

**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR DIRECCIÓN DE
POSGRADO Y EDUCACIÓN CONTINUA**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

Proyecto de Desarrollo previo a la obtención del Grado

Académico de Magíster en Educación Inicial

TÍTULO

Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de
la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

AUTORA:

ELSA ALEXANDRA CEPEDA ASTO

TUTOR.

Dra. AMARILIS DEL PILAR LUCIO QUINTANA

GUARANDA – ECUADOR

2023

PÁGINA DE CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR

Dra. Amarilis Del Pilar Lucio, Quintana. Tutor del Proyecto de Investigación previo a la obtención del Grado Académico de Magíster en Educación Inicial

CERTIFICA:

Que la Lic. Elsa Alexandra Cepeda Asto, ha cumplido con la elaboración del Proyecto de Investigación titulado: “(nombre del proyecto)”, el mismo que ha sido revisado en todos sus componentes por lo que se encuentra apto para la presentación y sustentación ante el tribunal respectivo.

Guaranda, 6 de julio del 2023



Firmado electrónicamente por:
**AMARILIS DEL
PILAR LUCIO QUINTANA**

Dra. Amarilis Del Pilar Lucio, Quintana.

TUTOR

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

El presente trabajo de investigación titulado: **Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años**, es un trabajo original, elaborado con esfuerzo y dedicación del estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar: **Elsa Alexandra Cepeda Asto**, con cédula de ciudadanía número 0603350026; respectivamente, presento este trabajo de investigación que es original y de mi creación.



Firmado electrónicamente por:
**ELSA ALEXANDRA
CEPEDA ASTO**

Lic. Elsa Alexandra Cepeda Asto

REPORTE DE SIMILITUD DE URKUND

Guaranda 23 de junio del 2023

Adjunto al presente, sírvase encontrar el documento final del Proyecto de Desarrollo Educativo titulado: “Estrategia Pedagógica basada en la Gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años”, elaborado por la Lic. ELSA ALEXANDRA CEPEDA ASTO, bajo mi dirección, previa a la obtención del título de **MAGISTER EN EDUCACIÓN INICIAL**, la misma que cumple con los componentes que exige la reglamentación de Posgrado de la Universidad Estatal de Bolívar e incluye el informe de la herramienta URKUND el cual avala los niveles del 2% de similitud y el 98% de originalidad del trabajo investigativo.

Document Information

Analyzed document	TESIS PARA EL PROCEDIMIENTO DEL URKUND SRA ALEXANDRA CEPEDA-2023.docx (D171162659)
Submitted	2023-06-23 00:09:00
Submitted by	JULIO
Submitter email	jusca@epoch.edu.ec
Similarity	2%
Analysis address	jusca.epoch@analysis.orkund.com



Firmado electrónicamente por:
AMARILIS DEL
LARLUCIO QUINTANA

Dra. Amarilis Lucio Quintana

TUTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN



NOTARIA 5

1 Factura N° 001-001-000084345

2 Escritura N° 20230601005P01806



DECLARACION JURAMENTADA

6 OTORGA: ELSA ALEXANDRA CEPEDA ASTO

8 CUANTIA: INDETERMINADA

10 Copias dadas: 1era, 2da.-

11 En la Ciudad de Riobamba, Capital de la Provincia de Chimborazo,
12 República del Ecuador; el día de hoy jueves veintidós de junio de dos mil
13 veintitrés, a las dieciocho horas veintidós minutos, ante mí, Doctor Víctor
14 Manolo Andrade Espinoza, Notario Quinto de este cantón, comparecen
15 libre y voluntariamente la señora **ELSA ALEXANDRA CEPEDA ASTO**, de
16 nacionalidad ecuatoriana, de estado civil casada, de ocupación docente,
17 domiciliada en las calles 6 de enero, barrio Corona Real, sector El
18 Progreso, parroquia Licán, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo,
19 hábil e idóneo(a) para contratar y obligarse, portador(a) de su respectivo
20 número único de identificación, a quien de conocerlo(a) doy fe; y bajo
21 juramento, advertido(a) de las penas del perjurio y de la obligación que
22 tiene de decir la verdad con claridad y exactitud, y de conformidad con las
23 leyes vigentes dice: SEÑOR NOTARIO: Yo, **ELSA ALEXANDRA**
24 **CEPEDA ASTO**, con número único de identificación cero seis cero tres
25 tres cinco cero cero dos guion seis (060335002-6), bajo juramento tengo
26 a bien declarar lo siguiente: Que la presente investigación cuyo tema es:
27 **ESTRATEGIA PEDAGÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA**
28 **EL MEJORAMIENTO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5**
29 **AÑOS**, ha sido realizado por mi persona con la dirección de mi tutora la
30 señora Dra. Amarilis del Pilar Lucio Quintana, Tutora del trabajo de Fin de



NOTARIA 5

1 Máster de la Universidad Estatal de Bolívar, por lo tanto, este es de mi
2 autoría. - Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad. Presente la
3 compareciente, se afirma en el contenido de su declaración y para
4 constancia firma en unidad de acto junto conmigo el Notario que doy fe.
5

6

8 **ELSA ALEXANDRA CEPEDA ASTO**

9 **N.U.I. 060335002-6**

10 **Teléfono: 0987505095**

11
12
13
14
15
16
17

18 **Doctor Víctor Manolo Andrade Espinoza**

19 **NOTARIO QUINTO DEL CANTÓN RIOBAMBA**



20
21 SE OTORGO ANTE MI Y EN FE DE ELLO CONFIERO ESTA COPIA
22 SELLADA, SIGNADA Y FIRMADA EN EL LUGAR Y FECHA DE SU
23 CELEBRACION.

24
25
26
27

28 **Doctor Víctor Manolo Andrade Espinoza**

29 **NOTARIO QUINTO DEL CANTÓN RIOBAMBA**





REPÚBLICA DEL ECUADOR
Dirección General de Registro Civil, Identificación y Cedulación



Dirección General de Registro Civil,
Identificación y Cedulación

GERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Número único de identificación: 0603350026

Nombres del ciudadano: CEPEDA ASTO ELSA ALEXANDRA

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/CHIMBORAZO/RIOBAMBA/LICAN

Fecha de nacimiento: 28 DE FEBRERO DE 1981

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: SUPERIOR

Profesión: LICENCIADA

Estado Civil: CASADO

Cónyuge: ORTEGA OCAÑA OLGER HUGO

Fecha de Matrimonio: 10 DE ENERO DE 2002

Datos del Padre: CEPEDA URQUIZO ALQUIMIDES

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: ASTO CANTOS ROMELIA ELSA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 11 DE ABRIL DE 2023

Condición de donante: NO DONANTE

Información certificada a la fecha: 22 DE JUNIO DE 2023

Emisor: VICTOR MANOLO ANDRADE ESPINOZA - CHIMBORAZO-RIOBAMBA-NT 5 - CHIMBORAZO -
RIOBAMBA

N° de certificado: 230-886-96912



Ing. Carlos Echeverría.



REPUBLICA DEL ECUADOR

SECRETARÍA NACIONAL DE IDENTIFICACIÓN Y REGISTRO CIVIL

CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

REPUBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE IDENTIFICACIÓN Y REGISTRO CIVIL

REPÚBLICA DEL ECUADOR
CONDICIÓN CIUDADANA

APellidos y Nombres del Padre: CEPEDA URQUIZO ALQUIMIDES
Apellidos y Nombres de la Madre: ASTO CANTOS ROMELIA ELBA
Estado Civil: CASADO

Apellidos y Nombres del Conyuge o Comente: ORTEGA OCABA OLIVER HUGO
Lugar y Fecha de Emisión: RIOBAMBA 11 ABR 2023

Sexo: MUJER
No. Documento: 052973083
Fecha de Vencimiento: 11 ABR 2023
Nacionalidad: ECUATORIANA

Nombre: ELSA ALEXANDRA
Nacionalidad: ECUATORIANA
Fecha de Nacimiento: 28 FEB 1981
Lugar de Nacimiento: CHIMBORAZO RIOBAMBA
Licencia: LICAN
Firma del Titular:

NUL0603350026

Donante: No donante

Director General:

QR Code:

Identificación: I < ECU0529230836 <<<<<< 0603350026 <<<<<< <<<<<< 8102287F3304112ECU < NO < DONANTE > CEPEDA < ASTO << ELSA < ALEXANDRA <<<<<<

Profesión: LICENCIADA

Sexo: MUJER

Instrucción: SUPERIOR

Estado Civil: CASADO

Conyuge: ORTEGA OCABA OLIVER HUGO
Fecha de Emisión: 10 DE FEBRERO DE 2023

Chimborazo
Riobamba

Datos de Emisión: CEPEDA URQUIZO ALQUIMIDES
Licencia: LICAN

Nacionalidad: ECUATORIANA
0002 FEMENINO
CEPEDA ASTO ELSA ALEXANDRA

Datos de la Madre: ASTO CANTOS ROMELIA ELBA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 11 DE ABRIL DE 2023

Condición de donante: NO DONANTE

Intención: Intención confidencial a la fecha: 23 DE JUNIO DE 2023

Emisor: VÍCTOR MANOLO ANDRADE ESPINOZA - CHIMBORAZO-RIOBAMBA-N° 2 - CHIMBORAZO

VÍCTOR MANOLO ANDRADE ESPINOZA
CHIMBORAZO-RIOBAMBA-N° 2 - CHIMBORAZO

Intención confidencial a la fecha: 23 DE JUNIO DE 2023

Emisor: VÍCTOR MANOLO ANDRADE ESPINOZA - CHIMBORAZO-RIOBAMBA-N° 2 - CHIMBORAZO

Intención confidencial a la fecha: 23 DE JUNIO DE 2023

Emisor: VÍCTOR MANOLO ANDRADE ESPINOZA - CHIMBORAZO-RIOBAMBA-N° 2 - CHIMBORAZO

DEDICATORIA

Al terminar una etapa más de mi vida estudiantil dedico la tesis de grado a mi esposo Olger Hugo Ortega Ocaña, a mis hijos: Evelyn Jhajaira Ortega Cepeda y Erick Alexander Ortega Cepeda, quienes han sido mi fuente de inspiración en los momentos más duros.

Elsa Alexandra Cepeda Asto

AGRADECIMIENTO

Al terminar mis estudios agradezco a la Universidad Estatal de Bolívar, a mis profesores, a mi tutora Dra. Amarilis Del Pilar Lucio Quintana, y a mis compañeros, quienes fueron testigos de mis triunfos y fracasos.

Elsa Alexandra Cepeda Asto

PRÓLOGO

La gamificación es una técnica que se ha utilizado en diferentes ámbitos para motivar y aliar a las personas en diferentes actividades. En el ámbito educativo, la gamificación se utiliza para fortalecer el aprendizaje y la motivación de los estudiantes. En este proyecto, se propone una estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

Para llevar a cabo esta estrategia pedagógica, se utilizarán diferentes técnicas de gamificación, la misma que se basa en la utilización racional de elementos abstractos y cognitivos como el juego, puntos, medallas, recompensas, entre otros, con la finalidad de motivar a los niños y fomentar su participación activa en las actividades micro curriculares.

Se utilizarán diferentes juegos de entretenimiento pedagógico, así como actividades didácticas que fomenten la motricidad fina en los niños. Algunas de ellas son:

Pintura y dibujo: Actividades que fomenta el uso de herramientas de dibujo y pintura, como lápices, crayones y pinceles.

Construcción con bloques: Actividades que fomenten la coordinación y el equilibrio, como la construcción de torres y puentes con bloques de construcción.

Juegos de memoria: Que se utiliza cartas y fichas para fomentar la atención y la memoria de los niños.

Cada actividad se adaptará a las habilidades y necesidades de cada niño, para asegurarse de que todos puedan participar y disfrutar de la actividad propuesta.

Además, se hace necesario la utilización de diferentes elementos de gamificación para motivarlos a participar de manera activa, recreativa y divertida en las actividades a desarrollare, por ejemplo, el uso de medallas y recompensas para aquellos que participen de manera activa

en las actividades educativas mediante el uso de un sistema de puntos para fomentar la competencia amistosa.

Se espera que esta estrategia pedagógica basada en la gamificación fomente la participación socio activa de los niños y mejore su motricidad fina. Además de ello, se espera que ellos disfruten de las actividades propuestas y que fomenten el aprendizaje lúdico y jovial.

Es importante reconocer que la gamificación es una técnica eficaz, eficiente y efectiva, porque permite mejorar la motivación y la participación de los niños en las actividades propuestas, al constituirse en una estrategia pedagógica que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, habilidades socio-afectivas, así como el desarrollo de competencias como la motricidad fina, la atención y la memoria, todo de ello, de manera lúdica y divertida.

RESUMEN

La investigación analiza: ¿Cómo diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años e la Unidad Educativa Licto? Su objetivo general es diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto. La Metodología usada en el presente proyecto de investigación de acuerdo a la naturaleza del tiene un enfoque cuanti cualitativo, pues se investiga las características elementales, teorizaciones sobre los elementos que conforman el desarrollo integral del niño, así como el proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los resultados se evidencia que el 75% de los niños nunca pueden adivinar objetos con los ojos tapados, solo con el tacto, el 82% nunca pueden reproducir construcciones realizadas con bloques, el 79% nunca pueden modelar con arcilla o con plastilina. Las conclusiones determinan que la utilización de la gamificación como herramienta metodológica, posibilita un mejor desempeño docente y un mayor aprendizaje de los estudiantes, aspectos que brindan al proceso de enseñanza_ aprendizaje nuevos horizontes de desarrollo.

Palabras claves: Gamificación, motricidad fina, aprendizaje significativo.

ABSTRACT

The investigation analyzes: How to design a pedagogical strategy based on gamification for the improvement of fine motor skills in children from 4 to 5 years of age at the Licto Educational Unit? Its general objective is to design a pedagogical strategy based on gamification for the improvement of fine motor skills in children from 4 to 5 years of age from the Licto Educational Unit. The Methodology used in this research project according to the nature of it has a quantitative and qualitative approach, since the elementary characteristics are investigated, theories about the elements that make up the integral development of the child, as well as the teaching-learning process. Among the results it is evident that 75% of children can never guess objects with their eyes covered, only by touch, 82% can never reproduce constructions made with blocks, 79% can never model with clay or plasticine. The conclusions determine that the use of gamification as a methodological tool enables better teaching performance and greater student learning, aspects that provide the teaching-learning process with new development horizons.

Keywords: Gamification, fine motor skills, meaningful learning.

ÍNDICE

PÁGINA DE CONSTANCIA DE ACEPTACIÓN POR EL TUTOR.....	II
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA.....	III
REPORTE DE SIMILITUD DE URKUND.....	IV
DEDICATORIA	IX
AGRADECIMIENTO	X
PRÓLOGO.....	XI
RESUMEN	XIII
ABSTRACT.....	XIV
ÍNDICE.....	XV
ÍNDICE DE TABLAS	XVIII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	XIX
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
1.2 MARCO INSTITUCIONAL	7
1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO	9
1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	10
1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA.....	12
1.6 PROBLEMA.....	15

1.7 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA. ESTE DEBE SER EL PUNTO 1.7.....	15
1.8 OBJETIVOS.....	15
1.8.1 Objetivo general.....	15
1.8.2 Objetivos específicos.....	15
1.9 META.....	15
1.10 BENEFICIARIOS.....	17
1.11 CRITERIOS METODOLÓGICOS.....	17
1.12 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS.....	17
CAPÍTULO II.....	20
MARCO TEÓRICO.....	20
2.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL.....	20
2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	22
2.2.1 Investigaciones previas.....	22
2.2.2 Didáctica.....	25
2.2.3 Estrategias pedagógicas.....	26
2.2.4 Gamificación.....	28
2.2.5 Motricidad fina.....	36
2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	47
CAPÍTULO III.....	50
DESARROLLO DEL PROYECTO.....	50
3.1 CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO.....	50
3.1.1 Diagnóstico, Origen o Naturaleza del Proyecto.....	51
3.1.2 Análisis e Interpretación de Datos.....	54

3.2 ACTIVIDADES Y TAREAS DEL PROYECTO	78
3.2.1 Título	78
3.2.2 Justificación	78
3.2.3 Fundamentación.....	79
3.2.4 Objetivos	80
3.2.5 Ubicación Sectorial y Física	81
3.2.6 Factibilidad	82
3.2.7 Plan De Trabajo	83
3.2.8 Desarrollo	85
3.2.9 Recursos	170
3.2.10 Valor de la Propuesta.....	170
3.2.11 Financiamiento.....	171
CONCLUSIONES	172
RECOMENDACIONES.....	173
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	174
ANEXOS	183

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población.....	53
Tabla 2. Test para determinar las destrezas en la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años.	58
Tabla 3. Conversión de los resultados.	59
Tabla 4. Dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone que sus hijos tomen clases.	61
Tabla 5. Herramientas digitales que utiliza el docente.	63
Tabla 6. Utilización de presentaciones en línea por el profesor	65
Tabla 7. El uso de internet facilita el desarrollo de la motricidad fina	67
Tabla 8. El aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan el desarrollo de la motricidad fina	69
Tabla 9. Utilización de recursos tecnológicos ayudan a fomentar la motricidad fina	71
Tabla 10. Uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el desarrollo de la motricidad fina	73
Tabla 11. Uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes.....	75
Tabla 12. El docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo con sus necesidades.....	77
Tabla 13. Actividades	84
Tabla 14. Recursos.....	170
Tabla 15. Valor de la propuesta	170

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Organigrama de la Unidad Educativa Licto	8
Figura 2. Componentes	35
Figura 3. Dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para que sus hijos tomen clases.	61
Figura 4. Herramientas digitales que utiliza el docente.....	63
Figura 5. Utilización de presentaciones en línea por el profesor.....	65
Figura 6. El uso de internet facilita el desarrollo de la motricidad fina.....	67
Figura 7. El aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan el desarrollo de la motricidad fina	69
Figura 8. Utilización recursos tecnológicos ayudan a fomentar la motricidad fina	71
Figura 9. Uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el desarrollo de la motricidad fina	73
Figura 10. Uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes.....	75
Figura 11. El docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo con sus necesidades	77
Figura 12. Jugando con mis manitos	89
Figura 13. Abrir y cerrar	96
Figura 14. Bloques y construcciones	104
Figura 15. La comunidad y yo	113
Figura 16. La naturaleza y yo	122
Figura 17. Pescando tesoros.....	131
Figura 18. El enhebrado mágico	139
Figura 19. Estimular la concentración y la atención.....	147



Figura 20. Esculturas de plastilina.....	154
Figura 21. Exploradores del laberinto.....	162

INTRODUCCIÓN

La motricidad fina para (García et al, 2018) es la capacidad para utilizar los pequeños músculos con precisión y exactitud, lo cual implica un elevado nivel de maduración y un aprendizaje prolongado para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, así en palabras de (Cabrera et al, 2019) el niño debe pasar por diferentes etapas sumamente importantes para desarrollar de manera correcta la motricidad fina con la finalidad de facilitar el desenvolvimiento de sus tareas cotidianas.

El desarrollo de la motricidad fina entre los 4 a 5 años, según (Imbernón-Giménez et al, 2020) contribuye al desarrollo de sus habilidades y logro de tareas cotidianas, pues además de proporcionarle autonomía y seguridad en sí mismo permite el saber-hacer de movimientos pequeños y precisos, funcionalidad que se halla ubicada en la tercera unidad funcional del cerebro, donde se interpretan emociones y sentimientos o llamada también unidad efectora por excelencia (Rosler, 2015) por ser una unidad de programación, regulación y verificación de la actividad mental localizada en el lóbulo frontal y en la región pre-central.

Es importante destacar que esta funcionalidad padre se revela como compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, en las cuales se desarrollan la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos (Rosler, 2014).

Por ello, es importante reconocer que las causas del problema de la escasa motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto pueden ser diversas, por estar relacionadas con una variedad de factores como la exigua estimulación y práctica para desarrollar sus habilidades de motricidad fina, lo que puede limitar su progreso en este ámbito académico y de desarrollo humano.

Además, es muy probable que no puede estar recibiendo atención individualizada este necesita para desarrollar sus habilidades de motricidad fina de manera efectiva y lo que lamentablemente puede afectar su progreso y su capacidad para mantenerse al día con sus compañeros. Para (Laruta, 2019) la falta de herramientas y materiales adecuados para el desarrollo de la motricidad fina, como lápices y crayones adecuados, tijeras seguras y objetos pequeños para manipular, limita la capacidad de los niños para desarrollar sus habilidades de manipulación.

Factores ambientales como el ruido y la falta de espacio pueden distraer a los niños y afectar su capacidad para concentrarse y desarrollar sus habilidades de motricidad fina, así como dificultades para participar en actividades escolares y sociales que requieren de la intervención de habilidades manuales, lo que también puede afectar su capacidad para aprender y desarrollarse.

La falta de habilidades de motricidad fina puede restringir la capacidad de los niños para realizar otras tareas escolares, como la escritura y el dibujo, y por tanto afectar su rendimiento académico, promover escenarios de frustración y desánimo y baja autoestima, pero sobre todo altera volitivamente su autoconfianza y por tanto la participación social en espacios epigenéticos y áulicos en actividades recreativas y deportivas afectando su desarrollo personal y social, aspectos que son claramente evidentes en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto, previo a la identificación pedagógica y social, lo que hace evidente la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas efectivas para promover el desarrollo integral de los niños.

El primer capítulo abarca el marco contextual de la investigación, que comprende la descripción del proyecto, el marco institucional, la finalidad del proyecto, la contextualización

y ubicación de la problemática, el problema, delimitación del problema, objetivos, meta, beneficiarios, criterios metodológicos, factores externos o pre-requisitos de los logros.

El segundo capítulo denominado marco teórico abarca la fundamentación conceptual, educación infantil, el currículo en educación inicial, la motricidad, fundamentos de la motricidad, principios básicos del desarrollo psicomotor, motricidad fina, objetivo de la motricidad fina, componentes de la motricidad fina gamificación, dinámica de la gamificación, limitaciones, mecánica, competencia, componentes, fundamentación teórica e investigaciones previas, didáctica, la didáctica de las tecnologías de la información y comunicación, estrategias pedagógicas, importancia, tipos de estrategias pedagógicas para niños de inicial 2, así como la aplicación de las estrategias pedagógicas y la fundamentación legal.

El tercer capítulo denominado desarrollo del proyecto abarca la caracterización del proyecto, diagnóstico, origen o naturaleza del proyecto, tipo de investigación, métodos utilizados en la investigación, técnicas o instrumentos de investigación, construcción metodológica del objeto de investigación, análisis e interpretación de datos, actividades y tareas del proyecto, propuesta, justificación, fundamentación, objetivos, ubicación sectorial y física, factibilidad, plan de trabajo, actividades, planificación, recursos, valor de la propuesta, financiamiento.

Finalmente se presentan las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Las estrategias de desarrollo psicomotriz utilizadas por los docentes para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años no tiene la trascendencia ni el adecuado proceso para lograr el desarrollo integral de las niñas y niños. Los docentes al estar atravesando un proceso de profesionalización no han logrado establecer estrategias de psicomotricidad efectivas para el desarrollo de las niñas y niños por lo que no se está cumpliendo con la Política de desarrollo educativo que busca lograr un desarrollo integral en estos servicios (Cañabate & Soler, 2017).

Por ello, (Jácome, 2016) justifica que la educación básica a nivel mundial cada vez busca lograr el desarrollo integral de las niñas y niños, sin embargo, es importante establecer que las investigaciones sobre procesos de enseñanza_ aprendizaje aplicados por los docentes para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años, tampoco está definida, siendo ello lo que limita la implementación de temáticas que propendan abarcar esta modalidad de enseñanza y que en cuanto a la motricidad fina fue posible detectar que existen problemas como es el expresarse de manera correcta haciendo uso de la habilidad de producción escrita, fomentando desconcierto al momento de expresarse, sobre todo en la confusión de términos y expresiones haciendo evidente los errores de comunicación escrita.

Inconvenientes que son causados por la interferencia que producen modismos con los que las familias se expresan en la adquisición de la motricidad fina, ocasionando un sin número de dificultades de comprensión e interpretación al ser utilizado. Lamentablemente en las instituciones educativas tampoco existe un acertado proceso de desarrollo psicomotriz que estimule la motricidad fina y con ello, limita la misión y visión institucional que garantiza un desarrollo integral de las niñas y niños de 4 a 5 años.

Un aspecto importante citado por (Ontoria et al, 2017), quien afirma que la psicomotricidad es importante, porque contribuye al desarrollo psicológico como motor del cuerpo y al ser este prioritario en los niños y niñas para fortalecer el incremento de la motricidad fina sujeta a una perspectiva psicológica y biológica, donde la actividad física acelera las funciones vitales y optimiza el estado de ánimo, así la educación psicomotriz le aportará beneficios como: una buena salud al estimular la circulación y respiración, alta nutrición celular y excreción de productos de desecho, fortalecimiento del sistema óseo y muscular, aprovechamiento cognitivo para la realización de tareas, salud mental, seguridad, satisfacción y aprendizaje en la administrar sus emociones, desarrollo de habilidades blandas y volitivo-afectivas que le inciten a participar en juegos compartidos.

(Naranjo, 2015), explica que autores como Piaget, Boulch y Taberner, confirmaron que los cambios en la inseguridad psicomotricidad afectan al esquema corporal y la estructuración espacial y lateral y, por tanto, errores en la lectura y la motricidad fina.

Por tanto, es esencial nutrir la motricidad fina de los estudiantes ante la necesidad de fomentar el desarrollo de la motricidad fina mediante funciones como rasgar, colorear, dibujar, etc., que implica el uso de pequeños músculos en una o más partes del cuerpo, especialmente en las manos y los dedos, lo que permite realizar movimientos con precisión y exactitud, mejora la coordinación ocular manual y la calibración digital, habilidades esenciales en el proceso de escritura o habilidades motrices que desarrollan la fuerza y flexibilidad en la escuela primaria.

Lamentablemente, el problema es que en la actualidad aún no se ha dado la importancia de trabajar la motricidad fina para el desarrollo de los niños. Algunos docentes ignoran el alto valor sicosocial que posee la psicomotricidad en los primeros años de vida, más aún cuando los centros educativos no le dan el valor e importancia que éste amerita; muchos docentes todavía

se niegan a creer que los niños puedan aprender jugando y de manera natural (Coello & Quiroz, 2022).

Así, para que la experiencia de un niño sea más motivadora, es fundamental e imprescindible jugar en la medida en que se desarrolle sus funciones intelectuales y de sociabilización, incluyendo capacidades mentales y físicas como el conocerse a sí mismos y la fomento inter relacional entre el niño y la sociedad, promoviendo una forma natural de expresión de sus emociones y sentimientos, la identificación y comprensión de sus problemas y deseos, así como terapéutica ante la tensión emocional, más aún, cuando hay que reconocer que en el tramado del juego el niño se divierte y aprende como una dualidad, experimenta sensaciones agradables y desagradables que le permiten auto argumental del porqué se manifiestan éste tipo de estados (Barboza, 2021).

De manera tal, que la motricidad fina insta la comprensión de su capacidad para utilizar sus músculos con precisión y exactitud, lo que implica un elevado nivel de maduración y un aprendizaje prolongado para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, logrando que el niño asuma con entereza el desarrollo efectivo de la motricidad fina y la facilitación ante el desenvolvimiento de tareas cotidianas.

Así, el desarrollo de la motricidad fina entre los 4 a 5 años determina el tipo de desarrollo de sus habilidades, así como la responsabilidad en sus tareas cotidianas, además de proporcionarle autonomía y seguridad en sí mismo, recordemos que la motricidad fina es una habilidad importante para el desarrollo de la autonomía e independencia de los niños; es un elemento clave para el desarrollo de destrezas en escritura y dibujo, así como para la realización de actividades relacionadas con los objetos, haciéndose necesario que los niños a partir de los 4 años cuenten con una motricidad fina desarrollada.

En ese sentido, los maestros deberán implementar estrategias pedagógicas eficaces para estimular el desarrollo de la motricidad fina. Estas estrategias deben ser divertidas y motivadoras para que los niños puedan disfrutar mientras aprenden, entre ello, una efectiva estrategia es proporcionarles materiales manipulativos, como bloques de construcción, artículos de papelería, materiales de montar, etc., los mismos que les permitirá desarrollar habilidades manuales y coordinativas, mientras juegan.

Otra estrategia pedagógica interesante es ofrecer actividades que fomenten el uso de los dedos, como armar rompecabezas, montar figuras geométricas, hacer construcciones con tela, entre otras y que les ayudarán a desarrollar la destreza y la coordinación de sus manos. Además, los maestros pueden proponer a los niños la realización de diferentes actividades de pintura y dibujo con lápices, rotuladores, acuarelas, pintura vegetal y marcadores, necesarios en el desarrollo de sus destrezas en la escritura y el dibujo.

Por último, los maestros también pueden organizar juegos cooperativos, como la oca o juegos de memoria perceptiva en el modelamiento de la motricidad fina. Estos juegos les ayudarán tanto a desarrollar su destreza manual como su coordinación y colaboración. En definitiva, existe una amplia diversidad de estrategias pedagógicas que los maestros pueden indagar y utilizar para estimular el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años, sobre todo ante el criterio pedagógico de los maestros, reconociendo que deben ser divertidas y motivadoras, para que los niños puedan disfrutar mientras aprenden.

1.2 MARCO INSTITUCIONAL

Institución: Unidad Educativa Licto ubicada en la ciudad de Riobamba - Provincia de Chimborazo – Ecuador

Dirección: Chimborazo

Rectora: Mag. Mayra Chávez

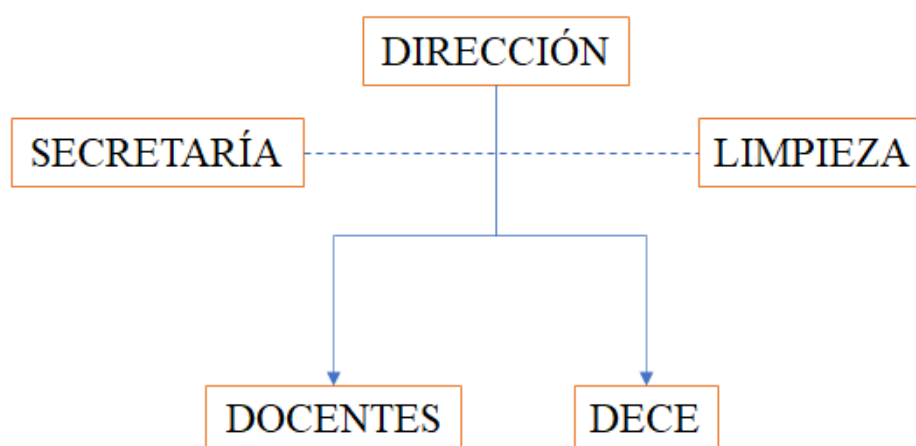
En cuanto a infraestructura la Institución cuenta con dos bloques: en las aulas del primer bloque se imparte clases a los estudiantes de inicial II hasta cuarto año, con capacidad de 30 estudiantes cada aula. En el segundo bloque se ubican las aulas de Quinto hasta décimo año de educación básica con capacidad de 30 estudiantes cada una además cuenta con pupitres, pizarrón, estantes donde se guardan los libros de los estudiantes.

Evidencia que la gestión administrativa de la Unidad Educativa Licto posee dificultades al momento de coordinar las acciones dado que la división de bloques educativos dificulta la convivencia escolar al compartir con áreas comunes y epigenéticas con las que cuenta la institución, así como desorden e indisciplina caracterizando agresiones verbales o físicas, haciéndose necesario la indicción en aspectos administrativos y pedagógicos que fomenten la participación activa.

En la Unidad Educativa Licto la organización es vertical, la máxima autoridad es la directora y cuenta con dependencias de secretaría, departamento de formación pedagógica, departamento de consejería estudiantil (DECE) coordinado por la psicóloga.

Figura 1.

Organigrama de la Unidad Educativa Licto



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

La Institución abarca a un total de 482 estudiantes de inicial 2 a 10mo año de educación básica y comprende en un rango entre los 4 a 12 años, con un total de 24 docentes, uno por año de educación básica, más dos docentes de educación física, informática, música, educación cultural y artística y dos docentes de inglés.

1.3 FINALIDAD DEL PROYECTO

La finalidad de crear un proyecto de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años es promover el desarrollo integral de los niños y su capacidad para realizar tareas que requieren habilidades manuales precisas. La motricidad fina es una habilidad esencial para el desarrollo de las habilidades de escritura, la coordinación mano-ojo, la percepción espacial y la destreza manual.

El proyecto de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina puede ayudar a los niños a mejorar sus habilidades motoras finas de manera lúdica y creativa al propender hacia un impacto positivo en su desarrollo cognitivo, social y emocional. Además, al trabajar en equipo y compartir experiencias hace que los niños pueden aprender habilidades sociales y de comunicación importantes. El proyecto de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina puede ser adaptados para niños con necesidades educativas especiales, lo que les permite desarrollar habilidades a su propio ritmo y nivel de capacidad.

Un proyecto de estrategias pedagógicas en la que los niños de 4 a 5 años deben incluir una combinación de actividades lúdicas, educativas y motivacionales con la finalidad de desarrollar habilidades manuales, la coordinación mano-ojo, el control de la presión y la habilidad de concentración. Así como la mediación pedagógica de juegos y actividades divertidas, como armar rompecabezas, jugar con cubos o bloques, dibujar y pintar, es decir actividades deben ser adaptadas a la edad y el nivel de desarrollo de los niños para asegurar que se sientan motivados y en control.

Las actividades educativas deben estar dirigidas a la mejora de la habilidad manual, la coordinación mano-ojo, el control de la presión y la habilidad de concentración. Las tareas pueden incluir ejercicios de tijeras, pegamento, agujas de coser, lápices y plastilina, las mismas que deben estar diseñadas para que los niños se sientan seguros y motivados a alcanzar el éxito.

Finalmente, el proyecto de estrategias pedagógicas debe incluir actividades motivacionales para mantener al niño motivado y enfocado en el desarrollo de la motricidad fina y estas puedan incluir juegos de memoria, juegos de lógica y rompecabezas y orientadas al logro y auto superación.

En resumen, el objetivo del proyecto de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años es fomentar el desarrollo de habilidades motoras finas, habilidades sociales y emocionales, y promover el desarrollo integral de los niños en una forma lúdica y creativa.

1.4 CONTEXTUALIZACIÓN Y UBICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

La escasa motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto es un problema que afecta a muchos de ellos. Esta dificultad puede manifestarse de diversas maneras, como la incapacidad de realizar tareas simples de habilidades motrices, como abrocharse los zapatos, usar una tijera, escribir con lápiz, entre otros, dificultades que puede tener diversas causas y consecuencias.

Entre las causas de la escasa motricidad fina de los niños de la Unidad Educativa Licto, se encuentra la falta de estimulación temprana, pues los niños necesitan de una motivación e incitación pedagógica y social adecuada para fomentar el desarrollo de habilidades motrices básicas. Si los niños no reciben esta estimulación, pueden presentar problemas al momento de realizar actividades motrices simples.

Otra de las causas de la escasa motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto es el sedentarismo. Si los niños no tienen la oportunidad de realizar ejercicio y actividades físicas básicas como extensión, hiper extensión, prolongación muscular, flexibilidad y elasticidad de sus músculos tensores es más probable que presenten problemas con la motricidad fina. Es importante, reconocer que el ejercicio contribuye al desarrollo de la coordinación, fuerza y resistencia y haciéndose necesario para la realización de tareas motrices simples.

Así, una de las causas de la escasa motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto está relacionada con problemas de salud, como dislexia, trastorno del espectro autista o alguna otra discapacidad, y por tanto previsibles ante la realización de tareas motrices simples debido a los problemas de salud.

Entre las consecuencias de la escasa motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, se encuentra la frustración, especialmente cuando los niños no tienen la destreza para realizar tareas sencillas lo que provoca frustración y resistencia a continuar con su realización y por tanto emerge la baja autoestima y proclive al bajo rendimiento académico.

Por otro lado, la escasa motricidad fina contribuye a problemas aprendizaje, pues si los niños no han desarrollado habilidades y destrezas motrices básicas, es difícil que logren aprender nuevas habilidades, lo que dificulta el proceso de aprendizaje y limita el desarrollo cognitivo-orgánico y físico de los niños, debido a la escasa motricidad fina y proclive al desarrollo de integración social y fomento a la exclusión y aislamiento comunal pedagógico y por tanto afección al desarrollo de adaptabilidad y relacionarse con pares socio académicos.

En conclusión, la escasa motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto es un problema implica una falta de estimulación temprana, sedentarismo e

incluso tendencia hacia alguna discapacidad y entre sus consecuencias insta la frustración, problemas de aprendizaje e interacción social.

1.5 SITUACIÓN ACTUAL DE LA PROBLEMÁTICA

La motricidad fina es una habilidad motora que se refiere a la capacidad de controlar y coordinar los movimientos de los dedos y manos para lograr resultados específicos. Se trata de una habilidad que se desarrolla desde la infancia y se considera un elemento esencial para el desarrollo de habilidades de alfabetización y aprendizaje.

Los niños de 4 a 5 años en Latinoamérica enfrentan problemas significativos en el desarrollo de la motricidad fina. Estos problemas tienen que ver con el entorno cultural y social, así como con la disponibilidad de los recursos necesarios para el desarrollo de esta habilidad (Pérez, 2019).

En primer lugar, muchos niños en Latinoamérica no tienen acceso a la educación temprana adecuada o a juguetes educativos apropiados para el desarrollo de la motricidad fina. Esto se debe principalmente a la falta de recursos financieros en muchas familias y a la falta de conciencia sobre la importancia de esta habilidad en el desarrollo infantil.

Además, muchos niños en Latinoamérica tienen que enfrentar la presión de realizar trabajos domésticos desde temprana edad, lo que les impide dedicar tiempo preferencial hacia actividades recreativas y educativas que promueven su desarrollo.

La falta de acceso a la tecnología moderna también afecta el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años en Latinoamérica (Morán, 2017), esta falta de acceso a la tecnología moderna, especialmente a dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes, limita la oportunidad de los niños de practicar y mejorar sus habilidades de motricidad fina.

A nivel micro en la Unidad Educativa Licto, se ha identificado un problema en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años. Muchos de ellos tienen dificultades para realizar tareas que requieren precisión manual y coordinación mano-ojo, recortar con tijeras, pegar objetos pequeños y escribir con lápices y crayones.

A continuación, se procede a realizar un listado de problemas detectados en la práctica docente con los niños.

Dificultades para sostener y manejar los utensilios de escritura: Los niños pueden tener dificultades para sostener correctamente un lápiz o un crayón y para controlar su movimiento al escribir o dibujar.

Dificultades para cortar con tijeras: Los niños pueden tener dificultades para cortar en línea recta o para cortar objetos pequeños con precisión.

Dificultades para manipular objetos pequeños: Los niños pueden tener dificultades para manipular objetos pequeños, como cuentas o bloques de construcción.

Dificultades para realizar tareas que requieren precisión manual: Los niños pueden tener dificultades para realizar tareas que requieren precisión manual, como pegar objetos pequeños o hacer nudos.

Dificultades para coordinar la mano y el ojo: Los niños pueden tener dificultades para coordinar el movimiento de la mano y los dedos con el movimiento de los ojos.

Estos problemas pueden tener un impacto negativo en la capacidad motriz de los niños para participar en actividades escolares y sociales y para desarrollar habilidades cognitivas, blandas y socioafectivas importantes para su futuro académico y personal. Por tanto, es importante que se tomen medidas para abordar estos problemas y promover el desarrollo integral de los niños en la Unidad Educativa Licto.

Una posible razón para este problema obedece a la falta de oportunidades para el desarrollo de la motricidad fina en el aula. Es posible que los niños no estén recibiendo suficiente estimulación y práctica para desarrollar sus habilidades motoras finas y debida atención individualizada que necesitan para superar sus dificultades.

Para abordar este problema, se podría implementar un programa de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina en el aula. Esto podría incluir actividades como dibujo y pintura, juegos de construcción, actividades con pinzas, recorte y pegado de papel y otros materiales, y ejercicios de escritura. También se podría considerar la incorporación de herramientas y materiales específicos para el desarrollo de la motricidad fina, como lápices de agarre especial y rompecabezas de piezas grandes.

Es importante que este programa sea adaptado para las necesidades individuales de cada niño y que se brinde la atención individualizada que necesitan para desarrollar sus habilidades.

Además, es importante que los padres y cuidadores estén involucrados en el proceso de desarrollo de la motricidad fina de sus hijos, proporcionándoles oportunidades para practicar en el hogar.

El problema de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto es un tema importante que debe ser abordado para promover el desarrollo integral de los niños. La implementación de un programa de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina en el aula contribuye a mejorar las habilidades motoras finas de los niños y su capacidad para participar en actividades escolares y sociales.

Intervención educativa: Proceso pedagógico que implica la relación docente-alumnos, alumno-alumno y alumnos-docente durante el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por estrategias, medios, recursos y vinculación mediadora de la pedagogía.

1.6 PROBLEMA

¿Cómo diseñar una estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años e la Unida Educativa Licito?

1.7 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Campo: Educación

Área: Educación inicial

Línea: El juego un elemento para generar conocimiento

Lugar: Riobamba - Chimborazo - Ecuador

Tiempo: Julio a septiembre 2022

1.8 OBJETIVOS

1.8.1 Objetivo general

Mejorar la motricidad fina, a través de la gamificación para el mejoramiento de la intervención educativa para niños de 4 a 5 años.

1.8.2 Objetivos específicos

- Identificar el nivel de la motricidad fina que tienen los niños de 4 a 5 años.
- Caracterizar la motricidad fina a través de la intervención de la gamificación en los niños 4 a 5 años.
- Elaborar e implementar la guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

1.9 META

Se logrará caracterizar los resultados de aprendizaje de los niños/as que asisten en los niveles de educación preescolar estableciendo cada una de las diferencias con quienes no pueden asistir, permite establecer las potencialidades de las etapas adquiridas como aspecto

fundamental para desarrollar diferentes actividades lúdicas y motrices, así como el desempeño de destrezas y la motricidad fina mediante actividades grafoplasticas.

Por otra parte se proyecta el desarrollo de un conjunto de acciones dirigidas a la utilización sistemática de la gamificación como una alternativa plenamente viable para el desarrollo de la motricidad fina en las primeras etapas del aprendizaje, siendo importante destacar que para la materialización efectiva de este objetivo se hace imprescindible el desarrollo de una agenda de capacitaciones sistemáticas dirigidas a los docentes con el objetivo de garantizar el uso eficiente y efectivo de este tipo de metodología pedagógica de enseñanza.

La implementación de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años puede tener varios logros importantes. Algunos de los posibles logros incluyen:

Mejora en la capacidad de los niños para realizar tareas precisas y delicadas: Las estrategias pedagógicas pueden ayudar a los niños a desarrollar la habilidad de usar los músculos pequeños de las manos y los dedos para realizar tareas precisas y delicadas, como escribir con lápices y crayones, recortar con tijeras y pegar objetos pequeños.

Aumento en la participación y el éxito en las actividades escolares: Al mejorar su capacidad para realizar tareas que requieren precisión manual y coordinación mano-ojo, donde los niños puedan tener una mayor participación y éxito en las actividades escolares y en el aprendizaje en general.

Desarrollo de la creatividad y la imaginación: Las actividades que se utilizan para desarrollar la motricidad fina, como el dibujo y la construcción de bloques, también pueden ayudar a los niños a desarrollar su creatividad y su imaginación.

Aumento en la autoestima y la confianza: Al mejorar sus habilidades y tener éxito en las actividades escolares y sociales, los niños pueden sentir un aumento en su autoestima y confianza en sí mismos.

Preparación para el futuro académico y personal: El desarrollo de la motricidad fina es una habilidad importante para muchas actividades futuras, como la escritura, la lectura y el uso racional de la tecnología. Al desarrollar estas habilidades en la primera infancia, los niños pueden estar mejor preparados para el éxito académico y personal en el futuro.

La implementación de estrategias pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años puede tener múltiples logros importantes, que pueden mejorar el desarrollo integral de los niños y prepararlos para el éxito académico y personal en el futuro.

1.10 BENEFICIARIOS

Los beneficiarios son los niños de 4 a 5 años que se encuentran cursando el nivel de preparatoria que previamente asistieron al año electivo 2022-2023 de la Unidad Educativa Licto. Así como los docentes y autoridades de la institución educativa.

1.11 CRITERIOS METODOLÓGICOS

La investigación es no experimental, descriptiva y exploratoria, de tipo mixto, con enfoque cualitativa y cuantitativa dado que se aplicarán encuestas, entrevistas y fichas de observación en las que se evaluará en torno a los criterios de destrezas adquiridas establecido por el Ministerio de educación.

1.12 FACTORES EXTERNOS O PRE-REQUISITOS DE LOS LOGROS

La gamificación es una estrategia pedagógica que utiliza elementos de juegos para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. En el contexto de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto, la gamificación es una herramienta efectiva que permite mejorar sus habilidades motoras finas. Sin embargo, la

implementación de la gamificación en el aula puede estar sujeta a una serie de condiciones que favorecen o obstaculizan su éxito. A continuación, se discutirán algunas de estas condiciones.

Entre las condiciones que favorecen la implementación de la gamificación se encuentran las siguientes:

La colaboración entre docentes: La gamificación puede requerir de un esfuerzo coordinado entre docentes de diferentes áreas de enseñanza para ser implementada adecuadamente. Cuando los docentes trabajan juntos para desarrollar una estrategia común, pueden aprovechar sus fortalezas individuales y crear una experiencia de aprendizaje más efectiva para los niños.

La selección de juegos adecuados: Es importante que los juegos seleccionados para la gamificación sean apropiados para la edad y nivel de desarrollo de los niños. Además, los juegos deben ser diseñados específicamente para mejorar la motricidad fina y estar relacionados con el plan de estudios.

Por otro lado, existen condiciones que pueden obstaculizar la implementación efectiva de la gamificación en el contexto de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto:

La falta de formación de los docentes: Para implementar la gamificación de manera efectiva, los docentes deben tener una comprensión infopedagógica básica de cómo se utilizan los juegos para mejorar la motricidad fina. Si los docentes no están capacitados adecuadamente, pueden tener dificultades para diseñar y llevar a cabo actividades de gamificación efectivas.

La falta de acceso a la tecnología y herramientas adecuadas: Muchos juegos de gamificación requieren tecnología o herramientas específicas, como tabletas o lápices especiales. Si la escuela no tiene acceso a estos recursos, puede limitar la implementación efectiva de la gamificación.

La falta de tiempo: La implementación de la gamificación puede requerir tiempo adicional para la planificación y preparación. Si los docentes no tienen tiempo suficiente para diseñar y preparar actividades de gamificación, puede ser difícil implementarla de manera efectiva.

La implementación efectiva de la gamificación para mejorar la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Licto puede estar sujeta a una serie de condiciones que pueden favorecer u obstaculizar su éxito. Para maximizar el potencial de la gamificación, es importante que los docentes trabajen juntos, seleccionen juegos adecuados, personalicen el aprendizaje y tengan acceso a la formación y los recursos adecuados. Al abordar estas condiciones,

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN CONCEPTUAL

Actividades lúdicas: Son aquellas que se realizan con un objetivo divertido o entretenido, sin un propósito académico o práctico. Estas actividades pueden incluir juegos, deportes, cantar, bailar, contar historias, trabajar en equipo y actividades artísticas. Las actividades lúdicas son una forma de estimular el desarrollo social, cognitivo, físico y emocional de los niños y adultos (Campillay & Meléndez Araya, 2015).

Destreza: grado en que una persona es hábil y diestra en la realización de una actividad física o mental. Se refiere a la habilidad para realizar una tarea con precisión y habilidad. Puede referirse a la habilidad en una actividad artística, deportiva o comercial, entre otras (Moreno & López, 2018).

Didáctica: es la encargada de desarrollar y aplicar las estrategias pedagógicas que permiten alcanzar los objetivos educativos, a partir de un enfoque que considera las necesidades y características de los estudiantes. La didáctica se preocupa por analizar los procesos y situaciones de enseñanza y aprendizaje, para mejorar la calidad de la educación y potenciar el desarrollo integral de los estudiantes (Díaz Oyarce & Price Herrera, 2018).

Educación: proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores, creencias y normas a través de la enseñanza, la experiencia y la instrucción. La educación puede ocurrir en un entorno formal, como una escuela o universidad, o en un entorno informal, como a través de la experiencia de la vida. El objetivo principal de la educación es preparar a las personas para la vida adulta y su papel en la sociedad (A. López, 2018).

Educación inicial: etapa educativa que abarca los primeros años de vida de un niño, desde los 0 a los 6 años de edad, y se caracteriza por una educación integral y multidimensional,

enfocada en el desarrollo de habilidades físicas, intelectuales y sociales. Esta etapa educativa es fundamental para el desarrollo del niño, ya que le permite adquirir herramientas para enfrentar los retos que se presentan a lo largo de su vida (A. López, 2018).

Estrategia pedagógica: Forma de enseñanza que ayuda a los educadores a planear y dirigir sus clases para lograr los objetivos educacionales. Esta estrategia se basa en el análisis de los resultados de aprendizaje de los estudiantes, la identificación de los materiales y recursos necesarios para lograr los objetivos y la planificación de la estructura de la clase. Esta estrategia también incluye la evaluación del progreso de los estudiantes y la retroalimentación para ayudarles a lograr el éxito académico (Campillay & Meléndez Araya, 2015).

Gamificación: Es el proceso de aplicar elementos y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, con el objetivo de motivar y aumentar la participación y el compromiso de las personas en las tareas que deben realizar. Se trata de una estrategia que se utiliza en diferentes ámbitos, incluyendo la educación, la empresa y la salud, entre otros. La gamificación se basa en la idea de que las personas están motivadas por el desafío, la competición, la exploración y el logro de objetivos, y que estas características pueden ser aprovechadas para fomentar el aprendizaje, la productividad y el bienestar en diferentes contextos. Para ello, se utilizan elementos como la asignación de puntos, el uso de recompensas, la creación de desafíos y la implementación de mecánicas de juego, entre otros (Anacona, 2020).

Lúdica: Actividad o práctica que se realiza con el fin de divertirse o entretenerse. Se trata de una actividad que se realiza por placer y no por obligación o necesidad, y que se caracteriza por la creatividad, la imaginación y la espontaneidad. La lúdica puede ser individual o colectiva, y puede implicar la utilización de elementos como juegos, juguetes, música, danza, deportes, entre otros. La lúdica se asocia con el desarrollo de habilidades sociales, emocionales

y cognitivas, ya que permite a las personas experimentar diferentes situaciones, explorar sus propias capacidades y aprender de forma divertida y placentera (A. López, 2018).

Motricidad: Capacidad de un organismo para controlar y coordinar el movimiento de sus músculos voluntarios. Esto permite que el organismo realice acciones conscientes, como caminar, correr, agarrar, levantar y otros movimientos complejos. La motricidad es un proceso neuronal complejo que involucra la transmisión de señales entre el sistema nervioso central y los músculos. Estas señales son procesadas en el cerebro y luego se transmiten a los músculos para provocar el movimiento. La motricidad es una habilidad básica que se desarrolla en la primera infancia (B. Cabrera, 2016).

Motricidad fina: Habilidad de controlar los movimientos de los músculos más pequeños del cuerpo. Se relaciona con la destreza manual, la coordinación, la agilidad y la precisión. Se ocupa de las habilidades necesarias para realizar tareas como escribir, dibujar, cortar y manipular objetos pequeños. La motricidad fina es una parte importante de la habilidad motora global y contribuye a la capacidad de una persona para realizar tareas de todos los días (Rodero & Esmeral, 2015).

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 Investigaciones previas

Para la realización de la presente investigación fue necesario consultar los repositorios de las Universidades del Ecuador, destacando como principales aportes a las siguientes investigaciones:

Un estudio realizado en el externado de Colombia encontró que los niños que participaron en un programa de gamificación mostraron un mejor desarrollo de la motricidad fina que aquellos que no participaron en el programa. Los niños del programa de gamificación obtuvieron mejores resultados en la prueba de Subtest de Motricidad Gruesa y Fina de la Batería

de Evaluación de Desarrollo Motor de Gesell. Estos resultados sugieren que la gamificación puede ser una herramienta útil para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños (Rodero & Esmeral, 2015).

El estudio muestra que la gamificación puede ser una estrategia útil para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños. Los elementos de los juegos pueden ayudar a los niños a mejorar su atención, coordinación, memoria, habilidades de resolución de problemas y otras habilidades necesarias para el desarrollo de la motricidad fina. Los estudios sugieren que la gamificación puede mejorar el desempeño académico, así como el desarrollo de la motricidad fina en niños.

Un estudio publicado en el *Journal of Occupational Therapy, Schools, y Early Intervention* desarrollado por (García & Batista, 2018) encontró que los niños que participaron en un programa de motricidad fina basado en la gamificación mostraron mejoras significativas en la precisión, velocidad y coordinación de movimientos de la mano en comparación con los niños que recibieron un programa de intervención tradicional. Los investigadores concluyeron que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motivación y el compromiso de los niños con las actividades de motricidad fina.

Otro estudio publicado en el *Journal of Motor Learning and Development* investigó el efecto de un programa de entrenamiento de motricidad fina basado en la gamificación en niños preescolares (González et al, 2013). Los investigadores encontraron que los niños que participaron en el programa de gamificación mejoraron significativamente en la precisión y la velocidad de movimientos de los dedos en comparación con los niños que recibieron un programa de entrenamiento tradicional. Los investigadores concluyeron que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento de la motricidad fina en los niños preescolares.

Un tercer estudio publicado en el Journal of Educational Computing Research evaluó el efecto de un programa de entrenamiento de motricidad fina basado en la gamificación en niños con trastornos del espectro autista (Vergara & Molina, 2022). Los investigadores encontraron que los niños que participaron en el programa de gamificación mejoraron significativamente en la coordinación de movimientos de la mano y la habilidad de agarre en comparación con los niños que recibieron un programa de entrenamiento tradicional. Los investigadores concluyeron que la gamificación puede ser una estrategia efectiva para mejorar la motricidad fina en niños con trastornos del espectro autista.

A nivel local, (Angulo, 2021), en su artículo "Aprendizaje colaborativo y las TIC y su impacto en la motricidad fina" señala que las lecciones interactivas *brindan un acceso más efectivo al* uso de herramientas multimedia. El aprendizaje de nuevos conocimientos, especialmente en el desarrollo de la motricidad fina, se ve mejorado por los canales multimedia desarrollados por estas nuevas tecnologías, lo que permite innovar las prácticas educativas para mejorar las habilidades motoras. El estudio es cuasi-experimental, lo que resulta en un enfoque colaborativo que utiliza las TIC para mejorar la enseñanza y transformar e innovar las prácticas de las TIC. Por lo tanto, se concluye que el uso de herramientas obtenidas de las tecnologías de la información y la comunicación pueden ayudar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje y mejorar las habilidades motoras finas.

La investigación antes mencionada muestra que el uso sistemático de las tecnologías de información y comunicación en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación primaria garantiza una educación superior y una mejor eficacia docente, estas son un elemento clave del aseguramiento de la calidad educativa, importante en la educación primaria. Se concluye que el uso de canales multimedia mejora la adquisición de destrezas motoras debido a que esta

tecnología se enfoca en desarrollar la motricidad fina por el uso constante de sus manos que aceleran las habilidades de los estudiantes.

2.2.2 Didáctica

(Barón & Humánez, 2022), determina que puede describirse como ciencia de la educación, que estudia en detalle las diversas pautas y estrategias desarrolladas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que aseguran un método de enseñanza más activo y que se adaptan plenamente a las necesidades y necesidades educativas de los alumnos.

En otras palabras, es posible desarrollar fundamentos y lineamientos que confirmen y sustenten diferentes niveles de enseñanza y aprendizaje en educación, y es posible afirmar que la educación es una forma probada y profunda de ser docente, que implica transferir conocimiento y apoyar el deseo de proporcionar a los estudiantes herramientas de conocimiento que les permitan rediseñar los existentes.

Cabe señalar que la didáctica como disciplina científico-pedagógica está íntimamente relacionada con otras disciplinas educativas, en las cuales es necesario señalar que la organización de las escuelas y la gestión de la educación están alineadas para promover y desarrollar la base del objetivo del proceso de enseñanza (Quiroz, 2019).

En la didáctica, el docente logra el desarrollo de conocimientos educativos efectivos y repercute positivamente en el desarrollo de las actividades educativas, mejorando así las habilidades del alumno, logrando las metas de brindar una mejor y de calidad educativa (Altamirano Gonzales, 2021).

(Vite, 2022), por su parte observó que la didáctica es un componente del aprendizaje efectivo en el proceso y las estrategias relacionadas con el proceso de aprendizaje complejo, es decir, la didáctica puede describir en detalle los factores que mejoran o dificultan el proceso de aprendizaje, así como brida las pautas importantes para mejorar el proceso de enseñanza y

aprendizaje al enfocarse en varios elementos, como las habilidades del docente, el entorno escolar, los materiales utilizados, etc.

La didáctica se divide en general, educativa y especial; las materias de educación general incluyen estrategias estandarizadas para aprender y enseñar, mientras que la didáctica observa las características específicas de los participantes en el proceso educativo y escuela y finalmente ciertos documentos brindan estrategias y lineamientos específicos con respecto a los objetivos del proceso de enseñanza y aprendizaje que cada uno quiere enfatizar (De León, 2015).

La didáctica es una parte importante de la profesión docente porque a través de ella se logra la mayor eficiencia en los objetivos educativos de la manera más rápida y uniforme posible con recursos limitados. Esto enfatiza la importancia de un proceso de aprendizaje activo en el que participen todos los involucrados pedagógicos (Balarezo & Cuasapaz, 2019).

Es importante mencionar que la ciencia de la educación está en constante cambio y transformación, creando cada día estrategias educativas cuya base científica se apoya plenamente en la didáctica como rumbo científico-pedagógico que estudia en detalle y en profundidad los diversos procesos y elementos que componen el proceso de enseñanza (Albán, 2019).

2.2.3 Estrategias pedagógicas

(Luz, 2018), explica que puede definirse como un método de enseñanza, es decir, fomentar y desarrollar las pautas que debe seguir el docente, dando prioridad al logro de metas educativas predeterminadas. Las estrategias educativas incluyen muchos elementos como técnicas y modelos educativos que están relacionados con las disciplinas que llevan a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje adecuado.

Una estrategia de enseñanza se considera como una herramienta que asegura la aplicación de un estilo de enseñanza que enfatiza las habilidades de enseñanza y las habilidades

de los estudiantes, es decir, un método de instrucción más racional a seguir para lograr el desarrollo efectivo del proceso de enseñanza_ aprendizaje de acuerdo con los sistemas didáctico-sociológicos, incluyendo todos los elementos que intervienen directa o indirectamente en el hecho educativo (Alvarado, 2016).

Por tanto, es posible afirmar que la estrategia educativa se declara como una técnica de enseñanza o un recurso didáctico, que permite obtener un conocimiento detallado sobre el aspecto educativo transferido, es decir el fin educativo alcanzado por la estrategia. De manera que la educación es considerada como un fenómeno complejo que requiere del desarrollo de estrategias pedagógicas que faciliten, apoyen y aceleren el proceso de enseñanza y aprendizaje, de modo que los estudiantes y los aprendizajes sean entregados (L. F. Cabrera, 2019).

Se dice que el método educativo proviene de una dirección lógica, lo que significa que el método educativo se apoya en el hacer didáctico para satisfacer las necesidades educativas, así el método educativo se apoya en la indagación y estilo para organizar y transmitir la intención de descubrir nuevas verdades, apoyándolas en hechos conocidos y asegurando una transferencia sistemática y progresiva del conocimiento (Albán, 2019).

Cabe señalar que el método educativo se sustenta en el método educativo basado en la gestión de conclusiones, resultados, análisis específicos y comparación de ideas establecidas entre objetivos generales y específicos, como método de enseñanza considera el uso racional métodos lógicos, intelectuales, simbólicos o verbales que se sustentan en un marco teórico y práctico que prueba su aplicabilidad pedagógica durante el proceso docente educativo (Flores, 2022)

La estrategia educativa permite a los docentes identificar de manera efectiva las reglas, condiciones y procesos que intervienen en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tales como la programación, desarrollo y evaluación del trabajo escolar.

Así, la estrategia didáctica es parte importante para asegurar la calidad y continuidad del proceso de enseñabilidad y aprendibilidad, asegurando la cooperación y alta comunicación entre docentes y estudiantes, que representa la mejora continua de la educación (Balseiro, 2017).

2.2.4 Gamificación

Según la (UNESCO, 1986), el concepto de gamificación, aunque ha ganado popularidad en los últimos años, no es algo completamente nuevo. Los elementos de juego aplicados a contextos no relacionados con el entretenimiento iniciaron a partir de los años 60 como mecánicas lúdicas y aplicables en la actualidad bajo esta misma mecánica, sin embargo, el término gamificación como una expresión infopedagógica comenzó a utilizarse a partir de los años 2005. (Bartle, 2004)

Término que fue acuñado por Nick Pelling, quien utilizó este vocablo para describir las mecánicas de juego en contextos sociales que implica motivar para comprometer a las personas en independencia de la edad, de ahí la necesidad de vincular este tipo de actividades lúdicas en sesiones didácticas, relación e interrelación social, socioeducativa y sicosocial entre otras.

A medida que avanzaba la década de 2010, la gamificación comenzó a recibir mayor atención y aplicación en diferentes campos, como la educación, el marketing, la salud, el trabajo. Con el avance de la tecnología y la popularidad de los dispositivos móviles y las redes sociales, la gamificación asume este protocolo informático debido a la accesibilidad de dispositivos, sin embargo, hay que reconocer que la gamificación como tal, aún conserva esta distinción ludo mecánica.

Para (McGonigal, 2011), esta ludo mecánica o juegos gamificados, también conocidos como juegos de gamificación, son aplicaciones que utilizan elementos mecánicos o elementos

informáticos en contextos no relacionados con el entretenimiento. Se trata de incorporar características propias de los juegos, como la distracción para el reconocimiento social y de entorno ecológico, desarrollo del pensamiento multivariable, la curiosidad cognitiva, la participación en competencia, la participación entre retos y desafíos colectivos, el logro y las recompensas y el progreso metacognitivo en ámbitos educativos.

El objetivo primordial de los juegos gamificados es motivar, comprometer y fomentar la participación de los alumnos en determinadas tareas o actividades didácticas, ofreciendo una experiencia motivadora y gratificante. Cuando se refiere a juegos mecánicos el maestro utiliza descriptores como desarrollo de la creatividad, el compromiso, objetivos pedagógicos alcanzados, nivel de interacción con el medio, relevancia lúdica y valor educativo (Chau, 2015)

La gamificación puede aplicarse en diferentes áreas. Por ejemplo, en la educación se pueden utilizar juegos para motivar el aprendizaje y hacerlo divertido y atractivo.

Según, (Werbach, 2012) y (Zichermann, 2011), los juegos gamificados se basan en la idea de que las personas tienen una predisposición natural hacia la competencia y la superación personal, y que estos elementos pueden ser aprovechados para impulsar el compromiso y el logro de objetivos pedagógicos.

La estrategia de juego incluye varias técnicas de juego que convierten actividades aburridas en algo lúdico y divertido, de manera que se considera una estrategia de juego que ayuda a los usuarios a trabajar en un entorno, donde aprender es divertido. (Anacona, 2020).

Para (Balseiro, 2017), la gamificación es la introducción de elementos especiales y formas de mejorar el juego en situaciones que no están destinadas a ser jugadas. Se puede concluir que la gamificación se ha anunciado como un método alternativo de desarrollo estratégico de la educación para desarrollar el conocimiento, el pensamiento crítico y el entretenimiento que complementa la educación.

La gamificación permite a todos los estudiantes adquirir conocimientos nuevos a través de la lúdica, puesto que les motiva a trabajar en grupo y resolver los problemas que se presentan en el transcurso del juego y promover una participación activa que propenda hacia la toma de decisiones concretas, así como ser partícipe de la resolución de problemas (Acevedo & Castilla, 2021).

Es importante recordar que el proceso de aprendizaje apoyado en la gamificación llama la atención de los participantes, pues está directamente relacionado con la experiencia de construcción de conocimiento y experiencia emocional efectiva. En cuanto al componente emocional, para lo cual (L. F. Cabrera, 2019) describe a los sentimientos y a las emociones como interdependencia positiva, aprendizaje experimental, creación de un jugador, competencia, libertad y tolerancia a errores.

Una autodeterminación positiva, según (Castillo & Napan, 2021), que consiste en facilitar la participación de los estudiantes para resolver diversos problemas que se pueden presentar en la vida diaria en la generación de un conocimiento nuevo, así como se debe considerar la importancia de la puntuación de cada jugador, el perfil desarrollado, las características que posee cada jugador y el comportamiento de este en el desarrollo del juego.

Así, (Lizano, 2018) menciona algunos tipos de jugadores estandarizados como asesino, ganador, social o aventurero con identidad oculta con un “nickname” o avatar, dándoles la certeza de participar (p. 26). Por otra parte, (Castro, 2016), señala que la competencia es importante en el escenario de la gamificación siempre y cuando sea saludable y si hay un elemento de retroalimentación durante el aprendizaje. Del mismo modo, la funcionalidad fuera de línea y la tolerancia a fallas deben tenerse en cuenta al diseñar el juego.

2.2.4.1 Dinámica de la gamificación

La gamificación está diseñada para mejorar el intercambio entre estudiantes y conocimientos y lograr una mayor difusión del conocimiento y así mejorar el progreso educativo (Ciganda, 2018).

Los dos factores más importantes al momento de la gamificación son la mecánica y el juego, la mecánica vinculada con las herramientas necesarias para el desarrollo del juego en diversas etapas, la dinámica se enlaza con la flexibilidad que debe tener el mismo para que el estudiante se adapte a sus fases (B. López, 2022).

Los principales factores utilizados en la gamificación son:

- Otorgar recompensas por superar desafíos.
- Estado en el que especifique que tipo de miembro es.
- Éxito y la satisfacción personal de superar la adversidad.
- Autoexpresión que muestra libertad e individualidad.
- Competencia o fase en la que los estudiantes comparan su puntaje con otros jugadores.
- Altruismo que busca el bien de los demás sin esperar recompensa Montiel (2022).

2.2.4.2 Limitaciones

Entre las limitaciones que se deben explicar en la gamificación está el alto presupuesto requerido para la compra de tecnología, la implementación de la comunicación, la contratación de especialistas, la necesidad de considerar materiales didácticos audiovisuales (Torres, 2021).

Del mismo modo que si bien se desarrollan diversas habilidades de pensamiento a través de la gamificación, algunas de ellas no muestran un desarrollo significativo, como el

vocabulario, la gamificación puede tener el efecto de asegurar el hiperestímulo alrededor de la competencia que puede cambiar el comportamiento de los estudiantes (Lúcar et al, 2019).

No se debe olvidar que el juego pone límites muy poco claros ante el equilibrio que debe crearse entre entrenamiento y educación del juego, sin el control suficiente, aquí el jugador puede superar la educación, situación que parece negativa al obtener un determinado conocimiento (Balarezo & Cuasapaz, 2019).

En la gamificación, se estandariza la recompensa que se otorga a los jugadores para que los estudiantes deban cumplir los mismos objetivos, lo que es un factor en la estandarización de los modelos de aprendizaje que afectan la motivación, los intereses y los diferentes estilos de aprendizaje. Se dice que es importante utilizar la gamificación como complemento al modelo educativo por la motivación cuando se el objetivo tendencial (Sosa, 2021).

2.2.4.3 Mecánica

El sistema de juego intenta que este sea desafiante, capaz de crear emociones en los participantes, reglas y recompensas (Horna & Yaranga, 2019). claro esto se hace a través de funciones como desafíos, recompensas, puntos, clases, rangos y recompensas. (Giraldo, 2021). las explica de la siguiente manera:

Desafíos: Permiten a los estudiantes alinearse a alcanzar un mismo objetivo estableciendo la sensación de logro y desarrollando objetivos específicos por fases y limitando las batallas y adquisiciones para obtener oportunidades para todos los jugadores.

Recompensas: Son los premios que cada jugador adquiere al alcanzar una meta el cual se traduce en puntos para lograr ganar el juego.

Retroalimentación: En gamificación, se define como una actividad que se traduce en tomar puntos o logros en el juego, apoyada en sonido o desempeño al crear conocimiento

estratégico en el aprendizaje durante el juego, es decir se considera motivadora y llama la atención de los estudiantes.

Por tanto, la retroalimentación en el juego transmite información sobre aciertos o castigos relacionados con actividades, acciones o conocimientos, lo cual está directamente relacionado con el contenido educativo comunicado, por lo que es parte importante de la gamificación obtenida de la misma manera que involucra igualmente los intereses y necesidades de los estudiantes (Giraldo, 2021).

Es una fuente de información sobre las acciones del jugador, para que inconscientemente se conecte a nuevos conocimientos y cree un pensamiento lógico que asegure el desarrollo del conocimiento.

2.2.4.4 Competencia

La competición se considera como una actividad en la que un grupo de personas se unen como grupo para alcanzar un objetivo común. El conflicto se crea para obtener buenos resultados, por ejemplo, en la mayoría de las competencias deportivas, el equipo de la competencia tiene como objetivo ganar juegos y avanzar a la cima de la competencia (Guerrero, 2021).

Cabe señalar que las habilidades docentes se estudian en detalle, por lo que investigadores como (De La Torre & Val, 2020). señalan que cuando se habla de la existencia de métodos de aprendizaje caracterizados por la cooperación y la competencia individual, se debe tener en cuenta que cada habilidad se define como una oportunidad para crear un pensamiento independiente, así como una alta transferencia de conocimientos. Del mismo modo, el aprendizaje cooperativo mejora el conocimiento a partir del intercambio grupal.

La implementación de la educación basada en competencias ha sido un tema controvertido en las últimas décadas. Así, por ejemplo (Palomino, 2021). Sostiene que una competición bien organizada obliga a los participantes a dar lo mejor de sí y aumenta su motivación. (Oviedo, 2022), explica que la competencia ayuda a la motivación de los estudiantes. Por su parte, (Peña, 2020). señala que la competencia genera reconocimiento y confianza que le motiva a adquirir nuevos conocimientos.

(Peña, 2020). indica que los factores competitivos actúan como motivadores para la persistencia académica de los estudiantes de alto rendimiento y de los estudiantes de bajo rendimiento. Entonces, (Cabrera, 2019). señala en su estudio que la competencia es fuerte entre todos los jugadores pero a su vez los motiva a desarrollar sus habilidades.

Sin embargo, (Cangahuala et al, 2019). argumentan que el aprendizaje se puede ver perjudicado por la competencia ya que algunos estudiantes se pueden enfocar más en ganar el juego que en aprender y desarrollar sus habilidades, mientras que (Montiel, 2022). explica que la motivación y la competencia deben ir de la mano ya que si bien desean ganar deben ser motivados constantemente por los docentes por aprender.

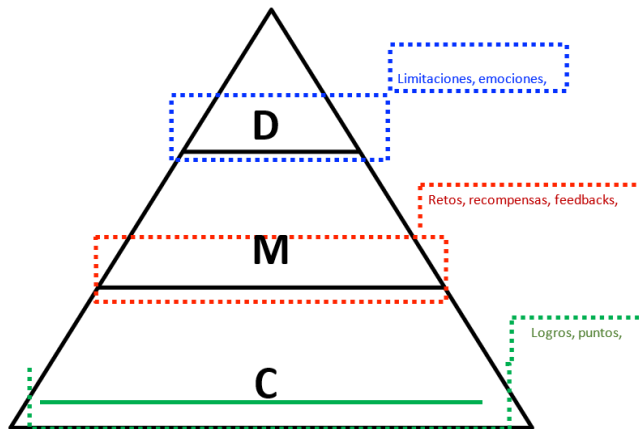
Es importante destacar que la competencia grupal es la más anhelada por los estudiantes ya que sienten pertenencia e importancia. (Arce & Illescas, 2021). afirma que se debe desarrollar la sana competencia la cual fomenta un aprendizaje grupal e individual.

2.2.4.5 Componentes

Se utilizan la diseñar las actividades en las que van a participar los estudiantes y de esta forma generar una gamificación en el aprendizaje, desglosando cada componente en la Figura 1.

Figura 2.

Componentes



Nota: La imagen representa de manera piramidal los componentes de la gamificación. Tomado de: ((De La Torre & Val, 2020)

(Castro, 2016). muestra que el juego ocurre cuando se tienen en cuenta las condiciones del juego, las condiciones mecánicas y los factores dinámicos, como se describe a continuación.

Logros: Los logros en gamificación son una parte importante para asegurar el interés y la motivación de los estudiantes, se debe considerar que se registran logros que permiten un aprendizaje sistemático que combina la habilidad de jugar mientras se logran metas.

Es importante señalar que los jugadores solo pueden alcanzar nuevos logros desarrollando habilidades y destrezas relacionadas con los conocimientos específicos que provienen de las actividades educativas que deben desarrollar.

Punto clave: es importante tener en cuenta que la calificación es un evento que estimula la respuesta del jugador y desarrolla la capacidad de jugar. Actualmente, se considera la existencia de un sistema de cinco puntos:

Puntos de Experiencia: Estos puntos se utilizan para determinar la habilidad de juego, para este propósito monitorear cuidadosamente la antigüedad de los jugadores.

Puntos canjeables: Por el desarrollo de determinadas actividades, estos se obtienen a partir de la reputación o el estado del jugador, además de asegurar la victoria de habilidades en determinadas áreas del juego.

Calificación: La calificación puede parecer una excelente manera de mejorar la competitividad de nuestros estudiantes, pero depende del contexto y el estilo de cada maestro en cada aula. Por lo que a veces los uso en clase con fines motivacionales y se puede decir que funcionan.

Niveles: El uso de niveles en el juego es muy útil, porque crean estrategias en el juego, niveles de desarrollo de una manera que crea una impresión positiva en el jugador más allá del nivel presentado (Castro, 2016).

2.2.5 Motricidad fina

La motricidad fina se puede definir como la destreza o habilidad para desarrollar los movimientos musculares con las manos en relación con las metas mentales que se ha propuesto el niño, dicha habilidad se desarrolla en las primeras etapas de aprendizaje utilizando actividades manuales en las que el niño es capaz de expresarse. pensamientos, sentimientos y preocupaciones (Rodero & Esmeral, 2015).

Los movimientos de las manos son los más complejos y requieren más práctica y habilidad para que el niño realice las acciones que quiere desarrollar, por lo que la motricidad fina necesita más tiempo de entrenamiento que la motricidad gruesa, partiendo del punto donde se justifica que todo movimiento muscular es el resultado de la interacción entre el estímulo con el sistema nervioso periférico y el sistema nervioso central del niño, lo que ha comprobado que la motricidad fina se constituye en una serie de pequeños desarrollos. movimientos con manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, labios y lengua.

(Reyes et al., 2015), explica que la motricidad fina es aquella en la que se realizan actividades como escribir, mecanografiar, pintar, modelar, en sí mismas todas actividades en las que se realiza el contacto, que es un eslabón esencial para asegurar el verdadero desarrollo del niño. La importancia de la motricidad fina se da porque es un elemento esencial del desarrollo cognitivo de un niño que podrá adquirir gradualmente conocimientos que limitarán o apoyarán el desarrollo de nuevos conocimientos.

También hay que señalar que la coordinación del niño es un excelente elemento para asegurar su inclusión en el grupo social y es uno de los elementos valiosos en cualquier tipo de enseñanza, donde no se pueden alcanzar niveles significativos de conocimiento o calidad educativa. sin habilidades motoras finas desarrolladas.

Por su parte (García & Batista, 2018), señalan que las habilidades manuales son un factor importante en todas las etapas del desarrollo cognitivo del niño, condicionan la forma y los tipos de enseñanza utilizados y por tanto la cantidad de conocimientos que se pueden lograr durante el proceso de enseñanza para que la motricidad fina y las habilidades se desarrollen en la medida de lo posible.

La motricidad fina es un precursor de la adquisición de nuevos y más complejos conocimientos, por lo que se puede concluir que no se desarrolla de manera consciente, aquí el estudiante tendrá dificultades para adquirir y desarrollar nuevos conocimientos en niveles educativos superiores. Es claro que el desarrollo de la motricidad fina representa uno de los retos que enfrenta el docente desde el primer momento de la educación primaria, aspecto que no puede ser soslayado, pues garantizará la continuidad y eficiencia del proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.2.5.1 Objetivo de la motricidad fina

A través de la motricidad fina, el niño logra el desarrollo paulatino del conocimiento, el enriquecimiento de sus vivencias y habilidades de manera que garantice una efectiva relación recíproca entre el individuo y el entorno, y por ende la capacidad de crear, aprender y expresar eficiente con el entorno que lo rodea (Moreno & López, 2018).

La adquisición de nuevos conocimientos y habilidades solo es posible a través del genuino desarrollo de la motricidad fina, su práctica continua y la adaptación a las exigencias y necesidades de la educación cuando constituye una persona ágil con habilidades manuales que le permiten cooperar eficazmente con la sociedad y los nuevos conocimientos.

Desarrollar las destrezas y habilidades de los pequeños músculos como las manos, los dedos y las muñecas es un desafío humano que solo puede superarse si se requiere una formación continua, haciendo de esta habilidad un recurso cotidiano que garantice la excelencia y la creatividad en la enseñanza (B. Cabrera , 2016).

2.2.5.2 Componentes de la motricidad fina

De acuerdo con (Rodero & Esmeral, 2015), los componentes de la motricidad fina están dados por:

Coordinación mano-ojo: La coordinación ojo-mano se define como la capacidad de coordinar movimientos en base a la capacidad visual, es una habilidad fundamental para asegurar un contacto efectivo con el mundo que rodea al niño, y es específica de actividades relacionadas con el desarrollo cognitivo, como escribir, modelar, jugar (Rodero & Esmeral, 2015).

Sostener: Es un componente esencial para desarrollar la motricidad fina, esta habilidad comienza a desarrollarse en las primeras actividades que desarrolla el niño, como sujetar juguetes, apoyarse en la cuna, habilidades que se irán desarrollando y complejizando hasta

llegar a la sujeción del lápiz, hacer trazos, vale la pena señalar que esta habilidad está estrechamente relacionada con la habilidad ojo-mano.

Manipulación: Con objetos muestra la habilidad que tiene el niño no solo de sujetar el objeto, sino también de utilizarlo, pues ha logrado el desarrollo efectivo de habilidades como la coordinación ojo-mano, así como la sujeción del objeto. (Rodero & Esmeral, 2015).

Aislamiento: Se revela como una etapa superior del desarrollo de la motricidad fina, de modo que el niño es capaz de tocar instrumentos musicales, controlar con precisión todos los movimientos de la mano, lograr una acción específica y refinada y una combinación completa de habilidades como la coordinación mano-ojo, sostener y manipular objetos (Rodero & Esmeral, 2015).

2.2.5.3 Importancia

La implementación de estrategias educativas tiene como objetivo brindar estas herramientas a los docentes que no siguen el clima utilizando métodos de enseñanza activos, lo que ayuda en el proceso de enseñanza y evaluación del aprendizaje (Angulo, 2021). Las estrategias pedagógicas para orientar a los docentes en su labor diaria mediante la enseñanza de técnicas didácticas activas que permitan a los estudiantes adquirir habilidades específicas de la forma más adecuada en un curso a partir de la utilización de estrategias metodológicas utilizando métodos y técnicos. (Balarezo & Cuasapaz, 2019).

Los métodos son importancia para desarrollar de manera adecuada el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como la preparación regular y sistemática de docentes y estudiantes para lograr el propósito de la educación al servicio de la sociedad de manera eficaz (Antonio et al., 2018).

Los constantes cambios en la educación han permitido innovar en el proceso de enseñanza y aprendizaje; Es decir, el docente está buscando nuevos métodos de enseñanza, para

que todo lo que aprendan los alumnos les sea útil en su trabajo diario y así puedan resolver problemas (Iglesias et al, 2018).

Los maestros deben encontrar nuevos métodos de enseñanza para que los estudiantes adquieran mejores conocimientos, accedan a lo que saben y se comprometan y se enriquezcan con experiencias prácticas, como un enfoque activo en post de construir la lección y convertirse en actor principal de su lección (Antolinez, 2022).

(Ortiz, 2022), describe el proceso, como una parte esencial de la investigación al posibilitar técnicas necesarias para su implementación, donde el rol del método de aprendizaje activo se finca en un modelo de aprendizaje que se adapta al alumno y construye sus conocimientos a partir de las instrucciones, actividades o situaciones creadas por el docente.

Por ello, el objetivo de estos enfoques es que los estudiantes se responsabilicen de su aprendizaje, desarrollen la capacidad de buscar, seleccionar, analizar y evaluar información, para que se involucren activamente en la construcción del conocimiento (p. 41).

De acuerdo a lo anterior, el docente de hoy debe ser un consultor en este proceso, conectando los resultados de la tecnología y la cognición y enfocarse en el uso correcto y adecuado de nuevos conocimientos al desarrollar sus habilidades de pensamiento mediante el aprendizaje de nuevas estrategias para ayudar a resolver problemas en la vida cotidiana (Barón & Humánez, 2022).

Como señala (Buitrago, 2017), los métodos pedagógicos incluyen teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como el conductismo, el cognitvismo, el constructivismo, donde cada paradigma tiene sus propios procesos, actividades y métodos, así se puede concluir que las estrategias metodológicas que utiliza el docente en el aula deben estar relacionadas con la perspectiva, el pensamiento y el comportamiento de los estudiantes al

involucrar su atención ejecutiva para encontrar nuevas formas de simular el conocimiento a impartir y fomentar un aprendizaje significativo.

2.2.5.4 Tipos de estrategias pedagógicas para niños de inicial 2

El aprendizaje efectivo está regulado de manera activa por varios métodos educativos, que provienen del concepto de educación intelectual, donde el sujeto tiene total libertad en la construcción, organización y uso de las ideas recibidas.

- **Juegos**

En este estudio es importante analizar el concepto de juego para tener un significado y alcance claro, por lo que (Fernandez, 2019) la define como cualquier entretenimiento que las personas realizan para divertirse y relajarse, donde los juegos se utilizan como herramientas de enseñanza al permitir la promoción de ánimo en los estudiantes al participar en un aprendizaje y enseñanza selectivo.

Los juegos se consideran actividades divertidas y emocionantes que permiten a las personas conectarse, aprender, crear y participar en redes sociales complejas. El juego se considera una de las actividades que permite a todos comunicarse y comprender el mundo que les rodea, así como crear una relación con alguien, porque una de las características propende hacia la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas (Torpoco, 2018).

El juego es parte importante de la primera fase del desarrollo humano, ya que a través de él se desarrollan y fortalecen sus habilidades y capacidades, así como asegura el intercambio de ideas, la creatividad, la integración y las habilidades ambientales y sociales. Ya en las etapas superiores del desarrollo humano, el juego fortalece la capacidad del individuo para competir y brindar la oportunidad de adquirir conocimientos como parte importante del desarrollo humano en todas las etapas de la vida (Chávez, 2019).

- **Canciones**

Analizar el significado de una canción es importante para el correcto análisis, por lo que (Quiroz, 2019), analizó el siguiente método y explicó que la canción es cantada (haciendo un sonido melódico), para ello se puede utilizar la rima como una combinación o arreglo de palabras mediante una serie de notas que impulsa a la persona a pensar, sentir alegría, arrepentirse, buscar más conocimiento y alabanza (Caicedo & Martínez, 2019).

Así, la poesía se convierte en la máxima expresión de las emociones humanas como el arte, la cultura, la identidad y especialmente en la mente. (Quishpe, 2016).

- **Dramatizaciones**

La dramaturgia ha sido ampliamente utilizada en la historia de la educación, por lo que es necesario analizar su significado (drama es la acción y resultado de una escena dramática) Por otro lado, este verbo se refiere a una situación que crea e instiga o amplifica eventos (Pérez, 2019).

La dramatización suele ser la representación de una situación o acontecimiento, pues es la adaptación de un texto narrativo o poema a la forma de una obra de teatro y diálogo entre actores en representación. Este proceso requiere de talento y dominio del lenguaje para que el papel sea tan natural como describir la parte de la realidad, conservando la belleza y profundidad de la historia original (González, 2021).

En la presentación del drama, la calidad y las habilidades de actuación son importantes; Un buen actor puede compensar la falta de diálogo, una actuación ineficaz puede convertirse en una obra maestra. Pero por ambos lados el espectador debe sentir y creer lo que siente y cree la gente, no siempre la persona. La narración efectiva se basa en un examen profundo y constante de la realidad.

- **Cuentos**

Los cuentos representan una base importante para el aprendizaje en el primer año de vida, por lo que es importante definirlos, el concepto de cuento se refiere a un relato breve sobre hechos imaginarios. No se puede definir con precisión, entonces es difícil distinguir entre un cuento largo y un cuento corto (Fernandez, 2019).

La novela presenta un grupo reducido de personas y un tema sin complicaciones, pues una de sus características es la economía de fuentes históricas. Se pueden distinguir dos tipos principales de cuentos: los cuentos populares y los cuentos literarios. El folklore está relacionado con las historias tradicionales que se transmiten oralmente de generación en generación. Debido a que algunas historias tienen estructuras similares pero difieren en los detalles, puede haber copias de la misma historia (Cabrera, 2019).

Por otro lado, los cuentos literarios están relacionados con la historia moderna. Son historias escritas y escritas de la misma manera. Aunque la mayoría de los cuentos de hadas no tienen un autor específico, el caso de las novelas literarias es diferente ya que sus autores son ampliamente conocidos.

- **Equipo audiovisual**

Los medios audiovisuales son una herramienta importante para el aprendizaje, por lo que consideramos que son un conjunto de técnicas visuales y auditivas que apoyan la enseñanza, permitiendo una mejor y más rápida comprensión e interpretación de las ideas. La eficacia de los medios audiovisuales en la educación depende de los sentidos, según su uso, se puede considerar como soporte para la predicción directa (Cabrera, 2022).

Los medios audiovisuales son una forma de comunicación que trata directamente con imágenes como imágenes y sonidos. Los medios audiovisuales son información educativa que se utiliza con imágenes y grabaciones para transmitir un mensaje específico. Algunos de los

medios más populares incluyen animación, transparencia, proyección de transparencia, diapositivas, video y nuevos sistemas multimedia (Arroyo, 2015). Los medios audiovisuales son accesibles para todos y penetran en los hogares, las calles y las escuelas (más allá de los libros). Este hecho crea un problema para el sistema educativo en su conjunto, especialmente para los gestores directos de la formación profesional.

- **Juegos lúdicos**

El juego representa una forma de aprendizaje activo, por lo que es importante estudiar el juego que nos hace pensar en diferentes situaciones. Todos los objetos incluidos en el juego tienen muchas características que los hacen atractivos, inspiradores y activos, lo que une a los niños. El juego incluye muchos elementos que afectan el desarrollo del niño, estos incentivos afectan el juego o el estrés emocional o el comportamiento. Por tanto, al trabajar de forma independiente con diferentes elementos, creamos una situación artificial que no ocurre durante el desarrollo de un juego real (Pérez, 2019).

Los juegos se clasifican de la siguiente manera según lo expresado por (Lituma, 2022):

Juegos cognitivos: Permiten a los niños involucrarse más con sus emociones. El juego sensorial comienza en la primera semana de vida y desde el primer día hasta los dos años es un juego especial con ejercicios sensoriomotores, aunque se extiende incluso al nivel general del cuerpo. El juego sensorial se puede dividir en cada uno de los sentidos: visual, auditivo, táctil, olfativo y gustativo .

Juego motor: aparece automáticamente en los niños desde la primera semana, repite movimientos y acciones que comienzan de forma involuntaria. El juego con los coches está muy desarrollado en los primeros dos años y continúa a lo largo de la infancia y la adolescencia. Las actividades de caminar, correr, saltar, gatear, deslizarse, empujar o empujar que interfieren

con los juegos favoritos de los niños les permiten liberar la tensión acumulada mientras practican nuevas habilidades y habilidades motoras.

Juego de manipulación: Los movimientos de las manos como atar, atar, pellizcar, pegar, tocar, torcer, golpear, moldear, dibujar, borrar y rellenar están involucrados en el juego de manipulación. Los niños de tres a cuatro meses llorarán si los pones en tus manos y tomas todo con calma. Luego empieza a tomar galletas y trocitos y ponértelos en la boca y disfruta de un juego de toma y daca durante cinco o seis meses.

Juegos de imitación: Los niños intentan reproducir acciones, sonidos o movimientos que ya conocen en juegos de simulación. Un niño comienza el primer modelo a los siete meses, compartiendo conjuntos de modelos a lo largo de la infancia. En el juego de los cinco cachorros o de la palma, los niños imitan las acciones del maestro.

Juego simbólico: es un juego de simulación para niños a partir de dos años. En general, esto significa que el niño le da un nuevo significado al objeto, convierte el palo en un caballo, en una persona, de una hermana a una niña, o en algún evento le da un juguete y le explica que no debe llorar.

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten a los niños escapar un rato de la realidad y sumergirse en un mundo de fantasía, todo se puede hacer de acuerdo a sus necesidades o las necesidades del grupo. Las ideas se pueden expresar en palabras, las historias y las historias se pueden crear para individuos o grupos según la sugerencia del maestro. Pero no cabe duda que en el juego mismo, el juego simbólico le permite al niño expresar y cambiar la realidad de acuerdo a sus necesidades y deseos.

2.2.5.5 Aplicación de las estrategias pedagógicas

Las estrategias didácticas se encuentran en la primera etapa del desarrollo humano, cabe señalar que los primeros juguetes en sí mismos representan la primera vía de conocimiento que permite a los niños iniciar una relación con el entorno y la familia.

- **Nivel literal**

Teniendo en cuenta los efectos de la cultura, la identidad, el modelo de aprendizaje, etc., el juego cambia constantemente en el mundo que lo rodea, por lo que es difícil implementar estrategias educativas en el campo real. El nivel literal de la estrategia del juego ayuda a comprender lo que se lee, desarrolla la imaginación de los estudiantes y convierte la lectura en diversión, entretenimiento y entretenimiento (Quiroz, 2019).

- **Nivel crítico**

El nivel de referencia en la estrategia didáctica es importante porque a través de él los niños conectan el conocimiento con el entorno, el nivel de referencia desarrolla en los estudiantes la comprensión del mundo que les rodea, lo que asegura una mejor comunicación (Bernabeu & Goldstein, 2016).

En el campo de la indexación se han desarrollado una serie de pasos y habilidades básicas para comprender mejor la información del texto, es decir, se han desarrollado habilidades como revisar, clasificar, acotar, comprobar, etc., lo que asegura la mejora. Cabe recordar que el nivel de referencia es la base para el desarrollo de otros niveles para que los alumnos puedan comprender mejor los conocimientos adquiridos (Gomez, 2022).

- **Nivel referencial**

La etapa crítica representa un paso importante en la implementación de estrategias educativas, por lo que es importante estudiarla, el nivel de acción y el resultado de la educación

(educación, enseñanza y formación con reglas o lineamientos). Es un sistema y método de enseñanza compuesto por conocimientos, principios y conceptos.

De manera crucial, se desarrolla la síntesis de habilidades de argumentación, conclusiones, críticas y preguntas, lo que permite a los estudiantes reconocer los diferentes métodos de primera y segunda opinión. Fundamentalmente, la capacidad del estudiante para reconocer, evaluar y categorizar el conocimiento es evidente, lo que significa que hay una gestión del conocimiento precisa y sistemática (Sánchez Lorenzo et al, 2017).

2.3 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La norma fundamental que rige el ordenamiento jurídico en especial la educación es la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, Reglamento de la LOEI, Plan Nacional del Buen Vivir, Código de la Niñez y Adolescencia.

- El Art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece el derecho de todas las personas al acceso universal a la educación y de igual forma establece la responsabilidad del Estado para garantizar dicho acceso, de forma tal que se asegure el desarrollo sistemático del país.
- El Art. 343 del mismo cuerpo legal establece el carácter pluricultural y plurinacional del país estableciendo el acceso a la educación con independencia de su pueblo, comunidad, nacionalidad y cultura.
- El Art. 29 de la Constitución se reconoce el derecho a la educación con independencia de la lengua y condiciones culturales de los ciudadanos.
- El Plan Nacional De Desarrollo “Toda una Vida” abarca un conjunto de estrategias para incentivar la educación en niños desde los cuatro años, recalando la importancia de la educación desde tempranas edades.

- La estrategia Nacional Intersectorial De Primera Infancia considera como principal objetivo el desarrollo de la educación desde edades tempranas a través de la promoción de servicios escolares e intercambio con la familia.
- La Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe en su Art. 22 literal c establece que las autoridades educativas nacionales poseen plena autoridad para implementar el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades educativas.
- El Art. 40 del mismo cuerpo legal contempla la educación inicial como la etapa de desarrollo integral clave para el desarrollo de los aspectos cognitivos, afectivos, psicológicos y sociales.
- El Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe en su capítulo 3 Art. 27 determina que los niveles de educación inicial en el subnivel uno abarca hasta los 3 años de edad y el subnivel 2 hasta los 5 años lo cual evidencia correspondencia con el currículo en post de garantizar el aprendizaje significativo a partir de las diversidades lingüísticas y culturales existentes en el país.
- El Art. 37 numeral 4 del Código de la Niñez y Adolescencia destaca el derecho de los niños de 0 a 5 años a la educación formal con el concurso de programas y proyectos flexibles que engloben las necesidades culturales de los mismos.

La normativa legal abordada constituye el respaldo efectivo para el desarrollo institucional brindando pautas que justifican las actividades a ser desarrolladas de las cuales se deriva el cumplimiento del objetivo de una educación de calidad.

Coordinación interinstitucional de nivel inicial

La autoridad educación nacional promoverá la coordinación entre las instituciones públicas y privada competentes en el desarrollo y protección integral de las niñas y niños desde su nacimiento hasta los cinco años de edad. Dicha autoridad desarrollará mecanismos que

permitan a la educación inicial complementa y articular transversalmente los programas de protección, salud y nutrición.

La autoridad educativa nacional en coordinación con el ente rector del sector de inclusión económica y social, elabora el currículo nacional de atención y educación de la primera infancia y diseñara e implementara los procesos de formación y capacitación continua y especializada de los docentes y no docentes que prestan los servicios de la atención y educación, de conformidad con la normativa que expida para el efecto.

CAPÍTULO III

DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 CARACTERIZACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se desarrollará en la Unidad Educativa Licto, que posee el Código AMIE: 06H00358, y se ubica en la parroquia Licto, de la provincia de Chimborazo, cantón de Riobamba, ofertándose en dicha institución la educación regular que abarca EGB y Bachillerato, perteneciendo la unidad educativa al tipo fiscal, de la zona rural INEC, con régimen escolar de la Sierra, educación de habla hispana y modalidad presencial con jornada matutina.

De ahí que se haya visto la necesidad de desarrollar la presente investigación, puesto que a diario los niños sufren tediosas jornadas de aprendizaje, dado el insuficiente desarrollo de la motricidad fina lo que convierte al proceso de enseñanza – aprendizaje en una tortura a largo plazo, por lo que se hace necesario capacitar a los docentes en la relación existente entre el desarrollo de la motricidad fina con el adecuado aprendizaje de la escritura.

Por otra parte, se debe señalar que la experiencia docente ha permitido evidenciar la necesidad de priorizar al estudiante como el centro del proceso de enseñanza_ aprendizaje denotando que es el docente quien debe buscar alternativas viables para facilitar la transferencia de conocimientos y de esta forma alcanzar un aprendizaje significativo en los estudiantes desde las primeras etapas de la vida estudiantil, siendo el desarrollo de la psicomotricidad una de las principales áreas a trabajar en los niños.

3.1.1 Diagnóstico, Origen o Naturaleza del Proyecto

La investigación está sustentada en un paradigma socio-crítico con un enfoque multimodal y un diseño que nos permitirá observar las mismas describiendo su comportamiento y explorando la relación existente a través del trabajo de campo.

3.1.1.1 Tipo de Investigación

La investigación es multimodal; dado que es la forma en la que los investigadores se acercan al objeto de conocimiento y, depende de los criterios utilizados, cambia el tipo de resultado esperado, como lo define (Hernández, 2014) se constituye en un proceso metodológico, empírico-analítico y sistemático mediante el cual el investigador se acerca al objeto de investigación.

“El enfoque constituyen posibles elecciones para enfrentar problemas de investigación y resultan igualmente valiosos. Son, hasta ahora, las mejores formas diseñadas por la humanidad para investigar y generar conocimientos” (Sampieri, 2014, p.35).

El enfoque multimodal constituye en la comprobación del problema de investigación que sustenta la aplicación de distintos métodos de recolección de información.

La investigación descriptiva estudiará la eficacia de la gamificación como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. La investigación se llevará a cabo mediante una encuesta a maestros, un análisis de la literatura científica y un estudio de casos. La entrevista a los docentes, la ficha de observación a los estudiantes se utilizará para recopilar información sobre la implementación de la gamificación en el aula y los beneficios percibidos por los maestros. El análisis de la literatura científica se usará para recopilar información sobre los beneficios de la gamificación para el desarrollo de la motricidad fina.

3.1.1.2 Métodos Utilizados en la Investigación

Exploratorio: El objetivo de aplicar la investigación exploratoria es por cuanto no se tiene un nivel profundo de este tipo de objetos de estudio, este tipo de investigación permite familiarizarse con el fenómeno o hecho en mención. Razón por la cual se indagaron los antecedentes de la problemática investigadas a fin de tener una caracterización adecuada de la misma.

Descriptivo: Es descriptiva pues comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza del proyecto o estudio y la composición o procesos que se siguen para elaborar y definir como se implementará los medios audiovisuales. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes, sobre cómo se pondrá en marcha la implementación y cuáles serán los diferentes involucrados en la conducción de la hacia el éxito, se detallaron las causas y consecuencias del problema a investigarse.

Deductivo: El método deductivo es un proceso en el que se parte de una teoría o hipótesis general y se utilizan pruebas y evidencias para llegar a una conclusión específica. En el caso del estudio de la estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina, se podría utilizar el método deductivo para analizar los resultados de estudios previos que han examinado los efectos de la gamificación en el aprendizaje y el desarrollo motor de los niños. A partir de estos resultados, se podría deducir que la gamificación puede ser efectiva para mejorar la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años.

Inductivo: Es un proceso en el que se observan patrones y se utilizan estos patrones para llegar a una conclusión general. En el caso del estudio de la estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina, se podría utilizar el método

inductivo para examinar los resultados específicos de un estudio en el que se ha implementado esta estrategia pedagógica con niños de 4 a 5 años.

3.1.1.3 Técnicas o Instrumentos de Investigación

Los instrumentos utilizados en la investigación están dados por:

Entrevista estructurada: La entrevista se aplicará a los docentes mediante la entrevista, donde se plasmaron preguntas claras y concisas.

Encuesta: Dirigida a los padres de familia, su instrumento el cuestionario elaborado con preguntas cerradas.

Ficha de observación: Donde se establece el nivel de adquisición de motricidad fina que poseen los niños de acuerdo con los niveles de adquisición entregados por el Ministerio de Educación.

3.1.1.4 Construcción Metodológica del Objeto de Investigación

La población objeto de la investigación estará dada por:

Tabla 1.

Población

INFORMANTES	FRECUENCIA	%
Niños	28	47%
Padres de Familia	28	47%
Profesores	2	6%
Total	58	100

Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

3.1.2 Análisis e Interpretación de Datos

El análisis e interpretación de los resultados de las entrevistas y ficha de observación de motricidad fina es una tarea esencial para evaluar el nivel de desarrollo motor y las habilidades motrices de un individuo. Permiten al profesional de la salud evaluar el nivel de desarrollo motor del individuo. Estas herramientas se pueden utilizar para identificar los patrones de movimiento, las habilidades de movimiento y los factores de riesgo relacionados con la motricidad fina. Esta información se puede utilizar para establecer metas adecuadas para la mejora del desarrollo motor.

Se pueden identificar los aspectos que necesitan mejora y los que están funcionando correctamente. Esto permite al profesional de la salud identificar los problemas de desarrollo motor que pueden afectar al individuo y proporcionar un plan de intervención adecuado. Es una parte importante de la evaluación de la motricidad fina.

3.1.2.1 Resultados de la entrevista realizada a los docentes

- 1. ¿Cree usted que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en específico la gamificación se revela como una metodología pedagógica de enseñanza atractiva para los niños?**

De los docentes entrevistados, la totalidad de estos coinciden en afirmar que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se revelan como altamente atractivas para los estudiantes los cuales al haber crecido con este tipo de tecnología son considerados como nativos digitales, de ahí que manifiestan una remarcada preferencia en el uso de este tipo de metodología pedagógica de enseñanza para acceder al conocimiento.

2. ¿Valora usted que la gamificación como técnica metodológica complementaria a la metodología tradicional contribuye al mejoramiento y desarrollo de destrezas y habilidades de la motricidad fina?

De los docentes entrevistados, uno de los mismos plantea que la gamificación se revela como una metodología pedagógica activa idónea para captar el deseo e interés de los estudiantes en la realización de actividades educativas que incidan positivamente en el desarrollo de la motricidad fina, mientras que el otro docente destaca que prefiere hacer uso de la metodología pedagógica de enseñanza tradicional, de la cual posee amplia experiencia y conocimiento para desarrollar destrezas y habilidades de la motilidad fina.

3. ¿Le interesaría a usted aplicar la gamificación en el desarrollo de destrezas y habilidades de la motricidad fina en sus estudiantes?

De los docentes entrevistados, uno de los docentes plantea que si estaría interesado en aplicar la metodología pedagógica enseñanza activa que se respalda en el uso de la gamificación para el desarrollo de destrezas y habilidades de la motricidad fina en sus estudiantes, mientras que otro de los docentes destaca aquí al no poseer suficientes destrezas y habilidades en el uso de este tipo de metodología pedagógica de enseñanza prefiere continuar desarrollando las destrezas y habilidades de la motricidad fina con el uso de metodologías pedagógicas de enseñanza tradicionales.

4. ¿Aprecia usted que las ventajas que brinda la gamificación como metodología pedagógica de enseñanza activa contribuiría significativamente al desarrollo de la motricidad fina?

De los docentes entrevistados, la totalidad de los mismos coinciden en afirmar que la ramificación se revela como una metodología pedagógica de enseñanza activa plenamente factible para el desarrollo de la motricidad fina, destacando que su uso sería idóneo para potencializar este tipo de habilidades pero sin embargo destacan que la limitación de recursos económicos, materiales y de capacitaciones sistemáticas que le permitan hacer un uso eficiente y efectivo este tipo de metodología pedagógica de enseñanza se revela como un obstáculo para la materialización de dicho objetivo.

5. ¿Considera usted necesario que se haga un uso intensivo de la gamificación como metodología pedagógica de enseñanza activa capaz de lograr una mejora sistemática en el desarrollo de destrezas y habilidades de la motricidad fina?

Los docentes coinciden en afirmar la importancia de alternar las metodologías pedagógicas de enseñanza tradicionales, con la utilización de metodologías respaldadas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, en específico la gamificación, tomándose en cuenta el conjunto de ventajas y beneficios que se derivan de su utilización en el desarrollo de destrezas y habilidades de la motricidad fina, además de que dichas metodologías pedagógicas de enseñanza activa captan el interés de los estudiantes y por lo tanto potencializa la transferencia efectiva del conocimiento.

6. ¿Ha recibido usted capacitaciones acerca del uso de la ramificación en el desarrollo de la motricidad fina?

Los dos docentes coinciden en afirmar que la agenda de capacitaciones dispuestas para el aprendizaje en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y específicamente en el uso de la ramificación para el desarrollo de la motricidad fina se revela como laxo, de ahí que no posean suficientes conocimientos que les permitan hacer un uso

eficiente y efectivo de este tipo de metodología pedagógica de enseñanza activa para lograr resultados significativos con los estudiantes.

7. ¿Posee usted los recursos materiales, acceso a internet y dispositivos digitales necesarios para implementar la gamificación como estrategia metodológica activa que permita el desarrollo sistemático de la motilidad fina?

De los dos docentes entrevistados, la totalidad de los mismos coinciden en afirmar que no poseen suficientes recursos materiales, de acceso de calidad a internet, ni suficientes dispositivos digitales para todos los estudiantes, de forma tal que puedan hacer un uso eficiente y efectivo de la modificación como metodología pedagógica activa a través de la cual logren el desarrollo sistemático de la motilidad fina.

3.1.2.2 Validación ficha de observación

3.1.2.3 Resultados de la ficha de observación dirigida a niños

Los niños pueden adquirir estas habilidades con la intervención de la gamificación antes o después de los 4-5 años, por ello, fomentar un entorno de juego y actividades que promuevan el uso de la motricidad fina puede ayudar a los niños a desarrollar estas destrezas de manera más efectiva.

Tabla 2.

Test para determinar las destrezas en la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años.

ELEMENTO	Lo hace bien	Tiene dificultad	No lo hace
1. Agarre de lápiz: A medida que los niños crecen, deben mejorar su capacidad para agarrar y controlar un lápiz o un crayón de manera más precisa. Deben poder utilizar el agarre trípode, donde sostienen el lápiz con el pulgar, el índice y el dedo medio.		X	
2. Recortar: Los niños de 4 a 5 años pueden comenzar a practicar el recorte con tijeras de seguridad. Pueden aprender a cortar líneas rectas simples y formas básicas.			X
3. Enhebrar cuentas: Esta destreza implica enhebrar cuentas pequeñas en un cordón o una cuerda. Ayuda a desarrollar la coordinación mano-ojo, la destreza manual y la paciencia.		X	
4. Construir con bloques: Los niños a esta edad pueden construir estructuras más complejas con bloques de construcción, como torres, casas o puentes. Esto fomenta la destreza manual, la coordinación y el pensamiento espacial.	X		
5. Jugar con plastilina o arcilla: Manipular y moldear plastilina o arcilla ayuda a desarrollar la destreza de los dedos y la coordinación mano-ojo. Los niños pueden hacer formas simples, como rollos, bolas o galletas imaginarias.		X	

<p>6. Usar botones y cremalleras: A los 4-5 años, los niños deben poder comenzar a abotonarse la ropa y manipular cremalleras simples. Esto mejora la coordinación mano-ojo, la destreza digital y la independencia en el vestirse.</p>			X
<p>7. Dibujar y colorear: Los niños de esta edad suelen ser capaces de hacer trazos más precisos y dibujar formas reconocibles, como círculos, cuadrados y personas básicas. También pueden comenzar a colorear dentro de los límites de un dibujo.</p>		X	

Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Conversión de los niveles de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

Tabla 3.

Conversión de los resultados.

Desarrollo de destrezas	Bueno	Normal	Bajo
Desarrolla las 7 destrezas:	x		
Desarrolla 5 destrezas:		x	
Desarrolla 3 destrezas:			x

Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto

Análisis e interpretación:

Pregunta 1.

De acuerdo con los resultados de la pregunta 1 podemos decir que en cuanto al agarre del lápiz tienen dificultad por lo que se debería desarrollar más actividades afines al tema de evaluación.

Pregunta 2.

De acuerdo con los resultados de la pregunta 2 podemos decir que en cuanto a recortar no lo pueden hacer por lo que se debería desarrollar más actividades afines al tema de evaluación.

Pregunta 3.

De acuerdo con los resultados de la pregunta 3 podemos decir que en cuanto a enhebrar cuentas tienen dificultad por lo que se debería desarrollar más actividades afines al tema de evaluación.

Pregunta 4.

De acuerdo con los resultados de la pregunta 4 podemos decir que en cuanto a construir bloques lo dominan, pero si se podría reforzar con más actividades afines al tema de evaluación.

Pregunta 5.

De acuerdo con los resultados de la pregunta 5 podemos decir que en cuanto a jugar con plastilina o arcilla tienen dificultad por lo que se debería desarrollar más actividades afines al tema de evaluación.

Pregunta 6.

De acuerdo con los resultados de la pregunta 6 podemos decir que en cuanto a usar botones o cremalleras no lo pueden hacer por lo que se debería desarrollar más actividades afines al tema de evaluación.

Pregunta 7.

De acuerdo con los resultados de la pregunta 7 podemos decir que en cuanto a dibujar y colorear tienen dificultad por lo que se debería desarrollar más actividades afines al tema de evaluación.

3.1.2.4 Análisis e interpretación de resultados de la encuesta a los padres de familia

Pregunta 1. ¿Qué dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para que sus hijos tomen clases?

Tabla 4.

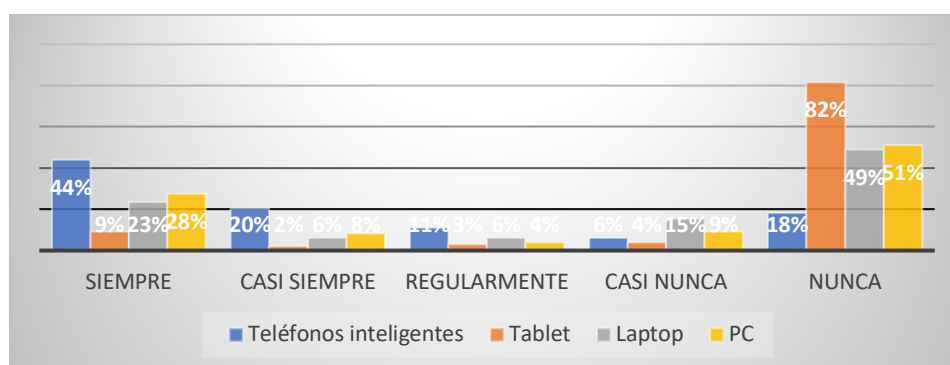
Dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone que sus hijos tomen clases.

Alternativa	Teléfonos inteligentes	Tablet	Laptop	PC
	Porcentaje (%)	Porcentaje (%)	Porcentaje (%)	Porcentaje (%)
Siempre	44%	9%	23%	28%
Casi siempre	20%	2%	6%	8%
Regularmente	11%	3%	6%	4%
Casi nunca	6%	4%	15%	9%
Nunca	18%	82%	49%	51%
TOTAL	100%	100%	100%	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 3.

Dispositivos móviles de uso personal con acceso a internet dispone para que sus hijos tomen clases.



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación:

El 44% destaca que siempre poseen teléfonos para acceder al internet durante las clases, por su parte el 82% de los encuestados destaca que nunca poseen Tablet para acceder al internet durante las clases, de igual forma el 51% de los encuestados destaca que nunca poseen PC para acceder al internet en las clases y finalmente el 49% de los encuestados destaca que nunca poseen laptop para acceder al internet durante las clases.

De la información anterior se desprende que el dispositivo móvil de uso personal con acceso al internet de mayor disposición para los encuestados, está dado por los teléfonos, aunque debe destacarse que el porcentaje de encuestados que puede acceder al internet a través de este tipo de dispositivos no es significativo, de ahí que la implementación de metodologías pedagógicas de enseñanza respaldadas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se revelen cómo poco probables dado el insuficiente número de dispositivos móviles que permitan una interconexión efectiva para los encuestados.

Pregunta 2. ¿Cuál de las siguientes herramientas digitales utiliza el docente para su aprendizaje?

Tabla 5.

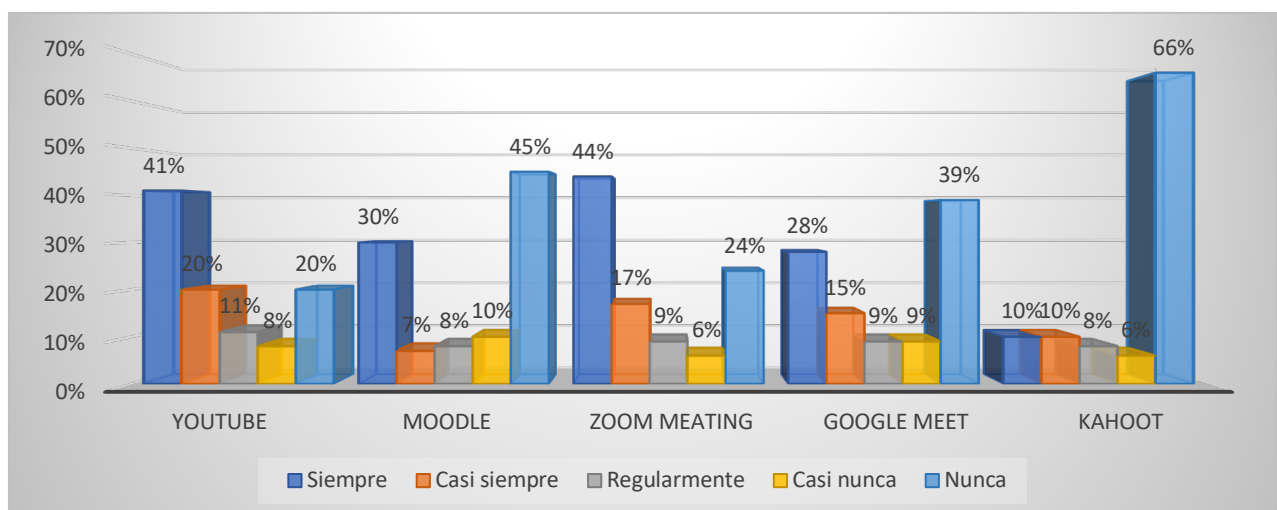
Herramientas digitales que utiliza el docente.

Alternativa	YouTube	Moodle	Zoom Meeting	Google Meet	Kahoot
	Porcentaje (%)	Porcentaje (%)	Porcentaje (%)	Porcentaje (%)	Porcentaje (%)
Siempre	41%	30%	44%	28%	10%
Casi siempre	20%	7%	17%	15%	10%
Regularmente	11%	8%	9%	9%	8%
Casi nunca	8%	10%	6%	9%	6%
Nunca	20%	45%	24%	39%	66%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 4.

Herramientas digitales que utiliza el docente.



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación:

Con la finalidad de determinar las herramientas digitales utilizadas por los mismos durante las clases, se evidencia que el 66% destaca que los docentes nunca utilizan KAHOOT,

mientras que el 44% afirma que siempre utiliza ZOOM MEETING, por su parte el 45% afirman que los docentes nunca utilizan MOODLE, debe destacarse que el 41% plantean que los docentes siempre utilizan YOUTUBE y el 39% afirman que los docentes nunca utilizan GOOGLE MEET.

De la información anterior se deriva que la mayoría de los padres de familia plantean que los docentes nunca utilizan herramientas digitales tales como MOODLE, KAHOOT y GOOGLE MEET para impartir clases, verificándose una tendencia significativa en el uso de metodologías pedagógicas de enseñanza tradicionales que no se respaldan en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, situación que se traduce en poco interés por parte de los estudiantes en adquirir una mejor motricidad fina.

Por otra parte, se evidencia que menos de la mitad de los docentes siempre hacen uso de herramientas digitales como ZOOM MEETING y YOUTUBE para impartir conocimientos durante las clases, porcentaje que se revela como insuficiente para garantizar captar el deseo e interés de los niños para realizar las actividades planteadas situación que se traduce en un mayor rendimiento académico de los estudiantes y de igual forma un mayor desempeño profesional de los docentes.

Pregunta 3. ¿Utiliza el docente, presentaciones en línea en las clases?

Tabla 6.

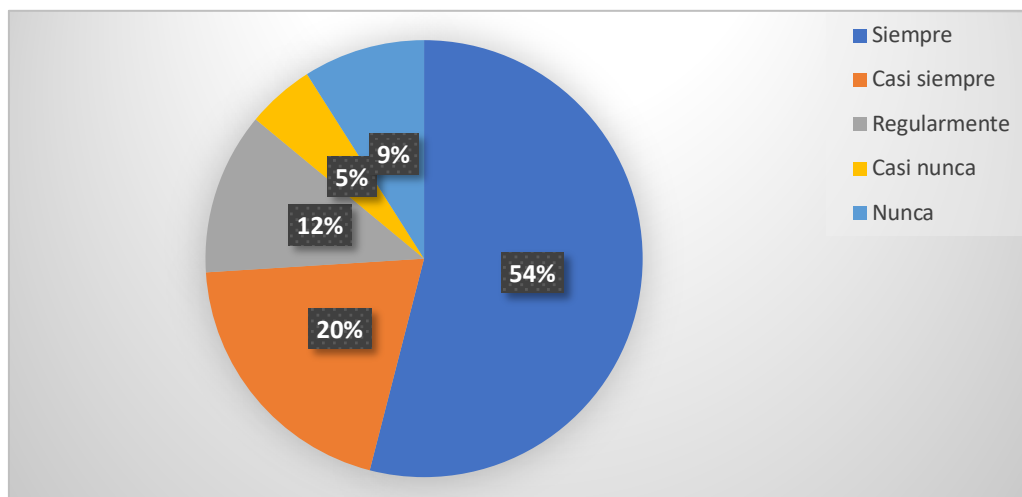
Utilización de presentaciones en línea por el profesor

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	15	54%
Casi siempre	6	20%
Regularmente	3	12%
Casi nunca	1	5%
Nunca	3	9%
TOTAL	28	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 5.

Utilización de presentaciones en línea por el profesor



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación:

De un total de 28 padres de familia encuestados, con el objetivo de determinar si los mismos utilizan las prestaciones en línea durante las clases, se establece que el 54% plantea que los docentes siempre utilizan a las prestaciones en línea, mientras que el 20% destaca que casi siempre las utiliza, por su parte el 12% asegura que los docentes las utilizan regularmente, el

9% considera que los docentes nunca las utilizan y finalmente el 5% afirma que los docentes casi nunca las utiliza.

De la información anterior se deriva que la mayoría de los padres de familia plantean que los docentes hacen uso de las prestaciones en línea durante las clases, situación que evidencia una ventaja a para lograr una comunicación eficiente y efectiva con los estudiantes, los cual se encuentran inmersos en el uso frecuente de este tipo de tecnologías y por lo tanto son considerados como nativos digitales, de ahí que el uso de este tipo de tecnologías además de fomentar una información más precisa y abarcadora garantiza la implementación de una metodología pedagógica de enseñanza lúdica y didáctica a través de la cual se logra un mayor rendimiento académico por parte de los estudiantes.

Pregunta 4. ¿Considera que el uso de internet facilita el desarrollo de la motricidad fina?

Tabla 7.

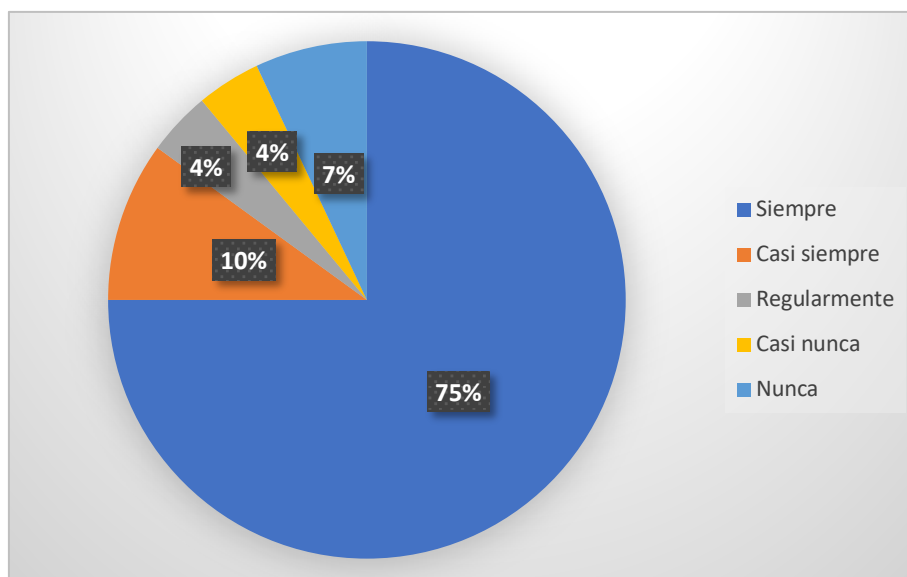
El uso de internet facilita el desarrollo de la motricidad fina

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	21	75%
Casi siempre	3	10%
Regularmente	1	4%
Casi nunca	1	4%
Nunca	2	7%
TOTAL	28	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 6.

El uso de internet facilita el desarrollo de la motricidad fina



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación:

De un total de 28 padres de familia encuestados, con la finalidad de determinar su consideración con respecto al uso de internet como elemento potencializador del desarrollo de la motricidad fina, el 75% de los encuestados consideran que el uso del internet siempre debe

ser observado como un elemento potenciador del desarrollo de la motricidad fina, mientras que el 10% casi siempre lo considera un elemento potenciador y finalmente el 7% nunca lo considera un elemento potenciador.

De la información anterior se desprende que la mayoría de los padres de familia consideran el uso del internet como un elemento potenciador del desarrollo de la motricidad fina, tomando en cuenta que la aplicación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la metodología pedagógica de enseñanza activa garantiza una participación sistemática cada de los estudiantes.

Pregunta 5. ¿Cree que el aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan el desarrollo de la motricidad fina?

Tabla 8.

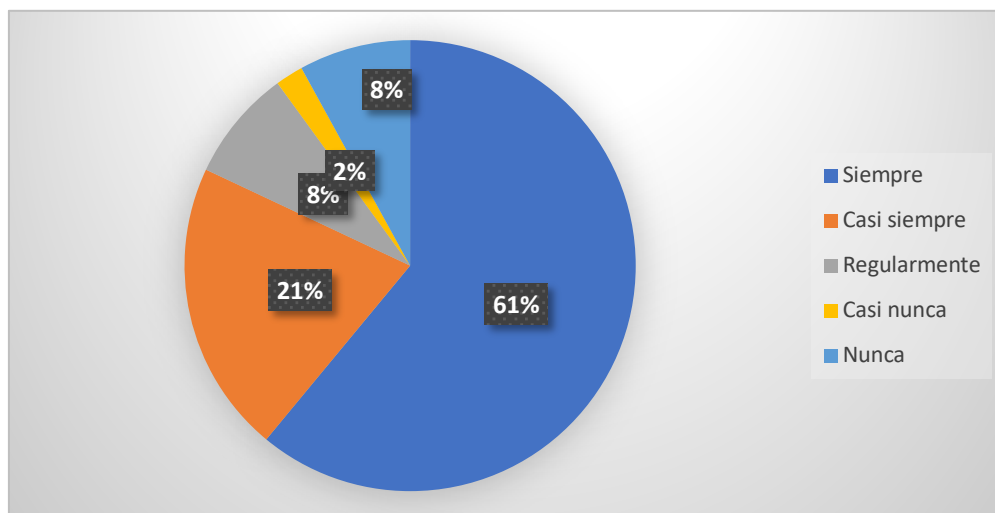
El aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan el desarrollo de la motricidad fina

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	17	61%
Casi siempre	6	21%
Regularmente	2	8%
Casi nunca	1	2%
Nunca	2	8%
TOTAL	28	100

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 7.

El aprendizaje autónomo, con el apoyo de dispositivos móviles y la red internet, refuerzan el desarrollo de la motricidad fina



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación

De un total de 28 padres de familia encuestados, con el objetivo de establecer si los mismos consideran que el aprendizaje autónomo respaldado por dispositivos móviles y la red de internet refuerza el desarrollo de la motricidad fina, se evidenció que el 61% de los

encuestados consideran que siempre los dispositivos móviles y red de internet refuerza el desarrollo de la motricidad fina, por su parte el 21% de los encuestados considera que casi siempre los mismos refuerza el desarrollo de la motricidad fina, de igual forma el 8% de los encuestados consideran que este tipo de tecnología regularmente refuerza el desarrollo de la motricidad fina, mientras que el 8% considera que nunca refuerza el desarrollo de la motricidad fina y finalmente el 2% considera que casi nunca refuerza el desarrollo de la motricidad fina.

De la información anterior se desprende que algunos de los padres de familia que tienen a sus hijos en educación inicial consideran que el aprendizaje autónomo respaldado por dispositivos móviles y la red de internet refuerza el desarrollo de la motricidad fina, de forma tal que es importante que se amplíe el uso de dichos recursos técnicos como herramienta metodológica que permita una educación basada en metodologías lúdicas y didácticas que incidan positivamente en captar el interés de los estudiantes y al mismo tiempo garanticen una mayor transferencia de conocimientos.

Pregunta 6. ¿Considera que el utilizar recursos tecnológicos ayuda a fomentar la motricidad fina?

Tabla 9.

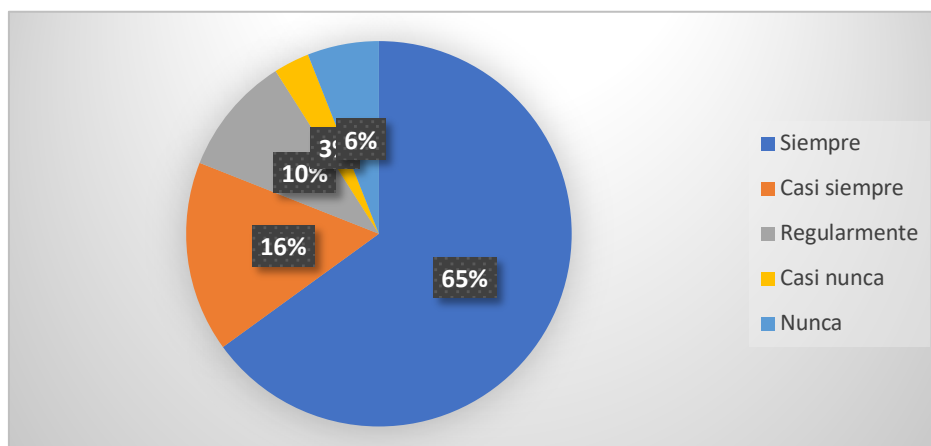
Utilización de recursos tecnológicos ayudan a fomentar la motricidad fina

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	18	65%
Casi siempre	4	16%
Regularmente	3	10%
Casi nunca	1	3%
Nunca	2	6%
TOTAL	28	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 8.

Utilización recursos tecnológicos ayudan a fomentar la motricidad fina



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación

De un total de 28 padres de familia encuestados, con la finalidad de determinar si los mismos consideran que el uso de los recursos tecnológicos ayuda a fomentar la motricidad fina,

el 65% de los encuestados considera que los recursos tecnológicos siempre ayudan a fomentar la motricidad fina, por su parte el 16% considera que casi siempre ayudan a fomentar la motricidad fina, de igual forma el 10% consideran que regularmente fomentan la motricidad fina, el 6% consideran que nunca fomenta un aprendizaje para la vida, y finalmente el 3% consideran que casi nunca fomenta un aprendizaje para la vida.

De la información anterior se deriva que la mayoría de los padres de familia consideran que el uso de los recursos tecnológicos ayuda a fomentar la motricidad fina, dado que el uso de los recursos tecnológicos abarca el desarrollo de la motricidad fina, además de potencializar la transferencia de conocimientos, destrezas y actitudes necesarias para el desarrollo de relaciones interpersonales y por ende para la adaptación del individuo al medio social en el cual se desenvuelve, fenómeno en el cual juegan un papel trascendental los conocimientos aportados por la motricidad fina.

Pregunta 7. ¿Considera que el uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el desarrollo de la motricidad fina?

Tabla 10.

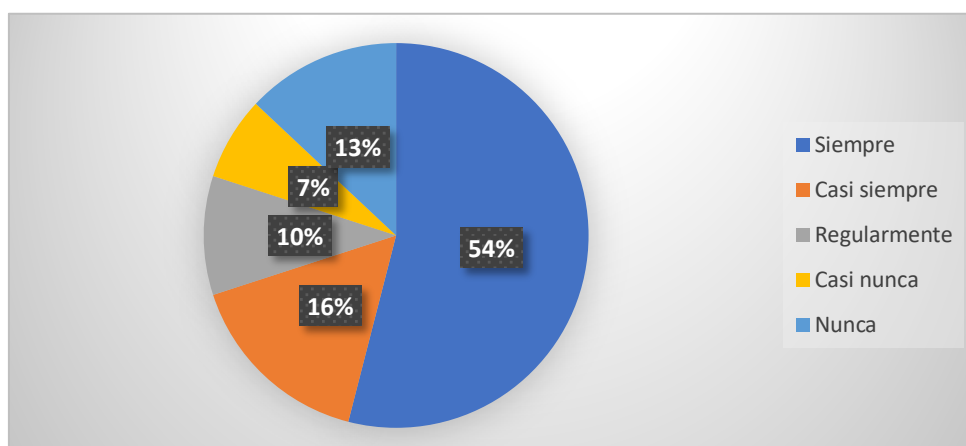
Uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el desarrollo de la motricidad fina

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	15	54%
Casi siempre	4	16%
Regularmente	3	10%
Casi nunca	2	7%
Nunca	4	13%
TOTAL	28	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 9.

Uso de videos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianza el desarrollo de la motricidad fina



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación

De un total de 28 padres de familia encuestados, con el objetivo de establecer la opinión de estos con respecto al uso de vídeos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea como

elementos para afianzar el desarrollo de la motricidad fina el 54% de los encuestados afirma que los vídeos, juegos en líneas y las redes de aprendizaje en línea siempre se revelan como elementos que afianza el desarrollo de la motricidad fina por su parte el 16% destaca que este tipo de recursos casi siempre afianzan el desarrollo de la motricidad fina, mientras que y el 13% considera que nunca afianzan el desarrollo de la motricidad fina el 10% considera que regularmente afianza el desarrollo de la motricidad fina y finalmente el 7% considera que casi nunca afianza el desarrollo de la motricidad fina.

De la información anterior se deriva que la mayoría de los padres de familia consideran que el uso de vídeos, juegos en línea, de redes de aprendizaje en línea afianzan significativamente el desarrollo de la motricidad fina, dado que dichos recursos se respaldan en el uso de una metodología eminentemente lúdica y didáctica a través de la cual se capta el deseo y el interés de los estudiantes por profundizar el desarrollo de la motricidad fina.

Pregunta 8. ¿Considera que el uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes?

Tabla 11.

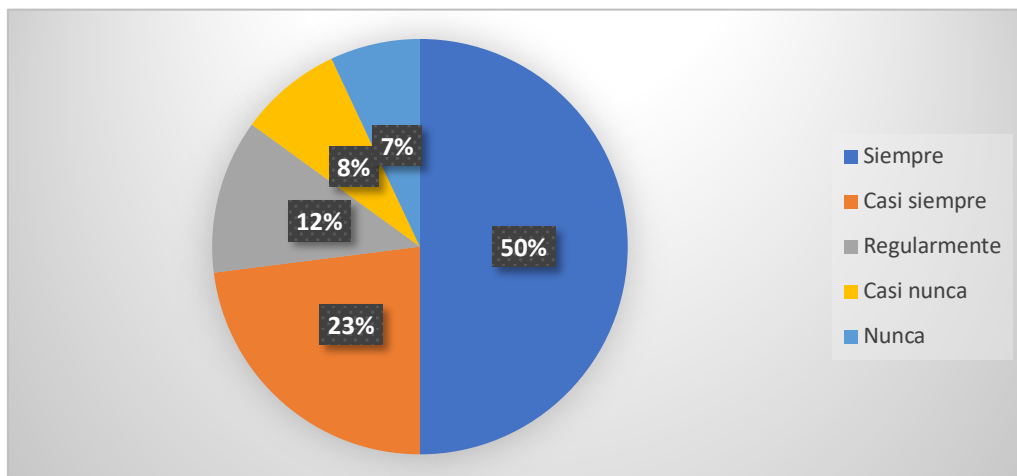
Uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	14	50%
Casi siempre	6	23%
Regularmente	3	12%
Casi nunca	2	8%
Nunca	2	7%
TOTAL	28	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 10.

Uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación

De un total de 28 padres de familia encuestados, con el objetivo de determinar si los mismos consideran que el uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre

docentes y estudiantes, se estableció que el 50% de los encuestados consideran que el uso de este tipo de dispositivos móviles siempre genera interactividad entre docentes y estudiantes, por su parte el 23% considera que casi siempre generan interactividad, mientras que el 12% considera que regularmente genera interactividad, de igual forma el 8% considera que casi nunca genera interactividad, y finalmente el 7% considera que nunca genera interactividad.

De la información anteriormente expuesta se evidencia que la mayoría de los padres de familia encuestados sí consideran que el uso de dispositivos móviles genera interactividad en las clases entre docentes y estudiantes, situación que se traduce en una potenciación de la transferencia de conocimientos lo cual redundaría en el cumplimiento del objetivo de alcanzar un aprendizaje significativo, de igual forma es importante destacar que al hacer uso de la interactividad, se garantiza la participación activa del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje situación que redundaría positivamente en la Calidad Educativa dado que se hace uso de una metodología pedagógica de enseñanza activa en la cual el estudiante es observado como un ente activo mientras que el docente se manifiesta como un modulador del conocimiento.

Pregunta 9. ¿En clases, su docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo con sus necesidades?

Tabla 12.

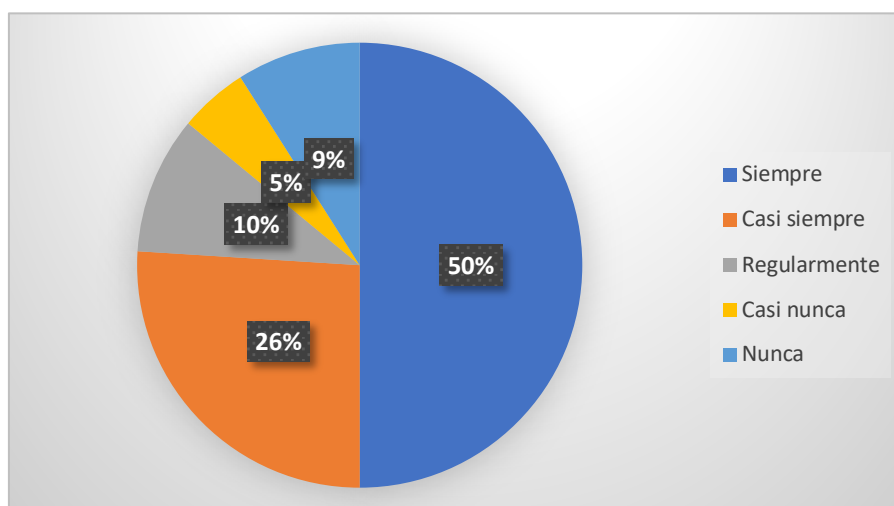
El docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo con sus necesidades

Alternativas	Frecuencia (F)	Porcentaje (%)
Siempre	14	50%
Casi siempre	7	26%
Regularmente	3	10%
Casi nunca	1	5%
Nunca	3	9%
TOTAL	28	100%

Fuente: Encuesta a los padres de familia

Figura 11.

El docente utiliza adaptaciones curriculares de acuerdo con sus necesidades



Fuente: Encuesta a los padres de familia

Análisis e Interpretación

De un total de 28 padres de familia encuestados, con la finalidad de determinar las adaptaciones que utilizan los docentes en las clases, se estableció que el 50% de los estudiantes plantean que los docentes siempre utilizan adaptaciones curriculares subordinadas a las necesidades de estos, por su parte el 26% de los encuestados afirmó que los docentes casi siempre utilizan adaptaciones curriculares, mientras que el 10% de los encuestados aseguró que los docentes regularmente utilizan adaptaciones curriculares, de igual forma el 9% de los encuestados planteó que los docentes nunca utilizan adaptaciones curriculares y finalmente el 5% de los encuestados planteó que casi nunca utilizan adaptaciones curriculares.

De la información anterior se deriva que la mayoría de los padres de familia plantean que los docentes utilizan adaptaciones curriculares con la finalidad de mejorar de forma sistemática la calidad educativa, para de esta forma transferir conocimientos que puedan ser utilizados por los estudiantes en su interacción cotidiana con el medio social en el cual se desenvuelven.

3.2 Actividades y Tareas del Proyecto

3.2.1 Título

Guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

3.2.2 Justificación

La gamificación es una de las mejores maneras de enseñar a los niños de esta edad. Esta estrategia pedagógica les ayuda a desarrollar habilidades cognitivas y les mantiene motivados para aprender; se basa en el uso de mecánicas de juego, como el uso de puntos, logros, desafíos y recompensas, para incentivar a los niños a participar en actividades educativas. Es una excelente forma de promover el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

Uno de los principales beneficios de la gamificación es que ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades motrices finas. Esto se logra al enfocarse en actividades que mejoran la coordinación ojo-mano, la destreza, la precisión y la concentración. Estas actividades también ayudan a desarrollar la creatividad y la imaginación. Algunas actividades comunes para mejorar la motricidad fina incluyen pintar, hacer manualidades, armar rompecabezas, armar artesanías y jugar con juguetes.

Además, la gamificación ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales. Esto se logra al aprender a trabajar en equipo y colaborar con otros para alcanzar un objetivo común. Esto les ayuda a desarrollar habilidades blandas como la toma de turnos, la solución de problemas, la comunicación, el respeto y la cooperación, estas actividades pueden fomentar el sentido de la competencia saludable, lo que les ayuda a entender el concepto de la buena conducta y la honestidad.

3.2.3 Fundamentación Teórica

La gamificación es una técnica pedagógica que utiliza elementos del juego para mejorar la motivación y el aprendizaje en diferentes ámbitos, desde el entretenimiento hasta la educación. Los fundamentos teóricos de la gamificación se basan en la idea de que el juego puede ser una herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje.

Uno de los principales fundamentos teóricos de la gamificación es la teoría del flujo, propuesta por Mihaly Csikszentmihalyi. Esta teoría se refiere a un estado mental de concentración y participación activa en una tarea, en la que se pierde la noción del tiempo y se experimenta una sensación de bienestar y satisfacción. La gamificación puede ayudar a crear un estado de flujo en los estudiantes, ya que los juegos ofrecen objetivos claros y desafíos que

se adaptan a las habilidades individuales del estudiante, lo que los mantiene motivados y comprometidos con la tarea.

Otro fundamento teórico importante de la gamificación es la teoría del aprendizaje experiencial, desarrollada por David Kolb. Esta teoría sostiene que el aprendizaje se produce a través de la experiencia directa y la reflexión sobre la misma. La gamificación ofrece la oportunidad de experimentar el aprendizaje de manera directa a través de los juegos, lo que puede aumentar la retención y comprensión de los conceptos.

La teoría de la autodeterminación es otro fundamento teórico importante de la gamificación. Esta teoría sostiene que las personas tienen una necesidad intrínseca de sentirse competentes, autónomas y conectadas socialmente. La gamificación puede ayudar a satisfacer estas necesidades, ya que los juegos ofrecen la oportunidad de establecer metas, tomar decisiones y colaborar con otros.

La teoría de la motivación extrínseca e intrínseca es un fundamento teórico clave de la gamificación. Esta teoría se refiere a la idea de que la motivación puede ser impulsada por factores externos, como las recompensas y los incentivos, o por factores internos, como el interés y la curiosidad. La gamificación puede utilizar tanto la motivación extrínseca como la intrínseca, al ofrecer recompensas y puntos por completar tareas, al mismo tiempo que se fomenta el interés y la curiosidad por el tema.

3.2.4 Objetivos

3.2.4.1 General

Elaborar una guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

3.2.4.2 Específicos

- Recopilar los elementos de una guía didáctica instruccional que incorpore elementos de gamificación en el proceso de desarrollo de la motricidad fina.
- Investigar la secuencia instruccional para la creación e implementación de estrategias de gamificación en el proceso de desarrollo de la motricidad fina.
- Implementar una guía didáctica de gamificación didáctica en el proceso de desarrollo de la motricidad fina a partir del concepto de este proyecto de investigación.

3.2.5 Ubicación Sectorial y Física

Nombre de la institución: UNIDAD EDUCATIVA LICTO

Código AMIE:06H00358

Tipo de educación: Educación Regular

Provincia: Chimborazo

Cantón: Riobamba

Parroquia: Licto

Nivel educativo que ofrece: EGB y Bachillerato

Tipo de Unidad Educativa: Fiscal

Zona: Rural

Régimen escolar: Sierra

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina

Rectora: Mag. Mayra Chávez

3.2.6 Factibilidad

La guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años es una propuesta interesante y atractiva para mejorar el aprendizaje y la motivación en los niños en esta etapa de desarrollo. Sin embargo, es importante analizar su factibilidad para determinar si es viable su implementación.

En primer lugar, la factibilidad económica de la guía didáctica dependerá de los recursos disponibles en la institución educativa. La implementación de esta estrategia puede requerir la adquisición de materiales y recursos adicionales, como juguetes y herramientas de enseñanza. Por lo tanto, es importante evaluar si la institución cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo la estrategia.

En segundo lugar, la factibilidad de la guía didáctica dependerá de la capacidad de los docentes para implementar la guía didáctica de manera efectiva. Los docentes deberán estar capacitados en el uso de la gamificación como herramienta pedagógica y en la selección de juegos y actividades adecuados para mejorar la motricidad fina de los niños. Es importante evaluar si los docentes tienen la formación necesaria para implementar la estrategia.

En tercer lugar, la factibilidad pedagógica dependerá de la aceptación y motivación de los niños para participar en la guía didáctica. La gamificación es una técnica que puede ser muy efectiva para motivar a los niños a participar en las actividades y mejorar su aprendizaje. Sin embargo, es importante evaluar si los niños están interesados y motivados para participar en la guía didáctica y si esta es adecuada para su edad y nivel de desarrollo.

Esta guía didáctica está desarrollada por la Dra. Amarilis Del Pilar Lucio Quintana, tutora de tesis y la maestrante Elsa Alexandra Cepeda Asto, capacitados para la enseñanza de la motricidad fina, materiales pedagógicos, herramientas de gamificación y una metodología adecuada. Estos recursos no son excesivamente costosos, pero sí requieren una inversión inicial.

En cuanto al tiempo, esta guía didáctica puede ser implementada en cuestión de meses, dependiendo del grupo de niños con los que se trabaje. Sin embargo, es importante tener en cuenta que una implementación exitosa tomará tiempo, ya que es necesario que los profesionales capacitados diseñen e implementen de manera adecuada y que los niños tengan la oportunidad de practicar y mejorar sus habilidades.

Por último, para implementar esta guía didáctica con éxito es necesario contar con un equipo profesional con habilidades adecuadas para la enseñanza de la motricidad fina a los niños. Estas habilidades incluyen la comprensión de la materia, la capacidad de trabajar en equipo, el conocimiento de herramientas de gamificación y la capacidad de motivar a los niños para que se sientan entusiasmados por aprender.

La guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años es factible si se tienen en cuenta los recursos necesarios, la capacitación adecuada de los docentes y la motivación de los niños. La implementación de esta guía didáctica puede mejorar significativamente la calidad del aprendizaje y la motivación de los niños, lo que puede tener un impacto positivo en su desarrollo cognitivo y emocional. Por lo tanto, se recomienda su implementación siempre y cuando se cumplan las condiciones necesarias para su éxito.

3.2.7 Plan de trabajo

A continuación, se pone a consideración el proceso de desarrollo de la guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

3.2.7.1 Actividades

Tabla 13.

Actividades

Jugando con mis manitos	Es juego donde se hará uso de una pinza de manera que los puedan abrir y cerrar la misma y así lograr la estimulación de sus manos y lograr la pinza digital.
Abrir y cerrar	Se enfoca en abrir y cerrar diferentes objetos, esta actividad permite experimentar con sus habilidades motoras y desarrollar su coordinación mano-ojo.
Bloques y construcciones	Por medio del uso de bloques de madera se creará estructuras, edificios y formas diversas las mismas que los niños con su imaginación logren realizar.
La comunidad y yo	Incentivar a los niños a crear vínculos sociales en las escuelas, comunidad, parques y otras de modo que se involucren en la sociedad por medio de actividades como juegos, rondas y actividades grafoplasticas.
La naturaleza y yo	Es la acción de fomenta la conexión de los niños con la naturaleza y promueve la conciencia ambiental. Esta actividad busca despertar el interés y el cuidado por el entorno natural, así como desarrollar un sentido de responsabilidad hacia el medio ambiente.
Pescando tesoros	Se busca fomentar el interés y el descubrimiento de objetos interesantes que se encuentren en este estanque simulado, esta actividad ayuda a desarrollar la coordinación de ojo- mano.
El enhebrado mágico	Es una actividad donde se entregará al niño un cordón para que el pueda introducir una sus puntas por diferentes objetos que tengan agujeros. Esta actividad ayuda a la motricidad fina.
Estimular la concentración y la atención	En esta etapa de la infancia, los niños están en proceso de desarrollo de su atención y concentración, y es fundamental brindarles oportunidades para fortalecer estas habilidades.

Esculturas de plastilina	La plastilina es utilizada por los niños para mediante la manipulación dar formar y figuras creando esculturas combinándolas por variedad de colores.
Exploradores del laberinto	Juego para que los niños reconozcan e identifiquen el camino correcto hasta llegar a la meta.

Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto

3.2.8 Desarrollo

GUÍA DIDÁCTICA DE GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Esta guía proporciona a los docentes actividades divertidas y estimulantes que se pueden implementar en entornos educativos e incluso en el hogar con el apoyo de monitores domésticos como los padres de familia. Es importante recordar que estas actividades contribuyen en las necesidades de desarrollo cognitivo y psicomotriz en la educabilidad de las habilidades en cada niño y sus diferencias, sobre todo reconocer que estas deben estar supervisadas durante todo el proceso docente educativo.

La guía instructiva de gamificación para mejorar las habilidades motoras finas en niños entre 4 y 5 años se analiza a continuación, la misma que ofrece actividades entretenidas y estimulantes que se pueden utilizar en el hogar o en entornos educativos.

Objetivo: Incrementar la motivación a través de actividades gamificadas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

Duración: Según las necesidades y la disponibilidad de los niños, puede distribuir estas actividades en varias sesiones o semanas.

Considere: 10 actividades didácticas:

1. **Jugando con mis manitos:** Es una propuesta de juego y exploración centrada en el uso y la manipulación de las manos. Está diseñada para niños y niñas en etapa preescolar o de educación inicial, aunque también puede adaptarse para otras edades.
2. **Abrir y cerrar:** Es una propuesta de juego y exploración que se enfoca en el movimiento de abrir y cerrar diferentes objetos. Esta actividad es adecuada para niños en etapa preescolar o educación inicial y permite experimentar con sus habilidades motoras y desarrollar su coordinación mano-ojo.
3. **Bloques y construcciones:** Es una propuesta de juego y exploración, se centra en el uso de bloques y otros materiales de construcción para crear estructuras, edificios y formas diversas divertidas. Es una actividad apropiada para niños de diferentes edades, desde la primera infancia hasta la edad escolar.
4. **La comunidad y yo:** Es una propuesta educativa que tiene como objetivo principal fomentar la conciencia y comprensión de los niños sobre su entorno cercano, comunidad, contexto escolar y su rol como miembros activos.
5. **La naturaleza y yo:** Es una propuesta educativa que fomenta la conexión de los niños con la naturaleza y promueve la conciencia ambiental. Esta actividad busca despertar el interés y el cuidado por el entorno natural, así como desarrollar un sentido de responsabilidad hacia el medio ambiente.
6. **Pescando tesoros:** Es una propuesta de actividad recreativa que involucra la búsqueda de tesoros en un entorno acuático simulando la playa, un río o un lago. Esta actividad tiene como objetivo principal fomentar la exploración de la naturaleza y el descubrimiento de objetos interesantes que se encuentren en este estanque simulado. A través de la pesca de tesoros, se promueve la interacción con el entorno natural y se estimula la curiosidad y el aprendizaje sobre el ecosistema acuático.

- 7. El enhebrado mágico:** Proporciona cordones con puntas de plástico para facilitar el enhebrado. Crea una historia donde los niños sean magos o hadas que deben completar un collar mágico. Deben enhebrar las cuentas siguiendo un patrón específico y obtener puntos por cada cuenta enhebrada de forma correcta. Al final, los niños pueden mostrar sus collares mágicos terminados.
- 8. Estimular la concentración y la atención:** Coloca una pequeña tortuga de juguete en el centro de una sala de clases o área designada. Entrega a cada niño una pinza, esta puede ser una pinza para alimentos. Crea diferentes desafíos y misiones, como llevar a la tortuga a diferentes lugares o a un objetivo específico utilizando las pinzas. Los niños pueden obtener puntos por cada misión completada.
- 9. Esculturas de plastilina:** Anima a los niños a crear diferentes formas y personajes utilizando plastilina. Establece desafíos, como construir una torre lo más alta posible o hacer una figura con un número específico de extremidades. Los niños pueden mostrar sus creaciones y recibir puntos según la complejidad o la cantidad de detalles que logren en sus esculturas.
- 10. Exploradores del laberinto:** Entrega hojas de actividades con laberintos y figuras para recortar. Los niños deben guiar un lápiz o su dedo a través del laberinto sin salirse del camino. Puedes hacerlo más divertido agregando dibujos, personajes o premios ocultos en el laberinto. Los niños pueden obtener puntos por completar los laberintos de manera exitosa.

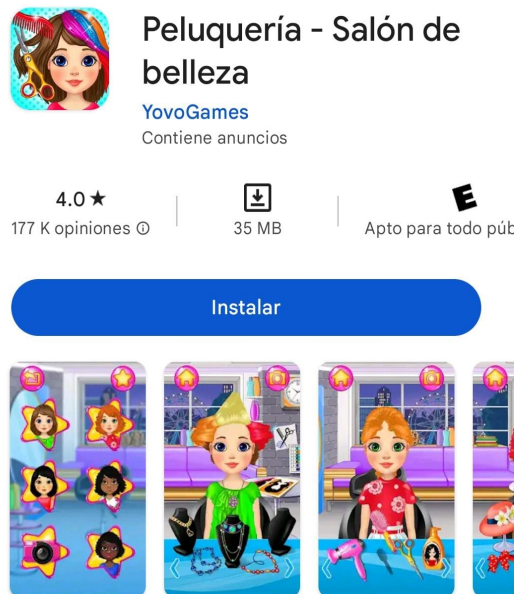
PRIMERA ACTIVIDAD: JUGANDO CON MIS MANITOS

Gamificación

Actividad: Peluquería – Salón de belleza

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: Peluquería para niños es un divertido juego educativo en el que los niños pueden administrar su propio salón de belleza, utilizando herramientas para rizar, lavar y peinar el cabello. También pueden cortar, teñir y vestir a las jóvenes bellezas, creando imágenes coloridas y a la moda. Es como ser un estilista profesional en un juego lleno de funciones interactivas y herramientas innovadoras.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.YovoGames.hair>

Figura 12.

Jugando con mis manitos



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad: Jugando con mis manitos, son los siguientes:

- Desarrollar habilidades motoras finas
- Estimular sensorialmente
- Fomentar la coordinación motora gruesa
- Desarrollar el pensamiento creativo y la imaginación
- Estimular cognitivamente y desarrollar del lenguaje
- Fomentar la autonomía y la autoconfianza

Materiales de la actividad: Jugando con mis manitos

Recuerde que puede adaptar la actividad según los recursos que tenga disponibles y la edad con la que usted está actuando en este momento (4 y 5 años). Entre los materiales tenemos:

- a) Pintura para dedos o témperas lavables.

- b) Papel o cartulina para pintar.
- c) Arcilla o plastilina.
- d) Pinceles o esponjas.
- e) Bandejas con arena, harina, masa sensorial u otros materiales similares.
- f) Agua en recipientes seguros.
- g) Papel periódico o manteles de plástico para proteger la superficie.
- h) Toallas o pañuelos húmedos para limpiar las manos.

Recuerde: Siempre debe supervisar a los niños mientras participan en estas actividades y asegurarse que los materiales sean seguros y adecuados para su edad. También puede adaptar las actividades según los intereses y habilidades de los niños, fomentando así procesos mentales como la curiosidad y creatividad.

Descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad: Jugando con mis manitos:

- a) **Prepare el espacio**
- b) **Reúna los materiales:** Asegúrese de tener todos los materiales necesarios a mano. Estos pueden incluir pintura para dedos o témperas lavables, papel o cartulina, arcilla o plastilina, pinceles o esponjas, bandejas con arena, harina o masa sensorial, agua en recipientes seguros, y toallas o pañuelos húmedos para limpieza de las manos.
- c) **Explíqueles la actividad:** Reúna a los niños y explícales que van a tener la oportunidad de explorar y jugar con sus manitos utilizando diferentes materiales. Anímalos a ser creativos y a experimentar libremente.
- d) **Pintura para dedos:** Si decide utilizar pintura para dedos, coloque pequeñas cantidades de diferentes colores en platos. Invite a los niños a sumergir sus dedos en la pintura y a hacer huellas, trazos o mezclar colores en el papel o cartulina.

- e) **Arcilla o plastilina:** Si opta a por utilizar arcilla o plastilina, proporciona a cada niño una porción y anímelos a amasar, aplastar y moldear con sus manos. Pueden crear formas, figuras o simplemente experimentar con la textura del material.
- f) **Témperas y pinceles:** Si prefiere utilizar témperas y pinceles, diluye las témperas en platos o recipientes. Los niños pueden usar los pinceles o incluso sus dedos para aplicar la pintura en el papel o cartulina, explorando diferentes trazos, técnicas y combinaciones de colores.
- g) **Bandejas sensoriales:** Si tiene bandejas con arena, harina o masa sensorial, invite a los niños a explorar estos materiales con sus manos. Pueden excavar, amasar, construir formas o simplemente disfrutar de la sensación táctil. Asegúrese que los materiales sean seguros y adecuados para su edad.
- h) **Agua y recipientes:** Proporcione recipientes con agua y anime a los niños a verter, trasladar y jugar con el agua utilizando sus manos. Pueden experimentar con diferentes movimientos, observe cómo fluye el agua y explore las capacidades de los recipientes.
- i) **Supervise y fomente la creatividad:** A medida que los niños jueguen y exploren con sus manitos, supervíselos para observar su seguridad y que los materiales se utilicen adecuadamente. Fomente su creatividad haciendo preguntas abiertas, animándolos a describir lo que están haciendo y a experimentar con diferentes ideas.
- j) **Limpieza posterior:** Una vez que la actividad haya culminado, ayude a los niños a limpiar sus manos con toallas o pañuelos húmedos. Limpie también el área y los materiales utilizados, asegurándose de guardarlos adecuadamente para futuros usos.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar la actividad jugando con mis manitos:

La actividad jugando con mis manitos puede proporcionar resultados positivos para los niños. A continuación, se presentan algunos resultados que se pueden obtener después de desarrollar esta actividad:

- a) **Desarrollo sensorial:** Al interactuar con diferentes materiales y texturas, los niños estimulan su sentido del tacto, lo que contribuye al desarrollo sensorial. Pueden experimentar sensaciones táctiles suaves, rugosas, pegajosas o granulosas, lo que les ayuda a enriquecer su percepción sensorial y a desarrollar conexiones neuronales.
- b) **Habilidades motoras finas:** Manipular los materiales utilizando las manos y los dedos contribuye al desarrollo de las habilidades motoras finas. Al amasar arcilla, pintar con los dedos o utilizar pinceles, los niños mejoran su destreza, coordinación mano-ojo y control de los movimientos de las manos.
- c) **Creatividad y expresión artística:** La actividad fomenta la creatividad y la expresión artística de los niños. Al explorar con los materiales, pueden crear formas, figuras, trazos y combinaciones de colores únicas. Esto les permite expresar su imaginación y emociones de manera visual.
- d) **Desarrollo del lenguaje y comunicación:** A medida que los niños participan en la actividad, tienen la oportunidad de describir sus experiencias y expresar sus ideas y emociones. Esto promueve el desarrollo del lenguaje oral, el vocabulario y la capacidad de comunicarse de manera efectiva.
- e) **Aprendizaje experimental:** La actividad jugando con mis manitos proporciona una experiencia práctica y de aprendizaje experimental para los niños. Pueden experimentar con diferentes materiales, probar diferentes técnicas y observar los resultados de sus acciones, lo que les ayuda a comprender conceptos abstractos y a desarrollar habilidades de resolución de problemas.

- f) **Estimulación cognitiva:** Al manipular los materiales y explorar con sus manos, los niños están estimulando su pensamiento cognitivo. Pueden explorar conceptos como texturas, formas, colores, tamaños y propiedades físicas, lo que les permite desarrollar su capacidad de observación, clasificación y comparación.
- g) **Diversión y bienestar emocional:** Participar en actividades lúdicas y creativas, como jugando con mis manitos, promueve la diversión y el bienestar emocional de los niños, pues, brinda una experiencia alegre y positiva, liberando el estrés y estimulando su sentido de alegría y satisfacción.

Recuerde que los resultados pueden variar según la edad, el nivel de desarrollo y las habilidades individuales de cada niño, sobre todo ofrece múltiples beneficios para su crecimiento y desarrollo integral.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar la actividad jugando con mis manitos:

- a) **Limpieza adecuada:** Asegúrese de limpiar y guardar todos los materiales utilizados de acuerdo con las instrucciones del fabricante. Lave los pinceles, la bandeja de arena, los recipientes y cualquier otro elemento que haya estado en contacto con los niños. Limpie el área de juego y deseche el papel periódico o el mantel de plástico utilizado.
- b) **Lavado de manos:** Recuerde que los niños han estado manipulando diferentes materiales, por lo que es importante que se laven bien las manos con agua y jabón después de la actividad. Asegúrese de que utilicen suficiente agua y se froten las manos durante al menos 20 segundos.
- c) **Supervisión continua:** Durante la actividad, es fundamental supervisar a los niños para garantizar su seguridad y bienestar. Después de la actividad, siga atento a cualquier

reacción o señal de incomodidad o irritación en la piel de los niños. Si hay algún problema, busca la atención adecuada.

- d) **Estimulación del lenguaje:** Aproveche la oportunidad para hablar con los niños sobre su experiencia. Anímelos a describir lo que hicieron, cómo se sintieron al tocar diferentes materiales y qué disfrutaron más. Esto fomentará el desarrollo del lenguaje y les ayudará a reflexionar sobre su experiencia.
- e) **Fomento del juego creativo:** Luego de la actividad, anímelos a seguir explorando y jugando de forma creativa. Puedes sugerirles que utilicen los materiales sobrantes de la actividad para crear nuevos proyectos o continuar experimentando con diferentes texturas y colores.
- f) **Reflexión y adaptación:** Tome un momento para reflexionar sobre la actividad y considerar qué aspectos funcionaron bien y cuáles podrían mejorarse en futuras ocasiones. Ajuste la actividad según las necesidades e intereses de los niños y encuentre maneras de ampliar sus experiencias sensoriales y creativas.
- g) **Recuerda que la actividad:** Jugando con mis manitos es una oportunidad para que los niños exploren, aprendan y se diviertan. Al seguir estas recomendaciones, garantizará una experiencia segura y enriquecedora para ellos.

SEGUNDA ACTIVIDAD: ABRIR Y CERRAR

Gamificación

Actividad: Gardenscapes

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: Este es un juego para niños es muy divertido ya que tienen que ir abriendo unos seguros para poder superar niveles de combinación, restaurar y decorar zonas de un jardín.



Gardenscapes

Playrix

Contiene anuncios · Compras desde la app

4.7 ★

10 M opiniones ©



130 MB



Apto para todo púb

Instalar



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.playrix.gardenscapes>

Figura 13.

Abrir y cerrar



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad: Abrir y cerrar, son los siguientes:

- Desarrollar habilidades motoras finas
- Coordinar ojo-mano al abrir y cerrar objetos
- Estimular cognitivamente
- Fomentar la autonomía y la independencia
- Estimular sensorialmente
- Promocionar el juego simbólico y la imaginación

Recuerde adaptar la actividad a las capacidades y necesidades de los participantes, proporcionando objetos y cierres apropiados para su edad (4 y 5 años) y nivel de desarrollo. Además, es importante brindar una supervisión adecuada para garantizar la seguridad durante la actividad.

Qué materiales debo utilizar en la actividad abrir y cerrar:

- a) **Diversos objetos con mecanismos de cierre:** Reúna una variedad de objetos que tengan diferentes tipos de cierres, como botones, cremalleras, broches, hebillas, tapas de frascos, candados de juguete, clips, velcro, entre otros. Asegúrese de que los objetos sean seguros y apropiados para la edad de los participantes.
- b) **Ropa con cierres:** Puede incluir prendas de vestir que tengan botones, cremalleras, broches, cordones o cualquier otro tipo de cierre. Esto permitirá que los participantes practiquen y mejoren sus habilidades de abrir y cerrar en un contexto más realista.
- c) **Bolsas o cajas con cierres:** Prepare bolsas o cajas que tengan diferentes tipos de cierres, como cremalleras, broches, velcro o cordones. Los participantes podrán practicar abrir y cerrar estas bolsas o cajas como parte de la actividad.
- d) **Libros interactivos:** Considere incluir libros o actividades interactivas que tengan solapas, lengüetas o mecanismos de cierre incorporados. Estos libros permiten que los participantes practiquen habilidades de abrir y cerrar mientras exploran las páginas.
- e) **Juegos o juguetes de encaje:** Algunos juegos o juguetes incluyen piezas que deben ser abiertas y cerradas para ser encajadas o ensambladas. Estos objetos pueden ser excelentes herramientas para practicar habilidades de abrir y cerrar mientras se divierten.

Recuerde adaptar los materiales a la edad y las habilidades de los participantes (4 y 5 años) para garantizar la seguridad y el disfrute de la actividad. También es importante supervisar a los participantes durante la actividad para evitar cualquier riesgo potencial.

Descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad: abrir y cerrar:

- a) **Preparación de materiales:** Reúna todos los materiales necesarios, como los objetos con cierres, la ropa con cierres, las bolsas o cajas con cierres, los libros interactivos y los juegos de encaje. Asegúrese que estén limpios y en buen estado.
- b) **Explicación de la actividad:** Reúna a los participantes y explícales en qué consiste la actividad. Mencione que van a practicar habilidades de abrir y cerrar utilizando los diferentes objetos y materiales que ha preparado.
- c) **Demostración:** Realice una breve demostración de cómo abrir y cerrar uno de los objetos. Muestre el proceso paso a paso, explicando el tipo de cierre y cómo manipularlo correctamente. Anime a los participantes a prestar atención y hacer preguntas si algo no está claro.
- d) **Exploración individual:** Permita a los participantes explorar los materiales de forma individual. Anímelos a elegir un objeto o material y practicar abrir y cerrar el cierre varias veces. Estimúlelos a usar ambas manos y a concentrarse en los movimientos precisos que se requieren.
- e) **Intercambio y colaboración:** Fomente la interacción entre los participantes. Pídeles que se turnen para mostrar a los demás cómo abrir y cerrar un objeto en particular. Anímelos a ayudarse mutuamente y a ofrecer consejos y sugerencias.
- f) **Incorporación de la ropa y los libros interactivos:** Invite a los participantes a probar la ropa con cierres y a explorar los libros interactivos. Anímelos a abrir y cerrar los botones, cremalleras, broches y solapas de los libros mientras los exploran.
- g) **Juego y diversión:** Si dispone de juegos de encaje, invite a los participantes a jugar con ellos. Explíqueles cómo los cierres se abren y cierran para encajar las piezas. Fomente la diversión y el juego mientras practican habilidades de abrir y cerrar de manera lúdica.

- h) Observación y apoyo:** Mientras los participantes están involucrados en la actividad, observe su progreso y bríndeles apoyo y aliento. Ofrezca elogios por sus logros y proporcione orientación adicional si es necesario.
- i) Reflexión y cierre:** Al finalizar la actividad, reúna a los participantes para una breve reflexión. Pregúnteles cómo se sintieron al practicar habilidades de abrir y cerrar, qué cierres les resultaron más fáciles o más desafiantes, y si notaron alguna mejora en su destreza.

Recuerde adaptar la actividad a la edad y las habilidades de los participantes, proporcionando supervisión y apoyo adecuados en todo momento. La actividad puede repetirse en diferentes sesiones para permitir una práctica continua y progresiva.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar la actividad abrir y cerrar:

- a) Desarrollo de habilidades motoras finas:** La actividad ayuda a mejorar y desarrollar las habilidades motoras finas de los participantes. Al practicar la apertura y el cierre de diferentes tipos de cierres, como botones, cremalleras, broches y hebillas, los participantes mejoran su coordinación mano-ojo, destreza manual y control de los movimientos de los dedos.
- b) Mejora de la coordinación ojo-mano:** Al manipular los diferentes cierres, los participantes deben coordinar sus movimientos visuales y motores, lo que fortalece la conexión entre sus ojos y sus manos. Esto contribuye a mejorar su coordinación ojo-mano, habilidades de seguimiento visual y capacidad para realizar movimientos precisos.
- c) Estimulación cognitiva:** La actividad de abrir y cerrar implica la comprensión y manipulación de diferentes tipos de cierres, lo que estimula el pensamiento cognitivo y la resolución de problemas. Los participantes aprenden a identificar los diferentes

mecanismos de cierre, entender cómo funcionan y descubrir la mejor manera de abrir y cerrar cada uno de ellos.

- d) Fomento de la autonomía y la independencia:** Al practicar habilidades de abrir y cerrar, los participantes adquieren una mayor independencia y autonomía en su vida diaria. A medida que mejoran su capacidad para abrir y cerrar diferentes cierres en ropa, bolsas y otros objetos, se vuelven más capaces de vestirse, abrocharse, manipular utensilios y realizar otras tareas de manera independiente.
- e) Estimulación sensorial:** La actividad de abrir y cerrar puede proporcionar una estimulación sensorial agradable para los participantes. Al manipular diferentes cierres, experimentan diferentes texturas, resistencias y sensaciones táctiles, lo que enriquece su experiencia sensorial y les ayuda a desarrollar su sentido del tacto.
- f) Fomento de la paciencia y la perseverancia:** Abrir y cerrar algunos tipos de cierres puede ser un desafío para los participantes, lo que les brinda la oportunidad de practicar la paciencia y la perseverancia. A medida que se enfrentan a cierres más difíciles y continúan practicando, desarrollan la capacidad de persistir en sus esfuerzos y superar obstáculos.

Es importante tener en cuenta que los resultados pueden variar según la edad y las habilidades de los participantes. Algunos participantes pueden lograr avances significativos en un corto período de tiempo, mientras que otros pueden requerir más tiempo y práctica para desarrollar plenamente estas habilidades. Lo más importante es brindar un ambiente de apoyo, aliento y celebración del progreso individual de cada participante.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar la actividad abrir y cerrar:

Reforzamiento positivo: Celebre y elogie los logros de los participantes durante la actividad. Reconozca su esfuerzo, perseverancia y mejora en las habilidades de abrir y cerrar. Esto les brindará motivación y aumentará su autoestima.

Práctica continua: La actividad de abrir y cerrar es un proceso gradual de desarrollo de habilidades motoras finas. Es recomendable seguir proporcionando oportunidades regulares para que los participantes practiquen y refuercen sus habilidades en la apertura y cierre de diferentes objetos y cierres. Esto permitirá consolidar y mejorar su destreza con el tiempo.

Variación en los objetos y cierres: Introduzca nuevos objetos y cierres a medida que los participantes progresan en sus habilidades. Asegúrese de proporcionar una variedad de objetos con diferentes tipos de cierres para que los participantes sigan desafiándose y desarrollando nuevas destrezas.

Adaptación a las necesidades individuales: Considere las habilidades y necesidades individuales de los participantes. Algunos pueden requerir un enfoque más gradual y otros pueden estar listos para desafíos avanzados. Adapte la actividad según sus capacidades y brinde apoyo adicional cuando sea necesario.

Integración en la vida diaria: Promueva la aplicación de las habilidades de abrir y cerrar en la vida cotidiana. Anime a los participantes a practicar abrocharse los botones de su ropa, abrir y cerrar cremalleras en mochilas o abrochar y desabrochar hebillas en cinturones. Esto les permitirá utilizar y fortalecer estas habilidades de manera práctica y funcional.

Exploración de otros cierres: Amplíe la exploración a otros tipos de cierres que no se hayan abordado en la actividad inicial. Por ejemplo, puede introducir cierres de cordones, lazos,

broches de presión, entre otros. Esto ampliará la experiencia de los participantes y les brindará nuevas oportunidades para desarrollar habilidades de abrir y cerrar.

Continuar la supervisión y apoyo: Asegúrese de supervisando y brindar apoyo a los participantes mientras practican habilidades de abrir y cerrar. Observe su progreso, ofrezca retroalimentación constructiva y proporcione asistencia cuando sea necesario. Esto les ayudará a superar dificultades y continuar mejorando.

Recuerde que cada participante puede tener un ritmo y una progresión individual. Al brindar un entorno de apoyo, paciencia y aliento, estará promoviendo un aprendizaje positivo y gratificante en el desarrollo de habilidades de abrir y cerrar.

TERCERA ACTIVIDAD: BLOQUES Y CONSTRUCCIONES

Gamificación

Actividad: Juegos de construcción niños!

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: Use la imaginación - Todavía no hay límites en estos juegos que hacen a mano! El niño debe elegir diversos materiales de construcción - ladrillos de todo, desde simples a los elementos más inusuales como el queso o el pudín de bloques. Sea creativo!

Juegos de construcción niños!
Gadget Software Development and Research LLC.
Contiene anuncios · Compras desde la app

4.2 ★
3 K opiniones ⓘ

62 MB

Apto para todo púb

Instalar

NEW!
NFT FROM YOUR HOUSE
WITH
MINTING AND LISTING

GO CREATIVE
WITH
ANIMATED BLOCKS!

USE IMAGINATION
NO LIMITS!

<https://play.google.com/store/apps/details?id=by.alfasoft.Constructor>

Figura 14.

Bloques y construcciones



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad bloques y construcciones, son los siguientes:

- Desarrollar habilidades motoras
- Fomentar de la creatividad y la imaginación
- Estimular el pensamiento espacial y la resolución de problemas
- Promocionar habilidades cognitivas y matemáticas
- Fomentar habilidades sociales y emocionales
- Estimular sensorialmente el desarrollo de destrezas perceptivas

Recuerde adaptar los objetivos a la edad y las habilidades de los participantes, ofrecer variedad en los tipos y tamaños de los bloques, y brindar un entorno seguro y supervisado para la actividad de bloques y construcciones.

Qué materiales debo utilizar en la actividad bloques y construcciones:

Los materiales que puede utilizar en la actividad: Bloques y Construcciones, puede variar según la disponibilidad y las necesidades de los participantes. Aquí hay algunos materiales comunes que puede considerar:

- a) **Bloques de construcción:** Utilice bloques de construcción de diferentes tamaños, formas y materiales. Pueden ser bloques de madera, plástico, cartón o espuma. Asegúrese de que sean seguros y adecuados para la edad de los participantes.
- b) **Bloques de encaje:** Incluya bloques de encaje que tienen formas específicas y deben ser colocados en un lugar determinado. Estos bloques ayudan a desarrollar habilidades de coordinación mano-ojo y resolución de problemas.
- c) **Bloques magnéticos:** Los bloques magnéticos ofrecen una experiencia de construcción única, ya que los imanes permiten que los bloques se adhieran entre sí. Esto facilita la construcción de estructuras estables y fomenta la exploración de conceptos de polaridad y magnetismo.
- d) **Bloques de cartón:** Los bloques de cartón son ligeros y seguros para los niños más pequeños. Pueden tener diferentes diseños y colores impresos en ellos, lo que añade un elemento visual atractivo a la actividad.
- e) **Bloques de espuma:** Los bloques de espuma son suaves, seguros y livianos, ideales para niños pequeños. Pueden ser apilados y encajados fácilmente, y también proporcionan una superficie acolchada en caso de caídas.
- f) **Otros materiales de construcción:** Puede complementar los bloques con otros materiales de construcción, como palitos de construcción, tubos de construcción, piezas de engranajes, puentes y rampas, entre otros. Estos materiales pueden agregar variedad y desafíos adicionales a la actividad.

- g) Tapete o superficie de juego:** Utilice un tapete o una superficie suave para delimitar el área de construcción y evitar que los bloques se deslicen o se dispersen fácilmente. Esto también ayuda a mantener el espacio organizado y facilita la limpieza posterior.
- h) Opcionales:** Además de los bloques, puede incluir otros elementos como figuras de animales, vehículos, muñecos, árboles o cualquier otro accesorio que los participantes puedan utilizar para enriquecer su juego de construcción y promover la narración de historias.

Recuerde: Adaptar la selección de materiales según la edad y las habilidades de los participantes, asegurándose de que sean seguros, adecuados y estimulantes para su desarrollo.

Descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad bloques y construcciones:

1. Preparación:

- a) Reúna todos los materiales necesarios, como bloques de construcción, bloques de encaje u otros elementos de construcción que hayas seleccionado.
- b) Asegúrese de que el área de juego esté limpia y libre de obstrucciones.
- c) Coloque un tapete o una superficie suave en el suelo para delimitar el área de construcción.

2. Introducción:

- a) Reúna a los participantes y explica brevemente la actividad. Menciona que van a construir y crear diferentes estructuras utilizando los bloques.
- b) Muestre los diferentes tipos de bloques y explica cómo se pueden usar y combinar para crear diferentes formas y diseños.

3. Exploración libre:

- a) Invite a los participantes a explorar los bloques y las diferentes posibilidades de construcción.

- b) Anime a los participantes a tocar, apilar, encajar y experimentar con los bloques de manera libre y creativa.
- c) Fomente la comunicación y la colaboración entre los participantes, si es una actividad grupal.

4. Establecimiento de desafíos o temáticas:

- a) Si desea agregar un enfoque específico, puede establecer desafíos o temáticas para la construcción. Por ejemplo, construir una torre alta, crear una casa, diseñar un puente, etc.
- b) Proporcione orientación y sugerencias a medida que los participantes trabajan en sus construcciones, pero también permite que exploren su propia creatividad.

5. Promoción de la resolución de problemas:

- a) A medida que los participantes se enfrenten a desafíos durante la construcción, anímelos a encontrar soluciones y a probar diferentes enfoques.
- b) Fomente la reflexión e intercambio de ideas entre participantes, ayúdeles a superar obstáculos y encontrar formas innovadoras de utilizar los bloques.

6. Observación y apoyo:

- a) Observe el progreso de los participantes y brinde apoyo cuando sea necesario.
- b) Ofrezca aliento y elogios por los logros y esfuerzos individuales.

7. Tiempo de exhibición y reflexión:

- a) Al final de la actividad, permita que cada participante muestre su construcción y explique su diseño.
- b) Fomente la reflexión e intercambio de ideas sobre construcciones, destacando la diversidad de enfoques y soluciones.

8. Orden y limpieza:

- a) Invite a los participantes a desmontar sus construcciones y a devolver los bloques a su lugar designado.
- b) Asegúrese de que todos los materiales estén limpios y ordenados para futuras actividades.

Recuerde: Adaptar la actividad según la edad y las habilidades de los participantes, brindando apoyo adicional a los más pequeños y desafiando a los más avanzados. Además, fomenta un ambiente de juego seguro y respetuoso, donde los participantes puedan expresar su creatividad y explorar nuevas ideas a través de la construcción con bloques.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar la actividad bloques y construcciones:

Luego de desarrollar la actividad de bloques y construcciones, se pueden obtener una serie de resultados y beneficios para los participantes. Algunos de ellos incluyen:

- a) **Desarrollo de habilidades motoras:** La manipulación de los bloques y la construcción de estructuras contribuyen al desarrollo de habilidades motoras finas y coordinación mano-ojo. Los participantes mejoran su destreza al agarrar, soltar, apilar y encajar los bloques.
- b) **Estimulación de la creatividad y la imaginación:** La actividad fomenta la creatividad y la imaginación, ya que los participantes tienen la libertad de crear diseños y estructuras únicas. Pueden explorar diferentes combinaciones de bloques, colores y formas, y dar rienda suelta a su imaginación para construir objetos, edificios, paisajes y más.
- c) **Desarrollo de habilidades cognitivas y matemáticas:** Durante la actividad, los participantes pueden practicar conceptos matemáticos básicos, como contar los bloques, agruparlos según características de forma, color, tamaño y crear patrones. También se

ejercitan habilidades cognitivas como la planificación, la resolución de problemas y el pensamiento espacial.

- d) Fomento del pensamiento crítico y la resolución de problemas:** Los participantes enfrentan desafíos mientras construyen y necesitan utilizar habilidades de pensamiento crítico para superarlos. Deben planificar, probar diferentes enfoques y encontrar soluciones para construir estructuras estables y equilibradas.
- e) Desarrollo de habilidades sociales y emocionales:** La actividad puede fomentar habilidades sociales al promover la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo. Los participantes pueden compartir ideas, colaborar en la construcción de estructuras conjuntas y aprender a negociar y resolver conflictos de manera constructiva. También pueden desarrollar habilidades emocionales al expresar su creatividad, sentirse orgullosos de sus logros y manejar la frustración cuando enfrentan desafíos.
- f) Estimulación sensorial y desarrollo perceptivo:** La manipulación de los bloques ofrece una experiencia táctil y sensorial, permitiendo a los participantes explorar diferentes texturas, pesos y formas. También estimula el desarrollo perceptivo al requerir la discriminación visual y la coordinación visomotora para encajar y equilibrar los bloques.
- g) Mejora de la concentración y la atención:** La actividad de bloques y construcciones puede ayudar a mejorar la concentración y la atención de los participantes, ya que requiere que se centren en la tarea y se mantengan comprometidos en la construcción de las estructuras.
- h) Promoción del pensamiento crítico y la perseverancia:** La actividad fomenta el pensamiento crítico y la perseverancia a medida que los participantes enfrentan desafíos

y prueban diferentes enfoques para lograr sus objetivos. Aprendan a superar obstáculos, a aprender de los errores y a persistir en la búsqueda de soluciones.

En general, la actividad de bloques y construcciones ofrece múltiples beneficios para el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los participantes. Además, proporciona una experiencia divertida y gratificante, donde los participantes pueden expresar su creatividad.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar la actividad bloques y construcciones:

Luego de desarrollar la actividad de bloques y construcciones, aquí tiene algunas recomendaciones a tener en cuenta:

Fomenta la exploración y la creatividad: Anima a los participantes a experimentar con diferentes combinaciones de bloques y a explorar nuevas formas y diseños. No hay respuestas correctas o incorrectas en la construcción con bloques, así que incentiva la creatividad y la expresión individual.

Brinda elogios y reconocimiento: Reconoce los esfuerzos y los logros de los participantes. Celebra su creatividad, su capacidad para superar desafíos y su trabajo en equipo. Esto fomentará la autoestima y motivará a los participantes a seguir explorando y construyendo.

Fomenta la colaboración y la comunicación: Si la actividad se realiza en equipo, aliente a los participantes a trabajar juntos, compartir ideas y colaborar en la construcción de estructuras conjuntas. Esto promoverá habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Proporciona tiempo suficiente: Asegúrate de asignar suficiente tiempo para que los participantes puedan disfrutar de la actividad y explorar sus ideas sin sentirse apesurados. La construcción con bloques puede requerir tiempo y paciencia para obtener los resultados deseados.

Promueva la limpieza y el orden: Después de la actividad, inculque la importancia de recoger y ordenar los bloques. Anime a los participantes a ayudar a limpiar y a guardar los materiales de manera adecuada. Esto promoverá hábitos de organización y responsabilidad.

Proporcione variedad de bloques: Si es posible, ofrece una variedad de tipos de bloques, como bloques de construcción tradicionales, bloques magnéticos, bloques de encaje, entre otros. Esto brindará a los participantes diferentes experiencias de construcción y ampliará sus posibilidades creativas.

Adapte la actividad a diferentes niveles de habilidad: Asegúrese de adaptar la actividad según la edad y las habilidades de los participantes. Ofrezca desafíos adicionales para los participantes avanzados y brinde apoyo adicional a los más jóvenes o a aquellos que pueden necesitarlo.

Fomente la reflexión y la conversación: Al final de la actividad, invite a los participantes a reflexionar sobre sus construcciones. Pregunte sobre sus ideas, decisiones de diseño y lo que disfrutaron de la actividad. Esto promoverá la reflexión y el intercambio de ideas.

Recuerde que estas recomendaciones pueden variar según las necesidades y las características de los participantes. El objetivo principal es que todos disfruten de la actividad y se sientan motivados a seguir explorando y construyendo con bloques.

CUARTA ACTIVIDAD: LA COMUNIDAD Y YO

Gamificación

Actividad: PK XD: amigos y juegos

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: CREA JUEGOS INCREÍBLES Y PARTICIPA EN ELLOS

¡Diviértete con tus amigos en una carrera alocada, entregando pizzas y más! ¡Siempre hay un juego nuevo en PK XD! ¿Se te ocurrió algo que no existe en nuestro mundo? ¡Puedes crear tu propia experiencia utilizando PK XD Builder! ¿Un minijuego, un parque de diversiones, una cancha de fútbol o un centro comercial? No existen los límites cuando se trata de crear lo que quieras.

PK XD: amigos y juegos
Afterverse Games
Contiene anuncios · Compras desde la app

4.6 ★
4 M opiniones ⓘ

331 MB

Selección del editor

Instalar

EXPLORA EL MUNDO CON AMIGOS

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.movile.playkids.pkxd>

Figura 15.

La comunidad y yo



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad: la comunidad y yo, son los siguientes:

- Conciencia comunitaria
- Identidad personal y sentido de pertenencia
- Empatía y respeto
- Participación activa
- Desarrollo de habilidades de resolución de problemas
- Colaboración y trabajo en equipo
- Conciencia medioambiental
- Desarrollo de habilidades de liderazgo

Puede adaptar y personalizar los objetivos según las necesidades y características de los participantes y la comunidad en la que se desarrolle la actividad.

Qué materiales debo utilizar en la actividad la comunidad y yo:

Los materiales necesarios para la actividad: La Comunidad y Yo, pueden variar según la forma en que decidas implementarla y las actividades específicas que planees realizar.

Aquí tiene una lista de posibles materiales que podrías considerar:

a) Papeles y bolígrafos:

- a. Para realizar actividades de escritura, como escribir reflexiones, hacer listas de ideas o llevar a cabo encuestas o entrevistas en la comunidad.

b) Cartulinas y marcadores:

- a. Para realizar carteles o afiches relacionados con la comunidad, como mapas, gráficos, lemas o mensajes inspiradores.

c) Cámaras o teléfonos móviles con cámaras:

- a. Para capturar imágenes de la comunidad, eventos o personas significativas. Estas fotos pueden ser utilizadas para presentaciones o proyectos visuales.

d) Recursos educativos y materiales informativos:

- a. Libros, folletos, documentos impresos o acceso a recursos en línea que brinden información sobre la comunidad, su historia, organizaciones locales, problemas o aspectos destacados.

e) Materiales de arte y manualidades:

- a. Para realizar proyectos artísticos relacionados con la comunidad, como la creación de murales, esculturas, dioramas o maquetas que representen elementos de la comunidad.

f) Mapas y globos terráqueos:

- a. Para explorar la ubicación y la geografía de la comunidad, identificar puntos de interés, fronteras, vías de transporte y áreas importantes.

g) Herramientas de investigación en línea:

- a. Si la actividad implica investigar información sobre la comunidad, es posible que se requiera acceso a computadoras, tabletas u otros dispositivos con conexión a internet.

h) Materiales de presentación:

- a. Si planea realizar una presentación o exposición sobre la comunidad, podrías necesitar un proyector, una pizarra o un tablero de corcho para mostrar imágenes o materiales visuales.

Recuerde adaptar los materiales según la edad y las necesidades de los participantes, así como las actividades específicas que se realizarán en la actividad.

Descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad: La comunidad y yo:

Paso 1: Introducción y reflexión

- a) Comience la actividad reuniendo a los participantes y presentando el tema de la comunidad y su importancia.
- b) Inicie una breve discusión o reflexión sobre la comunidad en la que viven. Pregunte a los participantes qué significa para ellos la comunidad y cómo se sienten al respecto.

Paso 2: Investigación y exploración

- a) Anime a los participantes a investigar sobre la comunidad. Pueden utilizar recursos en línea, libros, folletos u otros materiales informativos.
- b) Proporcione pautas y preguntas orientadoras para la investigación, como la historia de la comunidad, sus recursos, organizaciones locales, eventos destacados, desafíos y oportunidades.

Paso 3: Observación y registro

- a) Organice una salida a la comunidad para que los participantes observen y registren sus impresiones. Pueden tomar fotografías, hacer dibujos o tomar notas sobre elementos interesantes o significativos que encuentren en la comunidad.

Paso 4: Actividades creativas

- a) Fomente la creatividad de los participantes al realizar actividades artísticas relacionadas con la comunidad. Pueden crear carteles, murales, maquetas o dioramas que representen aspectos importantes de la comunidad.
- b) Utilice materiales artísticos, como cartulinas, pinturas, lápices de colores y otros elementos necesarios para las actividades creativas.

Paso 5: Reflexión y expresión escrita

- a) Proporcione tiempo para que los participantes reflexionen sobre su experiencia en la actividad. Pueden escribir ensayos, poemas o historias cortas que reflejen su conexión personal con la comunidad y lo que han aprendido.
- b) Anime a los participantes a compartir sus reflexiones y experiencias con el grupo.

Paso 6: Presentación y discusión

- a) Organice una sesión de presentación en la que los participantes puedan mostrar y explicar sus proyectos, investigaciones y reflexiones sobre la comunidad.
- b) Fomente la participación activa y la discusión grupal, invitando a los participantes a hacer preguntas, comentar sobre los proyectos de los demás y compartir ideas para mejorar la comunidad.

Paso 7: Acciones y compromisos

- a) Concluya la actividad motivando a los participantes a pensar en acciones concretas que puedan llevar a cabo para contribuir positivamente a la comunidad.
- b) Anime a los participantes a hacer compromisos personales sobre cómo pueden marcar la diferencia y ser ciudadanos activos en la comunidad.

Recuerde adaptar la actividad según las necesidades y las características de los participantes, así como la duración y el contexto en el que se desarrolla.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar la actividad: La comunidad y yo:

- a) **Conciencia comunitaria:** Los participantes adquieren un mayor conocimiento y comprensión de la comunidad en la que viven. Desarrollan una conciencia más profunda de su entorno, la historia, los recursos y los desafíos de la comunidad.
- b) **Identidad y sentido de pertenencia:** Los participantes exploran y reflexionan sobre su propia identidad en relación con la comunidad. Desarrollan un sentido de pertenencia y conexión emocional con su entorno, fortaleciendo su sentido de arraigo y compromiso con la comunidad.
- c) **Empatía y respeto:** La actividad promueve la empatía hacia los demás miembros de la comunidad. Los participantes desarrollan una mayor comprensión de las diferentes perspectivas y experiencias dentro de la comunidad, fomentando el respeto por la diversidad y la valoración de la interacción respetuosa con los demás.
- d) **Participación activa:** La actividad motiva a los participantes a involucrarse activamente en la comunidad. Se fomenta la participación cívica y social a través de acciones concretas, como la colaboración en proyectos comunitarios, la participación en organizaciones locales o la búsqueda de soluciones para mejorar el entorno.

- e) **Desarrollo de habilidades de resolución de problemas:** Los participantes desarrollan habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas al abordar los desafíos y las necesidades de la comunidad. Aprenden a identificar problemas, analizar situaciones y proponer soluciones creativas para mejorar la calidad de vida en la comunidad.
- f) **Colaboración y trabajo en equipo:** La actividad fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre los participantes. Aprenden a trabajar juntos, compartir ideas, asumir roles y responsabilidades, y alcanzar metas comunes en beneficio de la comunidad.
- g) **Conciencia medioambiental:** La actividad promueve la conciencia y la responsabilidad medioambiental. Los participantes adquieren conocimientos sobre la importancia de cuidar el entorno natural y adoptar prácticas sostenibles en la comunidad.
- h) **Desarrollo de habilidades de liderazgo:** Al participar en actividades comunitarias, los participantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de liderazgo. Aprenden a influir de manera positiva en la comunidad, motivar a otros y asumir roles de liderazgo para impulsar el cambio y el progreso.

Los resultados específicos pueden variar dependiendo de los participantes, el contexto y las acciones emprendidas en la comunidad.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar la actividad: La comunidad y yo:

Continuar el compromiso con la comunidad: Fomente a los participantes a mantener su compromiso y conexión con la comunidad más allá de la actividad. Anímalos a buscar

oportunidades continuas de involucrarse y contribuir activamente a través de proyectos, organizaciones o iniciativas comunitarias.

Promover la reflexión y el diálogo: Anime a los participantes a reflexionar sobre su experiencia en la actividad y a compartir sus reflexiones con otros. Estimule el diálogo abierto y respetuoso para discutir las observaciones, ideas y propuestas de los participantes sobre la comunidad y su desarrollo.

Fomentar el liderazgo y la acción: Identifique a los participantes con habilidades de liderazgo y motívalos a asumir roles de liderazgo en futuras actividades o proyectos comunitarios. Ayúdelos a convertirse en agentes de cambio y a impulsar acciones concretas para mejorar la comunidad.

Mantener el aprendizaje continuo: Destaque la importancia de seguir aprendiendo sobre la comunidad y su contexto. Sugiera recursos adicionales, como libros, películas, documentales o eventos comunitarios, que puedan ampliar el conocimiento de los participantes y mantener viva su curiosidad.

Establecer alianzas y colaboraciones: Explore la posibilidad de establecer alianzas con organizaciones locales o actores comunitarios para llevar a cabo proyectos conjuntos. Esto puede fortalecer la relación entre los participantes y la comunidad, y facilitar el acceso a recursos y oportunidades adicionales.

Evaluar el impacto: Realice una evaluación del impacto de la actividad para medir los resultados y la efectividad de las acciones emprendidas. Recopila retroalimentación de los participantes, la comunidad y otros actores relevantes para evaluar el cambio generado y realizar ajustes para futuras actividades.

Celebre los logros y reconocer el esfuerzo: Reconozca y celebra los logros individuales y colectivos que surgieron de la actividad. Destaca los esfuerzos y contribuciones de los participantes para fortalecer su sentido de logro y motivación hacia el compromiso comunitario.

Mantener la sostenibilidad: Fomente la sostenibilidad en todas las acciones y proyectos comunitarios. Promueva prácticas y enfoques sostenibles en relación con el medio ambiente, la equidad social y el desarrollo económico, asegurando que las acciones benefician a la comunidad a largo plazo.

Estas recomendaciones le ayudarán a consolidar los resultados y el impacto de la actividad y a mantener el compromiso de los participantes con la comunidad en el futuro.

QUINTA ACTIVIDAD: LA NATURALEZA Y YO

Gamificación

Actividad: Defensor de la naturaleza

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: Este fascinante juego ecológico les enseñará a sus hijos a descubrir qué es la protección ambiental, qué problemas ambientales existen en el momento, cuáles son las formas de proteger el medio ambiente y el mundo que nos rodea. Pero lo más importante es que les enseñará a sus hijos a amar y respetar la naturaleza, ayudará a comprender: por qué se necesita la protección de la naturaleza, por qué es necesario proteger la naturaleza y cómo hacerlo.



Defensor de la naturaleza

Y-Group games

Contiene anuncios · Compras desde la app



46 MB



Apto para todo público

Más de 50 K Descargas

Instalar



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.YovoGames.Defender>

Figura 16.

La naturaleza y yo



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad: La naturaleza y yo, son los siguientes:

- Conexión con la naturaleza
- Conciencia ambiental
- Aprendizaje sobre la biodiversidad
- Estimulación sensorial
- Aprendizaje experiencial
- Desarrollo de habilidades al aire libre
- Bienestar emocional y salud

- Inspiración y creatividad

Estos objetivos son solo ejemplos y pueden adaptarse según las necesidades y los intereses de los participantes, así como el contexto en el que se desarrolla la actividad.

Qué materiales debo utilizar en la actividad: La naturaleza y yo:

La actividad puede involucrar materiales dependiendo de la naturaleza de la actividad y objetivos específicos. Aquí hay una lista de posibles materiales que podrías considerar:

a) Papel y lápices:

- a. Puede usar papel y lápices para dibujar la naturaleza que te rodea, tomar notas o hacer esbozos de tus observaciones.

b) Cámara o teléfono inteligente:

- a. Si quiere capturar imágenes de la naturaleza, una cámara o un teléfono inteligente con una buena cámara pueden ser útiles para tomar fotografías.

c) Binoculares:

- a. Si planea observar aves, animales o detalles más pequeños en la naturaleza, unos binoculares le ayudarán a acercarte y ver con más claridad.

d) Lupa:

- a. Una lupa puede ser útil para examinar plantas, insectos u otros elementos pequeños de la naturaleza y observar detalles que no son visibles a simple vista.

e) Libros o guías de campo:

- a. Tener libros o guías de campo sobre la flora y fauna local es útil para identificar plantas, animales o aves.

f) Recipientes para recolección:

- a. Si planea recolectar muestras de la naturaleza, como hojas, flores, rocas u otros objetos, puede llevar recipientes adecuados para transportarlos de manera segura.

g) Mapas o aplicaciones de rastreo:

- a. Si está explorando un área natural específica, puede llevar un mapa impreso o utilizar aplicaciones de rastreo en tu teléfono para orientarte y descubrir senderos o puntos de interés.

h) Botiquín de primeros auxilios:

- a. Si va a pasar tiempo al aire libre y en contacto con la naturaleza, es importante llevar un botiquín de primeros auxilios con suministros básicos para tratar heridas leves o molestias.

Recuerde adaptar los materiales a la actividad específica que tienes en mente y tener en cuenta consideraciones de seguridad y respeto por la naturaleza en todas tus interacciones.

Descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad La naturaleza y yo:

1. Planificación:

- a) Decida el objetivo de la actividad. ¿Quiere aprender sobre la flora y fauna local, explorar un entorno natural específico, o simplemente disfrutar de la belleza natural?
- b) Elija el lugar adecuado para realizar la actividad. Puede ser un parque, un jardín, un bosque o cualquier otro entorno natural cercano.
- c) Determine la duración de la actividad. ¿Será una excursión de medio día, un día completo o una serie de salidas a lo largo del tiempo?

2. Preparación:

- a) Investigue sobre el entorno natural que va a visitar. Aprenda sobre las especies de plantas y animales que podría encontrar, así como sobre los aspectos destacados del lugar.
- b) Revisé la lista de materiales necesarios que mencioné anteriormente y asegúrate de tenerlos preparados.
- c) Si vas a ir acompañado, comuníquese los detalles de la actividad a tus compañeros y asegúrate de que todos estén preparados.

3. Salida al entorno natural:

- a) Lleve consigo los materiales necesarios, incluyendo papel, lápices, cámara, binoculares, guías de campo y cualquier otro elemento relevante.
- b) Al llegar al lugar, tome un momento para observar y conectarse con el entorno. Respire profundamente, disfruta de los sonidos y perciba los olores y texturas a tu alrededor.
- c) Comience a explorar. Puede caminar por senderos designados, adentrarse en el bosque o simplemente encontrar un lugar tranquilo para sentarte y observar.

4. Observación y participación:

- a) Utilice tus sentidos para explorar y observar la naturaleza. Preste atención a los detalles, como los colores de las flores, los cantos de los pájaros o las texturas de las hojas.
- b) Tome notas, dibuje o haga esbozos de lo que vea. Registre sus observaciones, emociones y cualquier pregunta o reflexión que surja durante la actividad.
- c) Si tienes una cámara, tome fotografías de los elementos que le llamen la atención. Esto te permitirá conservar recuerdos visuales y compartir tus experiencias adelante.

5. Interacción responsable:

- a) Recuerde respetar la naturaleza. No dañe ni recolecte plantas o animales protegidos, y respete los límites establecidos en el área natural que esté visitando.
- b) Si encuentras basura o residuos, recójalos y deposítelos en los contenedores adecuados.
- c) Si es posible, evita hacer ruido excesivo para no perturbar a la fauna y mantener la tranquilidad del lugar.

6. Reflexión y seguimiento:

- a) Al finalizar la actividad, encuentre un lugar tranquilo para sentarte y reflexionar sobre tu experiencia. Piense en lo que aprendiste, las emociones que experimentaste y cómo te conectaste con la naturaleza.
- b) Revise sus notas y realiza investigaciones adicionales si hay preguntas sin respuesta o áreas que desee explorar.
- c) Comparta tus experiencias con otros, ya sea a través de conversaciones, presentaciones, escritos o fotografías.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar la actividad: La naturaleza y yo:

Luego de desarrollar la actividad, puedes obtener una serie de resultados y beneficios.

Aquí hay algunos resultados comunes que podría esperar:

- a) **Conexión con la naturaleza:** Al pasar tiempo en un entorno natural y dedicarle a observar y explorar la flora y fauna, es probable que experimente una mayor conexión y aprecio por la naturaleza. Esta conexión puede generar sentimientos de calma, paz y admiración por el mundo natural.
- b) **Aprendizaje y conocimiento:** Al investigar sobre el entorno natural y observar de cerca las plantas, animales y características del lugar, adquirirá conocimientos sobre la

biodiversidad local, los ecosistemas y las interacciones naturales. Esto le permitirá comprender mejor y apreciar la importancia de la naturaleza en tu entorno.

- c) **Desarrollo de habilidades de observación:** La actividad fomenta el desarrollo de habilidades de observación detallada. A medida que prestas atención a los detalles y tomas notas o dibuje lo que ve, mejorará tus habilidades de observación y atención plena, lo que puede ser útil en otras áreas de tu vida.
- d) **Conciencia ambiental:** Al interactuar directamente con la naturaleza y comprender mejor su fragilidad e importancia, es probable que desarrolle una mayor conciencia ambiental. Esto puede llevar a cambios en tus hábitos y comportamientos diarios para reducir tu impacto en el medio ambiente y promover prácticas sostenibles.
- e) **Inspiración y creatividad:** La naturaleza es una fuente inagotable de inspiración. Al explorarla, es posible que encuentre nuevas ideas, perspectivas y enfoques creativos que pueden influir en sus actividades artísticas, proyectos personales o enfoques profesionales.
- f) **Bienestar físico y mental:** Pasar tiempo al aire libre y en la naturaleza se ha relacionado con beneficios para el bienestar físico y mental. La actividad puede ayudar a reducir el estrés, mejorar el estado de ánimo, aumentar la energía y promover una sensación general de bienestar.

Recuerde que los resultados pueden variar de una persona a otra, y dependerán de la dedicación, el interés y la actitud con la que te involucres en la actividad.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar la actividad: La naturaleza y yo:

Luego de desarrollar la actividad, aquí tienes algunas recomendaciones que podría considerar:

Continuar explorando la naturaleza: La actividad es solo el comienzo. Aproveche el impulso y continúe explorando la naturaleza de manera regular. Visite diferentes lugares, descubra nuevas especies y amplíe tu conocimiento sobre el mundo natural que te rodea.

Investigue y aprenda: Si durante la actividad surgieron preguntas sin respuesta o áreas de interés específicas, dedique tiempo a investigar y aprender más sobre esos temas. Puede leer libros, consultar guías de campo, investigar en línea o incluso buscar grupos locales de observación de aves o naturaleza para obtener información adicional.

Compartir sus experiencias: Comparta tus experiencias con otras personas. Puede conversar sobre sus descubrimientos, mostrar tus fotografías, escribir sobre tus observaciones o incluso hacer presentaciones en la escuela, en grupos comunitarios o en eventos relacionados con la naturaleza. Compartir sus experiencias ayudará a promover la conciencia y el aprecio por la naturaleza en otros.

Adoptar prácticas sostenibles: Reflexione sobre cómo puede aplicar lo aprendido en su vida diaria. Considere adoptar prácticas sostenibles, como reducir tu consumo de plástico, reciclar adecuadamente, ahorrar energía y agua, y apoyar iniciativas de conservación local. Pequeños cambios en sus hábitos pueden marcar la diferencia en la preservación de la naturaleza.

Participar en actividades de conservación: Busca oportunidades para participar en actividades de conservación de la naturaleza. Puede unirse a grupos locales de voluntarios, participar en programas de restauración de hábitats, involucrarse en proyectos de investigación ciudadana o contribuir a iniciativas de educación ambiental. De esta manera, podrá contribuir activamente a la protección y conservación del medio ambiente.

Seguir desarrollando habilidades de observación: Mantenga viva la práctica de la observación detallada. Aproveche cualquier oportunidad para ejercitar sus habilidades de observación en la naturaleza y en otros aspectos de su vida. Esto le ayudará a apreciar los detalles, a ser más consciente de tu entorno y a desarrollar una mentalidad más curiosa y atenta.

Recuerde que cada experiencia en la naturaleza es única, y las recomendaciones pueden variar dependiendo de sus intereses y circunstancias individuales. Disfrute de su conexión con la naturaleza y encuentra formas de mantenerla presente en su vida cotidiana.

SEXTA ACTIVIDAD: PESCANDO TESOROS

Gamificación

Actividad: Panda Bebé Pesca

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: En BabyBus, nos dedicamos a estimular la creatividad, la imaginación y la curiosidad de los niños, así como a diseñar nuestros productos desde la perspectiva de los niños para ayudarlos a explorar el mundo por sí solos.

Panda Bebé Pesca
BabyBus
Contiene anuncios · Compras desde la app

4.0 ★
19 K opiniones ⓘ

49 MB

Apto para todo púb. **E**

Instalar

Pescar

BabyBus

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sinyee.babybus.seaworld>

Material Concreto

Figura 17.

Pescando tesoros



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad "Pescando tesoros" son los siguientes:

- Desarrollar la motricidad fina
- Mejorar la coordinación mano-ojo
- Reforzar la concentración y la atención
- Estimular el juego simbólico y la imaginación
- Promover el trabajo en equipo y la socialización
- Estimular el sentido de logro y recompensa

Qué materiales debo utilizar en la actividad pescando tesoros:

Para llevar a cabo la actividad, puedes utilizar los siguientes materiales:

Estanque: Papel o tela azul para representar el agua del estanque. Puedes utilizar una lámina grande de papel o recortar una forma de estanque en una tela azul.

Objetos metálicos:

- a) Clips de papel.
- b) Monedas.
- c) Pequeños imanes.
- d) Otros objetos pequeños y seguros que sean atractivos para los niños y que puedan ser pescados con la caña.
- e) Cañas de pescar:
- f) Palos de madera o plástico de aproximadamente 30 a 40 centímetros de largo para simular las cañas de pescar.
- g) Cuerda resistente de aproximadamente 1 metro de largo.
- h) Imanes en forma de anzuelo o imanes pequeños en el extremo de la cuerda. Asegúrate de que los imanes sean lo suficientemente fuertes como para atraer los objetos metálicos.
- i) Puntos o premios virtuales (opcional):
- j) Puede utilizar tarjetas, fichas o elementos visuales para otorgar puntos o premios virtuales a los niños por cada objeto metálico que pesquen correctamente.

Además de estos materiales principales, puede considerar agregar elementos decorativos, como plantas acuáticas de papel o plástico, peces de juguete o figuras marinas, para crear un ambiente más temático y atractivo.

Descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad "Pescando tesoros":

1. Preparación:

- a) Prepare un estanque utilizando papel o tela azul. Puede dibujar o recortar una forma de estanque y colocarlo en el suelo o en una mesa.
- b) Coloca varios objetos metálicos, como clips de papel, monedas o pequeños imanes, en el estanque. Asegúrese de que sean lo suficientemente grandes y seguros para que los niños los manipulen sin riesgo.

2. Explicación del juego:

- a) Reúna a los niños y explícales la actividad. Puede contarles una historia o contexto para hacerlo más interesante, como que son pescadores o exploradores en busca de tesoros.
- b) Muestre la caña de pescar hecha con un palo y una cuerda con un imán en el extremo. Explíqueles que deben utilizar la caña para pescar los objetos metálicos del estanque.

3. Demostración:

- a) Realice una demostración práctica de cómo usar la caña de pescar. Muestre cómo apuntar hacia los objetos metálicos y cómo mover la caña para capturar los objetos utilizando el imán.
- b) Anime a los niños a hacer preguntas y aclara cualquier duda que puedan tener sobre la actividad.

4. Juego individual o en parejas:

- a) Permita que los niños jueguen de manera individual o en parejas, dependiendo del tamaño del grupo y de los recursos disponibles.
- b) Cada niño o pareja debe tomar una caña de pescar y posicionarse frente al estanque.

5. Inicio del juego:

- a) Anime a los niños a comenzar a pescar los objetos metálicos del estanque utilizando sus cañas de pescar. Puede establecer un tiempo determinado para la actividad o permitir que jueguen hasta que hayan pescado todos los objetos.

6. Retroalimentación y recompensas:

- a) A medida que los niños pescan los objetos metálicos, proporcione retroalimentación positiva, elogios y reconocimiento por sus logros.
- b) Puede establecer un sistema de puntos o recompensas virtuales para motivar a los niños. Por ejemplo, asigne puntos por cada objeto recuperado correctamente.

7. Finalización del juego:

- a) Una vez que los niños hayan pescado todos los objetos o se haya agotado el tiempo establecido, finaliza el juego.
- b) Invite a los niños a compartir sus experiencias y celebrar los logros obtenidos durante la actividad.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar la actividad pescando tesoros:

Después de desarrollar la actividad, puede obtener varios resultados beneficiosos para los niños. Estos resultados pueden incluir:

- a) **Celebrar el esfuerzo y los logros:** Reconozca y elogie los esfuerzos de los niños durante la actividad. Celebre tanto los éxitos como los intentos de cada niño, brindándoles retroalimentación positiva y alentadora.
- b) **Adaptar la dificultad:** Ajuste la dificultad de la actividad según las habilidades y necesidades de los niños. Si algunos niños encuentran la actividad demasiado desafiante, puede hacerla más accesible proporcionando objetos más grandes o usando

imanes más potentes. Por otro lado, si algunos niños encuentran la actividad demasiado fácil, puede aumentar la dificultad añadiendo obstáculos o desafíos adicionales.

- c) **Proporcionar orientación y apoyo:** Durante la actividad, brinde orientación y apoyo a los niños que lo necesiten. Observe su progreso y, si encuentran dificultades, ofrézcales sugerencias o demostraciones para ayudarles a mejorar su técnica.
- d) **Promover la participación activa:** Anime a todos los niños a participar activamente en la actividad. Fomente la colaboración, el intercambio de ideas y la ayuda mutua entre los niños. Proporcione oportunidades para que todos los niños puedan pescar objetos y participar en el juego de manera equitativa.
- e) **Fomentar la seguridad:** Asegúrese que la actividad se realice en un entorno seguro. Supervise de cerca a los niños para evitar cualquier situación de riesgo y asegúrese de que los objetos utilizados sean adecuados para su manipulación.
- f) **Variar los desafíos:** A medida que los niños adquieren habilidades y se sienten más cómodos con la actividad, puede introducir desafíos adicionales para mantener su interés y motivación. Por ejemplo, puedes establecer un límite de tiempo para pescar la mayor cantidad de objetos posible o asignar puntos según la dificultad de los objetos capturados.
- g) **Reflexionar sobre la experiencia:** Al finalizar la actividad, brinde un espacio para que los niños compartan sus experiencias y reflexionen sobre lo que han aprendido. Pregunte sobre sus estrategias, los obstáculos que enfrentaron y cómo se sintieron durante la actividad. Esto les permite desarrollar habilidades de autorreflexión y metacognición.

Es importante destacar que los resultados pueden variar según las habilidades y el nivel de desarrollo de cada niño. Además, los resultados se verán reforzados si la actividad se repite y

se combina con otras actividades que promuevan la motricidad fina en un entorno lúdico y estimulante.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar la actividad pescando tesoros:

Después de desarrollar la actividad, aquí tiene algunas recomendaciones que puede tener en cuenta:

Proporcionar retroalimentación positiva: Elogie y reconoce los esfuerzos y logros de los niños durante la actividad. Destaque su habilidad para atrapar los tesoros y su coordinación mano-ojo. Esto refuerza su autoestima y los motiva a seguir participando en actividades de motricidad fina.

Estimule la exploración libre: Fomente que los niños exploren el agua y los objetos en busca de los tesoros. Permita que toquen y manipulen los objetos con libertad. Esto promueve su curiosidad y capacidad de descubrimiento.

Adaptar la dificultad según las habilidades: Ajusta la dificultad de la actividad de acuerdo con las habilidades y destrezas de cada niño. Si algunos niños encuentran la tarea demasiado difícil, proporciona tesoros más grandes o utiliza una red más grande. Por otro lado, si algunos niños muestran habilidades avanzadas, ofréceles desafíos adicionales, como buscar tesoros en una piscina más profunda.

Fomentar la seguridad: Asegúrese que el entorno en el que se realiza la actividad sea seguro. Si se utiliza agua, supervise a los niños de cerca para evitar cualquier riesgo de ahogamiento. También asegúrese de que los objetos utilizados como tesoros no sean peligrosos y estén limpios.

Estimular la interacción y la colaboración: Si se realiza la actividad en un entorno grupal, promueva la interacción entre los niños. Anímelos a compartir los tesoros que

encuentren y a trabajar juntos para atrapar los objetos. Fomenta un ambiente de cooperación y apoyo mutuo.

Proporcionar tiempo para la reflexión y la discusión: Al finalizar la actividad, dedique un momento para que los niños compartan sus experiencias y reflexionen sobre los tesoros que encontraron. Anime la conversación y escucha activamente sus comentarios y pensamientos.

Estimular la limpieza y el orden: Recuerde instruir a los niños sobre la importancia de recoger los tesoros y limpiar el área de juego después de la actividad. Esto fomenta la responsabilidad y el cuidado del entorno.

Recuerde que estas recomendaciones pueden adaptarse según las necesidades y características de los niños.

SÉPTIMA ACTIVIDAD: EL ENHEBRADO MÁGICO

Gamificación

Actividad: Conecta los puntos

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: El juego presenta rompecabezas de Numberlink: cada rompecabezas tiene una cuadrícula de cuadrados con puntos de colores que ocupan algunos de los cuadrados. El objetivo es conectar puntos del mismo color dibujando 'tuberías' entre ellas de manera que toda la cuadrícula esté ocupada por tuberías. Sin embargo, las tuberías no pueden cruzarse. La dificultad está determinada por el tamaño de la cuadrícula, que va desde 5x5 a 14x14 cuadrados. El juego también contiene un modo de prueba de tiempo.



Conecta los puntos

MOOTOY Game
Contiene anuncios

4.6 ★
32 K opiniones

6.9 MB

Apto para todo pút

Instalar



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.happydream.flow.connectdots>

Figura 18.

El enhebrado mágico



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad: El enhebrado mágico son los siguientes:

- Desarrollar la motricidad fina
- Mejorar la coordinación mano-ojo
- Estimular la concentración y la atención
- Promover la creatividad y la imaginación
- Reforzar la paciencia y la persistencia
- Estimular el reconocimiento de formas y colores
- Fomentar la confianza y la autoestima

Estos objetivos contribuyen al desarrollo integral de los niños, promoviendo su habilidad motora, cognitiva y emocional. Al finalizar la actividad, es importante proporcionar

retroalimentación positiva y reconocer los logros de los niños para reforzar su participación y esfuerzo.

Para llevar a cabo la actividad: El enhebrado mágico, puedes utilizar los siguientes materiales:

- a) **Tarjetas o figuras de cartón:** Puede cortar tarjetas o figuras de cartón en diferentes formas y tamaños. Pueden ser formas simples como círculos, cuadrados, triángulos o figuras más complejas como animales, flores o vehículos.
- b) **Agujeros:** Realice agujeros en las tarjetas o figuras de cartón. Puede hacer los agujeros con un perforador de papel o utilizando una punta afilada, asegurándose que los agujeros sean lo suficientemente grandes para que el hilo pueda pasar a través de ellos.
- c) **Hilos o cordones:** Utilice hilos de colores brillantes o cordones suaves para enhebrar a través de los agujeros. Puede utilizar hilos de algodón, lana o incluso cordones de zapatos.
- d) **Enhebradores (opcional):** Si los niños encuentran difícil enhebrar el hilo a través de los agujeros, puedes utilizar: Enhebradores de plástico. Estos son pequeñas herramientas que ayudan a pasar el hilo a través del agujero.
- e) **Tijeras de punta redonda:** Puede necesitar tijeras de punta redonda para cortar los hilos o cordones a la longitud adecuada. Esto asegura que los niños tengan el tamaño correcto para enhebrarlos a través de los agujeros.

Recuerde adaptar los materiales a la edad y habilidades de los niños.

Aquí tienes una descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad: El enhebrado mágico:

- a) **Preparación de materiales:** Reúna todos los materiales necesarios, como tarjetas o figuras de cartón, agujeros previamente realizados en las tarjetas, hilos o cordones de colores y tijeras de punta redonda.
- b) **Introducción y explicación:** Reúna a los niños en un área adecuada y presenta la actividad. Explique que van a participar en una actividad de enhebrado mágico, donde deberán enhebrar los hilos a través de los agujeros de las tarjetas o figuras para crear patrones y diseños divertidos.
- c) **Mostrar la técnica de enhebrado:** Demuestre a los niños cómo enhebrar un hilo a través de un agujero. Muestre cómo sostener el extremo del hilo y pasar el otro extremo a través del agujero hasta que salga por el otro lado.
- d) **Exploración libre:** Permítale a cada niño explorar libremente los materiales y las tarjetas. Anime a los niños a tocar los hilos y las tarjetas, a examinar los agujeros y a experimentar con diferentes combinaciones de colores y formas.
- e) **Enhebrado de tarjetas:** Invite a los niños a elegir una tarjeta o figura de cartón y un hilo o cordón de su elección. Ayude a los niños a cortar el hilo a la longitud deseada y proporciona asistencia si es necesario.
- f) **Comenzar el enhebrado:** Pídeles a los niños que inserten uno de los extremos del hilo en un agujero de la tarjeta y lo saquen por otro agujero. Anímelos a que sigan pasando el hilo a través de diferentes agujeros en la tarjeta, creando patrones y diseños a medida que avanzan.

- g) Exploración creativa:** Anime a los niños a experimentar con diferentes combinaciones de colores y formas en sus tarjetas. Pueden enhebrar hilos en línea recta, hacer bucles, cruzar los hilos o crear diseños más elaborados.
- h) Finalización de la actividad:** Una vez que los niños hayan terminado de enhebrar sus tarjetas, ayúdalos a hacer un nudo en los extremos de los hilos para asegurarlos. Pueden exhibir sus creaciones en un área designada para que todos puedan admirarlas.
- i) Reflexión y discusión:** Anime a los niños a compartir sus creaciones con el grupo y a describir los patrones y diseños que han creado. Fomente una conversación sobre los colores, las formas y las técnicas utilizadas.

Recuerde que durante toda la actividad es importante brindar apoyo, aliento y elogios a los niños. Celebra su creatividad y esfuerzo, y fomenta un ambiente de exploración y diversión.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar la actividad enhebrado mágico:

Luego de desarrollar la actividad, se pueden obtener diversos resultados beneficiosos para los niños, entre los cuales se incluyen:

- a) Desarrollo de la motricidad fina:** La actividad de enhebrado requiere que los niños utilicen movimientos precisos de sus dedos y manos para enhebrar los hilos a través de los agujeros. Esto contribuye al fortalecimiento y desarrollo de la motricidad fina, ayudando a mejorar la coordinación y destreza manual.
- b) Mejora de la coordinación mano-ojo:** Durante el enhebrado, los niños deben enfocar su atención visual en los agujeros y coordinar sus movimientos para insertar los hilos correctamente. Esto estimula la coordinación mano-ojo, fortaleciendo la conexión entre la vista y la acción motora.

- c) **Estimulación de la concentración y atención:** La actividad requiere que los niños se concentren en los agujeros y realicen movimientos precisos y cuidadosos. A medida que enhebran los hilos, deben mantener la atención y concentración en la tarea, lo que fomenta el desarrollo de estas habilidades cognitivas.
- d) **Promoción de la creatividad y expresión artística:** El enhebrado permite a los niños explorar y experimentar con diferentes combinaciones de colores, patrones y diseños. Esto estimula su creatividad y les brinda la oportunidad de expresar su individualidad y estilo artístico mientras crean sus propias composiciones.
- e) **Reforzamiento de la paciencia y perseverancia:** Enhebrar hilos a través de los agujeros puede requerir tiempo y esfuerzo, especialmente para los niños más pequeños. La actividad promueve la paciencia y la perseverancia, ya que los niños aprenden a persistir en sus intentos y superar posibles dificultades.
- f) **Estimulación cognitiva:** Durante el enhebrado, los niños deben utilizar habilidades de planificación y secuenciación para decidir qué agujeros seguir y cómo combinar colores y formas. Esto ejercita su pensamiento lógico y su capacidad de tomar decisiones.
- g) **Fomento de la autoestima y confianza:** A medida que los niños logran enhebrar los hilos y crean sus diseños, experimentan una sensación de logro y satisfacción personal. Esto refuerza su autoestima y confianza en sus habilidades, motivándolos a seguir explorando y aprendiendo.

Recuerde que los resultados pueden variar según las habilidades y características individuales de cada niño. La actividad de enhebrado mágico es una oportunidad para que los niños desarrollen habilidades motoras y cognitivas de manera lúdica y creativa, promoviendo su crecimiento integral.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar la actividad enhebrado mágico:

Algunas recomendaciones que podría considerar son:

Proporcionar retroalimentación positiva: Elogie y reconoce los esfuerzos y logros de los niños durante la actividad. Destaque su creatividad, destreza manual y atención. Esto refuerza su autoestima y los motiva a seguir explorando y aprendiendo.

Estimule la exploración libre: Fomente que los niños exploren los materiales de manera libre y creativa. Permita que experimenten con diferentes combinaciones de colores, formas y patrones, sin imponer restricciones. Esto promueve su sentido de libertad y expresión personal.

Adaptar la dificultad según las habilidades: Ajuste la dificultad de la actividad de enhebrado de acuerdo con las habilidades y destrezas de cada niño. Si algunos niños encuentran la tarea demasiado difícil, bríndales apoyo adicional o reduce la cantidad de agujeros en las tarjetas. Por otro lado, si algunos niños muestran habilidades avanzadas, ofréceles desafíos adicionales o figuras más complejas.

Fomente la autonomía y la toma de decisiones: Permita que los niños tomen decisiones durante la actividad, como elegir los colores de los hilos o las formas de las tarjetas. Esto promueve su autonomía y capacidad de tomar decisiones, fortaleciendo su sentido de control sobre su propia creatividad.

Estimular la interacción y la colaboración: Si se realiza la actividad en un entorno grupal, aliente a los niños a compartir sus creaciones y a elogiar el trabajo de los demás. Fomente un ambiente de cooperación y apoyo mutuo, donde puedan aprender y enriquecerse unos a otros.

Proporcionar tiempo para la reflexión y la discusión: Al finalizar la actividad, dedica un momento para que los niños compartan sus experiencias y reflexionen sobre los patrones, colores y diseños que crearon. Anime la conversación y escucha activamente sus comentarios y pensamientos.

Estimular la limpieza y el orden: Recuerde instruir a los niños sobre la importancia de recoger y guardar los materiales después de la actividad. Esto fomenta la responsabilidad y el cuidado del entorno de trabajo.

Recuerde que la actividad de enhebrado mágico es una oportunidad para que los niños desarrollen habilidades motoras, cognitivas y creativas de manera divertida y lúdica. Adaptar la actividad a las necesidades y características individuales de los niños, y proporcionar un ambiente de apoyo y aliento, les ayudará a obtener el máximo beneficio de la experiencia.

OCTAVA ACTIVIDAD: ESTIMULAR LA CONCENTRACIÓN, ATENCIÓN Y

PSICOMOTRICIDAD:

Gamificación

Actividad: Tiledom: Puzzle de combinación

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: Debido a que solo hay espacio para acomodar 7 fichas a la vez, debes tener cuidado de no tocar las fichas al azar. Solo debes tocar un mosaico, si estás seguro de que puede unir 3 mosaicos con la misma imagen. De lo contrario, llenarás el tablero con un montón de fichas aleatorias y no podrás agregar más fichas una vez que se llene el espacio.



Tiledom: Puzzle de combinación

Spearmint Games

Contiene anuncios · Compras desde la app

4.6 ★

348 K opiniones ©



42 MB



Apto para todo pút

Instalar



<https://play.google.com/store/apps/details?id=games.spearmint.triplecrush>

Figura 19.

Estimular la concentración y la atención



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad: Estimular la concentración y la atención son los siguientes:

- Desarrollar la capacidad de concentración
- Mejorar la atención selectiva
- Promover la atención sostenida
- Fortalecer la atención dividida
- Estimular la atención focalizada
- Fomentar la atención sostenida en el tiempo
- Desarrollar la conciencia plena

Recuerde que los objetivos pueden adaptarse según las necesidades y características individuales de los participantes. La actividad busca promover habilidades cognitivas

importantes que pueden aplicarse en diferentes contextos y mejorar el rendimiento académico, laboral y personal.

Para llevar a cabo la actividad: Estimular la concentración y la atención, puedes utilizar los siguientes materiales:

Para llevar a cabo la actividad, no se requieren materiales específicos, ya que se enfoca principalmente en el desarrollo de habilidades cognitivas. Sin embargo, puedes utilizar algunos recursos opcionales para enriquecer la experiencia. Aquí hay algunos ejemplos de materiales que podrías considerar:

- a) **Cronómetro o reloj:** Puede utilizar un cronómetro o un reloj para establecer el tiempo asignado a la actividad. Esto ayuda a los participantes a tener una referencia visual del tiempo y a practicar la atención sostenida durante un período específico.
- b) **Tarjetas o imágenes:** Puede utilizar tarjetas con imágenes o palabras relacionadas con la actividad. Estas tarjetas pueden contener elementos visuales o estímulos que requieran atención y concentración para su identificación, clasificación o memorización.
- c) **Rompecabezas:** Los rompecabezas son una excelente opción para estimular la concentración y la atención. Puede proporcionar rompecabezas de diferentes niveles de dificultad y desafiar a los participantes a completarlos en un tiempo determinado.
- d) **Juegos de mesa:** Algunos juegos de mesa, como el ajedrez, el memory o los juegos de palabras, pueden ser útiles para desarrollar la concentración y la atención. Estos juegos requieren que los participantes estén atentos a los movimientos, las reglas y las estrategias durante el juego.
- e) **Material de escritura:** Si la actividad implica tareas que requieren escritura, como la resolución de acertijos o la toma de notas, es importante contar con papel, lápices u otros

materiales de escritura para que los participantes puedan realizar las tareas de manera adecuada.

Aquí tiene una descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad: Estimular la concentración y la atención:

- a) **Explique el propósito de la actividad:** Comience por explicar a los participantes que van a realizar una actividad para desarrollar y mejorar su capacidad de concentración y atención. Haga hincapié en la importancia de estas habilidades para el aprendizaje, el rendimiento académico y otras áreas de la vida.
- b) **Establezca las reglas y los objetivos:** Establezca las reglas claras de la actividad y define los objetivos que se espera alcanzar. Por ejemplo, podrías establecer que los participantes deben concentrarse en una tarea específica durante un determinado período de tiempo sin distraerse.
- c) **Proporcione instrucciones detalladas:** Explique las tareas o ejercicios específicos que los participantes deben realizar para estimular su concentración y atención. Puede ser actividades como resolver acertijos, completar rompecabezas, identificar patrones, clasificar objetos o cualquier otra actividad que requiera un enfoque mental.
- d) **Establezca el tiempo asignado:** Determine el tiempo asignado para cada tarea o ejercicio. Puede utilizar un cronómetro o reloj para mostrar visualmente el tiempo restante y motivar a los participantes a mantener su atención durante ese período.
- e) **Supervise y guíe:** Durante el desarrollo de la actividad, supervise el progreso de los participantes y brinda orientación cuando sea necesario. Asegúrese de que estén siguiendo las reglas y realizando las tareas de manera adecuada.
- f) **Proporcione retroalimentación:** Al finalizar cada tarea o ejercicio, proporcione retroalimentación a los participantes sobre su desempeño. Reconozca los esfuerzos y

logros, y brinda sugerencias para mejorar. Elogie su capacidad de concentración y atención cuando corresponda.

g) Varía la dificultad y el tipo de tareas: A medida que los participantes adquieran habilidades y se sientan más cómodos, puede aumentar la dificultad de las tareas o incorporar nuevos desafíos. Esto ayudará a mantener su interés y a seguir estimulando su concentración y atención.

h) Finalice con una reflexión: Al concluir la actividad, invite a los participantes a reflexionar sobre su experiencia. Pregunte cómo se sintieron al concentrarse y mantener la atención, y si notaron alguna mejora en comparación con el inicio de la actividad. Anima a compartir consejos o estrategias que les hayan sido útiles para mantenerse concentrados.

Recuerde adaptar la actividad según las edades y habilidades de los participantes. Cada persona puede tener diferentes niveles de concentración y atención, por lo que es importante ajustar el nivel de dificultad de las tareas para que sean desafiantes pero alcanzables.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar: Estimular la concentración y la atención:

Luego de desarrollar la actividad, es posible obtener una serie de resultados que indican el impacto positivo en el desarrollo de estas habilidades cognitivas. Algunos de los resultados que podrías obtener son los siguientes:

a) Mejora en la capacidad de concentración: Los participantes pueden experimentar una mayor capacidad para enfocar su atención en una tarea específica y resistir las distracciones externas. Esto le permitirá mantener un nivel de concentración más prolongado y constante.

- b) **Aumento en la atención selectiva:** La actividad puede contribuir a mejorar la capacidad de seleccionar y enfocarse en información relevante, ignorando elementos irrelevantes. Los participantes podrían volverse más eficientes en la identificación y clasificación de estímulos relevantes en su entorno.
- c) **Mayor resistencia a la distracción:** Después de practicar la concentración y la atención, los participantes pueden volverse más resistentes a las distracciones y ser capaces de mantener el enfoque en una tarea a pesar de los estímulos externos.
- d) **Desarrollo de la atención sostenida:** La actividad puede ayudar a los participantes a desarrollar la capacidad de mantener la atención y el enfoque en una tarea durante un período de tiempo más largo. Esto les permitirá mantener un rendimiento constante sin decaer en la atención.
- e) **Fortalecimiento de la atención dividida:** La práctica de la concentración y la atención puede llevar a una mejora en la capacidad de dividir y distribuir la atención entre múltiples tareas o estímulos simultáneamente. Los participantes podrían volverse más hábiles en la realización de múltiples tareas sin perder la concentración.
- f) **Incremento en la capacidad de enfoque:** Luego de la actividad, los participantes podrían notar una mejora en su capacidad para mantener el enfoque en un solo punto de atención y resistir la tentación de divagar o distraerse fácilmente.
- g) **Aumento en la conciencia de la propia atención:** Desarrollar la concentración y la atención también puede llevar a una mayor conciencia de la forma en que cada individuo dirige su atención. Los participantes pueden volverse más conscientes de las estrategias y técnicas que les funcionan mejor para mantener la atención y ajustar su enfoque en consecuencia.

Es recomendable realizar la actividad de manera regular para obtener beneficios más duraderos en el desarrollo de la concentración y la atención.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar: Estimular la concentración y la atención:

Luego de desarrollar la actividad, es posible obtener una serie de recomendaciones que pueden ayudar a potenciar y mantener los beneficios obtenidos. Aquí tiene algunas recomendaciones:

Practica regularmente: La concentración y la atención son habilidades que se fortalecen con la práctica constante. Recomiende a los participantes continuar realizando actividades que estimulen estas habilidades de forma regular, ya sea mediante la repetición de la misma actividad o la exploración de otras similares.

Establezca metas y desafíos: Motive a los participantes a establecer metas y desafíos para seguir desarrollando su capacidad de concentración y atención. Puede fijarse objetivos específicos, como incrementar el tiempo de atención sostenida o completar tareas más complejas, y trabajar gradualmente hacia su consecución.

Cree un ambiente propicio: Asegúrese que el entorno en el que se realiza la actividad sea propicio para la concentración y la atención. Minimiza las distracciones, crea un espacio tranquilo y ordenado, y proporciona las condiciones necesarias para que los participantes se sientan cómodos y enfocados.

Utilice técnicas de relajación: La relajación es fundamental para favorecer la concentración y la atención. Anime a los participantes a utilizar técnicas de relajación, como la respiración profunda, la meditación o el estiramiento, antes y después de realizar la actividad para promover un estado de calma y mayor capacidad de atención.

Varíe las actividades: Introduzca variedad en las actividades utilizadas para estimular la concentración y la atención. Incorpore diferentes tipos de tareas, como acertijos, ejercicios de memoria, juegos de palabras o rompecabezas, para mantener la motivación y desafiar a los participantes de diferentes formas.

Fomente la auto reflexión: Invite a los participantes a reflexionar sobre su experiencia y a identificar qué estrategias les funcionaron mejor para mantener la concentración y la atención. Anímelos a compartir sus aprendizajes y a explorar nuevas técnicas que puedan ayudarles en su desarrollo personal.

Promueva un estilo de vida saludable: Una buena salud física y mental es fundamental para una óptima concentración y atención. Recomiende a los participantes mantener un estilo de vida saludable que incluya una alimentación balanceada, ejercicio regular, descanso adecuado y tiempo para el ocio y la relajación.

Sea un ejemplo: Como facilitador o guía, sea un ejemplo de concentración y atención. Muestra interés y compromiso durante la actividad, y demuestra habilidades de atención plena. Esto ayudará a motivar y guiar a los participantes en su desarrollo.

Recuerde que estas recomendaciones pueden adaptarse según las necesidades y características individuales de los participantes. Lo importante es promover la práctica continua y consciente de la concentración y la atención, brindando apoyo y orientación para su desarrollo óptimo.

NOVENA ACTIVIDAD: ESCULTURAS DE PLASTILINA:

Gamificación

Actividad: Esculpidos

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: Juega con arcilla y personaliza a las figuras que tu te imaginas, pintalas y convierte una masa de arcilla en una obra de arte.



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sdpgames.sculptpeople>

Material Concreto

Figura 20.

Esculturas de plastilina



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad: Esculturas de plastilina son los siguientes:

- Desarrollar la motricidad fina
- Estimular la creatividad
- Promover la concentración y la atención
- Mejorar la coordinación mano-ojo
- Estimular el pensamiento espacial
- Fomentar la paciencia y la perseverancia
- Promover la expresión emocional

Es importante adaptar los objetivos para que sean adecuados a la edad y las habilidades de los participantes, y asegurarse de que la actividad sea segura y apropiada en todo momento.

Para llevar a cabo la actividad Esculturas de plastilina, puedes utilizar los siguientes materiales:

- a) Plastilina:** Es el material principal de la actividad. Puede utilizar plastilina de diferentes colores para brindar variedad y permitir que los participantes puedan crear esculturas con diferentes tonalidades.
- b) Superficie de trabajo:** Proporcione a los participantes una superficie lisa y limpia donde puedan moldear la plastilina. Puede utilizar mesas o manteles individuales para cada participante.
- c) Herramientas de modelado:** Puede utilizar herramientas simples de modelado de plastilina, como palillos de madera, rodillos pequeños, cucharas o utensilios similares, que permitan a los participantes dar forma y textura a sus esculturas.

- d) **Papel de aluminio:** El papel de aluminio puede ser utilizado para crear estructuras de soporte en las esculturas, proporcionando una base firme para la plastilina y permitiendo que las creaciones sean más estables.
- e) **Elementos decorativos opcionales:** Puede tener a disposición de los participantes elementos decorativos adicionales, como cuentas, lentejuelas, ojos móviles, plumas, entre otros, que les permitan añadir detalles a sus esculturas y hacerlas más llamativas.
- f) **Paños húmedos o toallas:** Es útil tener paños húmedos o toallas a mano para que los participantes puedan limpiar sus manos o herramientas durante el proceso de modelado, especialmente si desean cambiar de color de plastilina.

Recuerde adaptar los materiales a la edad y las habilidades de los participantes.

Aquí tiene una descripción paso a paso de cómo desarrollar actividades de:

Esculturas de plastilina:

Preparación:

- a) Reúna todos los materiales necesarios: plastilina de diferentes colores, superficies de trabajo, herramientas de modelado, papel de aluminio y elementos decorativos opcionales.
- b) Asegúrese de contar con suficiente espacio y superficies limpias para que los participantes trabajen cómodamente.

Introducción:

- a) Explique a los participantes el objetivo de la actividad: crear esculturas utilizando la plastilina.
- b) Muestre ejemplos de esculturas de plastilina para inspirar su creatividad y darles ideas sobre las posibles formas y figuras que pueden crear.

Distribución de materiales:

- a) Distribuya la plastilina en diferentes colores a cada participante. Puedes darles trozos pequeños para comenzar y luego proporcionar más según sea necesario.

Exploración y modelado:

- b) Invite a los participantes a explorar la plastilina, a sentir su textura y a experimentar con diferentes formas y movimientos.
- c) Anímelos a empezar por formas básicas, como bolas, cilindros o cubos, y luego a desafiarse a sí mismos para crear formas más complejas.

Uso de herramientas de modelado:

- a) Introduzca las herramientas de modelado, como palillos de madera o rodillos pequeños, y explícales cómo pueden utilizarlas para texturizar, dar forma y añadir detalles a sus esculturas.
- b) Anime a los participantes a que puedan utilizar su creatividad e ingenio para encontrar nuevas formas de utilizar las herramientas y lograr efectos interesantes.

Uso de papel de aluminio:

- a) Si los participantes desean crear esculturas más grandes o estructuras de soporte, puede utilizar el papel de aluminio para moldear una base sólida sobre la cual trabajar con la plastilina.
- b) Explique cómo pueden utilizar el papel de aluminio para dar forma y estructura a sus esculturas, y cómo pueden adherir la plastilina a la base de papel de aluminio.

Decoración opcional:

- a) Si ha proporcionado elementos decorativos adicionales, invita a los participantes a añadir detalles a sus esculturas, como ojos, cuentas, lentejuelas u otros elementos que deseen utilizar.
- b) Recuerde que la decoración es opcional y cada participante puede decidir cómo desea personalizar su escultura.

Reflexión y exhibición:

- a) Al finalizar la actividad, invite a los participantes a reflexionar sobre su experiencia. Anímelos a describir lo que crearon, cómo se sintieron al trabajar con la plastilina y qué desafíos enfrentaron.
- b) Si es posible, cree un espacio de exhibición donde los participantes puedan mostrar sus esculturas y compartir sus creaciones con los demás.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar: Esculturas de plastilina:

Luego de desarrollar la actividad, es posible obtener una variedad de resultados positivos para los participantes. Algunos de los resultados comunes incluyen:

- a) Desarrollo de la motricidad fina:** La manipulación y modelado de la plastilina requiere movimientos precisos y controlados de las manos y los dedos. A través de esta actividad, los participantes pueden mejorar su destreza y coordinación en la motricidad fina.
- b) Estimulación de la creatividad:** La plastilina ofrece un medio versátil para expresar la creatividad. Los participantes tienen la oportunidad de crear formas, figuras y esculturas únicas, explorando su imaginación y desarrollando habilidades artísticas.

- c) **Mejora de la concentración y atención:** La actividad de esculpir con plastilina requiere que los participantes se enfoquen y presten atención a los detalles mientras dan forma a sus esculturas. Esto puede contribuir a mejorar su capacidad de concentración y atención sostenida.
- d) **Fomento de la paciencia y la perseverancia:** La creación de esculturas de plastilina es un proceso que requiere tiempo y esfuerzo. Los participantes aprenden a ser pacientes, a perseverar ante los desafíos y a no rendirse fácilmente, desarrollando habilidades de paciencia y perseverancia.
- e) **Estimulación del pensamiento espacial:** Trabaje con la plastilina en un entorno tridimensional ayuda a los participantes a desarrollar habilidades de pensamiento espacial. Deben visualizar y manipular las formas en el espacio, lo que mejora su capacidad para comprender relaciones espaciales y formas tridimensionales.
- f) **Expresión emocional:** La plastilina proporciona a los participantes una forma de expresar emociones y sentimientos a través de sus esculturas. Pueden dar forma a sus ideas, estados de ánimo o experiencias, y utilizar la plastilina como un medio para expresar su mundo interior.
- g) **Mejora de la autoestima y la confianza:** Al ver el resultado de sus creaciones y recibir reconocimiento por su trabajo, los participantes pueden desarrollar una mayor confianza en sus habilidades y experimentar un impulso positivo en su autoestima.

Estos resultados pueden variar dependiendo de cada participante, su nivel de participación y sus habilidades individuales. Es importante valorar y celebrar el proceso creativo y el esfuerzo de cada participante, más allá del resultado final de sus esculturas.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar: Esculturas de plastilina:

Después de desarrollar la actividad: Esculturas de plastilina, aquí tienes algunas recomendaciones a tener en cuenta:

Fomenta la creatividad: Anime a los participantes a explorar y experimentar con diferentes formas, texturas y colores en sus esculturas. Promueva la originalidad y el pensamiento fuera de lo común, alentándolos a crear formas y figuras que les sean significativas.

Proporciona tiempo suficiente: La creación de esculturas de plastilina puede llevar tiempo, especialmente para los participantes más jóvenes. Asegúrese de asignar suficiente tiempo para que puedan trabajar a su propio ritmo y sin prisa.

Brinde apoyo y orientación: Si observa que algún participante necesita ayuda o inspiración, ofréceles asistencia. Proporcione sugerencias o demostraciones para mostrarles diferentes técnicas o formas que pueden intentar. Sin embargo, evite tomar el control de su creación y permite que expresen su propia visión artística.

Fomenta el trabajo en equipo: Si es posible, promueve la colaboración entre los participantes. Anímelos a compartir ideas, ayudarse mutuamente y trabajar juntos en proyectos más grandes o en la creación de esculturas colectivas. Esto fomentará habilidades sociales y de comunicación, así como la apreciación del trabajo en equipo.

Cree un ambiente seguro y limpio: Asegúrese de que el entorno de trabajo esté limpio y seguro. Proporcione superficies de trabajo adecuadas y asegúrate de que los materiales estén en buen estado. Mantén a los participantes alejados de cualquier sustancia tóxica o peligrosa y supervisa su manejo de la plastilina y las herramientas.

Promueve la reflexión y el elogio: Al finalizar la actividad, invite a los participantes a reflexionar sobre su experiencia. Anímelos a compartir qué aprendieron, qué disfrutaron y qué desafíos enfrentaron. Brinde elogios y aprecio por su esfuerzo y creatividad, enfocándose tanto en el proceso como en el resultado final de sus esculturas.

Conserva las creaciones: Si es posible, permita que los participantes se lleven a casa sus esculturas de plastilina para compartirlas con sus familias y recordar la experiencia. Asegúrese de informarles sobre cómo almacenar adecuadamente sus creaciones para que puedan conservarse durante más tiempo.

Recuerde adaptar las recomendaciones según la edad y las necesidades de los participantes. La actividad de esculturas de plastilina no solo es divertida, sino que también proporciona un espacio para el desarrollo creativo, la expresión personal y el aprendizaje significativo.

DÉCIMA ACTIVIDAD: EXPLORADORES DEL LABERINTO:

Gamificación

Actividad: Maze for Kids

Recursos: Dispositivo táctil

Descripción: Hay varios tamaños de laberintos para elegir, por lo que incluso los niños más pequeños pueden jugar. A medida que mejoran sus habilidades, pueden intentar laberintos más difíciles.



Maze for Kids

Crab's Games

Compras desde la app

Desinstalar

Jugar

<https://play.google.com/store/apps/details?id=hu.crabs.kidmaze>

Material Concreto

Figura 21.

Exploradores del laberinto



Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto.

Los objetivos de la actividad Exploradores del laberinto: son los siguientes:

Desarrollar habilidades de resolución de problemas: La actividad busca fomentar la capacidad de los participantes para analizar situaciones complejas, identificar obstáculos y encontrar soluciones efectivas para navegar a través del laberinto.

- Estimular el pensamiento estratégico
- Mejorar la coordinación motora
- Fomentar la atención y concentración
- Promover el trabajo en equipo y la comunicación
- Estimular el pensamiento espacial
- Fomentar la perseverancia y la resiliencia

Estos objetivos pueden adaptarse según las necesidades y la edad de los participantes. La actividad brinda una experiencia desafiante y entretenida que promueve el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales mientras se busca la salida del laberinto.

Para llevar a cabo la actividad: Exploradores del laberinto, puedes utilizar los siguientes materiales:

Para llevar a cabo la actividad "Exploradores del laberinto", no se requieren materiales físicos específicos. Sin embargo, puedes considerar los siguientes elementos para mejorar la experiencia:

- a) Hojas de papel:** Puede dibujar un laberinto en una hoja de papel grande o utilizar varias hojas de papel para crear un laberinto más grande. Asegúrese de que el laberinto sea lo suficientemente desafiante para los participantes.

- b) **Lápices o bolígrafos:** Los participantes pueden utilizar lápices o bolígrafos para marcar su camino en el laberinto a medida que avanzan. Esto les permite realizar ajustes y corregir errores a lo largo del recorrido.
- c) **Colores o marcadores:** Puede utilizar colores o marcadores para resaltar diferentes áreas del laberinto, como las rutas principales, los callejones sin salida o los atajos. Esto puede agregar más desafío y variedad a la actividad.
- d) **Tarjetas o fichas:** Si desea hacer la actividad más interactiva, puedes utilizar tarjetas o fichas con preguntas o desafíos. Los participantes deben responder correctamente las preguntas o superar los desafíos para avanzar en el laberinto.
- e) **Cronómetro o reloj:** Puede utilizar un cronómetro o un reloj para establecer un límite de tiempo y desafiar a los participantes a completar el laberinto en un tiempo determinado. Esto agrega emoción y un sentido de urgencia a la actividad.

Recuerde que estos materiales son opcionales y puedes adaptar la actividad según los recursos disponibles y las necesidades de los participantes. La clave está en crear un laberinto desafiante y proporcionar una experiencia interactiva y estimulante para promover el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales.

Aquí tiene una descripción paso a paso de cómo desarrollar la actividad:

Exploradores del laberinto:

Aquí se describe paso a paso cómo desarrollar la actividad "Exploradores del laberinto":

Preparación:

- a) Dibuje un laberinto en una hoja de papel grande o crea uno en un programa de diseño gráfico en tu computadora.

- b) Asegúrese de que el laberinto tenga un punto de inicio y una meta claramente definidos.
- c) Puede agregar obstáculos, callejones sin salida y atajos para aumentar la complejidad del laberinto.
- d) Si deseas hacer la actividad más desafiante, puedes dividir el laberinto en secciones y numerarlas.

Explicación de las reglas:

- a) Reúna a los participantes y explícales las reglas del juego.
- b) Indique que el objetivo es encontrar el camino correcto para llegar a la meta del laberinto.
- c) Explique que no pueden cruzar las paredes del laberinto y deben seguir los caminos disponibles.
- d) Puede establecer reglas adicionales, como un límite de tiempo o la necesidad de resolver desafíos en el camino.

Distribución del laberinto:

- a) Entregue una copia del laberinto a cada participante o colócalo en un lugar visible para que todos lo vean.
- b) Asegúrese de que cada participante tenga un lápiz o bolígrafo para marcar su camino en el laberinto.

Inicio del juego:

- a) Indique a los participantes que comiencen a explorar el laberinto desde el punto de inicio.
- b) Puede establecer un límite de tiempo para aumentar la emoción y el desafío.

- c) Supervisión y apoyo:
- d) Observe el progreso de los participantes y bríndeles apoyo si lo necesitan.
- e) Si algún participante se encuentra atascado, puede ofrecer pistas o sugerencias para ayudarlos a avanzar.

Finalización del laberinto:

- a) Cuando un participante llegue a la meta del laberinto, felicítalo y anímelo a compartir su experiencia con el resto del grupo.

Reflexión y discusión:

- b) Al finalizar la actividad, invita a los participantes a reflexionar sobre su experiencia en el laberinto.
- c) Pregunte sobre las estrategias que utilizaron, los desafíos que enfrentaron y cómo se sintieron al completar el laberinto.

Recuerde adaptar la actividad según la edad y las habilidades de los participantes. Puede variar la complejidad del laberinto y agregar elementos adicionales, como desafíos o preguntas, para adaptar la actividad a diferentes niveles de dificultad. La actividad es una forma divertida de desarrollar habilidades cognitivas, promover el trabajo en equipo y estimular el pensamiento estratégico de los participantes.

Qué resultados obtengo luego de desarrollar: Exploradores del laberinto:

Luego de desarrollar la actividad, es posible obtener los siguientes resultados:

- a) **Desarrollo de habilidades cognitivas:** Los participantes mejorarán sus habilidades de resolución de problemas, pensamiento estratégico y toma de decisiones mientras navegan por el laberinto. La actividad requiere que utilicen el razonamiento lógico y espacial para encontrar el camino correcto hacia la meta.

- b) Estimulación de la concentración y la atención:** La actividad requiere que los participantes se enfoquen en seguir el camino correcto y eviten los callejones sin salida. Esto promueve la concentración y la atención sostenida, ya que deben prestar atención a los detalles del laberinto y ajustar su estrategia en consecuencia.
- c) Mejora de la coordinación motora:** Al seguir el camino en el laberinto, los participantes deben realizar movimientos precisos y coordinados. Esto ayuda a desarrollar y mejorar la coordinación motora fina y la habilidad para controlar los movimientos de manera efectiva.
- d) Promoción del trabajo en equipo y la comunicación:** Si se realiza en grupo, la actividad fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. Los participantes pueden compartir ideas, discutir estrategias y ayudarse mutuamente para superar el desafío del laberinto. Esto fortalece las habilidades de comunicación y promueve la cooperación entre los participantes.
- e) Estimulación del pensamiento espacial:** La resolución del laberinto implica la comprensión y manipulación de las relaciones espaciales. Los participantes deben visualizar y conceptualizar la estructura del laberinto, lo que promueve el desarrollo del pensamiento espacial y la capacidad de comprender y manipular objetos en el espacio.
- f) Fomento de la perseverancia y la resiliencia:** Los laberintos pueden ser desafiantes y presentar momentos de frustración. Sin embargo, al completar el laberinto, los participantes experimentarán una sensación de logro y reforzarán su perseverancia y resiliencia al enfrentar obstáculos y no rendirse ante las dificultades.

Estos resultados ayudan a fortalecer habilidades cognitivas, socioemocionales y motrices en los participantes, brindándoles una experiencia divertida y desafiante. Además, la

actividad puede ser adaptada según las necesidades y el nivel de dificultad deseado, lo que permite su aplicación en diferentes grupos de edad y contextos educativos.

Qué recomendaciones obtengo luego de desarrollar: Exploradores del laberinto:

Algunas recomendaciones que podría obtener son:

Reflexionar sobre las estrategias utilizadas: Anime a los participantes a reflexionar sobre las estrategias que utilizaron para completar el laberinto. Pregunte sobre las decisiones que tomaron, cómo planificaron su recorrido y si hubo alguna estrategia particularmente efectiva. Esto les ayudará a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y metacognición.

Promover el intercambio de experiencias: Brinde a los participantes la oportunidad de compartir sus experiencias en el laberinto. Esto les permitirá aprender unos de otros, descubrir diferentes enfoques y soluciones, y promover la colaboración y el aprendizaje mutuo.

Destaque la importancia de la persistencia: Resalte la importancia de la persistencia y la resiliencia en la resolución de problemas. Discuta cómo los participantes enfrentaron los desafíos del laberinto y cómo perseveraron hasta encontrar la salida. Esto les enseñará el valor de no rendirse y seguir intentándolo incluso cuando se enfrentan a obstáculos.

Estimule la creatividad: Anima a los participantes a pensar de manera creativa mientras navegan por el laberinto. Puede plantear desafíos adicionales, como buscar rutas alternativas o encontrar atajos, para fomentar la exploración y la generación de ideas originales.

Adaptar el nivel de dificultad: Si los participantes encuentran el laberinto demasiado fácil o demasiado difícil, considere ajustar el nivel de dificultad para futuras actividades. Es importante que el desafío sea adecuado para el grupo de participantes, de modo que puedan enfrentar obstáculos significativos pero alcanzables.

Realizar variaciones: Experimente con diferentes tipos de laberintos o introduce elementos adicionales, como pistas o desafíos específicos, para añadir variedad y mantener el interés de los participantes en futuras actividades.

Apoye la reflexión sobre el aprendizaje: Pide a los participantes que reflexionen sobre las habilidades y competencias que desarrollaron durante la actividad, como la resolución de problemas, la concentración y la colaboración. Ayúdeles a conectar estas habilidades con situaciones de la vida real donde también puedan aplicarlas.

Estas recomendaciones le permitirán mejorar y enriquecer futuras sesiones de "Exploradores del laberinto", brindando una experiencia más efectiva y satisfactoria para los participantes. Recuerda adaptarlas según las necesidades y características del grupo de participantes y fomentar un ambiente de aprendizaje lúdico y enriquecedor.

3.2.9 Recursos

Tabla 14.

Recursos

Humanos	Rectora
Materiales	Docentes
	Padres de familia
	Estudiantes
	PC
	Internet
	Fomix

Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto

3.2.10 Valor de la Propuesta

Tabla 15.

Valor de la propuesta

Responsables	Actividades	Presupuesto
Directora	Elaboración de la guía a través de la investigación.	\$ 100
Profesoras	Solicitar autorización a la directora, para la capacitación y la ejecución de la propuesta.	\$ 100
	Realizar taller de capacitación a las docentes para socializar la guía, su aplicación e importancia en el desarrollo integral de los niños de primer año de educación básica	\$ 50
Total		\$ 250

Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto

3.2.11 Financiamiento

La guía didáctica será autofinanciada, es decir la investigadora correrá con los gastos de su desarrollo, siendo la implementación responsabilidad de las autoridades de la institución, razón por la cual el costo de la misma corre a cargo de la institución educativa.

Conclusiones

- La gamificación puede ser una herramienta efectiva para mejorar la motricidad fina en niños de 4 a 5 años, lo que a su vez puede mejorar la intervención educativa y promover un mejor desarrollo cognitivo y físico en los niños.
- Al identificar el nivel de motricidad fina en niños de 4 a 5 años, se puede diseñar intervenciones educativas personalizadas que promuevan y mejoren sus habilidades motoras, lo que contribuirá a su desarrollo integral y desempeño académico.
- La gamificación puede ser una estrategia efectiva para caracterizar la motricidad fina en niños de 4 a 5 años, permitiendo evaluar y comprender sus habilidades motoras de manera lúdica y motivadora. Esto facilita el diseño de intervenciones educativas personalizadas que promuevan un desarrollo óptimo de sus destrezas motoras y su participación activa en actividades educativas.
- Al elaborar e implementar una guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años, se proporciona un enfoque lúdico y motivador que promueve el desarrollo de habilidades motoras finas de manera efectiva, fomentando así su aprendizaje y crecimiento integral.

Recomendaciones

- Utilizar juegos que involucren movimientos precisos de los dedos y las manos, como juegos de construcción o juegos de mesa que requieren el uso de fichas pequeñas.
- Crear desafíos que impliquen la realización de tareas manuales con un límite de tiempo, para fomentar la rapidez y precisión en los movimientos.
- Proporcionar recompensas o incentivos para motivar a los niños a seguir practicando y mejorando sus habilidades motoras finas.
- Animar a los niños a crear sus propios juegos o actividades utilizando materiales reciclados, lo que les permitirá desarrollar su creatividad y habilidades manuales al mismo tiempo.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo, W. E., & Castilla, D. L. (2021). El GAMING como estrategia para fortalecer las habilidades comunicativas en el área de inglés en estudiantes de preescolar y 1° ciclo de primaria de la institución educativa técnica agropecuaria de Sincerin [Trabajo de grado - Maestría, Universidad de Cartagena]. <https://hdl.handle.net/11227/14845>
- Albán, A. (2019). Software educativo multimedia como proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes del segundo año básico de la Unidad Educativa 2 de Mayo año, 2019 [BachelorThesis, BABAHOYO: UTB, 2019]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/7219>
- Altamirano Gonzales, L. A. (2021). Materiales didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de la psicología. <http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/6531>
- Alvarado, J. C. O. (2016). Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. Revista Científica de FAREM-Estelí, 17, Article 17. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i17.2615>
- Anácona, G. E. (2020). Diseño de una estrategia de gamificación para el desarrollo de competencias ciudadanas dentro del entorno social de los estudiantes de la sede el Carmen, perteneciente a la institución educativa municipal José Eustasio Rivera de Pitalito – Huila Colombia. <https://alejandria.poligran.edu.co/handle/10823/1893>
- Angulo, P. (2021). El aprendizaje colaborativo virtual para la enseñanza de la matemática. Dominio de las Ciencias, 7(1), 253-267. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1703>
- Antolínez, J. A. S. (2022). LA DISLEXIA UN PROBLEMA DE PEDAGOGÍA O UN PROBLEMA DE APRENDIZAJE: REVISIÓN SISTEMÁTICA DE LA LITERATURA. 29.

Antonio, B. J., Alfredo, B. F. R., Daniel, D. F., Víctor, F. P., María, G. P., Marcos, R. G.,

Federico, R. G., Ana, S. L., Íker, S. S., & María, S. C. S. (2018). SOCIEDAD DIGITAL, TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN. Editorial UNED.

Arce, D. D., & Illescas, E. L. (2021). Competencias digitales en el contexto COVID 19: Una mirada desde la educación. *Revista Innova Educación*, 3(1), 120-150.

Arroyo, A. del P. (2015). Análisis de los cambios normativos en el ámbito de la gestión de los recursos hídricos, planteados en la Constitución del 2008 y en la Ley de Aguas del 2014: A la luz de dos visiones de gestión, la pública y la comunitaria. <http://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/4657>

Balarezo, D. G., & Cuasapaz, N. S. (2019). Fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las matemáticas mediante las TIC como herramienta didáctica [Bachelor Thesis, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/1094>

Balseiro, M. de J. (2017). Estrategia de gamificación para el desarrollo del nivel inferencial de la comprensión lectora en estudiantes de quinto de primaria, Centro Educativo Palmira de San Onofre, Sucre. <http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/29403>

Barboza, B. E. (2021). La educación musical en el nivel inicial. Universidad Nacional de Tumbes. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63437>

Barón, V., & Humánez, B. (2022). Análisis de las tendencias de los estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza identificados en los docentes y estudiantes de la licenciatura en Ciencias Naturales y Educación Ambiental de la Universidad de Córdoba. <https://repositorio.unicordoba.edu.co/handle/ucordoba/6463>

- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Narcea Ediciones.
- Buitrago, Y. I. (2017). *De mentes Filosóficas. Una Apuesta pedagógica de aprestamiento en Educación filosófica para niños de segundo ciclo de Básica Primaria*.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.10554.37892>
- Cabrera, B. (2016). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *17(2)*, 18.
- Cabrera, L. F. (2019). Gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje del inglés en el grado transición del colegio Nuestra Señora del Carmen en Villavicencio, (Meta). <https://repositorio.iberamericana.edu.co/handle/001/929>
- Cabrera, R. (2022). Análisis de las clases sociales presentes en la obra “Las cruces sobre el agua” de Joaquín Gallegos Lara [BachelorThesis, Quito: UCE].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/27093>
- Caicedo, J., & Martinez, F. (2019). El rap como lírica periférica de resistencia y libertad, zona marginal: Estudio de caso en la ciudad de Cali [recurso electrónico].
<https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/handle/10893/14278>
- Campillay, S., & Meléndez Araya, N. (2015). Análisis de impacto de metodología activa y aprendizaje heurístico en asignaturas de ingeniería. *Actualidades Investigativas en Educación*, *15(2)*, 330-346.
- Cangahuala, U., Oshiro, G., Ruiz, C., & Vasquez, C. (2019). Plan de negocios de la empresa de capacitación virtual aprendizaje global.
- Cañabate, D., & Soler, A. (2017). *Movimiento y lenguajes: De la experiencia sensoperceptiva a la conciencia y el pensamiento*. Grao.

- Castillo, E. F., & Napan, C. E. (2021). Espacio de aprendizaje autónomo mediante la gamificación en los estudiantes de arquitectura de primer ciclo, taller de diseño, Lima, 2021. (“Espacio de aprendizaje autónomo mediante la gamificación en los ...”) Repositorio Institucional - UCV.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77657>
- Castro, J. J. (2016). Ambiente de aprendizaje con gamificación para desarrollar el proceso lector en estudiantes de primer grado de educación básica.
<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3184>
- Chávez, J. M. (2019). Aplicación de las destrezas con criterio de desempeño para el desarrollo de la comprensión lectora: APPLICATION OF PERFORMANCE CRITERIA SKILLS FOR THE DEVELOPMENT OF READING COMPREHENSION. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales, 4(1), Article 1.
<https://doi.org/10.33936/rehuso.v4i1.2119>
- Ciganda, I. (2018). Aspectos básicos de la gamificación en Educación Infantil.
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/31579>
- Coello, Y. N., & Quiroz, G. L. (2022). Desarrollo de la psicomotricidad a través del juego en los niños de 3 a 5 años, en la Unidad Educativa Adolfo María Astudillo, ciudad Babahoyo, Provincia Los Ríos. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/12157>
- De La Torre, J., & Val, S. (2020). Gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza-aprendizaje de historia en cuarto de secundaria en un colegio limeño.
- De León, G. (2015). La metodología activa en el proceso de enseñanza- aprendizaje y la fundamentación de los estilos de aprendizaje en las alumnas de magisterio de educación infantil. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/29/29_0114.pdf

- Díaz Oyarce, C., & Price Herrera, M. F. (2018). ¿Cómo los niños perciben el proceso de la escritura en la etapa inicial? *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 38(1), 215-233.
<https://doi.org/10.4067/S0718-07052012000100013>
- Fernandez, J. (2019). Estrategias de Enseñanza Lúdica para el Manejo de las Emociones en el Aprendizaje de los Niños y Niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 177 del Distrito de Jepelacio – Periodo 2016.
<http://repositorio.une.edu.pe/handle/20.500.14039/4683>
- Flores, S. (2022). Diseño de videos tutoriales educativos para el aprendizaje significativo de estadística descriptiva en el estudiantado de décimo año de EGB en la Unidad Educativa “Dr. José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Quito en el periodo 2020 – 2021 [BachelorThesis, Quito : UCE]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/27866>
- García, M., & Batista, L. M. (2018). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, agosto.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>
- Giraldo, J. (2021). Tecnologías de la información y comunicación en la educación rural de menores, Departamento de Ayacucho 2019-2020.
- Gomez, J. (2022). Estrategias comunicativas en videojuegos y sus efectos: Análisis en el jugador de League of legends. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC).
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/660751>
- González, D. (2021). Literatura y dramatización en el aprendizaje de las lenguas extranjeras: Una propuesta didáctica. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/22909>
- Guerrero, L. F. (2021). La Gamificación y Aprendizaje Basado en Retos Como Estrategia Para la Enseñanza del Inglés en el Grado Noveno de la Institución Educativa Pedro Antonio Molina. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7063>

- Horna, S., & Yaranga, I. (2019). La gamificación como herramienta para la implementación de la estrategia. Caso: Institución de enseñanza de idiomas (Lima, Perú).
- Iglesias, M., Lozano, I., & Roldán, I. (2018). La calidad e innovación educativa en la formación continua docente: Un estudio cualitativo en dos centros educativos.
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/76721>
- Jácome, V. C. (2016). Desarrollo de habilidades finas para mejorar la pinza digital de los niños y niñas del subnivel 1 de educación inicial de la Unidad Educativa “Daniel Pasquel” en la Parroquia Natabuela Cantón Antonio Ante. Año lectivo 2014-2015.
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/5108>
- Lituma, M. (2022). Elaboración de una guía didáctica de estrategias sensoriales para estimular el aprendizaje cognitivo en niños de 2-3 años de la Unidad Educativa Gualaceo, año lectivo 2020-2021 [BachelorThesis].
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22629>
- Lizano. (2018). La gamificación en el aprendizaje significativo para estudiantes de la asignatura de Lengua y Literatura. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/35152>
- López, A. (2018). El aprendizaje de la Química. Aspectos importantes a la luz de la investigación didáctica.
- López, B. (2022). Un cambio en la perspectiva de la educación musical a través de una nueva técnica de innovación pedagógica: La gamificación.
<http://dspace.uib.es/xmlui/handle/11201/159122>
- Lúcar, H., Acosta, H., Arbulu, M., & Boza, B. (2019). Plataforma e-learning de proyectos tecnológicos.
- Luz, C. G. M. (2018). EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC. Editorial UNED.

- Montiel, M. C. (2022). Uso de la gamificación para el desarrollo de la autonomía de los estudiantes del nivel de inicial II. <http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/2773>
- Morán, A. (2017). DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA Y GRUESA EN ETAPA INFANTIL. Revista Electrónica Sinergias Educativas, 2. <https://doi.org/10.31876/s.e.v2i2.25>
- Moreno, I. J., & López, Y. (2018). El tratamiento a la motricidad fina en la educación preescolar. Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo, septiembre. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/09/motricidad-fina-preescolar.html>
- Naranjo, D. S. A. (s. f.). La educación física el deporte y la recreación. 122.
- Ontoria, A., Gómez, J. P. R., & Luque, Á. de. (2017). Aprender con mapas mentales: Una estrategia para pensar y estudiar. Narcea Ediciones.
- Ortiz, B. (2022). Gamificación para el aprendizaje de la Matemática en el séptimo grado “Unidad Educativa “José Mejía Lequerica”. [MasterThesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC).]. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/8931>
- Oviedo, D. D. A. (2022). Facultad de Psicología, Universidad Cooperativa de Colombia. 28.
- Palomino, M. del C. P. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: Una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. Revista de Investigación Educativa, 39(1), Article 1. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>
- Peña, S. Y. (2020). Gamificación como estrategia pedagógica para potenciar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del grado undécimo del Instituto Técnico Industrial de Tocancipá [Thesis, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. <https://repository.uniminuto.edu/handle/10656/14389>

- Pérez, J. H. (2019). HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EL APRENDIZAJE LÚDICO DE LA MATEMÁTICA EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA SUPERIOR DEL COLEGIO DE BACHILLERATO “CHAMBO” [MasterThesis, Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica]. <http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/1353>
- Pérez, M. (2019). Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana |
Revista Publicando.
<https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/581>
- Quiroz, B. (2019). Estrategias motivacionales lúdicas para la resolución de problemas en el área de matemática para los alumnos del 1° grado del nivel secundario de la Institución Educativa “Ciro Alegría” N° 80148 del distrito de Sartimbamba en el año 2009.
<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/6879>
- Quishpe, V. P. (2016). Diseño de una estrategia didáctica lúdica para promover el desarrollo del pensamiento lógico creativo en el área de Matemática en Educación Media.
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/1629>
- Reyes, I. A., Vaca, E. C., & Panchi, E. (2015). Aplicación de instrumentos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 4 años de edad con variables de género, clase, etnicidad y territorial, incluye uso de Tic's. Revista Anales, 1(373), Article 373. <https://doi.org/10.29166/anales.v1i373.1353>
- Rodero, E. M. A., & Esmeral, L. P. M. (2015). Asociación entre la integración visomotora y el desarrollo de la motricidad fina en niños de tres a cinco años. Revista Colombiana de Medicina Física y Rehabilitación, 25(1), Article 1.
<https://doi.org/10.28957/rcmfr.v25n1a4>

- Sánchez Lorenzo, I., Mora Mesa, J. J., & Oviedo de Lúcas, O. (2017). Atención psicomédica en la disforia de identidad de género durante la adolescencia. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 10(2), 96-103. <https://doi.org/10.1016/j.rpsm.2015.04.002>
- Sosa, R. A. (2021). Propuesta de gamificación para motivar y mejorar el nivel de logro en el aprendizaje de ecuaciones lineales con estudiantes de 1° y 2° de secundaria. Universidad de Piura. <https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/5354>
- Torpoco, E. I. (2018). JUEGOS COOPERATIVOS PARA PROMOVER ACTITUD DE SOLIDARIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL. Repositorio Institucional - UNH. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1827>
- Torres, S. (2021). Uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y las plataformas virtuales Teams y Zoom en la enseñanza de la contabilidad en momentos de pandemia y su incidencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes de décimo año del Colegio Técnico Profesional de Carrillo, circuito 05, de la Dirección Regional de Santa Cruz, Guanacaste, período 2020.
- Vergara, M. M. M., & Molina, S. A. A. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 7(2), 67.
- Vite, E. (2022). El Aprendizaje Cooperativo como estrategia didáctica para instruir Lengua y Literatura en los alumnos de séptimo de Básica Media [MasterThesis, Jipijapa-Unesum]. <http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/4014>

Anexo





NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Lic. Elsa Alexandra Cepeda Asto

PROGRAMA: Maestría en educación inicial III corte.

TEMA DE INVESTIGACIÓN: Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN:

Mejorar la motricidad fina, a través de la gamificación para el mejoramiento de la intervención educativa para en niños de 4 a 5 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar el nivel de la motricidad fina que tienen los niños de 4 a 5 años.
- Caracterizar la motricidad fina a través de la intervención de la gamificación en los niños 4 a 5 años
- Elaborar y ejecutar la guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

NOMBRE DEL VALIDADOR: Dalinda Jesús Uvidia Villa

PROFESIÓN: Lic. En Educación Inicial

OCUPACIÓN: Docente de inicial

TÍTULO: Msc. En didáctica de la lengua en Educación Infantil y Primaria

Cuestionario para medir el nivel desempeño académico

No.	PREGUNTAS	SI	NO
1	El instrumento de medición cumple con el diseño adecuado.		
2	El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación.		
3	En el instrumento de recolección de datos se menciona la variable de investigación.		
4	El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación.		
5	El instrumento de recolección de datos se relaciona con la variable de estudio.		
6	La redacción de las preguntas tiene sentido coherente.		
7	Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relaciona con cada uno de los indicadores.		
8	El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos.		
9	Del instrumento de medición son entendibles sus alternativas de respuesta.		
10	El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos necesarios.		

Elaborado por: Elsa Alexandra Cepeda Asto

Observaciones _____

Firma del validador

060211800-2



UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLIVAR



Licto, 25 de noviembre del 2022

UNIDAD EDUCATIVA LICTO
RECIBIDO

25/11/2022

SECRETARIA

Sra.

Msc. Mayra Chávez

RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA LICTO

Presente

De mi consideración:

Reciba un cordial y atento saludo con el deseo de éxitos en las funciones que viene desempeñando.

Yo: Cepeda Asto Elsa Alexandra solito de la manera mas comedida me permita realizar mi proyecto de investigación en la Institución Educativa a su cargo, con el tema "ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN LA PLANIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS".

Segura de contar con una respuesta favorable a mi petición desde ya anticipo mis debidos agradecimientos.

Atentamente.

Lic. Alexandra Cepeda

MAESTRANTE DE LA UEB





UNIDAD EDUCATIVA LICTO

Bolívar s/n y Manuela Sáenz
Telf. 032334128 email: cntl@hotmail.com
Licto - Chimborazo - Ecuador

Yo, Msc. Mayra de Lourdes Chavez Garcia, con C.I. Nro 0602356933, en calidad de Rectora de la Unidad Educativa en mención a petición verbal de la parte interesada

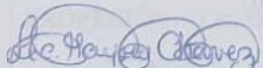
CERTIFICO

Que la Lic. Cepeda Asto Elsa Alexandra, con numero de cedula 0603350026 realizó el proyecto de Investigación **“ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS BASADAS EN LA PLANIFICACION PARA EL MEJORAMIENTO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”** en la Unidad Educativa Licto, desde el 25 de noviembre del 2022 hasta el 10 de marzo del 2023.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo la interesada hacer uso del presente documento para los fines legales pertinentes,

Licto, 10 de marzo del 2023

Atentamente,


Msc. Mayra Chavez Garcia
RECTORA DE LA UE LICTO



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

APLICADO

FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Lic. Elsa Alexandra Cepeda Asto

PROGRAMA: Maestría en educación inicial III corte.

TEMA DE INVESTIGACIÓN: Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN:

Mejorar la motricidad fina, a través de la gamificación para el mejoramiento de la intervención educativa para en niños de 4 a 5 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Identificar el nivel de la motricidad fina que tienen los niños de 4 a 5 años.

Caracterizar la motricidad fina a través de la intervención de la gamificación en los niños 4 a 5 años.

Elaborar y ejecutar la guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

NOMBRE DEL VALIDADOR: Sandra Paola Ochoa Pérez

PROFESIÓN: Lic. En educación inicial

OCUPACIÓN: Docente de inicial

TÍTULO: Msc. En didáctica en Educación Infantil

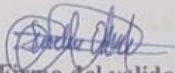
ESCALA DE VALORACIÓN

INTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Cuestionario para medir el nivel desempeño académico.

No.	PREGUNTAS	SI	NO
1	El instrumento de medición cumple con el diseño adecuado.	✓	
2	El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación.	✓	
3	En el instrumento de recolección de datos se menciona la variable de investigación.	✓	
4	El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación.	✓	
5	El instrumento de recolección de datos se relaciona con la variable de estudio.	✓	
6	La redacción de las preguntas tiene sentido coherente.	✓	
7	Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relaciona con cada uno de los indicadores.	✓	
8	El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos.	✓	
9	Del instrumento de medición son entendibles sus alternativas de respuesta.	✓	
10	El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos necesarios.	✓	



Observaciones _____


Firma del validador

CI. 060394237-6

CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo Msc. Sandra Paola Ochoa Pérez en educación inicial portadora de C.I número 060394237-6 por medio de la presente hago constar que he revisado y evaluado los instrumentos de recolección de datos correspondientes al proyecto:

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO A 5 AÑOS, de la UNIDAD EDUCATIVA LICTO – PARROQUIA LICTO - EL CANTÓN RIOBAMBA - PROVINCIA CHIMBORAZO – AÑO LECTIVO 2022- 2023, representado por la Lcda. Elsa Alexandra Cepeda Asto portadora de C.I número 0603350026 para optar el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL** en el cual apruebo en calidad de validador.

Msc. Sandra Paola Ochoa Pérez
060394237-6

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN APLICADO

FICHA TÉCNICA DEL VALIDADOR

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Lic. Elsa Alexandra Cepeda Asto

PROGRAMA: Maestría en educación inicial III corte.

TEMA DE INVESTIGACIÓN: Estrategia pedagógica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

OBJETIVO GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN:

Mejorar la motricidad fina, a través de la gamificación para el mejoramiento de la intervención educativa para en niños de 4 a 5 años.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Identificar el nivel de la motricidad fina que tienen los niños de 4 a 5 años.

Caracterizar la motricidad fina a través de la intervención de la gamificación en los niños 4 a 5 años.

Elaborar y ejecutar la guía didáctica basada en la gamificación para el mejoramiento de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años.

NOMBRE DEL VALIDADOR: Dalinda Jesús Uvidia Villa

PROFESIÓN: Lic. En Educación Inicial

OCUPACIÓN: Docente de inicial

TÍTULO: Msc. En didáctica de la lengua en Educación Infantil y Primaria

ESCALA DE VALORACIÓN

INTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: Cuestionario para medir el nivel desempeño académico.

No.	PREGUNTAS	SI	NO
1	El instrumento de medición cumple con el diseño adecuado.	✓	
2	El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación.	✓	
3	En el instrumento de recolección de datos se menciona la variable de investigación.	✓	
4	El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación.	✓	
5	El instrumento de recolección de datos se relaciona con la variable de estudio.	✓	
6	La redacción de las preguntas tiene sentido coherente.	✓	
7	Cada una de las preguntas del instrumento de medición, se relaciona con cada uno de los indicadores.	✓	
8	El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos.	✓	
9	Del instrumento de medición son entendibles sus alternativas de respuesta.	✓	
10	El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo para que contesten y de esta manera obtener los datos necesarios.	✓	



Observaciones _____

Firma del validador

060211800-2

CARTA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Yo Msc. Dalinda Jesús Uvidia Villa en educación inicial portadora de C.I número 060211800-2 por medio de la presente hago constar que he revisado y evaluado los instrumentos de recolección de datos correspondientes al proyecto:

ESTRATEGIA PEDAGÓGICA BASADA EN LA GAMIFICACIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO A 5 AÑOS, de la UNIDAD EDUCATIVA LICTO – PARROQUIA LICTO - EL CANTÓN RIOBAMBA - PROVINCIA CHIMBORAZO – AÑO LECTIVO 2022- 2023, representado por la Lcda. Elsa Alexandra Cepeda Asto portadora de C.I número 0603350026 para optar el título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL** en el cual apruebo en calidad de validador.

Msc. Dalinda Jesús Uvidia Villa

060211800-2