Implementación de juegos de motricidad fina para el fortalecimiento de habilidades motrices en estudiantes de preescolar de la Institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá, Cundinamarca, durante el primer periodo del año 2025

Marisol Rodríguez Campos

Asesor

Carmen Eliza Valencia Rentería

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá, Cundinamarca, trabajando con niños y niñas del grado prescolar. El objetivo general fue potenciar la competencia motriz en estudiantes del grado preescolar a través de la implementación de juegos de motricidad fina durante el primer periodo del año 2025, utilizando un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la variable "juegos motrices", reconociendo sus efectos en el desarrollo de la motricidad fina como aspecto ontológico. A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que las estrategias lúdicas implementadas permiten fortalecer el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños, generando también motivación y participación activa en el aula.

Palabras clave: motricidad, juego, desarrollo, infancia, educación.

Abstract

This document is the result of a formative research exercise developed as a graduation requirement, which allowed reflection on pedagogical practice and educational research. The study was conducted at the Luis Carlos Galán Sarmiento Municipal Educational Institution, located in Fusagasugá, Cundinamarca, with preschool students. The general objective was to enhance motor skills in preschool children through the implementation of fine motor games during the first academic period of 2025, using a qualitative and experimental approach. The variable “motor games” was used to observe its effects on the development of fine motor skills as an ontological aspect. The research concluded that the playful strategies implemented strengthen fine motor skills in children, while also promoting motivation and active participation in the classroom.

Keywords: Motor skills, play, development, childhood, education.

Tabla de Contenido

Introducción 7

Caracterización 9

Planteamiento del Problema 11

Pregunta de Investigación 13

Objetivos 14

Objetivo General 14

Objetivo Específicos 14

Marcos de Referencia 15

Referentes Conceptuales 15

Motricidad Fina 15

Juegos de Motricidad Fina 15

Competencia Motriz 16

Desarrollo Motriz en Preescolar 17

Referentes Teóricos 17

Referentes Técnicos 21

Referentes Legales 22

Referentes Éticos 23

Herramientas y Métodos 25

Enfoque y Tipo de Estudio 25

Unidad de Análisis 26

Técnicas para la Recolección de Datos 26

Categorías para el Análisis de Datos 27

Nivel de Aproximación a los Juegos de Motricidad Fina 28

Desarrollo de la Coordinación Motriz Fina 28

Percepción de la Motivación de los Estudiantes 28

Resultados 30

Acercamiento de la Población a la Variable 30

Experimentación 31

Identificación de Variaciones 32

Conclusiones y Recomendaciones 40

Referencias Bibliográficas 42

Apéndices 44

Lista de Apéndices

Apéndice A *Muestras de Investigación* 44

Introducción

El desarrollo de la motricidad fina en los niños de preescolar es muy importante porque les permite realizar actividades como escribir, recortar, dibujar y manipular objetos. En el contexto educativo, esta habilidad es clave para su aprendizaje y autonomía. Por eso, esta investigación educativa se enfoca en conocer cómo los juegos lúdicos pueden ayudar a mejorar la motricidad fina en los niños y niñas del grado transición en la Institución Educativa Luis Carlos Galán Sarmiento, ubicada en Fusagasugá.

En la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Galán Sarmiento se ha evidenciado que varios niños del grado transición tienen dificultades para recortar, trazar líneas o manipular materiales como plastilina o lápices. Esto afecta su participación en las actividades escolares y limita su progreso en otras áreas del aprendizaje. Aunque los docentes hacen esfuerzos para apoyar el desarrollo de la motricidad fina, en algunos casos no cuentan con suficientes estrategias que de potencien este aspecto del desarrollo motriz de los niños. Según el Ministerio de Educación Nacional (2014), el juego es una estrategia fundamental para el aprendizaje en la primera infancia, ya que permite que los niños desarrollen habilidades de forma activa y creativa.

De igual forma, Hurtado (2018), señala que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo motor y estimulan el aprendizaje en los niños pequeños. Por tanto, esta investigación tiene como fin responder a esa necesidad y proponer estrategias concretas para fortalecer la motricidad fina a través del juego en los niños y niñas del grado preescolar.

De este modo, es importante proponer como el objetivo principal de esta investigación es analizar el impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en niños de preescolar. Para esto, se desarrollaron tres actividades: “Pintura con hisopos”, “El camino de los dedos” y “antes y después: mi progreso en motricidad”. Se usaron técnicas como entrevistas,

diarios de campo y el análisis de trabajos realizados por los niños. Esta información se organizó en categorías para entender mejor los avances observados en el proceso. El enfoque es cualitativo y busca comprender las experiencias de los niños y sus progresos en un contexto real de aula.

Al respecto, el hallazgo más importante de la investigación es que los juegos lúdicos tienen un impacto positivo en el fortalecimiento de la motricidad fina de los niños. Se evidencia que, al jugar, los niños se sienten más motivados, disfrutan el proceso y mejoran sus habilidades para recortar, trazar y modelar. También ganan más confianza en sí mismos. Este informe muestra paso a paso cómo se trabajó con los estudiantes, qué actividades se realizaron y qué resultados se obtuvieron. Se invita al lector a revisar todo el contenido para conocer en detalle cómo se llegó a estos resultados y cómo estas estrategias pueden aplicarse en otros contextos educativos.

Caracterización

El presente estudio se lleva a cabo en la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Galán Sarmiento, ubicada en el kilómetro 64 de la vía Girardot – Chinauta, en el municipio de Fusagasugá, Cundinamarca. Esta institución atiende a estudiantes desde el nivel prescolar hasta quinto grado de primaria, y cuenta con una jornada única en la mañana. La infraestructura de la escuela es de reciente edificación, compuesta por dos plantas, y se organiza mediante un sistema de docentes rotativos para cada área, con excepción del nivel preescolar, en el cual existen dos grados de prescolar cada uno con un docente titular. Debido a su reciente construcción, la institución no cuenta con una cancha o zona recreativa donde los estudiantes aprendan jugando y desarrollen habilidades motrices. La comunidad educativa está conformada principalmente por familias de altos recursos económicos, lo que implica una alta exigencia laboral de los padres de familia, que podría impactar en el apoyo extraescolar que brindan a sus hijos en sus procesos educativos.

El grado de prescolar está conformado por 20 estudiantes (12 niñas y 8 niños) en edades comprendidas entre los 5 y 6 años. La mayoría de los estudiantes provienen de hogares con una estructura familiar estable y con acceso a recursos económicos estables. Sin embargo, se observa que algunas habilidades que podrían apoyarse desde casa como amarrarse los zapatos, seguir trazos o colorear, aún no están consolidadas. Asimismo, se evidencia la necesidad de fortalecer la motricidad fina en los estudiantes, especialmente en actividades como la correcta toma del lápiz y el trazado en hojas de block con colores o crayolas. Estas dificultades afectan su desempeño tanto en las tareas diarias como en el ámbito escolar.

Actualmente, los estudiantes interactúan principalmente con juguetes, copias y hacen uso excesivo del televisor disponible en el aula. La docente aún emplea métodos tradicionales que

involucran seguir trazos con colores, lápiz, o pintar dibujos en copias, lo cual afecta el desarrollo de habilidades fundamentales en los niños, ya que muchos de ellos no dominan actividades básicas como recortar, amarrarse los zapatos, colorear, escribir o seguir trazos. En este contexto, es fundamental implementar metodologías innovadoras y motivadoras que estimulen la motricidad desde una perspectiva lúdica. Esto implica diseñar e implementar actividades que favorezcan el manejo adecuado del lápiz, el desarrollo de la destreza manual y la coordinación visomotora, integrando el juego como un medio para que los niños interactúen, compartan y aprendan de manera dinámica. Además, esta metodología busca involucrar tanto a los padres de familia como a los docentes, promoviendo su participación activa en el fortalecimiento de la motricidad fina y fomentando un trabajo colaborativo dentro de la comunidad educativa.

Existen varios factores que influyen en el proceso de aprendizaje del grupo. Aunque la mayoría de las familias cuentan con altos recursos económicos y estructuras familiares estables, no cuentan con el tiempo suficiente para apoyar a sus hijos en actividades de la vida diaria, lo cual limita el desarrollo de la autonomía y habilidades fundamentales en los niños. Además, la limitada atención educativa en el hogar impacta negativamente en la continuidad de los procesos de aprendizaje fuera del aula.

La ausencia de zonas recreativas en la institución restringe las oportunidades de desarrollo motriz y social, afectando la interacción y el aprendizaje a través del juego. Asimismo, el uso excesivo del televisor en el aula y la falta de metodologías innovadoras reducen la motivación y el interés de los estudiantes, dificultando el desarrollo de competencias esenciales. Estos factores, combinados con la escasa participación de padres y docentes en el fomento de habilidades como la motricidad fina, generan un entorno de aprendizaje poco estimulante que limita el desarrollo integral de los estudiantes.

Planteamiento del Problema

Los estudiantes del grado prescolar de la Institución Luis Carlos Galán son niños que muestran actitudes positivas hacia el aprendizaje, destacándose por ser amables y educados con su docente. Participan activamente en el proyecto de lectura que presenta la institución, exploran, preguntan y realizan las actividades que se proponen después de la lectura. Se evidencia agrado de su parte al escuchar los cuentos y relatos demostrando tener grandes habilidades de análisis y expresión oral. Sin embargo, necesitan apoyo en el fortalecimiento de su competencia motriz, especialmente en lo relacionado con el trazo de líneas, al momento de colorear, agarrar el lápiz o recortar, entre otras actividades.

La docente a cargo de los estudiantes desarrolla con ellos diversas actividades para el aprendizaje grafo motriz que comprenden el uso de copias para que los niños coloreen, sigan trazos y practiquen la correcta toma del lápiz, sin embargo, los resultados no parecen ser los esperados, dado que se observa que en su mayoría los estudiantes presentan dificultades para realizar las actividades con precisión. Esto parece estar relacionado con el enfoque metodológico implementado en el aula, el cual sigue un modelo tradicional basado en actividades repetitivas y entrega de copias a los niños, generando poco interés en ellos por su desarrollo.

Sin embargo, el entusiasmo que los estudiantes han demostrado en el proyecto de lectura sugiere que el uso de métodos interactivos y lúdicos puede ser una estrategia efectiva. Por ello, surge la necesidad de diseñar un proyecto innovador que integre el juego como herramienta para estimular el desarrollo de la motricidad fina y, al mismo tiempo, fortalecer el aprendizaje grafo motriz.

En este contexto, se plantea la introducción de juegos de motricidad fina como variable de mediación en el aprendizaje grafo motriz. Estas actividades, que requieren precisión y

coordinación de movimientos pequeños (como ensartar cuentas, doblar papel o realizar punteado), buscan fortalecer las habilidades motoras finas de los estudiantes. La hipótesis sugiere que la implementación de esta metodología lúdica no solo incrementará el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también potenciará sus habilidades motoras finas, logrando una mejora significativa en el aprendizaje grafo motriz en comparación con la metodología tradicional.

Existe una brecha en el desarrollo de las habilidades de motricidad fina en los estudiantes las cuales son importantes para el aprendizaje grafo motriz. La metodología tradicional implementada en el aula, basada en copias y actividades repetitivas, es por ello por lo que no se ha logrado un interés en los estudiantes favoreciendo el desarrollo adecuado de estas competencias. Esta brecha evidencia la necesidad de investigar como la intervención de metodologías lúdicas puede impactar de manera efectivas el aprendizaje grafo motriz, mejorando el desempeño, la participación, la motivación de los niños en comparación con las metodologías tradicionales.

Pregunta de Investigación

¿Cómo potenciar la competencia motriz en estudiantes del grado preescolar de la Institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá a través de la implementación de juegos de motricidad fina durante el primer periodo del año 2025?

Objetivos

Objetivo General

Potenciar la competencia motriz en estudiantes del grado preescolar de la Institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá a través de la implementación de juegos de motricidad fina durante el primer periodo del año 2025

Objetivo Específicos

Explorar el acercamiento de los estudiantes de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución Luis Carlos Galán Sarmiento a juegos de motricidad fina.

Movilizar la competencia motriz en los estudiantes del grado preescolar de la institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá a través de la implementación de juegos de motricidad fina.

Reconocer los cambios en la competencia motriz de los estudiantes del grado prescolar de la institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá después de la implementación de juegos de motricidad fina.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Motricidad Fina

La motricidad fina puede definirse como un concepto que se refiere a los movimientos precisos de la mano y los dedos que permiten ejecutar acciones con un propósito útil, en las que la vista o el tacto ayudan a ubicar objetos o herramientas. En el caso de los niños del grado preescolar de la Institución Luis Carlos Galán, el desarrollo de la motricidad fina es fundamental, ya que les permite realizar tareas como recortar, rasgar, doblar, pegar, trazar, dibujar y colorear, entre otras. Estas actividades requieren coordinación y precisión, por lo que su estimulación implica activar y fortalecer los músculos responsables de estos movimientos necesarios para el desarrollo de diversas actividades motrices (Palacios, 1979, citado en Cabrera et al., 2019).

Asimismo, el uso de la mano es esencial para llevar a cabo actividades diarias como vestirse, peinarse y abrocharse, así como para desempeñarse en el ámbito escolar mediante la escritura, el dibujo, el juego y las manualidades. Por ello, en los centros de desarrollo infantil es fundamental implementar ejercicios que fortalezcan la coordinación manual, ya que esta habilidad influirá directamente en el aprendizaje y el proceso de escritura a futuro (Paredes, 2018).

Juegos de Motricidad Fina

El juego constituye una herramienta pedagógica fundamental en la educación infantil, ya que permite a los niños y niñas explorar, interactuar y aprender de manera lúdica y significativa, favoreciendo el desarrollo de diversas habilidades, entre ellas las motoras. Según Hernández (2001), citado en Petrou y Henríquez (2006), el juego es una actividad seria e importante en la que los niños se involucran de todo corazón. A través de esta actividad y la interacción con sus

compañeros, los niños aprenden a asumir diferentes roles que se complementan entre sí, convirtiendo el juego en una experiencia social esencial.

Dentro de las diversas formas de juego, los juegos de motricidad fina se destacan por su objetivo específico de fortalecer los movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, habilidades fundamentales para actividades cotidianas como escribir, recortar o abotonarse la ropa. Estas actividades permiten a los niños desarrollar destrezas de coordinación, fuerza y precisión manual, elementos esenciales en su proceso de autonomía y aprendizaje.

Competencia Motriz

La competencia motriz es entendida como la capacidad de una persona para dominar una extensa variedad de habilidades locomotrices, de estabilidad y de control de objetos necesarias para realizar tareas cotidianas (Utesh y Bardid, 2019, citado en Carballo et al., 2022). Es decir, La competencia motriz se relaciona de manera directa con el desarrollo y la ejecución de las habilidades motrices básicas (HMB), entendidas como movimientos esenciales que implican la coordinación de diversas partes del cuerpo. Estas habilidades se agrupan en tres categorías:Las locomotrices, que incluyen acciones como correr y saltar, las de control de objetos, como lanzar y atrapar y las de estabilidad, que consisten en mantener el equilibrio tanto en posiciones estáticas como en movimiento (Carballo et al., 2022).

Las prácticas de las HMB no solo son relevantes para disciplinas deportivas y el juego, sino también para realizar actividades de la vida cotidiana, donde es importante fortalecer las primeras etapas del aprendizaje motor (Batalla y Flores, 2000; Gallahue et al., 2012; Logan et al., 2018, citado en Carballo et al., 2022).

Desarrollo Motriz en Preescolar

El desarrollo motriz en la etapa de preescolar es un proceso fundamental, ya que permite a los niños adquirir habilidades esenciales para su autonomía y aprendizaje. Durante esta fase, los niños exploran su entorno y asimilan nuevas experiencias a través del movimiento, lo que favorece la coordinación, el equilibrio y la precisión en sus acciones.

Dado que fortalecer la motricidad en esta etapa facilita la adquisición de competencias necesarias para actividades escolares básicas. Entendiendo la educación motriz en el escenario educativo "La acción educativa busca garantizar que los niños alcancen el mayor desarrollo posible de su coordinación motriz o que adquieran aprendizajes fundamentales en el área motriz" (Rigal, 2006).

Por esta razón, el acompañamiento que brinda el docente al niño en edad preescolar resulta fundamental para retar, motivar y orientar el desarrollo inicial de una escritura que sea tanto creativa como funcional. (Andersson et al., 2019, citado en Basto et al., 2006).

Referentes Teóricos

El desarrollo de la motricidad fina en la etapa prescolar ha sido objeto de múltiples investigaciones debido al impacto en el aprendizaje grafo motriz y en la autonomía de los niños y las niñas Según Fonseca, 1988 citado en Cándales, 2012 dice que:

> El concepto de Motricidad Fina se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación ósculo manual (la coordinación de la mano y el ojo) constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de la motricidad fina. Un concepto que comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación (p. 65).

Es decir, la motricidad fina es la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados con los músculos pequeños de las manos y los dedos esto es fundamental para actividades que requieren precisión cómo escribir, recortar, colorear, abotonar ropa o manipular objetos pequeños.

Por otro lado, Bravo (2004), citado en Ramírez et al., (2017) nos comparte que para que un niño adquiera habilidades de lectura y escritura, es fundamental desarrollar diversas destrezas, no solo en el ámbito de la percepción visual y auditiva, sino también en la coordinación y destreza manual, incluyendo el uso preciso de las manos y los dedos. Además, es esencial una adecuada regulación tónico-postural, que le brinde estabilidad y control corporal, facilitando la comprensión y organización del espacio y el tiempo. Estas habilidades son clave para que el niño pueda reconocer, codificar y decodificar las letras de manera eficiente, fortaleciendo así su proceso de alfabetización y aprendizaje.

Dicho lo anterior es necesario que los pequeños sean estimulados en todos los ámbitos para que estos pequeños se desarrollen tanto cognitiva y físicamente dando buenos resultados, al respecto, Richter (2016), citado en Cabrera y Dupeyron (2019) sostiene que la estimulación temprana consiste en un conjunto de acciones y estímulos del entorno que se proporcionan al niño incluso antes de su nacimiento, con el propósito de favorecer su crecimiento y desarrollo integral. Su finalidad es fortalecer, mejorar y corregir las funciones cerebrales a través de actividades lúdicas y ejercicios repetitivos, abarcando aspectos intelectuales, físicos, emocionales y sociales.

Es por ello por lo que se puede decir que la destreza motora se manifiesta en la etapa de Educación Primaria a través de la coordinación, la fuerza y la flexibilidad de los niños en la escuela, tal como propone Paniagua (2016) citado por Ramírez et al., 2017.

Si los estudiantes del grado prescolar reciben una buena educación, su desarrollo en diferentes áreas será más sólido, es por ello, que la estimulación de la motricidad fina en los niños del grado preescolar; se refiere a excitar, avivar, los músculos que intervienen en el desarrollo de las actividades motrices son los cambios, los movimientos finos, que exigen exactitud (Palacios 1979 citado en escritura en Cabrera y Dupeyron 2019).

El juego es un medio fundamental a través del cual los niños adquieren conocimientos y desarrollan habilidades esenciales (UNICEF, 2018). Es necesario en la institución Luis Carlos Galán presentar juegos que apoyen la motricidad fina ya que mediante el juego es posible estimular todas las áreas del desarrollo infantil, abarcando no solo las habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales, sino también la creatividad, la resolución de problemas y la capacidad de adaptación, fundamentales para su crecimiento integral. (UNICEF, 2018).

Muchas teorías respaldan la importancia del juego como una herramienta pedagógica para apoyar la competencia motriz en los estudiantes de preescolar Almansa, 2012, citado en Moncada (2022), menciona que el juego funciona como un impulsor del pensamiento creativo, ya que estimula la imaginación y el uso de la fantasía. A través de actividades lúdicas, los niños exploran nuevas ideas, experimentan diferentes perspectivas y desarrollan su capacidad para resolver problemas de manera innovadora.

Así mismo los niños y las niñas son apoyados en el documento de la Política Pública de Primera Infancia “cero a siempre “siendo esta una estrategia nacional que busca garantizar el desarrollo integral de los niños desde sus primeros años de vida. Esta iniciativa resalta la importancia de ofrecer entornos adecuados y estimulantes que favorezcan su crecimiento físico, cognitivo, social y emocional. Dentro de sus enfoques clave, se destaca el juego como una herramienta esencial para el aprendizaje y el desarrollo infantil, reconociéndolo como una

actividad que potencia la creatividad, la exploración y la construcción del conocimiento a través de la experiencia.

Por otro lado, El Ministerio de Educación (2002), habla de que el docente desempeña un papel fundamental en la orientación del niño, guiándolo en la realización de su trabajo, en la investigación y en la formulación de nuevos cuestionamientos a partir de las situaciones que surgen en el proceso de aprendizaje. Acompaña a los niños en la exploración de diversas posibilidades, aprendiendo junto a ellos a través de una pedagogía basada en el juego como eje central del desarrollo infantil.

Mediante esta actividad lúdica, los niños no solo adquieren conocimientos sobre sí mismos, sino que también comprenden su entorno físico y social, apropiándose de las formas de interacción humana y del legado cultural. En este sentido, el docente no solo dirige, sino que también motiva y facilita la participación tanto de los niños como de sus familias y la comunidad en los procesos educativos.

De este modo, se destaca la importancia de emplear recursos y materiales disponibles en la comunidad, adaptando tanto el contenido como la duración de las actividades a los intereses y necesidades de los niños, según su nivel de desarrollo. El juego debe ser el eje central del aprendizaje, fomentando el trabajo en equipo, el sentido de cooperación y la construcción de relaciones de amistad. Además, es fundamental promover la autonomía del niño, permitiéndole explorar, tomar decisiones y participar activamente en su proceso de aprendizaje, lo que contribuye a fortalecer su confianza y habilidades para la vida. (Ministerio de Educación, 2002).

El desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar es clave para el aprendizaje y la autonomía de los niños. Estimularla a través del juego no solo fortalece habilidades motoras, sino que también impulsa el desarrollo cognitivo, social y emocional. Además, el rol del docente es

fundamental, ya que guía y motiva a los niños en este proceso, creando un ambiente de aprendizaje enriquecedor. Es importante que en las instituciones educativas se promuevan actividades lúdicas que potencien estas habilidades, asegurando así un desarrollo integral en los pequeños.

Referentes Técnicos

Los referentes técnicos seleccionados en esta investigación son fundamentales para sustentar la importancia del juego y la estimulación en el desarrollo de la motricidad fina en la educación preescolar. El Ministerio de Educación Nacional (2002) establece lineamientos curriculares que orientan la enseñanza en esta etapa, resaltando el papel del docente como facilitador del aprendizaje a través de estrategias lúdicas. Este documento enfatiza la necesidad de adaptar los recursos y actividades a las características y necesidades de los niños, promoviendo un aprendizaje basado en la exploración, la creatividad y la interacción social. Su enfoque permite comprender cómo el entorno escolar y la comunidad pueden contribuir al desarrollo integral de los niños mediante metodologías adecuadas.

Por su parte, UNICEF (2018) resalta la relevancia del juego como herramienta esencial en el aprendizaje infantil, evidenciando que a través de este se fortalecen habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. En su documento, UNICEF en colaboración con The Lego Foundation, destaca cómo las experiencias lúdicas fomentan la autonomía, la resolución de problemas y la creatividad en los niños, factores clave para su crecimiento y preparación para futuros aprendizajes. Estos aportes permiten fundamentar la investigación en estrategias prácticas que promuevan el desarrollo de la motricidad fina en preescolar, asegurando que los niños adquieran destrezas necesarias para su desempeño académico y social.

Referentes Legales

En el desarrollo de esta investigación, los referentes legales son fundamentales, ya que proporcionan el marco normativo que respalda la importancia de la motricidad fina y el juego en la educación preescolar. Los lineamientos curriculares de Educación Preescolar (Ministerio de Educación Nacional, 1997) establecen el juego como una estrategia pedagógica esencial para el aprendizaje de los niños, destacando su papel en el desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y socioemocionales. Al integrar estos lineamientos, se reconoce que el juego no es solo una actividad recreativa, sino un medio para estimular el pensamiento, la creatividad y la coordinación motriz, elementos clave en el desarrollo de la motricidad fina.

Por otro lado, el decreto 1411 de 1978 regula la educación preescolar en Colombia, enfatizando la importancia del desarrollo psicomotor en los primeros años de vida. Este decreto subraya la necesidad de brindar experiencias educativas que favorezcan el crecimiento integral de los niños, promoviendo el juego como un eje central en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, su inclusión en la investigación permite sustentar la relevancia de fortalecer la motricidad fina desde la primera infancia, asegurando que los niños adquieran las habilidades necesarias para futuras actividades académicas, como la escritura y la lectura.

Finalmente, la política pública de primera infancia “De cero a siempre” establece un enfoque integral para el desarrollo infantil, resaltando la necesidad de garantizar entornos adecuados que favorezcan el aprendizaje a través del juego. Esta estrategia nacional respalda la importancia de la estimulación temprana en todas las dimensiones del desarrollo infantil, asegurando que los niños tengan acceso a experiencias educativas enriquecedoras desde sus primeros años. Considerar este marco en la investigación permite fortalecer la idea de que la

motricidad fina debe ser estimulada a través de metodologías lúdicas y adaptadas a las necesidades de los niños, en coherencia con las políticas educativas del país.

Referentes Éticos

En el desarrollo de la presente investigación, se han considerado rigurosamente los principios éticos fundamentales que garantizan la integridad del estudio y el respeto por los participantes. Dado que la investigación se lleva a cabo en un contexto educativo, se han tomado en cuenta los siguientes aspectos esenciales:

Para llevar a cabo la investigación, en primer lugar, se solicitará la autorización de las autoridades educativas correspondientes, así como el consentimiento informado de los participantes o de sus representantes legales en caso de ser menores de edad.

De este modo, se garantizará que comprendan el propósito del estudio, los procedimientos involucrados y su derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencias negativas. Además, se adoptarán medidas estrictas para proteger la confidencialidad y la privacidad de los participantes. En este sentido, toda la información recopilada será tratada con absoluta reserva, asegurando que los datos personales y académicos sean anonimizados y utilizados exclusivamente con fines investigativos. Así, se evitará cualquier exposición que pueda comprometer la identidad de los involucrados.

Por otra parte, se garantizará un ambiente de respeto y comodidad para los participantes. Para ello, se evitará cualquier forma de discriminación o situación que pueda generar malestar, velando siempre por su bienestar emocional y psicológico. Asimismo, se minimizarán los riesgos asociados a su participación, promoviendo un entorno seguro y adecuado.

En cuanto a la presentación de los resultados, estos serán expuestos con total transparencia y veracidad. Con este propósito, se asegurará que los datos sean analizados de

manera objetiva, evitando cualquier tipo de manipulación o sesgo que pueda alterar la interpretación de los hallazgos.

Finalmente, la investigación se desarrollará en estricto cumplimiento de las normativas éticas establecidas por los comités de ética en investigación, así como de la normativa vigente en materia de educación y protección de datos personales. De esta manera, se garantizará que el estudio respete los estándares éticos internacionales aplicables a la investigación en contextos educativos. Con estas medidas, se busca asegurar que la investigación se desarrolle dentro de un marco de integridad y responsabilidad, promoviendo el respeto por los participantes y la validez de los resultados obtenidos.

Herramientas y Métodos

Enfoque y Tipo de Estudio

La metodología que se va a implementar dentro del proceso de la investigación será dada desde el enfoque cualitativo, donde se trabaja la observación directa, la entrevista y el diario de campo, ya que permite analizar en profundidad las percepciones y experiencias de los participantes, facilitando una comprensión detallada del fenómeno estudiado. “El enfoque cualitativo se entiende como un conjunto de prácticas interpretativas que permiten hacer visible la realidad, transformándola y representándola mediante observaciones, notas, grabaciones y diversos documentos” (Hernández, Fernández y Batista, 2014)

El tipo de estudio seleccionado es cualitativo experimental, debido a que permite explorar y analizar los cambios y reacciones de los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Galán Sarmiento ante la implementación de juegos de motricidad fina como estrategia pedagógica. Esta metodología permite observar y evaluar de manera directa el impacto de la intervención lúdica en el desarrollo de la competencia motriz y el aprendizaje grafo motriz de los niños.

Este enfoque metodológico y el tipo de estudio seleccionado garantizan que la investigación se desarrolle con rigor científico y que los resultados obtenidos sean relevantes y válidos para responder a la problemática planteada. Además, se alinea con la necesidad de innovar en la metodología de enseñanza, promoviendo el juego como una herramienta eficaz para mejorar la destreza manual, la coordinación visomotora y la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Unidad de Análisis

La unidad de análisis de este estudio está conformada por 20 estudiantes (12 niñas y 8 niños) en edades comprendidas entre los 5 y 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá.

Técnicas para la Recolección de Datos

Para la recolección de datos en relación con el objetivo número uno, que busca explorar el acercamiento de los estudiantes de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Luis Carlos Galán Sarmiento a juegos de motricidad fina, se emplean tres técnicas principales: la observación directa, la entrevista semi estructurada y el diario de campo.

En este proceso, se implementa la actividad “Pintura con hisopos”, un juego motriz diseñado para evaluar el control del agarre y la precisión de los movimientos de los niños. Durante la actividad, se observa cómo los estudiantes manipulan los hisopos, aplican la pintura y coordinan sus movimientos, antes de ello, se les realiza a los estudiantes una entrevista semi estructurada donde ellos responden unas preguntas con el objetivo de saber con qué trabajan en el aula de clase y que les gustaría hacer en actividades para el desarrollo de la motricidad fina.

Las observaciones obtenidas serán registradas en un diario de campo, donde se documentarán los avances, dificultades y reacciones de los niños al participar en la actividad. Este registro servirá como evidencia y resultado del cumplimiento del objetivo propuesto.

Para alcanzar el objetivo número dos, que busca movilizar la competencia motriz en los estudiantes del grado preescolar de la Institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá a través de la implementación de juegos de motricidad fina, se empleará la técnica de grabación de videos como método de recolección de datos. En este proceso, se llevará a cabo la actividad “El Camino de los Dedos”, un juego diseñado para fortalecer la coordinación mano-

ojo, el agarre y la precisión de los movimientos. Durante la actividad, los niños seguirán un camino trazado en una cartulina utilizando diferentes estrategias, como transportar pequeños objetos con los dedos, pinzas de ropa o cucharas pequeñas.

La ejecución de la actividad será registrada en video para analizar el desarrollo de la competencia motriz de los estudiantes, observando su destreza, evolución y posibles dificultades. Estos registros permitirán evaluar los avances individuales y grupales, sirviendo como evidencia del impacto del juego en el fortalecimiento de la motricidad fina.

Para alcanzar el objetivo número tres, que busca reconocer los cambios en la competencia motriz de los estudiantes del grado preescolar de la Institución Luis Carlos Galán Sarmiento del municipio de Fusagasugá después de la implementación de juegos de motricidad fina, se empleará la técnica de valoración de la experiencia. Para ello, se desarrollará la actividad “Antes y Después: Mi Progreso en Motricidad”, en la cual los niños realizarán inicialmente ejercicios de trazos, recorte y modelado de plastilina para evaluar su nivel de motricidad fina. Tras un período de implementación de juegos dirigidos a fortalecer estas habilidades, repetirán las mismas actividades para comparar su progreso. Además, se les invitará a expresar cómo se sintieron en la actividad mediante dibujos.

Esta valoración permitirá evidenciar avances en la precisión del agarre, control del trazo y destreza manual, además de conocer la percepción de los niños sobre su propio aprendizaje. De este modo, se obtendrán registros comparativos que facilitarán el análisis del impacto de los juegos de motricidad fina en su desarrollo motriz.

Categorías para el Análisis de Datos

Para llevar a cabo el análisis de los datos recolectados en este estudio, se han definido diversas categorías que permitirán evaluar el impacto de la implementación de juegos de

motricidad fina en los estudiantes del grado preescolar de la Institución Luis Carlos Galán Sarmiento. Estas categorías están alineadas con los objetivos específicos del estudio y facilitarán la extracción de conclusiones significativas sobre los avances en la competencia motriz de los niños.

Nivel de Aproximación a los Juegos de Motricidad Fina

Esta categoría busca analizar la disposición y actitud de los estudiantes frente a la implementación de los juegos de motricidad fina. Se considerarán aspectos como el interés y la motivación al participar en las actividades, el nivel de concentración durante su ejecución y la espontaneidad en la interacción con los materiales.

Desarrollo de la Coordinación Motriz Fina

Esta categoría se enfoca en evaluar la evolución de la precisión y control de los movimientos de los niños a lo largo de la implementación de los juegos.

Percepción de la Motivación de los Estudiantes

Esta categoría analiza cómo los estudiantes perciben su propio progreso y la influencia de los juegos en su aprendizaje. Se recopilarán sus opiniones a través de expresiones verbales, dibujos y comentarios espontáneos, para conocer su nivel de satisfacción con las actividades realizadas. Además, se evaluará si la metodología lúdica resulta más atractiva y motivadora en comparación con enfoques tradicionales, lo que permitirá justificar la importancia del juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la motricidad fina en el aula.

El análisis de estas categorías permite obtener una visión integral del impacto de los juegos de motricidad fina en el desarrollo de la competencia motriz de los estudiantes. A través de la combinación de técnicas de recolección de datos, se podrá evaluar no solo la evolución de las habilidades motoras, sino también la percepción y motivación de los niños frente a este

proceso. A su vez proporciona información clave para validar la efectividad del enfoque lúdico en el fortalecimiento del aprendizaje grafo motriz y contribuirá a la mejora de las estrategias pedagógicas en educación preescolar.

Resultados

En esta sección se presentan de manera clara y detallada los hallazgos obtenidos en la investigación, organizados en tres apartados clave en coherencia con los objetivos específicos dispuestos: el acercamiento inicial de la población a la variable, los resultados derivados de la experimentación con la variable, y las variaciones observadas tras su implementación. Los hallazgos se presentan a continuación:

Acercamiento de la Población a la Variable

En esta primera experiencia de aprendizaje, los niños se encuentran por primera vez con los hisopos. Ellos no saben qué son ni para qué sirven, pero eso mismo les llama mucho la atención. Les gusta mucho que sea un material nuevo y diferente, ya que nunca lo habían usado antes. Desde el inicio se muestran muy curiosos y emocionados por la actividad.

Mientras se observa, se nota que algunos estudiantes sí logran entender lo que tienen que hacer y tienen buena coordinación mano-ojo. Ellos usan los hisopos con cuidado, tratando de seguir lo que se les propone. Pero también hay otros niños que solo pintan como si tuvieran colores o crayones, sin mucho control. Cuando esto pasa, la docente en formación les vuelve a explicar la idea, les muestra cómo hacerlo, pero aun así algunos siguen teniendo dificultades para coordinar bien sus movimientos.

Al iniciar la actividad se les hace una pequeña entrevista semiestructurada a los estudiantes para saber cuáles son los gustos y que actividades habían hecho y cuales les gustaría realizar, además de con que materiales quisieran trabajar, los estudiantes dan respuesta a lo que se les preguntan. Se nota que disfrutan de la actividad, hacen preguntas y están atentos. Muchos de ellos dicen que quieren volver a trabajar con los hisopos y también mencionan que les gustaría hacer otras cosas nuevas, como usar plastilina, jugar con las hojas de los árboles, palos pinzas,

semillas, entre otros materiales. Todo demuestra que la mayoría se siente a gusto con la propuesta y que tienen ganas de seguir explorando materiales distintos.

En general, este primer acercamiento a la variable es muy positivo, ya que los estudiantes demostraron agrado por la actividad, además de realizar toda la actividad con una actitud positiva demostrando los conocimientos previos, así mismo participaron haciendo preguntas de cómo se movía o se colocaba el hisopo. Aunque hay diferencias entre los niños en cuanto a su coordinación, todos se involucran, se divierten y muestran interés por seguir aprendiendo

Experimentación

Durante esta fase, se implementó la actividad **"**el camino de los dedos" con los niños del grado preescolar, y desde el principio se nota la emoción y curiosidad que tienen por la propuesta. La idea de mover objetos pequeños a lo largo de un camino usando herramientas diferentes como pinzas, cucharas o solo los dedos llama mucho su atención. Algunos incluso hacen comentarios como "¡yo quiero hacerlo con la cuchara!" o "¡yo voy a ganar!", lo cual demuestra que la motivación inicial es muy buena.

A medida que van desarrollando la actividad, se observa cómo se relacionan directamente con la variable: la motricidad fina. Algunos niños tienen más facilidad y logran mover las semillas con precisión, sin que se les caigan de la cuchara o se les salga de la pinza. Otros se frustran un poco cuando el objeto no sigue el camino, pero con apoyo y ánimo, lo intentan de nuevo.

La mayoría de los estudiantes mejoran en la segunda vuelta del recorrido, ya que en la primera vuelta se les caía la semilla de la pinza, la semilla de la cuchara o se salían de la línea con sus mismos dedos, en la segunda vuelta mejoran ya que no se les caían las semillas y tenían en cuenta de no salirse de la línea. Incluso algunos dicen cosas como: "¡Ahora sí me salió

mejor!” o “¡ya no se me cae tanto!”. Estas frases muestran que ellos mismos notan su progreso, y eso es muy valioso.

Mientras se realiza la observación y grabación de los momentos clave, se registra cómo se esfuerzan por usar diferentes técnicas. Algunos prefieren las pinzas porque sienten que controlan mejor la semilla, mientras que otros se sienten más cómodos usando los dedos directamente, se observa que tuvieron más dificultad con el recorrido de la cuchara. En la reflexión final, cuando ven sus propios videos, se sorprenden y se ríen, diciendo cosas como: “¡yo pensé que lo hice más rápido!” o “¡uy, ahí casi se me cae!”. Este momento ayuda mucho para que ellos mismos sean conscientes de su avance.

La actividad logra cumplir los objetivos propuestos: se nota una mejora en la coordinación mano-ojo, en la precisión al mover objetos, y sobre todo en la confianza que tienen en sí mismos. Varios niños piden repetir la actividad o intentarla con otros materiales, lo cual indica que la variable sí tiene un impacto positivo en el desarrollo motriz y en su actitud hacia este tipo de juegos. En mi diario reflexivo, anoto que este tipo de actividades no solo les ayudan a mejorar en lo motriz, sino también en lo emocional, porque se sienten capaces y se animan unos a otros.

En conclusión, esta fase de experimentación permite ver cómo los juegos de motricidad fina movilizan realmente la competencia motriz en los niños. La respuesta es positiva, participativa y llena de aprendizajes tanto para ellos como para mí como futura docente.

Identificación de Variaciones

Después de implementar las actividades de motricidad fina con los estudiantes del grado preescolar, se logran observar varios cambios importantes en sus habilidades motrices y en su actitud frente a este tipo de ejercicios. La actividad “antes y después: Mi progreso en motricidad”

permite evidenciar de manera clara el avance que algunos niños presentan luego de haber trabajado con juegos como Pintura con hisopos y El camino de los dedos.

En el primer ejercicio, donde se trazan figuras geométricas usando crayolas, se nota que algunos niños desde el inicio tienen buen control y logran seguir las líneas con precisión. Sin embargo, hay otros que al principio no logran completar los trazos correctamente o salen mucho de las líneas. Al comparar los trabajos del inicio con los que realizan después de haber practicado varias sesiones con juegos de motricidad, se nota una mejora en la firmeza del trazo, en la postura de la mano y en la forma en que siguen las líneas. Algunos niños que antes se mostraban inseguros, ahora se sienten más seguros al realizar el ejercicio y lo hacen con más entusiasmo.

En la segunda parte de la actividad, que consiste en recortar figuras siguiendo los puntos y luego pegarlas para completar un delfín, también se evidencian avances. Al comienzo, muchos niños tienen dificultad para seguir la línea con las tijeras, cortan fuera del borde o se les rompe el papel. Después de la práctica, varios de ellos logran mantener el corte más estable y siguen mejor las líneas marcadas. Aunque no todos alcanzan una precisión total, la mayoría mejora su agarre y postura al recortar. Además, se observa que tienen más paciencia durante la tarea, lo que también indica un cambio en su actitud frente a la actividad.

Por último, en el ejercicio de modelado con plastilina, donde los niños hacen bolitas y figuras simples como una serpiente, se nota que esta actividad es una de las más disfrutadas. Los estudiantes ejercitan sus manos, fortalecen sus dedos y participan con alegría. Al comparar el modelado del inicio y el final, se nota una mayor firmeza en las formas, mejor tamaño en las bolitas y más cuidado al trabajar el material. Durante la entrevista final, varios niños expresan con alegría que les gustó mucho jugar con plastilina y que sienten que ahora hacen las bolitas

más rápidas o bonitas. Algunos mencionan frases como: “ya me salen redondas” o “me gusta aplastar fuerte la plastilina”.

A lo largo de la experiencia, se nota un cambio positivo no solo en las habilidades motrices, sino también en la forma en que los niños se enfrentan a las actividades. Al inicio algunos se muestran inseguros o frustrados, pero con el paso de las sesiones se sienten más confiados, se animan entre ellos y se esfuerzan por mejorar. El registro fotográfico y los comentarios en la entrevista final permiten ver que la mayoría de los estudiantes reconoce su propio progreso. Esto demuestra que la variable los juegos de motricidad fina tiene un impacto claro y positivo en el desarrollo de la competencia motriz en los niños de preescolar.

Análisis y Discusión

A partir de los resultados obtenidos durante la implementación de las actividades motrices, se evidencia que los estudiantes del grado preescolar presentan avances significativos en el desarrollo de la motricidad fina, especialmente en habilidades como la coordinación mano-ojo donde se ve estimuladas las actividades básicas de trazo, color y recorte; estos avances se observan en las actividades donde se hizo el uso de los hisopos para pintar, donde se recortaron las imágenes, se hizo el trazo para formar figuras y el control de los movimientos de los dedos realizando bolitas y serpientes con la plastilina .

Estos hallazgos se relacionan directamente con el objetivo principal de la investigación, que busca analizar el impacto de los juegos motrices en dicha habilidad. El análisis se enfoca en interpretar cómo estas experiencias contribuyen al proceso de aprendizaje y fortalecimiento motriz, considerando no solo los logros observables, sino también aspectos ontológicos como la forma en que los niños experimentan actividades con su propio cuerpo estimulando la competencia motriz, se observa como los estudiantes aprenden, son autónomos y tienen seguridad al enfrentarse a nuevas tareas.

En el primer acercamiento a la variable, la población infantil se muestra curiosa y entusiasta ante el uso de materiales nuevos como los hisopos, lo cual supera las expectativas iniciales. Aunque algunos estudiantes presentan dificultades en la coordinación mano-ojo, otros logran comprender y ejecutar la actividad con precisión. La mayoría demuestra disposición para explorar y aprender, lo que confirma la hipótesis de que el juego motriz despierta interés y favorece el desarrollo de la motricidad fina. Sorprende positivamente la participación activa, las preguntas que realizan y su deseo de seguir experimentando con otros materiales, lo cual indica una actitud receptiva y abierta hacia el aprendizaje por medio del juego.

Durante la fase de experimentación, se evidencia que la variable, el juego como estrategia para estimular la motricidad fina tiene un impacto positivo en la población infantil. La actividad “el camino de los dedos” permite observar avances concretos en la coordinación, la precisión y la autoconfianza de los niños. A pesar de las dificultades iniciales, la mayoría mejora en una segunda ejecución, reconociendo por sí mismos su progreso. Estos resultados coinciden con lo planteado por UNICEF (2018), que destaca el juego como medio esencial para el desarrollo integral, permitiendo fortalecer no solo las habilidades motrices, sino también aspectos emocionales, sociales y cognitivos. La experiencia confirma la pertinencia del enfoque lúdico como herramienta pedagógica efectiva en el contexto preescolar.

Después de realizar las actividades con juegos de motricidad fina, se evidencian varios cambios en el aspecto ontológico de los niños y niñas participantes. Al principio, muchos se muestran inseguros, algunos evitan participar o se frustran cuando no logran hacer bien los ejercicios. Sin embargo, a medida que avanzan las sesiones, se nota cómo empiezan a ganar confianza en sí mismos.

Por ejemplo, en las entrevistas finales, varios expresan con alegría que ahora pueden hacer mejor las bolitas con plastilina o que ya no les cuesta tanto recortar. Dicen frases como: “ya me salen redondas” o “me gusta aplastar fuerte la plastilina”, lo cual muestra no solo una mejora en sus habilidades, sino también en la forma en que se sienten con lo que hacen. Además, durante las actividades, se observa cómo se animan entre ellos, se ayudan y disfrutan más del proceso.

Estos cambios reflejan que los niños ya no solo hacen mejor las tareas, sino que también se sienten capaces, motivados y orgullosos de sus logros, lo cual es un avance importante en su desarrollo personal y en su forma de relacionarse con el aprendizaje.

Los resultados obtenidos en esta investigación coinciden en gran medida con lo planteado por varios autores en los referentes teóricos. Por ejemplo, Fonseca (1988) menciona que el desarrollo de la motricidad fina está relacionado con el control y la coordinación de los pequeños movimientos de las manos y dedos, lo cual se refleja claramente en el avance que muestran los niños al trazar, recortar y modelar después de practicar con juegos lúdicos.

Así mismo, Bravo (2004) señala que estas habilidades son fundamentales para el aprendizaje de la lectura y escritura, lo que se puede relacionar con el aumento en la seguridad y precisión que algunos estudiantes muestran al trabajar con crayolas o tijeras. También se puede ver una conexión con lo que plantea Richter (2016), al afirmar que la estimulación temprana mejora el desarrollo integral, ya que en este caso no solo se fortalecen las habilidades motrices, sino también la actitud, la confianza y la participación activa de los niños.

Además, se confirma lo dicho por UNICEF (2018) sobre la importancia del juego como medio para aprender, pues en la práctica se observa que los estudiantes disfrutan, se motivan y aprenden más cuando las actividades se hacen a través de dinámicas lúdicas.

Durante el desarrollo del estudio se presentan algunas limitaciones que pueden haber afectado los resultados. Por ejemplo, solo se trabajó con tres actividades lúdicas para estimular la motricidad fina, y aunque estas ayudaron bastante, tal vez se hubieran logrado mejores resultados si se hubieran aplicado más estrategias diferentes. También el tiempo fue corto, lo que no permitió reforzar mucho los avances ni acompañar de forma más personalizada a algunos niños que lo necesitaban.

Otra limitación fue que solo se trabajó con un grupo pequeño de preescolar, por lo que los resultados no se pueden generalizar a todos los niños. Además, hubo momentos en los que faltaron algunos materiales o el espacio no era el más adecuado, lo que también influye en cómo

se desarrollan las actividades. Estas situaciones pudieron limitar un poco los avances. Para futuras investigaciones sería bueno contar con más tiempo y más estrategias para que los resultados sean más completos y se puedan aplicar a otros contextos.

Así**,** los resultados de este estudio pedagógico muestran que incluir juegos lúdicos para trabajar la motricidad fina tiene efectos positivos en los niños y niñas de preescolar, tanto en sus habilidades como en su actitud. Esto puede ser muy útil para que las instituciones educativas, como la Institución Educativa Municipal Luis Carlos Galán, integren más este tipo de actividades en sus planes de clase. Aplicar estrategias lúdicas no solo mejora el trazo, el recorte o el manejo de plastilina, sino que también hace que los estudiantes se sientan más seguros, motivados y felices aprendiendo.

Estos hallazgos pueden servir para que los docentes reflexionen sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil y lo usen como herramienta principal, no solo para enseñar, sino para fortalecer el crecimiento integral.

A partir del análisis realizado, se concluye que la implementación de estrategias lúdicas como la pintura con hisopos, el camino de los dedos y el ejercicio “Antes y después: Mi progreso en motricidad”, contribuye significativamente al fortalecimiento de la motricidad fina en los estudiantes de preescolar. Además de mejorar sus habilidades manuales, también se observa un impacto positivo en la seguridad, la motivación y la disposición hacia el aprendizaje.

Sin embargo, las limitaciones del estudio, como la aplicación de solo tres estrategias, el tiempo reducido de intervención y el tamaño de la muestra, evidencian la necesidad de ampliar el alcance en futuras investigaciones. A partir de estos resultados surgen nuevas preguntas, como: ¿Qué impacto tendría la implementación de un programa más amplio de actividades lúdicas durante todo el año escolar? o ¿Cómo influye la participación de las familias en el

fortalecimiento de la motricidad fina desde el hogar? Se sugiere que futuras investigaciones incluyan una mayor variedad de estrategias, mayor duración del proceso y una muestra más amplia, permitiendo obtener resultados más sólidos y transferibles a otros contextos educativos.

Conclusiones y Recomendaciones

A partir del desarrollo de la propuesta pedagógica y de los resultados obtenidos, fue posible identificar avances significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, así como reflexionar sobre las fortalezas, limitaciones y proyecciones del trabajo realizado. En este sentido, se presentan a continuación algunas conclusiones relevantes que permiten valorar el impacto de la experiencia y orientar futuras intervenciones.

La investigación muestra que los juegos lúdicos como “Pintura con hisopos”, “El camino de los dedos” y “Antes y después: Mi progreso en motricidad” ayudan a mejorar la motricidad fina de los niños de preescolar. Se nota que los niños aprenden a trazar mejor, a recortar con más precisión y a modelar con más seguridad. Estos resultados responden al objetivo principal, que era ver si los juegos pueden fortalecer las habilidades motrices. Además, la pregunta de investigación, que busca saber si los juegos influyen en el desarrollo de la motricidad fina, también se responde de forma positiva con los avances que se observan en los niños.

Durante el proceso, también se evidencia un cambio en el aspecto ontológico de los niños. Al inicio, algunos se sienten inseguros o no quieren participar, pero con el tiempo ganan confianza, se animan entre ellos y disfrutan más las actividades. En las entrevistas finales, expresan que ahora hacen mejor las bolitas con plastilina o que ya no se les dificulta recortar. Esto muestra que no solo mejoran en lo físico, sino también en su forma de verse a sí mismos, en cómo se sienten al aprender y en su actitud frente a los retos.

La variable juegos motrices tiene un impacto claro en los niños. Se reconoce que, gracias a estas actividades, mejoran en su coordinación, postura y precisión al usar materiales como hisopos, crayolas, tijeras o plastilina. Además, hay una actitud más positiva hacia el aprendizaje. Sin embargo, como solo se aplican tres estrategias, no se alcanza a explorar todo el potencial de

esta variable. Algunas actividades podrían haberse complementado mejor o repetido más veces para reforzar los aprendizajes

Así**,** este estudio aporta a lo que ya dicen otros autores sobre la importancia del juego en el desarrollo infantil. Confirma que el juego no solo ayuda a mejorar habilidades físicas, sino también a fortalecer lo emocional, lo social y lo cognitivo. Además, en lo metodológico, esta investigación muestra que es posible usar actividades sencillas y accesibles en contextos escolares reales para obtener buenos resultados. También deja claro que los docentes pueden aplicar estas estrategias sin necesidad de materiales costosos.

Finalmente, es posible proponer que se recomienda que la institución educativa implemente más juegos lúdicos dentro de la jornada escolar, no solo en actividades específicas. Es importante variar las estrategias, incluir más ejercicios de recorte, trazado y modelado, y darles continuidad durante todo el año. También se puede involucrar a las familias para que practiquen algunas actividades en casa. De esta manera, los niños tendrán más oportunidades para fortalecer su motricidad fina de forma divertida.

Así**,** para futuras investigaciones, se recomienda trabajar con más niños y por más tiempo. También se pueden probar otras variables, como el uso de tecnología o la participación de los padres en el proceso. A la par, se puede incluir la observación directa en casa o en otros espacios, para tener una visión más completa del desarrollo de la motricidad fina. Además, sería útil comparar diferentes tipos de juegos para ver cuáles tienen un mayor impacto.

Referencias Bibliográficas

Cabrera, B., & Dupeyrón M. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. Mendive. Revista de Educación, 17(2), 222-239. Recuperado en 11 de marzo de 2025, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222&lng=es&tlng=es.

Cándales-Castillo, R. (2012). *La capacitación psicopedagógica para desarrollar la motricidad fina en los niños de 3 a 6 años del Centro de Educación Nacional Bolivariano* "El Llano". EduSol, 12(39), 61-71.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). McGraw-Hill. Recuperado de https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008.

Herrera, I., Parado, J., & Aburto, L. (2021). *Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura*. Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 6(30), 1.

Ministerio de Educación Nacional. (2002). *Lineamientos curriculares para la educación preescolar*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf.

Moncada, L. (2022*). El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades cognitivas en la primera infancia*. Revista Colombiana de Educación Inicial, 14(1), 45-60.

Mondaca, A. (2022). *El derecho al juego de niños, niñas y adolescentes: nuevos modos de concreción de los principios del interés superior y de la autonomía progresiva.* Opinión Jurídica, 21(45), 176–199. https://doi.org/10.22395/ojum.v21n45a8. Disponible en:

https://research-ebsco-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=85a050ae-d85a-36fd-8dec-4ef1e233ec71. Acceso en: 12 mar. 2025.

Ramírez, G., et al. (2017). *Coordinación grafoperceptiva: incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años de edad*. Revista Ciencia Unemi, 10(22), 40-47.

UNICEF & The LEGO Foundation. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF. Recuperado de https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf.

Apéndices

Apéndice A

Muestras de Investigación

PLANEACIONES Y RECOLECIÓN DE INFORMACIÓN