas uno pues si logra que se alcancen buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes.	Logro de aprendizajes
DEI3: bueno son importantes porque con estas uno ayuda mucho a los niños para que estén pendientes, para que logren sus propios aprendizajes.	Atención Aprendizajes

De acuerdo con lo presentado, es importante reconocer que; dentro de las principales estrategias se presentan los juegos y las rondas, como principales elementos dinamizadores, además de ello, se presentan los cuetos, como también los materiales concretos, con esto se desarrollan clases que se amparan en actividades variadas. Es importante reconocer que se presentan dificultades en el desarrollo de algunas clases, dado que, en algunos casos, tanto los niños, como los docentes pueden presentar problemas lo que hace que las clases no sean tan efectivas como tal, no obstante, los docentes asumen la aplicación de variedad de estrategias, como es el caso del juego con este se orienta la motivación e incentivación del niño hacia el desarrollo de los procesos de construcción del aprendizaje.

En este mismo orden de ideas, se considera la importancia de las estrategias de enseñanza, donde se suscita por medio de estas tanto la motivación, como la actitud positiva, con esto, se formula un desarrollo de la actitud positiva, como lo que se favorece la adopción de conocimientos relacionadas con el significado de los mismos, también las estrategias son de fundamental importancia suscitar la atención, porque cuando se aplican

estrategias, se evidencia un proceso en el que se alcanza el logro de aprendizajes, es un fundamento, porque con esto, se determina un interés valioso sobre este particular, orientado hacia las manifestaciones de dominar lo que surge de la realidad. En consecuencia, las estrategias se enfocan en el desarrollo de aprendizajes con los que se valora la realidad y con énfasis en la producción de una formación significativa de los estudiantes.

Categoría Motricidad Fina

Este es uno de los procesos en los que se evidencia el hecho de generar el movimiento adecuado tanto de las manos, los dedos y las muñecas, estableciendo coordinación con el ojo y los músculos que, para ello, se utilizan, es importante comprender que, para ello, se requiere del empleo de diferentes objetos, es decir, se debe hacer énfasis en la manipulación de diferentes elementos con los que se oriente el desarrollo de este tipo de motricidad, al respecto, Quinga (2020) sostiene que: “para el desarrollo de la motricidad fina, es necesaria la aplicación de actividades motivantes, con las que se logre impactar en la formación integral de los estudiantes” (p. 18). De allí que, en el caso de la motricidad fina, se requiere del empleo de aspectos tales como la escritura, así como también el dibujo, además de recortar, es un proceso de desarrollo gradual, con el que se genera una atención hacia la formación integral del estudiante, por este particular, se recolectaron los siguientes testimonios:

Tabla 4. Categoría Motricidad Fina

¿Cómo promueve el desarrollo de la motricidad fina?	
Testimonio	Subcategoría

DCEI1: Ese es un tema complejo profe Adiela, porque es que muchos docentes tratan de promover el desarrollo de esta motricidad y no lo logran, pero si bueno se aplica por ejemplo la	No se logra Manipulación de materiales concretos
---	---

manipulación de materiales concretos, es muy importante.	
DEI1: Yo trató de que en todas las clases ellos desarrollen actividades donde tengan que recortar y dibujar, es muy importante porque con este uno logra el desarrollo de esas destrezas claro hay que tener claro que hay varios niños que les pega esto.	Recortar y dibujar Dificultades en los niños
DEI2: es un tema en el que uno debe contar con la participación de los padres para actividades solo en clase y l ayudan en problemas con esto por eso, es mejor que se haga entonces	Participación de los padres
DEI3: Si bueno yo creo que no solo yo todas las docentes de preescolar nos encargamos de esto, de que se formule el desarrollo de La motricidad fina, es muy importante porque es que con esto uno va a ayudando a que haya formación integral.	Formación integral
¿Qué actividades aplica en el desarrollo de la motricidad fina durante sus clases en el preescolar?	
Testimonio	Subcategoría
DCEI1: y les digo siempre a las docentes que	Variedad de actividades

<p>as actividades que pongan a los niños a manipular plastilina, a hacer cosas en ellos empleen las manos y los dedos de coordinada.</p>	
<p>DE uno tiene que variar actividades con, por ejemplo</p> <p>en el caso de que se apliquen actividades</p> <p>astilina, o yo a veces los pongo a dibujar en los que los pongo a recortar.</p>	<p>Variedad de actividades</p>
<p>DEI2: el desarrollo de la motricidad fina es difícil Se prefiere el juego porque los niños prefieren jugar y cuando les toca recortar o hacer actividades con plastilina entonces Rechazo por las se ponen tristes, rechazan estas actividades actividades</p>	
<p>DEI3: las actividades que uno aplica tratan de que sean motivantes para ello, porque, por ejemplo, cuando yo les digo vamos a escribir a ellos no les gusta, a ellos les gusta más es el juego, las canciones entonces ha sido un tema difícil.</p>	<p>Actividades motivantes sean</p> <p>Gusto por el juego gusta,</p>

De acuerdo con estos particulares, es necesario reconocer que la promoción de la motricidad fina en el preescolar, se presenta como un elemento complejo puesto que es difícil logra el desarrollo de la misma, para ello, las docentes de este nivel, cuentan con diferentes aspectos como el caso de la manipulación de materiales concretos, así como también el recortar, el dibujar, en algunos casos los niños pueden presentar ciertas dificultades en la ejecución de estas actividades, debido a que carecen de aspectos con los que se logre la efectividad en la ejecución de la actividad, de la misma forma, las docentes reclaman de la participación de los padres, porque es un fundamento para el

desarrollo de estas actividades que sin lugar a dudas persiguen la formación integral de los estudiantes.

En este mismo orden de ideas, es preciso referir que las actividades que las docentes aplican en el preescolar, se encaminan hacia el desarrollo de la motricidad fina, sin duda alguna, se considera la necesidad de variedad de actividades, dado que son necesarias para que el niño no se canse, sino que, por el contrario, fomente el desarrollo de acciones inherentes a la concreción de la incentivación del estudiante, de igual forma se presenta el hecho de que se prefiere el juego por parte de los niños, y en el caso del desarrollo de la motricidad fina, no se logra, los niños muestran su rechazo frente a este particular, ocasionando así poro desarrollo de la misma, es importante por ello, la aplicación de actividades motivantes y es necesario que se aproveche el gusto que los niños muestran por el juego.

En síntesis, de este diagnóstico, se logra establecer la siguiente matriz categorial que agrupa los principales hallazgos:

Tabla 5. Síntesis de los resultados del diagnóstico

Categorías	Subcategorías
El juego	Motivación Socialización Esencial Actividades Aprendizaje con significado Participación Destrezas Beneficios Desarrollo de la motricidad fina Desarrollo óculo manual

Estrategias de enseñanza	Juegos y rondas Cuentos y materiales concretos Actividades variadas Dificultades Materiales concretos Variedad de estrategias El juego Motivación Actitud positiva Atención Logro de aprendizajes Aprendizajes
Motricidad fina	No se logra Manipulación de materiales concretos Recortar y dibujar Dificultades en los niños Participación de los padres Formación integral Variedad de actividades Se prefiere el juego
	Rechazo por las actividades Actividades motivantes Gusto por el juego

Tal como se logra evidenciar, es importante considerar que dentro de la categoría el juego, se presenta el mismo desde la perspectiva de la motivación, así como de socialización, por este particular es de fundamental importancia aplicar actividades que produzcan aprendizaje con significado que permita la participación de los estudiantes, y con ello, se formule el desarrollo de la motricidad fina, así como de la capacidad óculo manual. En este orden de ideas, se asume la aplicación de los juegos, así como de rondas, también es de fundamental importancia el hecho de aplicar cuentos y materiales concretos, es decir, lograr la aplicación de actividades variadas.

Se evidencia en la realidad la presencia de dificultades, así como de variedad de estrategias con las que se origina la motivación por medio de una

actitud positiva, en la que se genere una actitud positiva y atención al desarrollo de las clases para el logro de aprendizajes significativos. Por tanto, es importante reconocer que la misma escasamente se logra, son embargo, se aplican actividades de dibujo, recortar y algunas situaciones más con las que se busca la motivación de los estudiantes, porque es una de las acciones con las que se puede desarrollar la misma.

Fase de Diseño

Presentación

Esta fase está constituida por el diseño de acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial, son elementos esenciales en los que se logra la atención al desarrollo de la motricidad fina, por medio del juego, a partir de allí se evidencia un proceso en el que se da la exploración como una de las principales características en relación con el fortalecimiento de los procesos de formación, de allí, la necesidad de que se genere la exploración en forma lúdica de los procesos de formación de la motricidad fina, sobre todo en lo que tiene que ver directamente con el agarre, así como también con la coordinación óculo manual y con esa precisión que se debe demostrar en el desarrollo de los procesos de formación.

En este orden de ideas, se presenta el juego como uno de los mecanismos con los que se ofrece ese desarrollo de la motricidad fina, en este caso, es importante considerar que se genera la conformación de la autonomía del estudiante, porque con esto, se logra que el niño, se presente como uno de los sujetos que es capaz de enfrentarse de manera adecuada a la sociedad. Por este particular, se determina un fortalecimiento de esa coordinación entre el ojo y la mano, porque es una de la manera con las que se evidencia un proceso en el que se busca conformar la precisión de los movimientos, orientados hacia la

concreción de acciones que tienen que ver directamente con la formación integral del niño en el preescolar.

En este mismo orden de ideas, es oportuno referir que se requiere del juego como uno de los elementos con los que permiten el fortalecimiento de los músculos, es un proceso en el que se busca la consideración de acciones para fijar la precisión de los movimientos que se realizan con las manos, es un proceso en el que se busca que los niños se conviertan en hábiles para desarrollar actividades de manera delicada. El desarrollo de la motricidad fina en los niños de educación preescolar, refiere un proceso para la realización de tareas básicas, como es el caso de cepillarse los dientes, atarse los zapatos, entre otras actividades cotidianas que son necesarias para el logro de una formación adecuada.

Además de lo anterior, el juego se convierte en un elemento con el que se favorece la adquisición de habilidades que coadyuvan en el desarrollo de la motricidad fina, es de esta manera como se genera un control de movimientos que en la medida de lo posible permiten la precisión en el trazo de las letras, en la ejecución de algunas actividades. También es pertinente considerar que con el juego se da el desarrollo de la creatividad y de la misma imaginación porque al aprender de manera adecuada y lúdica, se asocia además al desarrollo de la motricidad fina de una manera adecuada en torno a la realidad, por tanto, es importante contar con el estímulo que causa la diversión, así como la potenciación de actividades con las que se referencie el interés de acuerdo con la dinamización de la formación del niño.

Por lo declarado, es preciso considerar la concreción de las siguientes actividades que deben ser tomadas en cuenta como estrategias de enseñanza:

Tabla 6. Planeación de acciones

Acciones	Propósito	Descripción
-----------------	------------------	--------------------

Juegos manipulativos	Involucrar el manejo de objetos específicos por parte de los niños para el desarrollo de la motricidad fina.	<ul style="list-style-type: none"> - Se aplicará el juego de tangram, el cual, consiste en el empleo de un rompecabezas de figuras geométricas, con la finalidad de estimular la percepción y ubicación espacial. - Los juegos de apilar, por medio de juego de jenga que permite apilar bloques de madera de una manera precisa y delicada. - El uso de los dardos, se ubica en este caso, el objetivo y el niño debe poner de manifiesto empleo de la coordinación óculo manual, lo
----------------------	--	--

		<p>que contribuye con el desarrollo de la fijación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se empleará el juego de damas chinas, con esto, se logra la precisión en relación con el empleo de las fichas y su movimiento adecuado al lugar. - Uso de rompecabezas, con el cual, los niños aplican la resolución de problemas, así como de percepción del espacio, es decir, no solo sirve para el desarrollo de la motricidad fina, sino de los procesos de conformación de la capacidad para resolver problemas.
Juegos de imitación	Promover el desarrollo de la capacidad de precisión por medio de la coordinación visual manual	<ul style="list-style-type: none"> - Se desarrollan actividades en las que los niños puedan jugar a lavar platos, así como el limpiar las mesas. - Se propone el juego con objetos, en este caso, se puede proceder con que se de alimentación a una muñeca, se desarrollan encuentros para tomar té, con

		<p>esto se origina en el desarrollo de la imaginación. - Creación de historietas, por medio de dibujos, los estudiantes desarrollarán alguna historia que surja de su creatividad</p>
Juegos simbólicos	<p>Tienen como finalidad el desarrollo de situaciones simuladas con las que se busca la mejora de la coordinación motriz fina.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se presentan diferentes figuras que deben recortar los niños, para que después estos puedan ser pegados en el cuaderno, la idea es que se corten las figuras de acuerdo con lo propuesto con la finalidad de desarrollar la capacidad ocular. - Se desarrollarán juegos de fantasía en el que el niño pueda dibujar una escena determinada de acuerdo con un cuento que sea de su propia inspiración. - Juegos con objetos cotidianos, como es el caso de usar cajas de cartón y convertirlas en un barco, así como también diferentes situaciones como el uso de tijeras, las reglas, entre otros

		objetos con los que se logre el desarrollo de la motricidad fina.
--	--	---

Juegos de mesa	Promover el desarrollo de movimientos finos y precisos con las manos	<ul style="list-style-type: none"> - Se emplearán juegos de azar, como el caso de la ruleta o los dados, la idea es que los niños manipulen los objetos y que, con base en estos, se logre el desarrollo preciso de los movimientos. - Los juegos de estrategias, como el caso del ajedrez, le permiten a los niños no solo desarrollar la motricidad fina, sino que también es importante el empleo de la resolución de problemas como base para el desarrollo conjunto de la motricidad, en relación con la estrategia. - Los juegos de memoria, refieren un proceso con el que se configura el movimiento de las cartas de una manera precisa y delicada, la idea es que también recuerden en que parte se encuentran los mismos.
----------------	--	---

		- Juegos cooperativos, donde los niños trabajen de manera conjunta, uno puede recortar, otros pueden pegar y así de esta manera se logra un trabajo en conjunto.
Recursos		Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> - Papel - Tijeras - Plastilina - Jenga - Ajedrez - Damas Cartas Imprevistos 		La evaluación del impacto de las actividades se llevará a cabo por medio del seguimiento de las mismas, cuando se requiera algún ajuste el mismo se realizará durante el proceso de aplicación.

Fase de Aplicación

Esta es una de las fases fundamentales porque se procedió con la aplicación de todo lo planeado, es preciso reconocer que su aplicación fue compleja, no obstante, se desarrolló de manera efectiva, para ello, se procede con la siguiente descripción:

Tabla 7. Aplicación de las actividades

Actividades	Planificación
-------------	---------------

Capacitación de las docentes	- Se desarrolló un taller, en el que se les explicó a las maestras como se debían aplicar los juegos sugeridos, para ello, se dispuso del día sábado 29 marzo de 09:00 am a 02:00 pm, para ello, se incentivaron a las docentes, se les entregó material y se procedió con la aplicación de las acciones dentro del grupo docentes, fue un día muy divertido porque todos los asistentes prestaron atención con disposición, lo que permitió que las acciones quedarán claras en las docentes.
Juego de tangram	Se llevó al aula de clase, las figuras geométricas ya cortadas, y se dividió a los niños en pequeños grupos, por lo que dio un tangram a cada equipo, aquel equipo que armara la figura propuesta en menor tiempo se hacía merecedor de un premio, con esto se incentivó para que todos los grupos en la siguiente aplicación quisieran participar de manera más activa.
Jenga	Se llevó un jenga al aula de clase, se armó, los niños se ubicaron alrededor de la mesa y comenzaron a mover las piezas de manera delicada, hasta que se caía la torre, se procedía nuevamente con armar y

	continuar con esto. Se aplicó por lo menos una vez a la semana durante el desarrollo de las actividades.
Dardos	Se ubico el circulo con el objetivo y se pasaba niño por niño para que apuntarán y dispararan al punto con el dardo que lanzaban, así pasaban en fila, esta actividad se desarrollo dos veces por semana, sobre todo los días lunes y viernes.
Damas chinas	Se ubicaron los niños en parejas se distribuyeron los tableros y se les explicó como se jugaba, algunos niños ya conocían el juego, otros no, quienes ya lo conocían procedieron a jugar, aquellos que no manipularon las damas, luego de esto, procedieron a jugar, en el primer encuentro fue difícil, ya en los otros encuentros donde se uso fue más adecuado.
Rompecabezas	Se distribuyeron los niños en equipos, donde a cada uno de estos se les dio un rompecabezas, procedieron a armarlo, quienes lo hacían en menor tiempo, se les entregaba un premio, esta actividad se realizaba los días jueves.

Juego de imitación	Se procedió con el desarrollo de actividades en las que los niños simulaban lavar platos, se realizó mediante obras de teatro, con lo que se logró que algunos simularan lavar platos, otros que consumían te, la idea de
--------------------	---

	apreciar estos movimientos para evidenciar con que delicadeza lo hacían.
Creación de historietas	Se le solicitó a cada uno de los niños que realizaran dibujos acerca de una historia que quisieran contar, esta actividad se llevó a cabo los días martes, hubo niños que se les facilitó la creación de la historieta y otros no, a quienes no se les hizo fácil, se les ayudó a crear las mismas por medio de la motivación constante y se les brindó apoyo.
Recorte de figuras	Se les dieron a cada uno de los niños algunas figuras, las cuales, debían recortar por la línea y posterior a ello, se procedió con el pegado de las mismas en el cuaderno, para algunos niños fue muy fácil, para otros complejo, pero siempre contaron con la ayuda de la docente, lo que hizo que los niños se motivarán hacia el desarrollo de la actividad, lo cual, se llevó a cabo de manera divertida.

Juegos de fantasía	Cada niño creo un cuento de su propia imaginación, para ello, dibujó las imágenes más representativas del mismo, se procedió con el empleo de las mismas en una exposición donde el niño expuso el cuento.
Juegos con objetos cotidianos	Se les pidió a los niños que llevaran cajas de cartón, cada una de los niños hizo un objeto, por ejemplo, barcos, algunos dibujaron carros, otros hicieron globos, con

	lo que se familiarizaran, lo importante en este caso fue el uso de las tijeras.
Juegos de azar	Se aplicaron juegos de azar, como el caso de la ruleta para ello se les presentó una ruleta con diferentes situaciones como: gana turno, pierde turno, baila, canta, penitencia, entre otros, con lo que los niños se motivaron, fue muy valioso, por lo que se representa un proceso en el que se motivaron a los niños para participar, se realizó los días martes todas las semanas.

Ajedrez	Se les enseñó a los niños como se jugaba ajedrez, con lo que se favoreció el posterior desarrollo, por tanto, se procedió con la aplicación de este para ello, se hizo necesario motivar a los estudiantes, este juego como juego fue poco valorado por los niños ellos si se familiarizaron con las figuras, pero no con el desarrollo del juego
Memoria	Los niños jugaron memoria con el juego de cartas se iban levantando, con esto, se favoreció el desarrollo de la motricidad, porque ellos mismos levantaban las cartas de una manera adecuada, con precisión y de forma delicada.
Juegos cooperativos	Se pidió hacer un collage entre todos los estudiantes, realizaron el mismo, algunos cortaron, algunos picaron el papel, otros, dibujaron las líneas, y así se constituyó un
	proceso completo en el que se demostró la importancia de los mismos.

Fase de Valoración

Esta fase respondió al hecho de valorar el impacto en la ejecución de acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial, dentro de esto, se lograron determinar los siguientes elementos:

Tabla 8. Valoración

¿Qué cambios aprecio con la puesta en marcha del juego como estrategia de enseñanza para el desarrollo de la motricidad fina?
DCEI1: Se notan grandes cambios en las maestras sobre todo porque han hecho cosas muy importantes y los niños se sienten muy motivados, también los docentes, ha ocasionado un impacto favorable en activar la diversión y la motivación de los niños, con lo que se ha ocasionado una situación favorable.
DEI1: Los niños disfrutan de las clases, es muy notorio ahora los niños aplican el corte, también el trazo de líneas y los niños continúan haciendo juegos que tienen que ver directamente con el desarrollo de procesos propios de la motricidad fina, es por esto que se evidencia un proceso en el que se evidencia como se ha favorecido de manera adecuada este particular
DEI2: A mi me parece que ha sido muy favorable profe Adiela, los niños están motivados, ellos juegan sabiendo que con esto logra el desarrollo de la motricidad fina, es complejo pero favorable yo por ejemplo no aplicaba las simulaciones, tampoco usaba la ruleta con estos juegos, he logrado mejorar las clases, porque se motiva a los niños y ellos se muestran contentos, muy divertidos.
DEI3: Es un trabajo con el que se ha logrado el desarrollo de procesos de formación, ahora los niños son más sociables, están divertidos, tienen más ganas de aprender y lo importante es que es jugando, esto ha sido muy favorable, es decir, son procesos que han motivado a los niños, sobre todo a jugar en cosas que antes no les llamaba la atención, que poco les gustaba, de manera profe que si ha sido efectivo.

En consecuencia, se evidencia un impacto adecuado en el desarrollo de la motricidad fina, por parte de los estudiantes, lo que es favorable para la educación preescolar, porque a partir de allí, se evidencia como tanto los docentes, como los estudiantes muestran una actitud de agrado frente a estos juegos como el caso

del jenga, con este se ha favorecido esa actitud, además que el interés de los niños ha sido significativo en relación con el desarrollo de procesos propios de la motricidad fina.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Las conclusiones, son la forma de concretar la investigación en torno a los objetivos de la investigación que en este caso, el objetivo general fue: Promover el juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en la educación inicial en la Institución Educativa Carlos Pérez Escalante de la ciudad de Cúcuta Norte de Santander, para ello, se fijaron una serie de objetivos específicos que permitieron adentrarse en el desarrollo de la investigación, respecto al primero de estos: Diagnosticar las estrategias de enseñanza utilizadas por los profesores de educación inicial en el desarrollo de la motricidad fina, se evidencia como considera que es el juego una de las estrategias de enseñanza con las que se logra asumir como punto de encuentro; la socialización.

Además de esto, se evidencia que las estrategias como es el caso son esenciales, por lo que se requiere de diferentes actividades que orienten la construcción de aprendizajes significativos, por medio de la participación de los estudiantes, con lo que se genera el desarrollo de destrezas en los estudiantes, además del desarrollo de destrezas, con lo que se establecen beneficios con los que se favorece la motricidad fina, así como la promoción del desarrollo óculo

manual, determinando una coordinación en relación con las acciones propias de la realidad.

Por este particular, se genera la aplicación constante de juegos y rondas, con esto, se logra el acercamiento hacia el empleo de cuentos, así como de materiales concretos, por medio de actividades variadas, sin embargo, en la realidad, se presentan situaciones de dificultad, lo que hace que los docentes y los niños presenten problemas en el desarrollo de las actividades, no obstante, se determina el hecho de asumir variedad de estrategias, valorando el juego como uno de los principales elementos. De la misma manera, se aprecia una actitud positiva en la que se despierta la atención de los estudiantes, así como el logro de aprendizajes de una manera significativa para el desarrollo de las destrezas de una forma integral.

Ahora bien, es necesario considerar que en el diagnóstico se evidencia como un poco impacto el desarrollo de la motricidad fina, no obstante, se presenta la manipulación de materiales concretos, así como el hecho de recortar y dibujar, aunque estas situaciones les representan dificultades a los estudiantes, de la misma manera se requiere de la participación de los padres, con lo que se influye en la formación integral de los estudiantes. De la misma manera, es necesaria la variedad de actividades en relación con el desarrollo de la motricidad fina, dado que los niños prefieren el juego por ello, los niños rechazan las actividades, por lo que se requiere del gusto por el juego y así se genera el gusto por el juego.

Ahora bien, respecto al segundo objetivo general: Diseñar acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial, se presenta la planeación de los juegos manipulativos, con la finalidad de involucrar el desarrollo de la motricidad fina, además de esto, se da la imitación prestando atención de la coordinación visual manual, de igual manera, se plantean los juegos simbólicos orientados hacia la mejora de la coordinación motriz fina, se propone también la aplicación de los juegos de mesa, en el que se aplica la atención a los movimientos finos.

En cuanto al tercer objetivo específico: Ejecutar acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial, se ejecutaron las actividades, partiendo de una capacitación de las docentes de educación inicial, además de esto, se aplicaron juegos como el tangram, jenga, dardos, damas chinas, rompecabezas, juegos de imitación, creación de historietas, también el recorte de figuras, los juegos de fantasía, los juegos con objetos cotidianos, los juegos de azar, la aplicación del ajedrez, la memoria y los juegos cooperativos.

Respecto al cuarto objetivo específico: Valorar el impacto en la ejecución de acciones para el uso del juego como estrategia de enseñanza para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de educación inicial, se evidenció que las acciones dieron un impacto significativo, dado que se evidencia un proceso en el que se apegan situaciones que son favorables para la constitución de la motricidad fina, se generó un cuerpo de juegos con los que se impacta de manera directa en el desarrollo de la motricidad fina, por este particular, se determina como los niños actúan de manera contenta y divertida frente a estos juegos, con lo que los docentes también se motivaron a usar los mismos.

Recomendaciones

Es importante para el desarrollo de la motricidad fina mediante el juego, tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Se deben desarrollar actividades en las que se emplee la plastilina, también la arcilla y materiales que sean de moldear, con la finalidad de generar un impacto en los músculos de las manos de los niños.
- El empleo de pinzas es necesario, porque con esto se presenta la coordinación de las actividades, por medio de la recolección de aspectos.

- Emplear juegos de construcción como el caso de legos, con los que se logre el desarrollo de la coordinación óculo manual.
- Ejecutar ejercicios en el que se desarrolle el recorte como uno de los procesos con los que se desarrolle la motricidad fina.
- Considerar el desarrollo de la escritura, con lo que se promueva la aplicación de marcadores, este particular, sirve para el desarrollo de la creatividad y la imaginación.
- Incentivar la intervención de los padres de familia, con la finalidad de generar un trabajo conjunto y logra el desarrollo de actividades con las que se favorezca la motricidad fina.

REFERENCIAS

- Aguilar (2022) El juego lúdico mejora la motricidad fina en niños y niñas de 3,4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuerón Distrito San Jacinto, Región Tumbes, 2021. Tesis de magister en la Universidad Católica de los Ángeles Chimbote.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26458>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de la investigación. Introducción a la Metodología Científica*. (6ta.ed.). Caracas: Editorial Episteme.
- Barbosa, S. (2021). El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la comprensión lectora de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E Padre Manuel Briceño Jauregui de Cúcuta Tesis de Maestría la Universidad de Santander UDES.
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/46181170-a829-4868-baf1-b0ecf5500ce8/content>
- Constitución Política de Colombia (1991). Congreso de la República de Colombia. Julio 4, 1991, Bogotá D.C
- Díaz, F y Hernández, G. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo Una interpretación constructivista. Tercera edición. Editorial McGraw Hill. México. D.F
- Durán, S. (2013). *Los rostros y las huellas del juego: creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la secretaría de Integración Social en Bogotá-Colombia*. Tesis de doctoral publicada. Editorial de la Universidad de Granada. España
- Gallardo, J y Vásquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil.
- Herrera, A y Paredes, J. (2008). Didáctica General. La práctica de la enseñanza en Educación infantil, primaria y secundaria. Editorial McGraw Hill/INTERAMERICA. España
- Iglesias, R. (2006). *La Organización del trabajo docente en Preescolar Las situaciones didácticas y el programa diario del maestro lúdica como herramienta educativa*. Editorial Trillas. México.
- Ley 1275 de 2009. Congreso de República. Abril, 6, 2009. Bogotá
- Ley General de Educación 115 (1994). Congreso de la República de Colombia febrero 08, 1994, Bogotá
- López, I. (2023). Motricidad Fina. Desarrollo y Estimulación en Niños. Documento en Línea. Disponible en: <https://andaconmigo.com/motricidad-finadesarrollo-y-estimulacion->

- enninos/#:~:text=La%20motricidad%20fina%20es%20una,las%20manos%20y%20los%20dedos.
- Martínez, M (2006). La investigación cualitativa etnográfica. México. Trillas.
- Martínez; M (2009). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. Mexico. Trillas
- Medina, L. (2020). El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado Cuarto C de la Institución Educativa Rural la Sierra. Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB:
https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/7236/2020_Tesis_Leyla_Johanna_Medina_Camacho.pdf
- Minelva, C y Torres, P. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula
- Ministerio de Educación Nacional (2024). Educación Inicial. Documento en Línea. Disponible en: <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Educacion-inicial/>
- Palella, S. y Martins, F. (2012). Metodología de la investigación cuantitativa. Tercera Edición. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador FEDEUPEL. Caracas
- Piaget, J. Teoría Psicogenética. Amorrortu. Argentina.
- Quinga, G. (2020). Los juegos cooperativos en el desenvolvimiento técnico-táctico en el fútbol de los adolescentes de 16 a 18 años del Liceo Campoverde [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas Espe]. Repositorio de la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE.
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22497/1/T-ESPE043803.pdf>
- Rodríguez, A. (2017). Los ambientes de aprendizaje como metodología activa promotora de la actividad física en Educación Infantil. Un estudio de caso. Revista Retos, 37, 498–504. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.71026>
- Rodríguez, G., Gil, J., y García, E. (2002). Metodología de la investigación cualitativa. España. Alijibe.
- Rojas, B. (2010). Investigación Cualitativa. Fundamentos y praxis. 2da Ed. Caracas: FEDUPEL
- Salinas, V. (2019). Juegos tradicionales ecuatorianos en el desarrollo de las habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 a 6 años [Tesis de Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas Espe]. Repositorio de la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE.
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/16066/1/T-ESPE038589.pdf>
- Sánchez, L. (2018). Estrategias lúdicas implementadas por los docentes para el desarrollo de la motricidad fina en los niños del segundo ciclo del nivel

- inicial de la Escuela José German Sánchez pueblo Cienfuegos, Santiago, distrito educativo 08-04 año escolar 2017-2018. Tesis de maestría, Universidad Abierta para Adultos (UAPA) <https://rai.uapa.edu.do/bitstream/handle/123456789/1864/ESTRATEGIAS%20L%C3%9ADICAS%20IMPLEMENTADAS%20PO>
- Sanz, M. (2013). Competencias cognitivas en educación superior. 2ª edición. Ediciones de la U. Bogotá Colombia
- Simbaña, M, Pazmiño, A, Guevara, E. (2018) El aprendizaje en el nivel inicial. Propuesta para innovar en el aula https://www.academia.edu/86341423/Libro_Educacion_Inicial
- Tobón, S. (2009). Formación Basada en Competencias pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica. 2ed. Editorial. Ecoe. Ediciones. Bogotá Colombia
- Torres, C. M. (2014). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.
- Torres, I. (2020) Episteme de la enseñanza a través del juego como actividad lúdica: un abordaje para la práctica pedagógica en el nivel preescolar. Tesis Doctoral, Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Trejo, F. (2012). Fenomenología como método de investigación: Una opción para el profesional de enfermería. Documento en Línea. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/346194787_Fenomenologia_como_metodo_de_investigacion_Una_opcion_para_el_profesional_de_enfermeria
- Wallon, H. (1956): "Importance du mouvement dans le développement psychologique de l'enfant". Enfance, 9, 1-14.
- Zapata, O. (1989). *Juego y Aprendizaje Escolar. Perspectiva Psicogenética*. Editorial PAX. México.
- Zapata, T. (2020). El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero. Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga. file:///C:/Users/hp/Downloads/2020_Tesis_Tulia_Ines_Zapata_Vasquez.pdf