

### **El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 3-5 años**

AUTORES: María Lisset Cedeño Zambrano<sup>1</sup>

Yanet Samada Grasst<sup>2</sup>

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA: [yanet.samada@gmail.com](mailto:yanet.samada@gmail.com)

Fecha de recepción: 15 - 05 - 2021

Fecha de aceptación: 22 - 07 - 2021

#### RESUMEN

Desde su implementación en los entornos educativos, los beneficios del método lúdico son patentes a cualquier edad, se considera especialmente relevante para el desarrollo del individuo durante los primeros cinco años de vida. En tal sentido, se planteó como objetivo de la investigación analizar la influencia del método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 3 a 5 años. Se desarrolló un estudio que se suscribe al paradigma crítico reflexivo a través de una metodología descriptiva con un enfoque cualitativo; el cual parte de una revisión de la literatura sobre los conceptos, teorías y herramientas metodológicas del método lúdico, desde las primeras edades; que se emplean como referentes de la técnica de observación y la construcción de su instrumento. Entre los principales hallazgos se determina que en efecto el método lúdico es un recurso fundamental para el desarrollo de habilidades y destrezas; favoreciendo procesos cognitivos, psicomotores y psicoafectivos. Es por ello que no significa solamente jugar por recreación, sino por el contrario, desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del niño, al adaptarse a un entorno más entretenido para facilitar la adquisición de una serie de conocimientos concreto; donde el docente debe instruirse para su planificación, aplicación y posterior obtención de resultado, siendo de vital importancia utilizar estrategias didácticas metodológicas para la motivación de los niños y afianzar un ambiente sano de seguridad y motivador.

PALABRAS CLAVE: Método Lúdico; grafomotricidad; habilidades; niños.

### **The playground method in the development of graphomotricity in children of 3-5 years old**

#### ABSTRACT

---

<sup>1</sup>Estudiante de pregrado de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. E-mail: [mlcedenozambrano@gmail.com](mailto:mlcedenozambrano@gmail.com) ORCID <https://orcid.org/0000-0003-0132-5950>

<sup>2</sup> Licenciada en Educación Inicial. Master en Ciencias de la Educación. Docente de la Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, carrera de Educación Inicial. Universidad Técnica de Manabí. Ecuador. E-mail: [yanet.samada@utm.edu.ec](mailto:yanet.samada@utm.edu.ec) ORCID <https://orcid.org/0000-0002-8762-5577>

Since its implementation in educational settings, the benefits of the playful method are evident at any age, it is considered especially relevant for the development of the individual during the first five years of life. In this sense, the objective of the research was to analyze the influence of the playful method on the development of graphomotor skills in children aged 3 to 5 years. A study was developed that subscribes to the reflective critical paradigm through a descriptive methodology with a mixed cross-sectional approach, through the application of quantitative research techniques. Among the main findings, it is determined that in effect the playful method is a fundamental tool for the development of abilities and skills, favoring cognitive, psychomotor, and psycho-affective processes. That is why it does not only mean playing for recreation, but on the contrary, it develops very deep activities worthy of being apprehended by the child, by adapting to a more entertaining environment to facilitate the acquisition of a specific series of knowledge; where the teacher must be instructed for its planning, application and subsequent obtaining of results, being of vital importance to use methodological didactic strategies for the motivation of children and to establish a healthy, safe and motivating environment.

**KEYWORDS:** Playful Method; graphomotricity; skills; kids.

## INTRODUCCIÓN

Al hablar del método lúdico y el desarrollo de la grafomotricidad se convierte en una herramienta esencial para el desarrollo de la capacidad de la escritura. Un niño que desarrolla estos aspectos de manera adecuada no tendrá problemas posteriores para la adquisición de esta función tan importante en el desarrollo integral del individuo. Las actividades de grafismos que realice el niño deben ser significativas, pero a la vez lúdicas que ayuden al desarrollo de habilidades y destrezas.

La metodología lúdica se considerada como una de las herramientas más importantes en la educación y el aprendizaje en la primera infancia, pero conforme el niño pasa por diferentes etapas del desarrollo, el juego individual se convierte de manera gradual en otro tipo de actividades más serias o productivas. Cada vez son más los docentes que se animan a incluir actividades en las aulas mediante el juego como iniciativa del aprendizaje por experiencias que recurren a la actividad lúdica, incitando a los docentes a que aprovechen este recurso educativo para desarrollar el aprendizaje en las diferentes áreas de enseñanza.

Los niños a través del juego pueden expresar sus emociones, imaginación y pensamientos, exploran su cuerpo, su capacidad de movimiento, e interactúan con los demás, conoce los elementos de su entorno, su cultura; desarrollando su creatividad, expresión corporal, verbal y gestual. Por medio de esta dinámica el niño va encontrar su propia identidad.

La grafomotricidad se le ha venido considerando como un proceso que se desarrolla con la persona, no solo asociándose con la acción motora y el acto de trazar gráfico o de escribir, sino que también el proceso de desarrollo mentales que se direcciona a la coordinación de movimientos de la mano con la actividad cerebral.

Dado que este es un proceso evolutivo, la estimulación de la escritura debe ser amena, y confortable para el niño. Dentro de este proceso el desarrollo de las actividades de grafía está orientadas a fomentar la precisión, control fino de los movimientos, coordinación y distensión, pero esto está alejado de la realidad, la mayor parte de docentes utilizan métodos tradicionales que conducen a un declive en el desenvolvimiento de las actividades grafomotoras, que afecta de manera continua en la función de la escritura.

En una investigación realizada en Ecuador por Cabrera (2019) menciona que la grafomotricidad es la técnica más apropiada para la preparación de los niños para cuando tengan que ingresar en el desarrollo específico de la escritura, antes de esto es necesario seguir primero los pasos previos de la preescritura que permite que los niños tengan habilidad motora fina.

Es una de las etapas más importantes a la hora de desarrollar la preescritura, mediante la revisión de autores en algunos países se dará a conocer la opinión acerca de la grafomotricidad, estrategias para promover como escribir bien, mejorando la preescritura en niños y a la vez, siendo indispensable este proceso de comunicación en la educación (Almeida, Vilas-Boas-Barreto & Alves-Argollo, 2020).

El objetivo de la grafomotricidad es permitir que los niños adquieran habilidades necesarias para que puedan expresarse a través de signos escritos y mediante prácticas que permitan el dominio del antebrazo, muñecas, manos, y de manera especial los dedos.

Por lo mencionado con anterioridad, se cree firmemente que la realización de la presente investigación es factible debido a que se cuentan con todas las herramientas necesarias para lograr el objetivo planteado que está direccionado de manera general a analizar la influencia del método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 3 a 5 años.

## DESARROLLO

### *Método lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje.*

El vocablo juego proviene de “iocus” que se refiere a broma, es una palabra polisémica ya que tiene diverso sentido y enfoque, constituyendo en el juego las heterogéneas actividades que se enfocan a la recreación, esta es parte de una actividad donde existe una persona que gana y otra que pierde y hace referencia a la práctica aleatoria de entretenimiento, manera de recreación que tiene reglas establecidas por el jugador, pero siendo una actividad fácil de realizar e integración de participantes. (Posada, 2014)

La actividad lúdica se considera una condición humana frente a la vida cotidiana. Es una forma de relacionarse de estar en la vida y de vincularse con el entorno y espacios cotidianos donde se crea el disfrute, alegría, placer, acompañado de la comodidad que producen actividades simbólicas, lo que permite al niño denotar sus expresiones en el entorno que lo rodea

De manera general, el método lúdico es un conjunto de estrategias encaminadas a crear un ambiente armónico, sumergiendo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de actividades de la enseñanza y entretenimiento, que pueden incluir contenido del curso, temas o información. Para Aberastury (1998) el método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino que además también desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del infante, pues esto consiste en método de enseñanzas disfrazadas a través del juego. Mientras que Copo (2020) alega que “los juegos en los primeros años deben ser sensoriales que son correspondientes a los niños de cierta etapa específicamente a los 3 años de edad” (p. 610).

Las acciones recreacionales y entretenidas que realiza un niño son consideradas innatas, pues a pesar de los tiempos prevalecen como acciones espontáneas, agradables, divertidas, no se comparan con los juegos ejercidos en otras etapas avanzadas de vida en los que se les imprime una mayor seriedad por lo general. El juego que se efectúa en la etapa infantil es muy distinto al de un adulto o adolescente, pues en este se da de una forma mucho más libre que pueda ejercerse en un ser humano.

Es una forma de vida diaria, que consiste en sentir placer y apreciar todo lo que sucede, y tratarlo como una satisfacción física, mental o espiritual. Las actividades recreativas animan a las personas a desarrollar habilidades, relaciones y sentido del humor. “La capacidad lúdica es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantiles, la cual contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del hombre en cualquier etapa de su vida” (Domínguez, 2015)

No obstante, las autoras Barahona y Menéndez (2018) afirman que “mediante el juego, el niño expresa su satisfacción o descontento con el entorno que percibe, recreando sus actividades para satisfacer sus necesidades, teniendo la posibilidad de estar activos y desarrollar sus capacidades” (p. 64). Dejando demostrada la importancia que el juego es capaz de transferir en edades infantiles, siendo incluso utilizado como medio de comunicación para expresar sentimiento por parte de los niños.

El autor Carrillo (2015) menciona que a lúdica es una condición o tendencia hacia la vida cotidiana, por lo tanto, se considera una forma de relacionarse con el entorno donde se produce el disfrute acompañado de la relajación generada por actividades de juego simbólicas e imaginativas, lo cual permite expresar sentido del humor, el arte, baile, afecto que surge cuando interactuamos con los demás, (MIDENU 2010).

La metodología lúdico-creativa es una práctica que ha sido propagada desde los años 80 internacionalmente por el Dr. Raymundo Dinello según los autores Calderón, Marín y Vargas (2014). En ella es fundamental el desarrollo pleno del niño a través del juego y las actividades creativas, lo cual contribuirá a la formación de personas autónomas, creativas y felices.

Según Ferro (1993) el método lúdico posibilita el aprendizaje a través del juego, existiendo variedad de actividades motivadoras y divertidas, por medio de las cuales

se puede incluir contenidos y temas del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aplicados por el docente, mientras que Arroyo (2017) alega que “la importancia del juego en esta rama está dada por la información que es adquirida a través de la experimentación cuando ha servido como medio para el aprendizaje” (p.21). Siendo cuestión de aprovechar las flexibilidades que nos brinda el currículo educativo en cuanto a el desarrollo y aplicación de metodologías de enseñanza en el aula de clases para ayudar a fortalecer el aprendizaje de los niños.

De manera general, la metodología lúdica creativa se basa y gira en torno al juego, pues esta representa una infinidad de experiencias, descubrimientos, relaciones y sentimientos representando un valor inestimable para quienes lo practican, significando un medio de expresión y conflictos internos de la persona y ayuda a disminuir los efectos de vivencias negativas. El juego, desde una perspectiva individual o grupal, representa un excelente medio que permite a las personas expresar sus sentimientos acumulados de frustración, agresión, ansiedad, estrés, entre otros, en lugar de reprimirlos, contribuyendo así a mejorar su propia personalidad.

Como lo indica Cepeda (2017), El juego en la actividad educativa ha sido empleado de tres maneras” de las cuales se puede mencionar:

- Como elemento de motivación hacia las tareas escolares, para hacerlas más amenas o facilitar el aprendizaje.
- Como recurso didáctico con la finalidad de desarrollar habilidades mediante el juego.
- Valorándolo como una actividad propia de la infancia, contribuyendo al desarrollo integral del niño.

En este sentido el juego se ha convertido en un medio y en un objetivo educativo, que contribuye al aprendizaje de los niños, aplicándolo de manera adecuada en la absorción de información que se anhela obtener por parte de los docentes.

#### *Desarrollo psicomotriz en los niños de 3 a 5 años*

Manjón (2017) en su trabajo denominado “indicadores del desarrollo de la dimensión psicomotriz” encontró como resultado que:

“existen factores que pueden incidir de manera negativa o positiva dentro del desarrollo psicomotriz de niño, estos se clasifican en factores prenatales, aquellos que afectan durante el embarazo, antes del parto como pueden ser la herencia y problemáticas surgidas durante el embarazo como hemorragias o infecciones” (p. 52).

Se pueden identificar como perinatales, los cuales son considerados como aquellos que tienden a aparecer en el momento del parto o en instantes antes del mismo y posterior a los perinatales, también aparecen los factores postnatales los que suceden posterior del nacimiento del infante, y se encuentra determinado en su gran mayoría por el medio familiar en el que se desenvuelve el niño, las formas de crianza, las condiciones socioeconómicas del infante, entre otros.

En cuanto a la detección de problemas del desarrollo psicomotriz, se afirma que esto “puede lograrse partiendo de aquellos indicadores que se estiman normales para la edad” (Majón, 2017). Pues cuando este no se encuentra desarrollado en su totalidad se pueden presentar ciertos síntomas que de cierta forma pueden parecer anormales para niños de su edad. Moreno y Orasma (2017) mencionan que los síntomas pueden ser detectados desde temprana edad, como no emitir sonidos guturales y una escasa respuesta a los estímulos en los primeros meses de vida, a partir de los 3 meses de edad el infante no fija la mirada, no responde a estímulos auditivos, no siente interés por iniciar interacciones, entre otros síntomas.

El desarrollo de la psicomotricidad en los infantes es fundamental, sobre todo en sus primeros meses y años de vida, en los cuales el aprendizaje es dinámico y la absorción de conocimientos es fundamental para poder afrontar la siguiente etapa de su crecimiento, por lo tanto, es un deber del padre o la madre detectar en el infante los diversos problemas de desarrollo psicomotriz que puedan padecer, con el fin de lograr un diagnóstico y tratamiento temprano frente a estos padecimientos.

#### *La psicomotricidad en el desarrollo de la Grafomotricidad*

La psicomotricidad es de suma importancia, sobre todo en los primeros años de vida, ya que es aquí cuando se comienza a dar uso de las habilidades que posteriormente ayudarán a la inclusión a una educación efectiva. Según la Unidad Educativa Kinder Cedros del Valle (2019) “el desarrollo psicomotor es un eje fundamental en el aprendizaje de los niños durante la etapa preescolar, pues la mayoría de ellos utiliza sus movimientos para planear, organizar y experimentar el mundo a su manera”.

Para que el infante pueda desarrollar todas las habilidades citadas anteriormente, es importante que su desarrollo psicomotriz sea adecuado y debidamente desarrollado, logrando su fortalecimiento diario con la adquisición de conocimientos que se logran en la familia o en las entidades educativas, donde se cuenta con uno o varios docentes como guías para lograr un aprendizaje efectivo.

Es imprescindible destacar que el desarrollo de la psicomotricidad se logra la coordinación deseada entre los músculos de la mano y lo que el cerebro desea plasmar, llegando a la aplicación de la grafomotricidad de manera constante.

Para el autor Pujol (2016) la grafomotricidad determina la organización del espacio gráfico y la aplicación de la escritura en el papel, empezando a escribir desde la parte superior y de izquierda a derecha, por otro lado, el autor Remedio (2009) señala que en la grafomotricidad están involucrados los procesos que intervienen en la realización de la escritura, así como la forma en que estos pueden automatizarse y los resultado de este proceso responde a los factores de fluidez, equilibrio, ligereza y legibilidad

Es evidente que ambos conceptos desarrollados por los reconocidos autores, son coinciden en que la grafomotricidad es la capacidad de tener una buena escritura o poder plasmar de una forma clara lo que se quiere expresar, por lo tanto, es una

habilidad que los niños deben desarrollar desde una edad temprana, debido a la importancia que esta puede llegar a tener en ciertas edades de la vida.

La grafomotricidad es considerada como el tratamiento adecuado previo a la escritura. En este sentido es importante destacar que el objetivo principal del desarrollo motor de los niños es completar y promover el desarrollo psicomotor a través de diferentes actividades. “En la adquisición y el aprendizaje de las habilidades grafomotoras se inicia a través de trazo libre, el cual permite al niño adquirir soltura con los instrumentos básicos, para ir introduciendo de manera gradual patrón y trazos dirigidos” (Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía 2011).

Las personas han desarrollado la escritura con el propósito de expresar un lenguaje, esta se considera una comunicación simbólica ya que con ayuda de signos, los que producen un lenguaje que varían según las culturas, pueblos, país. Como actividad, requiere un movimiento coordinado y precisión de los músculos, por lo que se requiere de movimientos definidos y la estimulación neuromotora.

Es importante aludir que todas las personas en el mundo tienen características específicas, es por ello que tienen un desarrollo y ritmo diferente en la adquisición de sus habilidades y, esto se observa desde temprana edad. Por eso es necesario precisar en una serie de pautas y entrenamientos en el trazo, antes de emprender en el mundo de la escritura según menciona el autor González (2018).

La grafomotricidad es una herramienta que genera el desarrollo natural de la escritura esto a través de diferentes técnicas y ejercicios, lo cual permite el desarrollo de las habilidades grafomotoras siendo necesaria en los niños desde sus primeros años, ya que se van estimulando y adquiriendo destrezas para de escritura.

La escritura por otro lado, es considerada una competencia básica que se adquiere mediante un proceso metodológico desarrollado en los primeros niveles de aprendizaje, que al no poder ejecutarse correctamente, los niños sufrirán un descenso bastante significativo en el ritmo de aprendizaje en correlación con la clase, limitando de igual manera su capacidad de comunicación y desarrollo de actividades académicas diarias las cuales quedan mermadas al no poder expresarse de la forma adecuada en las ordenes de escritura.

## METODOLOGÍA

Se desarrolló un estudio que se suscribe al paradigma crítico reflexivo a través de una metodología descriptiva con un enfoque cualitativo; el cual parte de una revisión de la literatura sobre los conceptos, teorías y herramientas metodológicas del método lúdico, desde las primeras edades, que se emplean como referentes de la técnica de observación y la construcción de su instrumento

En este caso se observa la realidad de las situaciones midiendo y proporcionando lineamientos claros de la investigación. Los datos objeto de análisis son de tipo descriptivo cuya principal función es analizar la influencia del método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 3 a 5 años.

Para llegar a posibles soluciones de la problemática objeto de la investigación se consideró la aplicación de los siguientes métodos teóricos y empíricos:

**Bibliográfico:** Porque se realizó la recopilación de los distintos apartados textuales, físicos o digitales que presentan la información requerida, la cual fue extraída y utilizada de manera pertinente en lo referente a los sustentos teóricos del método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad.

**Inductivo – deductivo:** Permitió establecer un diagnóstico situacional partiendo de la búsqueda de hechos específicos realizado a través de la aplicación de los instrumentos dando importancia a los factores de causa-efecto, en la realidad de la incidencia del método lúdico para el desarrollo de la grafomotricidad.

**Analítico – sintético:** Facilitó el análisis de forma individual de la problemática, para luego sintéticamente integrarlas en el desarrollo de la investigación a través del diseño de una propuesta de implementación de un rincón lúdico para favorecer el desarrollo de la grafomotricidad.

**Observación:** Permitió conocer la realidad mediante la percepción directa asociada a la incidencia del método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad.

La población de la investigación se constituyó por 23 niños del subnivel II de la Educación Inicial de la Unidad Educativa Fiscal “Vicente Rocafuerte”, del sector rural del sitio San Eloy, provincia de Manabí en el Ecuador; dado que la población considerada en la investigación es mínima, se tomó como muestra a la totalidad de los participantes.

La recolección de los datos en la investigación se realizó a través de la aplicación del instrumento de una guía de observación con 9 ítems los cuales permitieron obtener información en base a las actividades que realizaban los niños en el aula de clases, y de esta manera medir el desenvolvimiento de cada uno de ellos.

## RESULTADOS

En coordinación con la docente encargada del aula, mediante sesiones a través de la plataforma Zoom, se facilitaron videos de las grabaciones donde pudimos observar a los niños, objeto de la muestra trabajando en contenidos referente al desarrollo de la grafomotricidad para poder aplicar la guía de observación y tener un diagnóstico en cuanto a las actividades realizadas aplicando el método lúdico para el desarrollo de la grafomotricidad. Se pudo evidenciar que la docente aplica en algunas de sus clases el método lúdico logrando resultados satisfactorios al momento de hacerlo ya que los niños desarrollan muy bien sus actividades.

### *Guía de Observación*

Posterior a la aplicación de la guía de observación a los 23 niños del subnivel II de la Educación Inicial de la Unidad Educativa Vicente Rocafuerte se obtuvo como resultado lo siguiente:

1. Demuestra coordinación de ojos, manos y dedos en la ejecución de actividades que requieren eficiencia motriz fina a través del juego corta.

El 100% de los infantes, presenten una buena coordinación entre ojos, manos y dedos mediante el juego corta, actividad que tiene que ver con la motricidad fina, demostrando una aplicación adecuada de sus habilidades motrices.

2. Usa los dedos correctamente al realizar técnicas de pintura con pincel y corta papel sin dificultad, con la actividad hielos de colores.

El 100% de los infantes, si usan los dedos correctamente al realizar técnicas de pintura con pincel y al cortar papel, con la actividad hielo de color, logrando así manipular de manera adecuada el uso de la tijera, pincel, lápiz de color y otras herramientas con las cuales se desarrollan las actividades.

3. Maneja la direccionalidad siguiendo las indicaciones, a través del juego moviendo mis manitos

El 65% representando a 15 niños, no siguen la direccionalidad en las actividades que realizan de manera adecuada, lo cual presenta un nivel de descoordinación leve, esto se evidencia al momento de realizar juegos de movimientos de manos para cortar los dibujos en el margen establecido, pues no cumplen con ello y cortan más allá del margen, demostrando deficiencia en la direccionalidad y coordinación de las manos, mientras que el 35% restante presente una direccionalidad adecuada.

4. Manifiesta coordinación en el movimiento de brazos, mano y dedos al realizar trabajos. El 65% de los encuestados, es decir los 15 infantes que presentan dificultades en la direccionalidad, también manifiestan problemas en la coordinación de brazos, mano y dedos al realizar trabajos de cortes o al aplicar métodos de dibujo y pintura, el 35% de los niños realizan las actividades de manera favorable.

5. Demuestra fluidez y regularidad en la presión que ejerce con las manos y los dedos al realizar actividades manuales de ensartar, pinzas, cerrar-abrir. El 100% representando a los 23 infantes observados, reflejan fluidez y regularidad en la presión que ejercen con las manos y los dedos al realizar actividades manuales como cerrar-abrir, ensartar, pinzas, abotonar.

6. Muestra tonicidad en el manejo del brazo, con actividades del punzado. La tonicidad aplicada en el dominio del brazo es adecuada para las actividades del punzado que realizan, es así como lo demuestran los 23 infantes representando el 100% de los observados, lo cual se evidencia al realizar actividades que la docente le indica, por ejemplo, cuando se necesitan pegar objetos para decorar los dibujos y trazos realizados como una de sus actividades.

7. Muestra dominio al embolillar papel crepé mediante el juego moviendo los deditos. El 61% de los infantes observados, que representa a 14 niños realizan de manera adecuada la actividad de embolillar papel crepé, a cuál la docente aplica el juego moviendo los deditos, demostrando que pueden realizar figuras circulares, el

26% que representa a 6 niños intenta embolillar el papel crepe y el 13% que representa a 3 niños no demuestran dominio al realizar la actividad.

8. Muestra dominio al pegar objetos para decorar sus dibujos a través de la actividad el pegado. El 52% de los niños es decir 12 infantes dominan sus movimientos al momento de colocar sus dibujos en el espacio preestablecido por la docente, es así como colocan sus recortes pintados en sus cuadernos de clases y sin exceder el espacio de sus cuadros, 44% de los niños es decir 10, no realizan de manera adecuada la actividad y el 4% que representa a 1 niño no realiza la actividad.

9. Realiza trazos con colores respetando los límites del dibujo, con la actividad esponjas de colores. El 57% de los infantes encuestados, es decir 13 niños, no realizan de manera adecuada pintar dentro de los límites los dibujos, demostrando así que aún no controla en su totalidad las habilidades psicomotoras de su cuerpo. Mientras que el 43% es decir los 10 niños restante si son capaz de realizar esta actividad de manera correcta a pesar de no rellenar bien en la parte del margen del dibujo.

De manera general, se puede manifestar que los niños poseen una coordinación aceptable de ojos, manos y dedos, demostrando eficiencia motriz fina, al momento de aplicar técnicas de pintura con el pincel, lo realizan de manera correcta, demuestran fluidez y regularidad en la presión que ejercen con las manos y los dedos.

Por otro lado, en el manejo de direccionalidad los infantes muestran dificultad, en la coordinación del movimiento de los brazos, manos y dedos, por último, al momento de realizar los trazos con colores no respetan los límites del dibujo, mostrando dificultad al pintar dentro de estos, por lo que al presentarse irregularidades en el desarrollo de la grafomotricidad pudieran afectarse las habilidades básicas para da inicio a la escritura.

#### *Implementación del rincón lúdico para favorecer el desarrollo de la grafomotricidad*

Esta propuesta está basada en la implementación de un rincón lúdico del área de las Artes Plástica para crear un espacio que contribuya al aprendizaje interactivo del niño donde desarrolle las habilidades de la grafomotricidad, mediante el método lúdico y se lo oriente a la creatividad e imaginación, por lo que se pretende fomentar el pensamiento creativo, descubrimiento, experimentación y la realidad social que rodea al niño para poder:

- Estimular el desarrollo del motor fino de los niños.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual.
- Desarrollar la coordinación motriz.
- Realizar movimientos de los dedos índice y pulgar mediante la pinza digital.

El rincón lúdico, es un espacio delimitado realizado con varios materiales relacionados con el área correspondiente a cada rincón. Los niños deben ser organizados en grupos para realizar diferentes actividades al mismo tiempo, actividades espontáneas y puramente lúdicas. La docente debe organizar actividades

en la planificación semanal ya que esto le permite alcanzar los objetivos planteados, despertar el interés de los niños y considerar el ritmo de aprendizaje de los mismos.

Entre los rincones más comunes

- Construcción
- Dramatización
- Arte o Gráfico Plástica
- Música
- Ciencias

Para su implementación es necesario disponer de espacio y buena organización, ya que mediante estos rincones se les permite a los niños ser los constructores de su propio aprendizaje. Estos juegos pueden ser libres o dirigidos por la docente, como en el caso del Juego-Trabajo que conlleva toda una planificación.

*Rincón de Artes Plásticas.*

Materiales a utilizar:

Temperas, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, plumones, tizas de colores, arcillas, engrudo, punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, delantales para los niños.

Desarrollo:

Los niños escogerán lo que quieren pintar, dibujar, trazar, recortar. Se recomienda que en este sector contenga toallas húmedas y una lavacara con agua para el aseo de las manos. Al terminar la actividad el niño o grupo de ellos lavarán debidamente los pinceles y las toallas que utilizaron. Al culminar cada sesión, la docente realizará preguntas de control relacionadas con el objetivo de la actividad.

Actividad 1.

Técnica: la caja de arena.

Objetivo: estimular la precisión de las manos dedos y muñeca para el desarrollo del control muscular.

Recursos: caja, plato desechable, harina, arena, azúcar.

Desarrollo:

Mediante el juego había una vez una mano se realiza la demostración de la grafía de letras o números sobre arena, harina y azúcar.

Presentar a los niños el material que se va a utilizar.

Pasar a cada niño para que ejecute la actividad.

Actividad 2.

Técnica: pegado.

Actividad: pegando objetos de colores.

Objetivo: Desarrollar la pinza digital, el fortalecimiento y movimientos de las manos para el desarrollo de la coordinación óculo-manual.

Recursos: hoja elaborada, goma, lentes, maíz, garbanzos y botones.

Desarrollo:

Realizar el juego saca mis manitos para motivar al niño a coger los objetos para poderlos pegar.

Mostrar los materiales y la manera que se va a realizar la actividad.

Permitir que los niños ejecuten la actividad.

Actividad 3.

Técnica: pintura dactilar.

Actividad: estampo mis huellas de las manos.

Objetivo: realizar movimientos manuales para el desarrollo de la coordinación visomotora.

Recursos: pintura de agua, hoja o cartulina.

Desarrollo:

Mediante la canción tengo un gusanito se motiva al niño a participar en la actividad de plasmar sus manos en la hoja.

Mostrar a los niños el material que se va a utilizar.

Orientar a los niños para realizar la actividad que se va a realizar.

Propiciar los materiales para la ejecución de la actividad.

Actividad 4.

Técnica: Rasgar

Actividad: rasgando con mis deditos papeles de colores.

Objetivo: desarrollar la coordinación de manos y la pinza digital para el fortalecimiento de dedos.

Recursos: revistas, hojas recicladas, papel crepé, niños.

Desarrollo

Realizar el juego de la familia de los dedos, para guiar a los niños mediante demostración como rasgar el papel.

Ubicar los materiales al alcance de los niños.

Dar la oportunidad a los niños a realizar la actividad.

Actividad 5.

Técnica: modelar plastilina

Actividad: modelando plastilina con mis dedos

Objetivo: Desarrollar la pinza digital y movimientos de las manos para modelar con plastilina.

Recurso: lámina, plastilina de colores, niños.

Desarrollo:

Realizar el juego abro, cierro y sacudo para ejercitar las manos y dedos de los niños.

Mostrar a los niños los materiales que vamos a utilizar y como se realiza la actividad.

Entregar los recursos para la elaboración del modelado.

Permitir que los niños ejecuten la actividad.

La participación del docente es primordial para que el niño construya un aprendizaje significativo y adquiera un mayor protagonismo, así:

- Favorecer la autonomía del niño, ayudándole a ser responsable con el material que utiliza en el trabajo.
- Estimular las ganas de aprender de los niños y adquirir nuevos conocimientos.

Es de vital importancia promover el desarrollo de la Grafomotricidad en el método lúdico ya que permite que los niños expresen, descubran y desarrollen su creatividad mediante el juego, estimulando los movimientos finos de la precisión, rapidez, coordinación, los cuales deben ser aplicados por la docente para un aprendizaje significativo.

## CONCLUSIONES

El método lúdico se reconoce como una dimensión en el desarrollo integral del niño y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores posibilidades de aprendizaje.

La grafomotricidad, esta es la etapa de la pre-escritura, que incluye el entrenamiento para realizar la correcta orientación y trazados de las letras y movimientos básicos, permitiendo prevenir irregularidades previas a la escritura como son la presión del lápiz y la dirección.

El método lúdico se da en muchos espacios y se aplica de forma didáctica, no obstante, es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica.

Para el desarrollo de la grafomotricidad es de vital importancia el método lúdico porque constituye una actividad creativa por excelencia y ocupa un lugar importante en la vida de los niños. Por ello el educador debe potenciarlo en el proceso educativo y hacer de él un instrumento altamente significativo para la educación integral de los pequeños

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberastury, A. (1998). *El niño y sus juegos*, España: Paidós.
- Almeida, V., Vilas-Boas-Barreto, B., & Alves-Argollo, R. (2020). Comunicación y Educación: La potencia dialógica del audiovisual. [Communication and Education: The dialogical power of audiovisuals]. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 122-141.
- Andreu, A. y García, M. (2000). “Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico”, *Actas I Congreso Internacional de español para fines específicos*. Madrid. Instituto Cervantes
- Arroyo, G. (2017). *Guía de Estrategias Lúdicas para el mejoramiento de la expresión corporal y motricidad en los estudiantes de educación inicial de la Unidad Educativa Ramón Barba Naranjo*. Ambato: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Barahona, M., y Menéndez, I. (2018). *Grafomotricidad en el Desarrollo de la Pre Escritura en Niños de 4 a 5 años. Diseño de un Cuadernillo de Trabajo. (Tesis de pregrado)*. Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/33015/1/BPARV-PEP-18P043.pdf>
- Cabrera Valdes, B. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar (The development of fine motor skills in preschool children). *Revista Mendive*, 17(2), 222-239. Obtenido de <https://n9.cl/hrkt>
- Calderón, L., Marín, S. y Vargas, N. (2014). *La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa nusefa de Ibagué (tesis de pregrado)*. Universidad Del Tolima, Colombia.
- Carrillo, I. (2015). *Pintura Digital como Técnica para mejorar la grafomotricidad*. Quito.
- Castillo, E., y Yuber, A. (2018). “Universidad Nacional Del Altiplano Monografías :” Tesis 105.
- Cepeda, R. (30 de 01 de 2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Obtenido de <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Constituyente, Asamblea Nacional. 2008. “Constitucion De La Republica Del Ecuador Tipo De Norma.” Registro Oficial 449 de 20 Oct. 2008 1–222.
- Copo Castro, J. (2020). El método lúdico para potenciar la psicomotricidad en niños y niñas de 3 años de edad de la Unidad Educativa Pedro Fermín Cevallos. *Revista Científico Educativa Granma*. 16. 606-616. Recuperado de: <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/1574/2802>
- Domínguez, C. (2015). “La Lúdica: Una Estrategia Pedagógica Depreciada.” *Universidad Autónoma de Ciudad Juárez* 27:7–22.
- Ecuador, Ministerio de Educación 2017. “Página 1 de 85.” (417):1–85.
- Federación de Enseñanza de CC.OO de Andalucía. 2011. “La Grafomotricidad En La Educación Infantil.” *Revista Digital Para Profesionales de La Enseñanza* 4(Especial):1–7.
- Ferro, J. (1993). *Modelos innovativos y estrategias para generar cambios en la docencia universitaria*

González, H. (2018). La Grafomotricidad y su incidencia en el desarrollo psicomotor de los estudiantes de segundo grado de Educación básica elemental. *Espirales*. 2(21). p, 30-50. Recuperado de: <https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/359/295>

Kinder Cedros del Valle. (2019, 12 de febrero). ¿Por qué es importante el desarrollo psicomotor en los niños pequeños? Recuperado de: <https://blog.colegios-cedros-yaocalli.mx/kinders/importante-desarrollo-psicomotor-ninos#:~:text=El%20desarrollo%20psicomotor%20es%20un,el%20mundo%20a%20su%20manera>

Manjón, V. (2017). Indicadores del desarrollo de la dimensión psicomotriz (0-3 años). (tesis pregrado, Universidad de Salamanca). Recuperado de: [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/133339/2017\\_TFG\\_Manj%F3nNieto,VIrginia\\_Indicadores%20del%20desarrollo%20de%20la%20dimensi%F3n%20psicomotiz%20\(0-3%20a%F1os\).pdf;jsessionid=19F01629994BE88783E4E9F2AB10F0E5?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/133339/2017_TFG_Manj%F3nNieto,VIrginia_Indicadores%20del%20desarrollo%20de%20la%20dimensi%F3n%20psicomotiz%20(0-3%20a%F1os).pdf;jsessionid=19F01629994BE88783E4E9F2AB10F0E5?sequence=1)

MINEDU (2010) DCN: Diseño Curricular Nacional.

Moreno Mora, R. y Orasma García, Y. (2017). Signos de alerta de desviación del desarrollo psicomotor y su relación con la afectación en las escalas de neurodesarrollo infantil. *Revista Cubana de Neurología y Neurocirugía*. 7(1). 6-14. Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubneuro/cnn-2017/cnn171b.pdf>

Posada, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (tesis de maestría) Universidad Nacional de Colombia, Colombia.

Pujol, M. (2016). *Propuestas de aprendizaje: leer y escribir en edades tempranas*. Barcelona.

Remedios, P. (2009). *Evolución de la grafomotricidad. Innovación y experiencias educativas*.

