

**El juego como herramienta pedagógica para potenciar la motricidad fina en los
estudiantes de grado preescolar de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz,
municipio de Timaná (Huila), durante el primer semestre de 2025**

Maryuri Dayana Arroyo Salamanca

Asesor

Carmen Eliza Valencia Rentería

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado de Práctica e Investigación Pedagógica

2025

Resumen

Este documento surge de un enriquecedor ejercicio de investigación formativa, realizado como parte de un proyecto de diplomado, que permitió analizar a profundidad la práctica pedagógica y la investigación educativa. La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, del municipio de Timaná en el departamento del Huila, trabajando con niños del grado preescolar. El propósito principal del estudio fue desarrollar y potenciar la motricidad fina de los pequeños mediante la creación de actividades y experiencias centradas en juegos de precisión y coordinación. Este proceso se abordó desde un enfoque cualitativo y experimental, integrando el aprendizaje a través del juego, y reconociendo los impactos positivos que tiene en la autonomía y confianza de los niños. Los resultados fueron más que alentadores. La incorporación de estas dinámicas lúdicas no solo contribuyó de manera significativa a la mejora de las habilidades motoras finas de los estudiantes, sino que también impulsó su motivación y fortaleció las interacciones sociales entre ellos. En resumen, este estudio destaca la importancia del juego como herramienta pedagógica clave en la educación infantil y en el desarrollo integral de los niños.

Palabras clave: motricidad fina, aprendizaje a través del juego, educación infantil, autonomía, coordinación.

Abstract

This document arises from an enriching formative research exercise, conducted as part of a diploma project, which allowed for an in-depth analysis of pedagogical practice and educational research. The research was conducted at the La Gaitana Educational Institution, La Cruz campus, in the municipality of Timaná, Huila department, working with preschool children. The main purpose of the study was to develop and enhance children's fine motor skills by creating activities and experiences centered on games of precision and coordination. This process was approached from a qualitative and experimental perspective, integrating learning through play and recognizing the positive impacts it has on children's autonomy and confidence. The results were more than encouraging. The incorporation of these playful dynamics not only significantly contributed to the improvement of students' fine motor skills but also boosted their motivation and strengthened social interactions. In summary, this study highlights the importance of play as a key pedagogical tool in early childhood education and in children's holistic development.

Keywords: fine motor skills, learning through play, early childhood education, autonomy, coordination.

Tabla de Contenido

Introducción	7
Caracterización	9
Planteamiento del Problema	11
Pregunta de Investigación	13
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Marcos de Referencia	15
Referentes Conceptuales.....	15
Motricidad Fina:.....	15
Aprendizaje Basado en Juegos.....	15
Equidad Educativa	15
Referentes Teóricos	16
Referentes Técnicos	18
Referentes Legales	19
Referentes Éticos	20
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis.....	21
Técnicas para la Recolección de Datos.....	21
Categorías para el Análisis de Datos	22
Habilidades Motoras Finas	22

Interacción con las Actividades Lúdicas:	22
Percepciones de los Estudiantes Respecto a su Participación en las Actividades. ...	23
Resultados.....	24
Conclusiones y Recomendaciones.....	30
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices.....	34

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	34
--	----

Introducción

En el mundo de la educación infantil, el desarrollo de la motricidad fina ocupa un lugar fundamental. Estas habilidades, que permiten a los niños realizar movimientos precisos con sus manos, no solo mejoran su destreza manual, sino también su confianza, autonomía y preparación para desafíos futuros como aprender a escribir o manipular útiles escolares. Sin embargo, en comunidades vulnerables, muchos niños encuentran obstáculos en este proceso debido a la falta de herramientas educativas adecuadas y un entorno que estimule su desarrollo.

En este contexto, el juego se convierte en una gran solución. Las estrategias educativas basadas en actividades lúdicas ofrecen una forma natural y emocionante de fortalecer estas habilidades. Aunque las metodologías han avanzado mucho, todavía existe una brecha en el desarrollo de la motricidad fina entre los niños de preescolar en entornos con recursos limitados. Aunque la investigación ha demostrado que el juego favorece el aprendizaje y las capacidades psicomotrices, su implementación sigue siendo escasa en algunas instituciones.

Por eso, esta investigación busca marcar una diferencia. El objetivo es fortalecer la motricidad fina de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, mediante experiencias de juego diseñadas para fomentar la precisión y la coordinación. Para lograrlo, se llevará a cabo un análisis detallado, observando cómo los niños responden a diversas actividades prácticas y registrando su progreso a través de entrevistas, observaciones y documentos.

Los resultados ya están mostrando algo inspirador: el juego no solo mejora estas habilidades motoras, sino que también incrementa la motivación y la participación activa de los niños en el aula. A lo largo de este informe, se explorarán todos los hallazgos obtenidos,

subrayando cómo el aprendizaje basado en el juego puede ser dinámico, efectivo y adaptarse perfectamente a las necesidades de los pequeños.

Caracterización

El estudio se desarrolla en la institución educativa La Gaitana, sede La Cruz, ubicada en el sur del departamento del Huila, en el municipio de Timaná, en el barrio La Cruz; un barrio compuesto por familias de estratos 1 y 2. Esta institución atiende a los estudiantes de primaria en jornada de la mañana, de 7:30 am a 12:00 pm. Parte de su infraestructura incluye un salón de tecnología, polideportivo, espacios recreativos amplios y acceso a todos los servicios públicos.

Esta comunidad educativa está conformada por familias de ingresos bajos y medios, con casos aislados de vulnerabilidad socioeconómica. En general, las familias se dedican al desarrollo de trabajos informales como vendedores de alimentos, trabajos del campo y muchos hogares dependen solo del ingreso de uno de los padres, mientras que las mujeres se dedican a las labores del hogar debido a la presencia de más hijos pequeños.

El grupo seleccionado para el estudio está conformado por 25 estudiantes del grado preescolar, con edades de 4 a 5 años. Un gran porcentaje de los estudiantes provienen de hogares de bajo ingreso y algunos tienen dificultades para acceder a herramientas educativas, como computadoras y medios digitales para profundizar sus estudios.

Algunos de los estudiantes de este grupo presentan dificultades en el desarrollo adecuado de la motricidad fina, como la manipulación de utensilios de escritura, recortar con tijeras y ensamblar rompecabezas. Por eso, es muy importante usar nuevas formas de enseñanza como el juego, sobre todo juego para trabajar los pequeños movimientos, para ayudar a mejorar esta habilidad. Al respecto, hay diversos asuntos que pueden afectar el progreso de las habilidades de movimientos pequeños.

El primero es el entorno económico de los niños. Los que viven en hogares pobres a veces no tienen tantas opciones para buena educación porque les faltan materiales para aprender.

También, el estrés que sienten los padres debidos al dinero puede hacer que sea más difícil para ellos ofrecer un ambiente bueno. El segundo aspecto es el lugar donde los niños crecen, incluyendo poca acceso a cosas para aprender o mucho tiempo frente pantallas como televisores que puede limitar su manera de trabajar con manos. Estos factores nos llevan a diseñar estrategias de enseñanza que respondan a las necesidades del grupo de alumnos.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado preescolar en la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, a pesar de provenir en su mayoría de hogares de bajos ingresos y enfrentar desafíos socioeconómicos, han demostrado un notable entusiasmo y participación en sus actividades de aprendizaje. Este grupo de 25 niños y niñas, con edades entre 4 y 5 años, ha mostrado fortalezas significativas en áreas como la socialización y el trabajo en equipo. Los éxitos que han alcanzado hasta ahora, como la capacidad de seguir instrucciones y colaborar en trabajos de grupo, revelan un entorno de aprendizaje donde los docentes han logrado captar el interés y la participación de los estudiantes.

Sin embargo, las metodologías de enseñanza aplicadas hasta el momento, aunque enriquecidas por actividades lúdicas, presentan limitaciones en el desarrollo de habilidades motrices finas. A pesar de que actividades como pintar con los dedos y realizar rompecabezas contribuyen a la participación y el entusiasmo, no han generado mejoras significativas en habilidades esenciales, como el manejo adecuado de lápices y tijeras.

En cuanto a las estrategias pedagógicas empleadas, las actividades actuales se centran en el juego y la socialización, lo que ha dado buenos resultados en términos sociales y cognitivos. No obstante, se ha observado que, en términos de motricidad fina, estas actividades no han cumplido con las expectativas de mejorar las habilidades de precisión motriz. Los estudiantes continúan mostrando dificultades en tareas que requieren un control más fino de los movimientos de las manos, lo que es crucial para el desarrollo de la autonomía y la destreza en actividades cotidianas, como escribir, recortar o abotonar.

Es por esto que se plantea la necesidad de introducir una nueva variable que medie el aprendizaje en este sentido: la implementación de juegos diseñados para promover la precisión y

la coordinación motriz. Se espera que este cambio pueda mejorar significativamente las habilidades motoras finas de los estudiantes, ya que las actividades de juego como el ensartado de cuentas, el doblado de papel o la realización de punteos pueden promover un control más preciso y la mejora de la destreza manual. La hipótesis planteada es que la introducción de estas actividades lúdicas de precisión mejorará el desarrollo de las habilidades motrices finas de los estudiantes y, por ende, su rendimiento en tareas que requieren destreza manual.

En resumen, la brecha de conocimiento que se busca abordar radica en la falta de métodos adecuados para promover el desarrollo de la motricidad fina en niños de entornos desfavorecidos. A pesar de los logros obtenidos en términos de desarrollo social y cognitivo, la falta de herramientas adecuadas y la escasa atención al desarrollo motor en las actividades actuales limita el progreso en esta área crucial. Esta investigación se propone explorar cómo la integración de juegos que favorezcan la motricidad fina puede reducir esta brecha y mejorar los resultados de aprendizaje en este aspecto específico, permitiendo a los estudiantes un desarrollo más equilibrado y equitativo.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, (Huila), a través del diseño de experiencias de juegos de precisión y coordinación durante el primer semestre de 2025?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, (Huila), a través del diseño de experiencias de juegos de precisión y coordinación durante el primer semestre de 2025

Objetivos Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, (Huila) A experiencias de juegos de precisión y coordinación.

Movilizar las habilidades motoras finas en los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz (Huila) a través de la experimentación con experiencias de juegos de precisión y coordinación

Reconocer los cambios en las habilidades motoras finas de los estudiantes de grado preescolar de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, (Huila), una vez se ponen en marcha experiencias de juegos de precisión y coordinación.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Motricidad Fina:

La motricidad fina se refiere a la capacidad de realizar movimientos pequeños y precisos que implican la coordinación de músculos finos, como los de los dedos y las manos. Es esencial para el desarrollo de habilidades manuales precisas en la infancia, como escribir, dibujar o recortar. Su fortalecimiento a través de actividades lúdicas no solo beneficia la destreza física, sino que también mejora el aprendizaje integral tal como propone López (2024).

Aprendizaje Basado en Juegos

Este enfoque pedagógico involucra actividades lúdicas hechas estructuradas o de manera espontánea como herramienta para el aprendizaje. El aprendizaje basado en juego busca involucrar al estudiante en experiencias con sentido en donde el juego no es solo entretenimiento sino también un medio para el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y motoras promoviendo la creatividad, colaboración y resolución de problemas (Ortiz, 2021).

Equidad Educativa

Se refiere al principio de proporcionar igualdad de oportunidades para que todos los estudiantes, independientemente de sus circunstancias sociales, económicas, culturales o geográficas, tengan acceso a una educación de calidad. La equidad educativa implica identificar y eliminar barreras que puedan dificultar el aprendizaje de grupos vulnerables, promoviendo la inclusión y garantizando que cada estudiante reciba los apoyos necesarios para alcanzar su máximo potencial ([UNICEF], 2022).

Referentes Teóricos

Según Piaget (1972), durante la etapa preoperacional (2-7 años), los niños aprenden a través de la interacción con el entorno y actividades simbólicas. Las actividades lúdicas son clave en esta etapa porque fomentan la coordinación ojo-mano, la precisión manual y habilidades cognitivas como la atención y la resolución de problemas. Así, estas actividades no solo fortalecen la motricidad fina, sino que también potencian el desarrollo cognitivo al integrar el aprendizaje activo y las experiencias prácticas.

A su vez, Vygotsky (1978) introduce la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) como la distancia entre lo que un niño puede hacer por sí solo y lo que logra con ayuda de otros. Este concepto es fundamental para el desarrollo de la motricidad fina, ya que permite diseñar actividades desafiantes pero alcanzables mediante la guía social y el uso de herramientas culturales, como el aprendizaje del uso de tijeras o lápices.

Por su parte, la propuesta de Gardner (1983) sobre las inteligencias múltiples, y en particular la inteligencia corporal-cinestésica, guarda una relación directa con el desarrollo de habilidades motoras en la infancia. Esta inteligencia enfatiza la capacidad de controlar y coordinar los movimientos del cuerpo, lo cual es esencial para actividades que requieren motricidad fina, como escribir, dibujar, recortar o construir.

Así mismo, Ausubel (1963) destaca que el aprendizaje significativo ocurre al conectar nuevos conocimientos con lo que el estudiante ya sabe. Por ejemplo, si un niño ya domina el uso de bloques grandes para construir, una actividad lúdica como encajar piezas pequeñas en un rompecabezas le ayuda a avanzar hacia movimientos más precisos. Esta conexión refuerza las habilidades existentes y facilita el aprendizaje de nuevas destrezas relacionadas con la motricidad fina.

En esta misma línea, Montessori (1912) enfatizó que las actividades prácticas y manipulativas son esenciales en el desarrollo infantil, ya que permiten a los niños aprender mediante la experiencia directa y activa. Según su teoría, los niños presentan una mente absorbente, especialmente en los primeros años de vida, lo que les permite internalizar conceptos y habilidades a través de la interacción constante con materiales didácticos.

En conjunto, los autores mencionados destacan la importancia crítica de la motricidad fina en la educación preescolar. Coinciden en que la capacidad de actuación motora del maestro tiene un impacto inmediato en el desarrollo integral del niño. A partir de estas perspectivas, se propone un sistema de actividades dividido en etapas para diagnosticar, ejecutar y evaluar el progreso en habilidades como el caligrama, el recorte y el coloreado. En consecuencia, este marco metodológico resulta especialmente relevante, ya que subraya la necesidad de diseñar actividades específicas que fortalezcan la motricidad fina en contextos educativos desfavorecidos.

En este sentido, Medrano y Arcia (2021) estudiaron el impacto de la motricidad fina en el proceso de aprendizaje de la escritura escolar. El estudio en cuestión señaló que tales actividades como cortar o tomar nota utilizando lápices reducían la puntuación en la tasa de error, mejoraban la coordinación de las manos con los ojos y la precisión; por lo tanto, los autores concluyen que tales actividades, por lo tanto, están interrelacionadas. Por lo tanto, este enfoque es relevante para el estudio dado.

Un resumen interesante de este punto es el que plantean Márquez y Martínez (2024); quienes proponen que la competencia motora fina no solo involucra movimientos de precisión, sino que también está directamente relacionada con la estimulación cerebral en funciones relacionadas al control motor y la función ejecutiva, como la memoria de trabajo, la atención y la

planificación. Siendo estas funciones necesarias para resolver problemas, comprender el concepto y las tareas escolares.

Por otro lado, también hay actividades que ayudan a cultivar la concentración pero que requieren motricidad fina. Un ejemplo son los niños que ensartan piezas o dibujan con más detalles; aunque puedan parecer actos simples, también fomentan el enfoque en la tarea, la planificación de los movimientos y la coordinación ojo-mano, esto influye en mi capacidad para desarrollar tareas académicas como la escritura o el uso de reliquias escolares.

El valor agregado de los juegos y actividades lúdicas radica en que son la forma más natural y divertida de desarrollar estas habilidades. A la vez, contribuyen a la autonomía, el aprendizaje por prueba y error, y la creatividad del niño. De esta forma, no solo aumentan los músculos pequeños, sino cualquier aspecto de la personalidad del niño se basa en las áreas cognitivas, sociales y emocionales.

Referentes Técnicos

El marco de referencia en cuanto a la educación inicial ofrece varios documentos técnicos que enuncian directrices relevantes para mejorar la calidad educativa y apoyar el desarrollo integral del niño durante los primeros años de la vida. La Nota Técnica sobre Educación Inicial del Ministerio de Educación Nacional de Colombia destaca la importancia de enfoques metodológicos novedosos, tales como el juego activo como método de aprendizaje, y aborda la problemática de la equidad educativa en los entornos frágiles. Además, el Informe de la UNESCO sobre Inclusión y Educación también se ocupa de las políticas educativas que promueven la igualdad y la inclusión, con ejemplos de políticas en las que se han implementado estrategias exitosas de estimulación de las habilidades motoras y cognitivas de los niños mediante el enfoque lúdico.

Referentes Legales

En Colombia, el marco legal establece lineamientos fundamentales para garantizar la existencia de una educación inicial de calidad y con equidad. La Ley General de Educación define los elementos básicos del servicio educativo: Sus objetivos, principios, garantías, los derechos y deberes de los educandos y sus padres y docentes y de los educadores. En este sentido, la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana de su dignidad, de sus derechos de sus responsabilidades. Así, este documento sienta los principios educativos, donde destaca el desarrollo integral en preescolar; la motricidad fina hace parte del desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños.

Por su parte, el decreto 2247 de 1997 por el cual se regula la prestación del servicio educativo en el nivel preescolar regula, normalmente, la prestación del servicio educativo en preescolar y enfatiza en las actividades para favorecer el desprendimiento físico, socioemocional y cognitivo de los pequeños.

De igual manera, el Decreto 1860 de 1994 establece cómo se deben organizar las actividades educativas en las escuelas, promoviendo métodos que se adapten a las necesidades de los niños. Por ejemplo, se fomenta el aprendizaje lúdico para ayudar a mejorar su motricidad fina.

Además, la Ley 1098 de 2006 o Código de Infancia y Adolescencia asegura que se respeten los derechos de los niños, garantizando que todos tengan acceso a una educación que favorezca su desarrollo integral. Por último, la Política Pública de Educación Inicial en el Marco de la Atención Integral apoya a las estrategias educativas que se enfocan en el desarrollo temprano de los niños, prestando especial atención al desarrollo motriz, especialmente en

situaciones vulnerables. Estas leyes respaldan la adopción de métodos innovadores y subrayan la importancia de ofrecer una educación inclusiva y de calidad desde la primera infancia.

Referentes Éticos

En las investigaciones en el campo educativo, resulta fundamental actuar bajo principios éticos que garanticen el respeto y la protección de todos los participantes. Un primer aspecto esencial es la obtención del consentimiento informado de los padres o cuidadores antes de realizar cualquier actividad con los estudiantes. Este documento debe presentar, de manera clara y comprensible, los objetivos del estudio, la forma en que se desarrollará, los posibles beneficios y los riesgos asociados. Igualmente, es indispensable asegurar que la participación sea completamente voluntaria y que el proceso se lleve a cabo con total transparencia. La protección de la privacidad y la confidencialidad de los datos personales de los estudiantes, sus familias y los docentes también debe ser una prioridad, utilizando estrategias como la asignación de seudónimos y la implementación de medidas de seguridad para resguardar la información sensible.

En cuanto al principio de beneficencia, este orienta las investigaciones hacia el bienestar de los estudiantes, buscando evitar cualquier daño físico, emocional o la generación de estrés innecesario. Todas las actividades deben enfocarse en promover su desarrollo y aprendizaje. Asimismo, es fundamental respetar la dignidad de los participantes, considerando sus contextos socioeconómicos y culturales, lo que implica diseñar estrategias inclusivas que respondan a sus necesidades y capacidades individuales.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

Para llevar a cabo esta investigación en educación, se optará por un enfoque cualitativo, ya que permite entender a fondo las experiencias, las percepciones y los comportamientos de los estudiantes en el entorno escolar. Este tipo de enfoque es ideal para explorar y analizar en detalle cómo viven y sienten su proceso de aprendizaje. Este enfoque es el más adecuado porque busca comprender cómo las actividades de juego diseñadas influyen en el desarrollo de la motricidad fina. El tipo de estudio será de carácter exploratorio-descriptivo, ya que se pretende identificar las necesidades actuales y observar los cambios que se generen en las habilidades motrices a través de la implementación de las experiencias lúdicas. La naturaleza exploratoria permite analizar un fenómeno poco estudiado en profundidad, mientras que el aspecto descriptivo ayudará a detallar los resultados observados.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis estará compuesta por los 25 estudiantes de los cuales 18 son niñas y 7 son niños de preescolar (de entre 4 y 5 años) de la Institución Educativa La Gaitana, sede La Cruz, en el Huila.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para el primer objetivo, explorar, se utilizarán diversas técnicas destinadas a conocer el contexto y las percepciones iniciales. Se aplicará la observación directa no participante para registrar las dinámicas naturales del aula, se realizarán entrevistas semiestructuradas a los docentes para comprender sus perspectivas y, con los estudiantes, se llevarán a cabo actividades como dibujos y conversaciones espontáneas para captar sus impresiones. Como producto de

estas acciones, se obtendrán registros de observaciones, transcripciones de entrevistas y producciones gráficas de los estudiantes.

Respecto al segundo objetivo, movilizar, se implementarán estrategias orientadas a promover cambios y nuevas dinámicas en el aula. Los docentes llevarán diarios reflexivos en los que consignarán sus experiencias, percepciones y ajustes durante la aplicación de las actividades de juego, además de realizarse registros fotográficos que capturen momentos clave de las intervenciones. El producto de esta fase incluirá evidencias visuales y narrativas que documentarán tanto las actividades realizadas como la respuesta de los estudiantes ante ellas.

Finalmente, para el tercer objetivo, reconocer, se aplicarán técnicas que permitan evaluar los cambios y aprendizajes logrados. Se utilizarán cuestionarios post-experiencias dirigidos a los docentes, se realizarán entrevistas a los estudiantes sobre su percepción de las actividades y se llevarán a cabo valoraciones específicas de competencias alcanzadas. Los productos resultantes serán las respuestas obtenidas en los cuestionarios, las entrevistas a los estudiantes y un análisis de las habilidades observadas tras la intervención.

Categorías para el Análisis de Datos

Habilidades Motoras Finas

Coordinación ojo-mano, precisión manual, fuerza y destreza en los dedos. Permitirán observar los cambios específicos en las capacidades motrices de los estudiantes.

Interacción con las Actividades Lúdicas:

Motivación, participación, nivel de interés y compromiso en las actividades de juego. Servirán para evaluar el impacto del diseño pedagógico en el aprendizaje de los estudiantes

Percepciones de los Estudiantes Respecto a su Participación en las Actividades.

Ayudarán a entender la viabilidad y efectividad del enfoque metodológico en la unidad de análisis

Resultados

Durante las observaciones directas no participantes, se identificó que la mayoría de los estudiantes enfrentaban dificultades en actividades que requerían precisión manual. Por ejemplo, después de realizadas las observaciones directas no participantes realizadas en el aula donde se aplicaron los criterios específicos del protocolo diseñado para monitorear la observación pudimos concluir que el 60% de los estudiantes mostró un desempeño limitado en la coordinación ojo-mano durante las actividades de dibujo iniciales, manifestando movimientos imprecisos y falta de control en el uso del copito con pintura.

Las entrevistas iniciales con la docente propusieron que los estudiantes no estaban acostumbrados a realizar actividades diseñadas específicamente para desarrollar su motricidad fina. Al respecto, la docente comentó: “En general, los niños tienen dificultades para sostener correctamente los lápices y usar las tijeras; este aspecto es algo que siempre debemos trabajar más”.

Las conductas iniciales incluyeron niveles de motivación variados, con algunos estudiantes mostrando interés en las actividades de juego, mientras que otros mostraban poca disposición hacia el uso de materiales que requerían destreza manual. Por ejemplo, se observó que los estudiantes preferían manipular objetos grandes y fáciles de usar, mientras que evitaban actividades más detalladas como recortar figuras pequeñas o dibujar patrones específicos.

Durante el desarrollo de la propuesta se implementaron actividades como juegos interactivos que requerían manipulación de objetos pequeños también el desarrollo de actividades de recorte y llenado de figuras basándonos, pero de manera lúdica.

Los registros fotográficos evidenciaron progresos significativos en habilidades específicas. Por ejemplo, las fotografías muestran cómo los estudiantes lograban desarrollar

actividades motoras finas de una mejor manera y con la participación de la unidad de análisis, pero desarrolladas de manera lúdica.

A la par, los diarios de campo revelaron que los estudiantes mostraban mayor disposición y entusiasmo a medida que avanzaban las sesiones. Uno de los diarios reflejó la siguiente observación: “Los estudiantes que inicialmente se resistían a participar ahora están comprometidos y piden más actividades similares”. Por ejemplo, un estudiante mencionó durante una actividad: “Antes la profesora me ayudaba, pero ahora puedo hacerlo más rápido y sin ayuda”.

Las actividades de juego generaron un impacto positivo no solo en las habilidades motoras finas, sino también en el trabajo en equipo y la interacción social. Según la docente, “estas actividades lúdicas ayudaron a los estudiantes a colaborar entre sí y resolver problemas en conjunto”.

El análisis inicial mostró que solo el 30% de los estudiantes lograba realizar tareas de coordinación ojo-mano con precisión moderada. Además, se observó que la destreza en los dedos era limitada, con dificultades para sostener objetos pequeños o manipular materiales específicos

Después de la implementación se registró una mejora significativa en estas habilidades. Por ejemplo, el 75% de los estudiantes mostró avances notables en precisión manual, logrando completar actividades como recorte y ensamblaje de objetos pequeños con éxito.

A su vez, las entrevistas finales reflejaron una evolución positiva en la percepción de los estudiantes sobre sus propias capacidades. Un estudiante expresó: “Antes me daba miedo usar tijeras, pero ahora es divertido cortar y crear cosas nuevas”.

Los cuestionarios post-experiencias aplicados a la docente indicaron que el 90% consideraba que las actividades habían tenido un impacto positivo en el desarrollo motor de los estudiantes, superando las expectativas iniciales.

Antes de llevar a cabo las actividades diseñadas para fortalecer la motricidad fina, los estudiantes enfrentaban diversas dificultades. Solo el 30% lograba realizar tareas con cierta precisión visual y manual, como dibujar o recortar, y el 40% mostraba poca motivación, especialmente en actividades que requerían mayor destreza. Además, muchos tenían problemas para sostener objetos pequeños, como lápices y tijeras, y solo la mitad se mostraba dispuesto a participar en actividades nuevas o desafiantes. Sin embargo, tras la intervención, los avances fueron notables: el 75% de los estudiantes logró mejorar la coordinación ojo-mano, completando patrones de dibujo o recortando figuras más complejas.

También aumentó significativamente la motivación, con un 85% mostrando entusiasmo y ganas de participar. En cuanto a la destreza en los dedos, el 70% demostró mejoras al manipular objetos pequeños y usar herramientas como tijeras. La participación activa alcanzó el 90%, con los niños mostrando mayor confianza al usar materiales. Según los docentes, ahora los estudiantes son más autónomos en estas tareas, y desde la perspectiva de los niños, también hubo un cambio positivo: la mayoría expresó sentirse más seguros y disfrutar de las actividades manuales, algo que antes les causaba frustración.

Los resultados obtenidos reflejan que el diseño e implementación de actividades lúdicas logró movilizar las habilidades motoras finas en los estudiantes de manera efectiva, fomentando al mismo tiempo una interacción social más activa y positiva.

Los resultados logrados en esta investigación son muy interesantes, pues reflejan cómo las actividades de tipo lúdico ayudaron significativamente a mejorar la motricidad fina en los

niños de preescolar de la sede La Cruz, en la Institución Educativa La Gaitana. Se notaron avances claros en la precisión manual y en la disposición de los niños hacia este tipo de actividades, superando los problemas iniciales como la falta de coordinación ojo-mano y el poco control al manipular materiales pequeños. Este análisis busca explicar en detalle el impacto de estas experiencias lúdicas y cómo influyeron tanto en las habilidades motoras como en aspectos emocionales y sociales de los estudiantes.

Al principio, muchos niños tenían serias dificultades para manejar materiales como lápices y tijeras, además de evitar tareas que implicaran precisión. Según lo observado, alrededor del 60% de los estudiantes hacía movimientos imprecisos en actividades básicas como el dibujo, lo que confirmó que era necesario trabajar en estas habilidades mediante actividades diseñadas específicamente para este propósito. Algunos niños mostraron interés, pero muchos otros se mantenían desmotivados o inseguros frente a tareas más detalladas, lo que marcaba el camino para ajustar las intervenciones a las necesidades de cada uno.

Con la implementación de actividades como el recorte y juegos que involucraban manipulación de objetos pequeños, los resultados fueron sorprendentes. Gracias a los registros en fotos y en diarios de campo, se pudo evidenciar que los niños mejoraron notablemente en actividades de precisión manual, pasando de un 30% al inicio a un 75% tras la intervención. Estos datos confirman que, al aprender de forma lúdica y contextualizada, las habilidades motoras tienen un desarrollo más rápido y efectivo, tal como proponen las teorías sobre aprendizaje activo.

Pero no todo fue solo motricidad, ya que hubo un cambio notorio en cómo los estudiantes se percibían a sí mismos. Muchos que antes se sentían frustrados o incómodos con las actividades manuales empezaron a ganar confianza y a disfrutar del proceso. Un ejemplo claro es

lo que expresó un niño: “Antes me daba miedo usar tijeras, pero ahora es divertido cortar y crear cosas nuevas”. Este tipo de comentarios reflejan el impacto no solo en su motricidad, sino también en su autoestima y autonomía.

Cuando se compara con estudios similares como el de Andrade Castro en el cual evidencia en cómo las actividades lúdicas mejoraron la convivencia escolar en estudiantes de séptimo grado los resultados de este proyecto muestran avances que incluso superan lo esperado o el de Moya Gómez en el cual analiza el impacto del juego en el desarrollo cognitivo, social y emocional, destacando la gamificación como una herramienta educativa innovadora. Muchos trabajos anteriores ya hablaban del beneficio de las actividades lúdicas, pero la personalización y adaptación de las dinámicas a las necesidades específicas de este grupo pudieron haber sido clave para lograr un progreso tan significativo.

Eso sí, también hay que reconocer que el estudio tuvo ciertas limitaciones., por ejemplo, se realizó solo en una sede educativa con un grupo específico de estudiantes, lo que dificulta extender las conclusiones a otros contextos. Además, el tiempo de intervención fue relativamente corto, lo que podría haber limitado aún más los avances. Para el futuro, sería importante ampliar la muestra y desarrollar un seguimiento a más largo plazo.

En términos prácticos, los resultados dejan claro que las actividades lúdicas no solo son útiles para mejorar habilidades motoras, sino también para fomentar la interacción social y el trabajo en equipo. Este tipo de metodologías podrían incorporarse en los programas escolares y servir como modelo para otras instituciones que busquen fortalecer tanto las habilidades motoras como el desarrollo socioemocional de sus estudiantes.

Para finalizar, se puede decir que este enfoque lúdico tuvo un impacto positivo y tangible en los niños, tanto en lo motor como en lo emocional. A partir de estos hallazgos, surge la

necesidad de seguir explorando este tipo de intervenciones en diferentes contextos y evaluar cómo podrían influir en otras áreas como la cognición o las emociones a largo plazo. Hay un gran potencial en este tipo de prácticas y mucho más por descubrir.

Conclusiones y Recomendaciones

Los hallazgos más relevantes encontrados muestran que la implementación de actividades lúdicas enfocadas en la motricidad fina permitió tener un desarrollo significativo en la coordinación ojo-mano, destreza manual y motivación de los estudiantes. Estas actividades respondieron de la mejor manera a la pregunta de investigación, demostrando cómo las experiencias de juego contribuyen al fortalecimiento de las habilidades motoras finas en estudiantes de preescolar en contextos desfavorecidos.

La investigación movió el aspecto ontológico ya que fomentó la confianza y la autonomía de los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades motoras. Los datos cualitativos, como entrevistas y observaciones, mostraron avances en la interacción de los estudiantes con materiales y actividades que antes representaban un desafío, reflejando una transformación en su percepción de sus propias capacidades.

Las actividades lúdicas influyeron positivamente en el desarrollo de las habilidades motoras finas y la socialización de los estudiantes, mejorando su precisión manual y motivación. Aunque los logros fueron significativos, algunos estudiantes mostraron mayor resistencia inicial a las actividades más desafiantes, indicando áreas donde las estrategias podrían ajustarse para mayor efectividad.

Los resultados del estudio aportan nuevos conocimientos sobre la efectividad del aprendizaje basado en el juego en el desarrollo de habilidades motrices en la primera infancia, especialmente en contextos socioeconómicos vulnerables. La metodología utilizada, centrada en juegos de precisión y coordinación, constituye una contribución novedosa que puede inspirar futuras investigaciones en educación inicial y diseño de estrategias pedagógicas.

De este modo, y basándose en los hallazgos, se recomienda integrar actividades lúdicas de motricidad fina como parte esencial del currículo preescolar. Estas actividades podrían incluir ensartar cuentas, recortar figuras y realizar dibujos guiados, adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes.

Para obtener una visión más completa del fenómeno, se sugiere realizar ajustes como ampliar el período de intervención y explorar variables adicionales, como el impacto del entorno familiar y socioeconómico en el desarrollo de habilidades motoras. También sería útil aplicar instrumentos de evaluación más detallados para medir cambios en habilidades específicas.

Referencias Bibliográficas

- Andrade, Y. (s. f.). Efectividad de las estrategias lúdico-recreativas para el fomento de la convivencia escolar en estudiantes de séptimo D de la I. E. Antonio María Claret de Quibdó. Universidad de Medellín.
- Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994: Ley General de Educación*.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Congreso de Colombia. (2006). *Ley 1098 de 2006: Código de Infancia y Adolescencia*.
https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Jaramillo, S. (2024). Potenciando el aprendizaje con la motricidad fina en el aula a través de entornos pedagógicos didácticos. Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD). Recuperado de
<https://repository.unad.edu.co/jspui/bitstream/10596/61760/1/smjaramillo.pdf>
- Mendoza, A., Pico, C. & Arias, N. (2024). Entorno socioeconómico y resiliencia académica en la educación superior colombiana. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*. Recuperado de <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/fernando.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Política pública de educación inicial en el marco de la atención integral: Fundamentos políticos, técnicos y de gestión*.
<https://www.mineducacion.gov.co>
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Nota técnica: Educación inicial en el marco de la atención integral*. <https://www.mineducacion.gov.co>
- Montessori, M. (1912). *El método Montessori*. Editorial Diana.

Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Universidad Autónoma de Nayarit.

Ortiz, F. (2021). Aprendizaje basado en juegos como herramienta de innovación educativa.

Revista Educarnos. Recuperado de <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/fernando.pdf>

Piaget, J. (1972). La psicología de la inteligencia. Siglo XXI Editores.

Presidencia de la República de Colombia. (1997). *Decreto 2247 de 1997: Por el cual se reglamenta la prestación del servicio educativo en el nivel de preescolar.*

<https://www.funcionpublica.gov.co>

UNESCO. (2020). *Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción. Informe de seguimiento de la educación en el mundo 2020.* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>

UNICEF. (2022). Equidad e inclusión en la educación. Recuperado de

<https://www.unicef.org/lac/equidad-e-inclusion-en-la-educacion>

Vygotsky, L. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Crítica.

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Practica Pedagógica

https://drive.google.com/drive/folders/1_XHrDH8PxCcH6piIuWEuofd_QsISnv94?usp

=drive_link