

**Estrategias lúdico pedagógicas para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas del
grado primero del colegio Albert Einstein**

Angie Yuranny Duarte Rojas

Asesor

Yasmin del Rosario Flórez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

La coordinación visomotora es el ejercicio de las habilidades de los movimientos más pequeños y precisos de las manos en relación con los ojos, se estimula por medio acciones tales como rasgar, recortar, colorear, pintado con plastilina, atarse los zapatos y recoger objetos con el dedo índice y el pulgar entre otras actividades cotidianas. El objetivo de este estudio busco resaltar la importancia de fortalecer adecuadamente y oportunamente estas destrezas con el fin de evitar en los niños y niñas del grado primero debilidad motriz y dificultad en el dominio y precisión de movimientos finos porque se piensa que los primeros años de vida es la etapa inicial para fomentar e implementar actividades y ambientes significativos que fortalezcan estas capacidades esenciales y potencialicen su desarrollo integral, ya que la motricidad fina desempeña un papel central en el aumento de la inteligencia porque la mente de un niño absorbe todo el conocimiento. (Montessori, 1966)

Se realizó una intervención por medio de un proyecto de acción pedagógica seguida de una secuencia didáctica, la cual facilito el cumplimiento a las competencias propuestas y permitió transformar la educación tradicional con nuevas estrategias lúdica pedagógicas que incluyeran juegos y dinámicas participativas que fomentan el sano habito en ellos de experimentar y aprender el desenvolvimiento de ciertas actividades y estableciendo las bases en el proceso de escritura para obtener como producto final un sinfín de resultados positivos que los prepara para que sean más autónomos, seguros de sí mismos e independientes.

Palabras claves: Habilidades, juego, estrategias, innovación, aprendizaje, motricidad fina.

Abstract

Visual-motor coordination is the exercise of the skills of the smallest and most precise movements of the hands in relation to the eyes, it is stimulated through actions such as tearing, cutting, coloring, painting with plasticine, tying shoes and picking up objects with the hand. index finger and thumb among other daily activities. The objective of this study seeks to highlight the importance of adequately and timely strengthening these skills in order to avoid motor weakness and difficulty in the mastery and precision of fine movements in boys and girls in the first grade because it is thought that the first years of life It is the initial stage to promote and implement meaningful activities and environments that strengthen these essential skills and enhance their comprehensive development since fine motor skills play a central role in increasing intelligence because a child's mind absorbs all knowledge. (Montessori, (1966)

An intervention was carried out through a pedagogical action project followed by a didactic sequence which facilitated compliance with the proposed competencies and allowed traditional education to be transformed with new playful pedagogical strategies that included games and participatory dynamics that promote healthy habits in them. of experimenting and learning the development of certain activities and establishing the foundations in the writing process to obtain as a final product an endless number of positive results that prepare them to be more autonomous, self-confident and independent.

Keywords: skills, game, strategies, innovation, learning, fine motor skills.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación	8
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	9
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	12
Planeación Didáctica.....	15
Enfoque Didáctico	20
Implementación.....	22
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	25
Conclusión	28
Referencias Bibliográficas	30
Apéndices.....	32

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	32
--	----

Introducción

En el ámbito educativo cualquier docente está llamado a desempeñar un papel muy importante como investigador y transformador de su propia práctica con el objetivo de mejorar su desempeño y formación tanto en lo personal como profesional, la investigación educativa se basa en la comprensión de una situación problemática observada en las aulas de clase que genera una transformación en el hacer docente porque lo involucra de forma directa para que trabaje en equipo con el alumno. La finalidad de crear un cambio en la educación tradicional con propuestas y estrategias lúdico pedagógicas que permitan la construcción de nuevos conocimientos que generaran motivación en los estudiantes porque ellos son el personaje principal para que se logre una mejor enseñanza y un buen aprendizaje.

En el colegio Albert Einstein se llevó a cabo una observación que me permitió realizar una investigación, acción más profunda sobre un problema presente en el desarrollo de las habilidades de motricidad fina de los niños y niñas del grado primero, donde la gran mayoría presenta debilidad motriz y dificultad en el dominio y precisión de movimientos más finos de las manos en coordinación con los ojos. Por lo cual se hace una intervención por medio de un proyecto de acción pedagógica pensando en las necesidades de los estudiantes, para ello se diseñaron estrategias lúdicas pedagógicas que fortalecieran estos músculos más pequeños, facilitando el desenvolvimiento en ciertas actividades cotidianas y así establecer las bases en el proceso de escritura; preparándolos para que sean autónomos, seguros de sí mismos e independientes.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

Al identificar la problemática, se reconocen las fortalezas y debilidades de los niños y niñas del grado primero del colegio Albert Einstein en la ciudad de Cúcuta, lo que lleva a una intervención inmediata por medio de la formulación del proyecto de acción pedagógica que incluye una secuencia didáctica basada en el fortalecimiento de la motricidad fina con el fin de mejorar en ellos sus habilidades de los movimientos más pequeños de las manos en coordinación con los ojos. El objetivo se orientaba a lograr movimientos más precisos, una mejor destreza manual y coordinación viso motora que facilite el desenvolvimiento de ciertas actividades cotidianas que proporcionan a los estudiantes autonomía.

Los primeros años de vida la educación del niño es psicomotriz, la motricidad fina es la capacidad de las acciones que se realizan con las manos, la cual necesita una coordinación óculo-manual para pintar, recortar, rasgar, escribir y el uso de otras herramientas. Dichos movimientos mencionados anteriormente, al ser estimulados adecuadamente, permiten desarrollar y fortalecer estas destrezas, mejorando su participación, interacción, imaginación y creatividad a través del juego porque los lleva a conocer y a explorar el mundo que los rodea.

Al observar en el aula de clase esta problemática que afecta sus aprendizajes tanto integrales como académico, se piensa que la falta de una intervención oportuna al desarrollo de sus habilidades de motricidad fina trae consigo algunas consecuencias para el alumnado tales como debilidad motriz y dificultad en el dominio y precisión de movimientos finos. por esta razón esta investigación pedagógica se centró en buscar una solución que reconociera las fortalezas y debilidades de los niños y niñas por medio de un diseño e implementación de actividades y estrategias lúdico pedagógicas que incluyeran juegos y dinámicas participativas para mejorar su aprendizaje.

Pregunta de Investigación

¿Cómo mejorar la motricidad fina por medio de estrategias lúdico pedagógicas que motiven y fortalezcan el aprendizaje de las habilidades motoras dentro del aula de clase para la primera infancia?

Para dar cumplimiento a esta pregunta de investigación se propuso una secuencia didáctica enfocada en el desarrollo de competencias que respondiera a la necesidad encontrada:

La secuencia didáctica se diseña e implementa con actividades lúdico-pedagógicas que incluyen juegos y dinámicas participativas que mejoren las habilidades de motricidad fina de los niños y niñas del grado preescolar del colegio Albert Einstein. La finalidad de crear dentro de la institución educativa nuevas experiencias significativas por medio de espacios, ambientes prácticos y dinámicos, con el uso del material didáctico necesario, permitirá potencializar en los estudiantes una mejor coordinación ojo – mano.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

En el Colegio Albert Einstein se logró evidenciar que los niños y niñas del grado primero presentan una problemática que afecta su aprendizaje integral al no tener un buen desarrollo de sus habilidades de motricidad fina debido a la falta de una intervención inmediata y oportuna, lo cual trae consigo ciertas consecuencias tales como debilidad motriz, dificultad en el dominio y precisión de movimientos finos. Esta investigación pedagógica se centró en buscar la solución por medio de la implementación de una secuencia didáctica que crea nuevas estrategias lúdico pedagógicas.

La intervención como docente investigador en formación y en mi hacer pedagógico para esta problemática propone un diseño de estrategias lúdico, pedagógicas que fortaleciera el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes con el propósito de cumplir las competencias abordadas en esta secuencia didáctica para que mejorara su desarrollo y aprendizaje fomentando en ellos el sano hábito de experimentar y aprender. La finalidad de este proyecto fue crear nuevas herramientas y material didáctico pertinente para reforzar las habilidades de los movimientos más pequeños de las manos en coordinación con los ojos.

Desde el enfoque constructivista, la psicomotricidad influye en el acceso del desarrollo del conocimiento del niño a través del mundo que lo rodea por medio de los movimientos que realiza. (Piaget, 1969).

Es importante tener en cuenta que antes de comenzar cualquier proceso de investigación en las aulas de clase, los docentes, desde su hacer pedagógico e investigador, se deben comprometer a trabajar en equipo, creando espacios y ambientes significativos que cambien y transformen las clases, mejorando el desarrollo académico estudiantil. Para resolver cualquier problemática a futuro en su rol como profesional, siendo indispensable referirse al carácter

político de la investigación basado en un compromiso explícito de cambio de mi propia práctica, estableciendo una relación dialéctica entre teoría y práctica para la elaboración de distintas soluciones.

Ya que estoy llamada a desempeñar un papel muy importante de investigador y transformador de mi propia práctica con el objetivo de mejorar mi desempeño y formación tanto en las aulas de clase y demás comunidad. Donde la investigación debe tomarse como un eje central colaborativo de las organizaciones y el rol docente de promotores pedagógicos para el mejoramiento de las escuelas, siendo considerada la función más trascendental de la sociedad porque su tarea es despertar la curiosidad y la reflexión. Es importante fomentar y contagiar actitudes de investigación que transforme la educación tradicional con propuestas y estrategias lúdico pedagógicas que permitan la construcción de nuevos conocimientos que generaran motivación en el alumnado para que logren un mejor aprendizaje.

En la educación es de suma importancia el rol del docente transformador e investigador porque permite reforzar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes, por ello debo contribuir desde mi práctica pedagógica motivación, creatividad, innovación y nuevos diseños de estrategias pedagógicas que fortalezcan su desarrollo de enseñanza y desenvolvimiento en su vida diaria, donde el juego es clave como actividad de innovar que orientan ciertos temas de estudio que busca la iniciativa y el interés de los estudiantes de acuerdo con sus necesidades y ritmos de aprendizaje. El claro objetivo de esta pregunta de investigación es contribuir por medio de diferentes actividades lúdico pedagógicas mencionadas anteriormente al desarrollo de la motricidad fina, lo cual resulta esencial en la formación integral de los estudiantes, puesto que a través del movimiento descubren las infinitas posibilidades de acciones de sus cuerpos que se producen en las manos en coordinación con los ojos.

Todas las actividades que propongan los educadores deben corresponder a sus necesidades por medio de una intervención oportuna que garantice el desarrollo de los movimientos más finos que se debe aprovechar y explotar al máximo por medio de actividades significativas que potencialice su aprendizaje, en este sentido influye de forma positiva para mi pregunta de investigación la creación e implementación de nuevas estrategias lúdico pedagógicas adecuadas, dinámicas, creativas y divertidas que no solo rompan con el paradigma tradicional de la educación al contrario su objetivo principal es desarrollar mejores destrezas de motricidad fina en los niños y niñas del grado primero donde la lúdica es indispensable en cualquier área de enseñanza y aprendizaje.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La formación basada en competencias parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral que integra todo proyecto pedagógico en sus diversas actividades, promoviendo todos los niveles educativos y finalmente formando la construcción del aprendizaje autónomo que trasciende el carácter de enfoque educativo o modelo pedagógico antiguo. En este sentido, es importante orientar el aprendizaje de las competencias a la educación que integre el saber, como el saber hacer y saber ser. Como docente en formación y en mi hacer pedagógico, debo tener en cuenta que mi crecimiento personal y profesional, no solo debe referirse a la competitividad, sino ser competente para aportar de forma positiva y cooperativa ante la sociedad en general.

(Tobón, 2010), señala que las competencias no producen ningún cambio significativo, si no cambiamos nuestra manera de pensar y sentir.

Desde mi rol reflexivo debo comprometerme a trabajar con optimismo y en equipo, creando nuevos espacios y ambientes más significativos que rompan el paradigma tradicional de la educación por medio de mi secuencia didáctica que permita transformar las aulas de clase mejorando el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del grado primero del colegio Albert Einstein, donde las actividades significativas y el juego sean esenciales como estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de estas destrezas y movimientos más finos y coordinados de sus manos con los ojos.

La lúdica es definida como una expresión de actividades interactivas con el objetivo de motivar y generar interés hacia el aprendizaje. (Dinello, 2011)

La educación basada en competencias se debe convertir en una alternativa viable para el mejoramiento de los distintos niveles educativos, ya que la docencia metacognitiva consiste en la

comprensión que los docentes en formación realizan del proceso de aprendizaje y enseñanza con el fin de formar nuevas competencias en sus alumnos para afianzar sus propias competencias como profesionales de la pedagogía.

Desde una perspectiva socio formativa es preciso afirmar que los docentes deben poseer competencias necesarias para el desarrollo y el aprendizaje en la construcción de las competencias de los estudiantes, siendo así que desde mi propuesta pedagógica debo promover la motivación, la creatividad y la innovación que busque la iniciativa e interés participativo de los niños y niñas del grado primero por medio de experiencias significativas que fortalezcan su enseñanza y desenvolvimiento en ciertas áreas de sus vidas de acuerdo con sus necesidades y ritmos de aprendizaje. La motricidad fina resulta esencial en la formación integral del alumnado porque por medio del movimiento permite descubrir infinitas posibilidades de acciones de sus cuerpos que se producen generalmente en las manos en coordinación con los ojos.

Las competencias son las que se ponen en acción en las prácticas educativas cotidianas por medio del trabajo en equipo, planeación del proceso educativo y gestión del aprendizaje. En general, la valoración de las competencias en el marco educativo tiene cuatro fines bien claros, tales como la formación, la promoción, la certificación y la mejora de la docencia, este proceso requiere de la integración del saber ser, con el saber conocer y el saber hacer articulado de procesos, instrumentos y estrategias.

Es decir, aprender a ser competente es formarse en la concepción personal más allá de los contenidos académicos tradicionales, se requiere pasar urgentemente a una aplicación de las competencias en el aula que aborden y trasciendan las competencias en los estudiantes desde la formación humana integral con flexibilidad, autocrítica y estudio continuo asumiendo las

competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación, por tanto, la aplicación académica de este concepto debe hacerse a la par. (Tobón, 2010)

Estos saberes anteriormente mencionados deben tomarse como un eje central de trabajo colaborativo y promotor pedagógico para el mejoramiento de las aulas de clase, considerando la formación integral de competencias como la función más viable en la educación porque su tarea es integrar estos saberes. Siendo importante fomentar actitudes con espíritu transformador durante los procesos de aprendizaje, con el fin de cambiar el ámbito escolar con nuevas propuestas y estrategias lúdico pedagógicas que potencialicen el desarrollo de las habilidades de motricidad fina de los estudiantes del grado primero permitiendo en ellos la construcción de conocimientos más enriquecedores acompañados de diferentes capacidades. El docente como el alumnado son el personaje principal de su propia formación tanto personal como profesional, por lo cual deben trabajar para lograr un mejor desempeño académico que les brinde una mejor calidad de vida.

Planeación Didáctica

La secuencia didáctica inicia dando respuesta a la pregunta de investigación, de cómo mejorar por medio de estrategias lúdico pedagógicas el desarrollo de las habilidades de motricidad fina de los once niños y las siete niñas del grado primero del colegio Albert Einstein.

Se titula esta secuencia como juego, me divierto y aprendo, donde se plantearan tres actividades, pero solo dos de ellas se implementaran en las aulas de clase con el fin de dar cumplimiento a las competencias propuestas por esta acción pedagógica de fomentar el interés de los estudiantes por saber y aprender a desarrollar sus habilidades de motricidad fina por medio de estrategias lúdico pedagógicas con material didáctico más divertido e innovador para fortalecer por medio de actividades significativas los movimientos más pequeños, coordinados y precisos de las manos en relación con los ojos, con el objetivo principal que facilite el desenvolvimiento de ciertas actividades cotidianas, permitiendo establecer las bases en el proceso de escritura proporcionado de tal manera en los estudiantes autonomía y seguridad de sí mismos.

El objetivo de esta planeación didáctica se orientó en obtener unos aprendizajes esperados que permitieran identificar y solucionar problemas cotidianos a partir del desarrollo de habilidades de motricidad fina, utilizando diferentes herramientas que incluyeron material lúdico, para el fortalecimiento de los movimientos más pequeños de las manos en coordinación con los ojos. La importancia de descubrir e interactuar en nuevos espacios significativos a través de actividades lúdico pedagógicas que potencialicen estas destrezas, tales como cortar, pintar, rasgar, escribir para finalmente establecer las bases del proceso de escritura que mejoran su desarrollo de aprendizaje académico.

La implementación de cada actividad planteada en esta secuencia, trae consigo estrategias de evaluación con recursos didácticos requeridos para el cumplimiento de esta propuesta pedagógica.

La primera actividad implementada se llama me divierto y aprendo a desarrollar mis propias habilidades de motricidad fina, la cual inicia con un saludo muy cordial y una dinámica de motivación de movimientos de las manos, piedra, papel o tijera uno, dos, tres y juega otra vez, piedra, papel o tijera uno, dos tres, mano derecha papel, mano izquierda papel shussss y también se baila la canción del baile de la cebolla que dice, este es el baile de la cebolla primero la pico y luego a la olla si la cebolla te hace llorar levanto las manos y me pongo a bailar cuál permite activar en ellos la atención para iniciar.

Luego de la dinámica de movimiento de las manos y el baile de la cebolla se comentara en que consiste me divierto y aprendo a desarrollar mis propias habilidades de motricidad fina, en el tablero habrá una cartelera con una dinámica de trabajo bilateral muy divertida para fortalecer en ellos sus movimientos coordinados entre los dedos y los ojos, se le pide a cada niño y niña que pasen y hagan la dinámica en el tablero después de realizar la dinámica de las manos se explica la actividad y se les entregará una ficha realizada en material reciclable de cartón un zapato acompañado del cordón. El objetivo es mejorar en ellos destrezas y habilidades motoras finas; ellos deben empezar a poner el cordón en el zapato llevándolo por cada agujero en forma de x, para que puedan hacer el nudo correcto.

La finalidad de esta actividad permite fortalecer sus capacidades de los movimientos más precisos de las manos en coordinación con los ojos, donde aprenden a atar los zapatos, potencializando la motricidad fina. Para el cierre de la actividad es clave reconocer la importancia de saber si todos lograran realizar la actividad con satisfacción o si se presentaran

inconvenientes, de tal manera que se observara y evaluará a cada niño y niña con preguntas y observándolo al momento de que empiece a atar su zapato para saber si logra cumplir con la actividad y brindar la ayuda necesaria para que cumpla con el objetivo propuesto, atar sus zapatos.

Con la participación activa de cada estudiante al recibir el material didáctico proporcionado para desarrollar esta actividad, permitiendo realizar un registro de observación por medio de fotografías de los aprendizajes obtenidos por esta actividad significativa para el fortalecimiento y mejoramiento de sus habilidades de motricidad fina.

La segunda actividad implementada se llama aprendiendo el reloj de una forma divertida, inicia con un saludo cordial y una dinámica de motivación de movimientos de las manos, mano abierta, mano cerrada, dedo arriba, mano encerrada y volvemos a empezar con mano abierta, mano cerrada, dedo arriba, mano encerrada, mano arriba, mano abajo y lo hacemos rápido. Luego hacemos un juego del teléfono roto con el fin de que descubran el nombre de la actividad el reloj; se pegará en el tablero una cartelera de Educación creativa y significativa con un ejercicio de gimnasia cerebral con la finalidad que todos participen, logrando activar en ellos la atención y concentración de sus manos en coordinación con los ojos lo cual permite activar en ellos la atención.

Luego de la dinámica de movimiento de las manos, el teléfono roto y el ejercicio de gimnasia cerebral en el tablero, se les explica el paso a paso de la actividad llamada aprendiendo el reloj de una forma divertida, con el objetivo de que conozcan las partes del reloj y aprendan e identifiquen las horas del día. Después de explicarles la actividad se les pondrá un video del reloj en el televisor para que comprendan mejor las partes y la hora en el reloj.

Se les entregará el material; el reloj que fue hecho con cartón y potes de gaseosa con tapas reciclables con el fin de que ellos ordenen los números de las horas como pertenece en el reloj y al finalizar sepan ubicar las manecillas del reloj en una hora exacta que se les pida, puesto que la finalidad de esta actividad es fortalecer y mejorar sus habilidades de sus movimientos más pequeños en coordinación de las manos con los ojos y así lograr ordenen el reloj correctamente e identificar la hora exacta del día lo cual permite potencializar la motricidad fina, habilidades matemáticas, atención y concentración de los niños y niñas del grado primero. Finalmente, para el cierre de esta actividad es clave reconocer la importancia de saber si todos lograron realizar la actividad con satisfacción o si tuvieron inconvenientes, de tal manera que se observara y evaluara a cada niño y niña con preguntas al momento de quitar las tapas de cada número y ubicarla en el lugar correcto.

Con la participación activa de cada estudiante al recibir el material didáctico proporcionado para desarrollar esta actividad, permitiendo realizar un registro de observación por medio de fotografías de los aprendizajes obtenidos por esta actividad significativa para el fortalecimiento y mejoramiento de sus habilidades de motricidad fina.

La tercera actividad no implementada se llama Aprendiendo a coser, se da inicio con un saludo y una dinámica de motivación de movimientos de las manos, pez, pez, palma en la cabeza, pez, palma en los pies, tiburón, palma en las orejas, tiburón palma en la nariz y hago shussss ahora vamos a empezar lo cual permite activar en ellos la atención para iniciar.

Luego de la dinámica de movimiento de las manos se les explica la actividad llamada aprendiendo a coser, se les entregara el material que fue hecho con cartulina, los moldes del vestido y la camisa, botones, hilo y agujas sin punta. La idea es que ellos tendrán primeramente que enhebrar la aguja, luego empezar a pegar botón por botón, ya sea en la camisa del niño o el

vestido de la niña, hasta pegarlos todos, siendo la finalidad de esta actividad fortalecer sus habilidades de sus movimientos más pequeños en coordinación con las manos y los ojos donde aprenden a coser, pero se potencializa la motricidad fina.

Para el cierre de esta actividad será clave reconocer la importancia de saber si todos lograron realizar la actividad con satisfacción o si tuvieron inconvenientes, de tal manera que se evaluara a cada niño y niña con preguntas y observándolo al momento de enhebrar la aguja y pegar los botones para saber si logra hacer la actividad se observará si los niños y niñas saben enhebrado una aguja o si alguna vez han cocido algún vestido para sus juguetes lo cual será muy divertido e innovador porque será una experiencia nueva que permitirá evidenciar si tienen dificultades al momento de realizar la actividad y así con ayuda se les orientará para que puedan lograrlo, se les entregara el molde de sus prendas la aguja y los botones para que puedan practicarlo en casa.

Con la participación activa de cada estudiante al recibir el material didáctico proporcionado para desarrollar esta actividad, se hará un registro de observación por medio de fotografías de los aprendizajes obtenidos por esta actividad significativa para el fortalecimiento y mejoramiento de sus habilidades de motricidad fina.

Enfoque Didáctico

El diseño de las actividades realizadas en la secuencia didáctica responde de manera positiva a las características de desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero del colegio Albert Einstein, porque son utilizadas como un ejercicio que le permite al docente explorar nuevas formas de enseñar con el objetivo de fortalecer las habilidades de motricidad fina de los estudiantes reconociéndolos como sujetos únicos y activos con capacidades infinitas que aprenden al interactuar por sí mismos y con el medio que los rodea. Por lo cual es importante el diseño de la planeación didáctica que aborda los estilos y ritmos de aprendizaje que proponen ambientes de mejora en el desarrollo de los movimientos más pequeños de la mano en coordinación con los ojos, llevándolos a realizar diferentes actividades cotidianas tales como cortar, rasgar, dibujar, escribir, atarse los cordones entre otras. Con el fin de crear seres humanos más autónomos y seguros de sí mismos.

Las actividades diseñadas en esta secuencia didáctica atienden a las necesidades de aprendizaje de los niños y niñas del grado primero, porque por medio de estos espacios significativos se logra garantizar nuevos conocimientos que permite dotarlos de habilidades y destrezas por medio del juego y demás estrategias lúdico pedagógicas durante su proceso de aprendizaje.

Esta planeación didáctica diseñada favorece el desarrollo de las competencias porque potencializa el conocimiento del hacer a saber hacer, brindándoles a los niños y niñas más posibilidades de un mejor desarrollo autónomo para comprender el mundo que los rodea, ya que por medio del juego y demás estrategias lúdico pedagógicas identifican objetos y muestran interés y dominio al saber cómo usarlos. Por ejemplo, cuando deben aprender como amarrarse, los cordones de los zapatos se ven enfrentados a una situación problema que deben solucionar,

coordinando sus movimientos finos de las manos para hacer el nudo y finalmente un amarre seguro de los cordones. Al enfrentarse a esta tarea les permite comprender los movimientos que deben realizar donde la situación problema pasa a una rutina aprendida.

Estos saberes previos se deben tener en cuenta en el desarrollo integral de los niños y niñas a lo largo de su vida porque construyen nuevos conocimientos de saber y saber hacer, en este contexto, se potencializa su proceso de aprendizaje provocando un cambio a la hora de interactuar y relacionarse con el mundo que los rodea, su manera de pensar y participar cada vez con mayor autonomía, motivación y creatividad conectándolos con aquello que aprenden ampliando sus capacidades y habilidades. La oportuna atención de las destrezas de motricidad fina en los niños y niñas prevé con anterioridad consecuencias a futuro en el desenvolvimiento de diferentes actividades cotidianas que dan premisa a la iniciación de la escritura, por esta razón es clave propiciar en las aulas de clase por medio de estrategias lúdico pedagógicas estos saberes, ritmos de aprendizaje que mejoraran su atención y coordinación óculo-manual.

Puesto que la ausencia de la motricidad fina en los infantes trae consigo falencias tales como torpeza motriz al momento de escribir, generando inseguridad para realizar cualquier actividad, ya sea académica o de la cotidianidad.

Por medio de experiencias significativas donde el juego asume un rol importante, se logra crear un ambiente divertido y desafiante en la construcción de nuevos saberes. Desde mi rol como docente innovador y trasformador me permite acompañar, atender e impartir la atención y el cuidado necesario para el pleno desarrollo de sus habilidades y capacidades cognitivas, afectivas y sociales.

Implementación

Esta actividad llamada me divierto y aprendo a desarrollar mis propias habilidades de motricidad fina, fue implementada el día 18 de octubre del 2023 en el colegio Albert Einstein con los niños y niñas del grado primero en la jornada de la mañana con el objetivo de enseñarles a amarrarse de forma correcta los cordones de sus zapatos. En esta sesión se tuvo en cuenta las necesidades educativas de los participantes para alcanzar los aprendizajes esperados tales como; identificar y solucionar problemas cotidianos a partir de sus conocimientos y demás habilidades de motricidad fina.

El material didáctico propuesto para esta actividad fue creado acorde y pensando en solucionar la problemática observada en el aula con el fin de fortalecer el desarrollo de las destrezas de las manos en coordinación con los ojos, contó con un ambiente muy práctico y divertido donde se buscaba el protagonismo por completo de los niños y niñas facilitando de tal forma lo propuesto en esta actividad. Dando cumplimiento en el tiempo propuesto por la sesión, pero pienso que es de suma importancia crear e implementar más de estos espacios significativos con el fin de fortalecer las capacidades de todos los estudiantes; Estas estrategias lúdico pedagógicas responden de forma positiva y asertiva a las necesidades de los participantes porque tiene como fin mejorar la coordinación de los movimientos más pequeños.

Considerando primordialmente que al desarrollar estas habilidades se logra responder a los aprendizajes esperados por estas secuencias didácticas que buscan reconocer la importancia de descubrir e interactuar en nuevos espacios significativos a través del juego y demás actividades lúdico, pedagógicas que potencialicen estas habilidades tales como cortar, pintar, rasgar, escribir entre otras. Que den cumplimiento de las competencias propuestas en esta actividad para que la estrategia de evaluación planteada y las acciones realizadas durante esta

intervención pedagógica promuevan de forma asertiva, práctica, didáctica e innovadora los aprendizajes esperados por esta sesión transformando los ambientes educativos en el desarrollo y fortalecimiento de estas destrezas.

La segunda actividad implementada en esta secuencia inicia con un saludo cordial en el patio de la institución, luego de una dinámica de motivación de movimientos de las manos, mano abierta, mano cerrada, dedo arriba, mano encerrada y volvemos a empezar con mano abierta, mano cerrada, dedo arriba, mano encerrada, mano arriba, mano abajo y lo hacemos rápido para luego hacer un juego del teléfono roto con el fin de que descubran el nombre de la actividad el reloj. Lo cual permite activar en ellos la atención para comenzar, se pasará al salón después de la dinámica de motivación y se les explicará detalladamente la actividad llamada aprendiendo el reloj de una forma divertida, con el objetivo de que conozcan las partes del reloj y aprendan e identifiquen las horas del día, en el televisor se les pondrá un video del reloj educativo para que comprendan mejor las partes y la hora en el reloj.

Mientras ven el video se les irá entregando el reloj que fue hecho con cartón y potes de gaseosa con tapas reciclables con el fin de que ellos ordenen los números de las horas como pertenece en el reloj, fortaleciendo sus habilidades en coordinación de sus manos con relación a los ojos y así aprendan a ubicar las manecillas del reloj en una hora exacta que se les pida con el objetivo de mejorar estas destrezas y así lograr que ordenen el reloj correctamente e identificar la hora exacta del día lo cual permite potencializar la motricidad fina, habilidades matemáticas, atención y concentración de los niños y niñas del grado primero.

Finalmente, será clave saber si todos lograron realizar la actividad con satisfacción o si tuvieron inconvenientes, de tal manera que se observará y evaluará a cada niño y niña con

preguntas al momento de quitar las tapas de cada número y ubicarla en el lugar correcto y así se logrará saber si todos realizaron con éxito la actividad donde aprenden mejor la hora en el reloj.

Los recursos didácticos utilizados para estas actividades logran cumplir con el aprendizaje esperado, ya que es un material práctico, fácil y muy innovador que permite desarrollar no solo sus habilidades motoras, sino su imaginación, creatividad y participación activa al momento de realizar cualquier actividad, con este material se busca transformar las aulas educativas para que por medio de elementos reciclables se creen nuevas herramientas que faciliten el desarrollo de aprendizaje y enseñanza de los estudiantes. Siendo un beneficio más económico con el fin que todos gocen del material creado y así se potencie estas habilidades y también se logre establecer las bases del proceso de escritura que mejoran su desarrollo de aprendizaje académico, creando seres más autónomos e independientes, con imaginación y creatividad no solo durante su proceso académico, sino a lo largo de sus vidas tanto en lo personal como profesional.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Durante la aplicación de la secuencia se obtuvieron muestras favorables que fortalecieron el desarrollo de las habilidades de motoras finas de los niños y niñas del grado primero del colegio Albert Einstein, permitiéndoles adquirir mayores destrezas en el desenvolvimiento de actividades básicas por medio del juego y estrategias lúdico pedagógicas que fomenta en ellos la sano hábito de participar, experimentar y aprender donde el objetivo de esta secuencia didáctica es diseñar e implementar nuevas herramientas y material didáctico adecuado que fortalezca los movimientos más pequeños de las manos en coordinación de los ojos. Por esta razón es importante tener en cuenta que antes de comenzar cualquier secuencia didáctica, como docentes, desde nuestro quehacer pedagógico e investigador, nos debemos comprometer a trabajar en equipo para crear nuevos espacios y ambientes significativos dentro y fuera de las aulas de clase con el fin de potenciar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

Uno de los aspectos más favorables que se deben destacar en esta intervención pedagógica es el cumplimiento de las competencias propuestas en la secuencia por actividades y material didáctico que permitió el mejoramiento de habilidades de motricidad fina de los niños y niñas del grado primero, lo cual promueve de forma asertiva, práctica, didáctica e innovadora los aprendizajes esperados por esta sección transformando los espacios educativos en el desarrollo de estas destrezas. Aunque se debe reforzar y facilitar más continuamente en aulas educativas espacios de atención y ayuda a estas falencias, por lo cual hay que contagiar actitudes de investigación con el fin de transformar la educación tradicional con propuestas y estrategias lúdico pedagógicas que permitan la construcción de nuevos conocimientos que generaran motivación en el alumnado debido a que ellos son el personaje principal para que logren un mejor aprendizaje.

El diseño de las actividades realizadas en esta secuencia didáctica responde de forma asertiva a las características de desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, porque son utilizadas como un ejercicio que le permite al docente explorar nuevas formas de enseñar con el objetivo de fortalecer las habilidades de motricidad fina de los estudiantes reconociéndolos como sujetos únicos y activos con capacidades infinitas que aprenden al interactuar por sí mismos y con el medio que los rodea. Siendo necesario la planeación didáctica que aborda los estilos y ritmos de aprendizaje que proponen ambientes de mejora en el desarrollo de los movimientos más pequeños de la mano en coordinación con los ojos, llevándolos a realizar diferentes actividades cotidianas tales como cortar, rasgar, dibujar, escribir, atarse los zapatos entre otras; con el fin de crear seres humanos más autónomos. Estas actividades atienden a las necesidades de aprendizaje del grado primero con espacios significativos que garanticen nuevos conocimientos para dotarlos de capacidades con ayuda del juego y demás estrategias lúdico pedagógicas durante su proceso de aprendizaje.

La secuencia didáctica diseñada favorece el desarrollo de las competencias porque potencializa el conocimiento del hacer a saber hacer, brindándole al alumnado más posibilidades de un mejor desarrollo autónomo para comprender el mundo que los rodea, porque por medio del juego y demás estrategias identifican objetos, muestran interés y dominio al saber cómo usarlos. Por ejemplo, cuando deben aprender como amarrarse, los cordones de los zapatos se ven enfrentados a una situación, problema que deben solucionar, coordinando sus movimientos finos de las manos para hacer el nudo y finalmente un amarre seguro de los cordones. Al enfrentarse a esta tarea les permite comprender los movimientos que deben realizar donde la situación problema pasa a una rutina aprendida. Estos saberes previos se deben tener en cuenta en el desarrollo integral de los niños y niñas a lo largo de su vida porque construyen nuevos

conocimientos de saber y saber hacer, en este contexto se potencializa su proceso de aprendizaje, provocando en ellos una transformación en su forma de interactuar.

En mi quehacer como profesional seguiré trabajando desde esta secuencia didáctica diseñada porque pienso que es importancia abordar esta temática en todas las áreas de la vida del ser humano, donde la oportuna atención al desarrollo de las habilidades de motricidad fina en los niños y niñas prevé con anterioridad consecuencias a futuro en el desenvolvimiento de diferentes actividades y finalmente premisa la iniciación de la escritura, por esta razón es clave propiciar en las aulas de clase por medio del juego y demás estrategias lúdico pedagógicas estos saberes y ritmos de aprendizaje que mejoren su atención y coordinación óculo-manual. La ausencia de la motricidad fina trae consigo falencias, torpeza motriz al momento de escribir, generando inseguridad para realizar cualquier actividad, ya sea académica o de la cotidianidad.

Los logros alcanzados durante este proceso de planeación didáctica han sido sumamente provechosos tanto para mi formación como profesional como para el desarrollo de las habilidades de motricidad fina de los niños y niñas del grado primero, dejando innumerables beneficios en sus aprendizajes porque he priorizado y ofrecido la atención y el material adecuado para la solución a la problemática abordada, por medio de experiencias significativas donde el juego asume un rol importante porque crea un ambiente divertido pero aun así desafiante en la construcción de nuevos saberes.

Siendo indispensable esta planeación durante mi ejercicio de práctica pedagógica porque me formo como docente innovador y transformador, lo cual me permite acompañar, atender e impartir la atención y el cuidado necesario para el pleno desarrollo de sus habilidades y capacidades cognitivas, afectivas y sociales de los estudiantes.

Conclusión

Como docentes, desde nuestro quehacer pedagógico e investigador antes de iniciar una secuencia didáctica debemos comprometernos a trabajar en equipo para crear nuevos espacios y ambientes significativos dentro y fuera de las aulas de clase, con el fin de potenciar el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes lo cual promueve de forma asertiva, práctica, didáctica e innovadora los aprendizajes esperados por esta sección. Estos espacios educativos en el desarrollo de estas destrezas dan cumplimiento de las competencias propuestas en la planeación con actividades y material práctico que permitió el mejoramiento de habilidades de motricidad fina.

Esta planeación didáctica propuesta en esta acción pedagógica fue asertiva según el rango abordado de los niños y niñas del grado primero del colegio Albert Einstein, porque logra dar cumplimiento a las dificultades de los estudiantes por medio de las competencias propuestas de fomentar y fortalecer la motricidad fina, gracias a estas actividades significativas se logra potenciar el desarrollo integral de los infantes aunque es clave mencionar que hizo falta tener nuevos espacios en las aulas educativas para seguir implementando estas experiencias que buscan no solo transformar la vida de los estudiantes, también cambiar la educación tradicional.

Dentro de los propósitos propuestos en el diseño de las estrategias lúdico pedagógicas, se logra evidenciar que por medio del juego y demás ambientes significativos se logra reconocer la importancia de fortalecer las habilidades de los movimientos más pequeños de las manos en coordinación con los ojos de los infantes llevándolos a progresar de manera satisfactoria el desarrollo de sus capacidades.

Aunque es de notar que se presentaron algunas dificultades en la realización de algunas actividades porque claramente algunos niños no demuestran el mismo desarrollo y nivel de

destreza de sus movimientos finos, pero aun así se guía oportunamente para que todos logren cumplir con las competencias propuestas en el área de educación física.

Durante esta propuesta pedagógica se logra obtener un sinfín de conocimientos y saberes que enriquecieron el nivel de formación del docente porque gracias a los contenidos brindados por las unidades permiten entender de una forma más amplia la importancia de utilizar estos saberes para ponerlos en continuidad con el entorno educativo llevando a no solo mejorar mis aprendizajes sino el de los estudiantes y demás sociedad en general. Este diplomado sirvió de profundización en el desarrollo, creación e implementación de proyectos pedagógicos significativos que cumplen con un propósito específico, cambiando nuestra manera de pensar y actuar frente a cualquier problemática observada, ya sea dentro o fuera de las aulas de clase.

Proyectándonos a crear más estrategias lúdico pedagógicas en el fortalecimiento no solo de las habilidades de motricidad fina durante el proceso integral de los estudiantes, sino que dando cumplimiento total a aspectos básicos al ser un docente innovador y transformador que crea, diseña e implementa actividades significativas durante las prácticas pedagógicas dejando un inicio de la importancia de crear estos espacios en las aulas de clase.

Referencias Bibliográficas

El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1815-76962019000200222#b23

El rincón literario como medio para fortalecer los vínculos familiares y el amor hacia la lectura, en los niños y niñas de 4 años del corregimiento Bábega, municipio de silos, norte de Santander.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/53308/mrflorezm.pdf?sequence=1&isallowed=y>

El método Montessori en la enseñanza básica:

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1990-86442022000200191#b14

Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos.

https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/ano2018no14_70_80.pdf

Formación del desarrollo infantil y de competencias en la primera infancia:

file:///c:/users/lenovo/downloads/articles210305_archivo_pdf%20competencias%20en%20la%20primera%20infancia.pdf

Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar:

[file:///c:/users/lenovo/downloads/dialnet-importanciadeldesarrollodelamotricidadfinaenlaetap-8274431%20\(2\).pdf](file:///c:/users/lenovo/downloads/dialnet-importanciadeldesarrollodelamotricidadfinaenlaetap-8274431%20(2).pdf)

la lectoescritura y las matemáticas como estrategias mediadoras en el proceso de revolución y transformación escolar en los niños y niñas del grado 5° del colegio Cosmo

<schools.https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/56205/mlbolivara.pdf?cv=1&isallowed=y&sequence=3>

La motricidad fina en los niños y las niñas de la primera

infancia:<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera-infancia.html>

Medina, e. y Tobón, s. (2010). *formación integral y competencias. pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*

Montessori y el desarrollo motriz de los niños.

<https://elcajondeminochero.wordpress.com/2011/03/27/montessori-y-el-desarrollo-motriz/>

Motricidad fina <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002364.htm#:~:text=el%20control%20de%20la%20motricidad,dedo%20c3%adndice%20y%20el%20pulgar.>

Pérez abril, m. (2003). *la investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. pedagogía y saberes*, 18, 70–74. [https://doi-](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

[org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74](https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74)

Ramos Galarza, c. a. (2016). *la pregunta de investigación. avances en psicología*, 24(1), 23–31.

<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Referentes técnicos para la educación inicial:

<file:///c:/users/lenovo/downloads/referentes%20t%c3%a9cnicos%20para%20la%20educaci%c3%b3n%20inicial.pdf>

Teorías y/o enfoques de motricidad fina a) Piaget y el desarrollo motor de los niños:

<https://1library.co/article/teor%c3%adas-enfoques-motricidad-fina-piaget-desarrollo-motor-ni%c3%b1os.zx5ew25>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

<https://unadvirtualedu.sharepoint.com/:f:/r/sites/DIPOMADO16-042023/Shared%20Documents/ANALISIS%20ACTIVIDAD%201%20Y%202%20-%20ANGIE%20DUARTE-%201090489404?csf=1&web=1&e=S9QMxo>