

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial 2024

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

Br. DEL POZO FLORES, Carmen Rosa (<https://orcid.org/0000-0002-6504-7390>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Metodología y Didáctica:

CHINCHA ALTA - PERÚ

2024

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a nuestro creador, que me dio la oportunidad de realizar mi más anhelado sueño.

Esta tesis va dirigido de todo corazón a mi abuela, que es mi ángel y sin la cual no podría haber hecho esto. Su bendición diaria a lo largo de mi vida me protege y me guía por el camino del bien. Te ofrezco mi tesis como regalo por tu paciencia y amor, mamá, te quiero, te amo.

Quiero dar las gracias a todos los que me han apoyado, motivado y creído en mí durante este largo viaje. Agradezco la oportunidad de realizarme como profesional y a todos los que me ayudaron en los momentos difíciles. A mi familia, empezando por mi hija, padre, hermanos, tíos, primos. Que han sido el motor de mi camino.

RECONOCIMIENTO

Agradezco a Dios por su fortaleza, sabiduría y guía constante a través de mis oraciones, porque es mi guía en mi camino.

A la máxima autoridad de nuestra Casa de Estudios, E.E.S.P.P. "San Francisco de Asís", por enseñarnos buenos valores y por enseñarnos a ser excelentes profesionales.

A la institución Educativa Privada San Judas Tadeo, por brindarme la oportunidad de ejercer la docencia, y en especial a la directora de la institución, por orientarme a desempeñar mi función de acuerdo a mi formación profesional.

Y, por último, a mi familia, cuyo apoyo constante me ha permitido alcanzar esta gran satisfacción personal y profesional.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR


Yo, Del Pozo Flores Carmen Rosa, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Público Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, de la Región Ica, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulado:

“Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial 2024”, es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la tesis:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Público “San Francisco de Asís” de la Región Ica.

Chincha, 16 de abril del 2024

Apellidos y Nombres del Autor	
Del Pozo Flores Carmen Rosa	
DNI: 46416241	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6504-7390	

INDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Reconocimiento	iii
Declaratoria de originalidad del autor	iv
Indice de contenido.....	v
Lista de tablas	viii
Lista de figuras	viii
Resumen	x
Abstract.....	xi
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Determinación del Problema	1
1.2. Formulación de Problema: general y específicos	3
1.2.1. Problema General.....	3
1.2.2. Problemas Específicos	3
1.3. Objetivos: general y específicos	4
1.3.1. Objetivo General	4
1.3.2. Objetivos Específicos.....	4
1.4. Importancia del estudio.	4
1.5. Justificación de la Investigación.....	5
1.5.1. Teórica	5
1.5.2. Práctica.....	5
1.5.3. Metodológica	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”	7
2.1.1. La fe en Dios:.....	7
2.1.2. Elementos de la Pedagogía Franciscana	8
2.1.3. Elementos del enfoque de capacidades humanas.....	11
2.1.4. Valores Franciscanos:	12
2.1.5. Pedagogía Franciscana durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje:	13
2.2. Antecedentes de la Investigación	14
2.2.1. Internacionales	14

2.2.2. Nacionales	16
2.3. Bases Teóricas.....	19
2.3.1. Juegos Didácticos.....	19
2.3.2. Dimensiones de los Juegos Didácticos.....	20
2.3.3. Beneficios de los juegos didácticos	21
2.3.4. Teoría que sustentan a los juegos didácticos.....	22
2.3.5. Motricidad fina	24
2.3.6. Dimensiones de la motricidad fina	24
2.3.7. Importancia de la motricidad fina en los niños	26
2.3.8. Técnicas de la motricidad fina.....	26
2.3.9. Las estrategias de la motricidad fina	27
2.3.10. Teorías que sustentan la motricidad fina	28
2.4. Definición de términos básicos	29
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES	33
3.1. Hipótesis.....	33
3.1.1. Hipótesis General	33
3.1.2. Hipótesis Específicas.....	33
3.2. Variables.....	33
3.3. Operacionalización de las variables	38
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA.....	40
4.1. Enfoque de la investigación	40
4.2. Método.....	40
4.3. Tipo de investigación	40
4.4. Diseño de investigación.....	41
4.5. Población y muestra	41
4.5.1. Población.....	41
4.5.2. Muestra.....	42
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	43
4.6.1. La Técnica:.....	43
4.6.2. La Observación:	44
4.6.3. El instrumento:.....	44
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información	45
4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos	45

CAPÍTULO V: RESULTADOS	48
5.1. Presentación y análisis de resultados.....	48
5.1.1. Análisis Descriptivo	48
5.2.2. Nivel Inferencial	51
5.2. Discusión de resultados	60
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	71
6.1. Conclusiones.....	71
6.2. Recomendaciones.....	73
Anexo	85

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 <i>Formula de cuasiexperimental</i>	41
Tabla 2 <i>Muestra</i>	42
Tabla 3 <i>Confiabilidad de instrumentos</i>	47
Tabla 4 <i>Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable motricidad fina y sus dimensiones prueba de pre test.</i>	48
Tabla 5 <i>Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable motricidad fina y sus dimensiones pos test.</i>	49
Tabla 6 <i>Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable juegos didacticos y sus dimensiones prueba pos test</i>	50
Tabla 7 <i>Contraste de normalidad</i>	51
Tabla 8 <i>Resultado del pre test y post test del grupo experimental</i>	52
Tabla 9 <i>Correlaciones de muestras emparejadas</i>	52
Tabla 10 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	53
Tabla 11 <i>Estadística de muestras emparejadas: D1 coordinación viso- manual y motricidad fina</i>	54
Tabla 12 <i>Correlación de muestras emparejadas</i>	54
Tabla 13 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	54
Tabla 14 <i>Estadística de muestras emparejadas: D2 coordinación facial y motricidad fina</i>	55
Tabla 15 <i>Correlación de muestras emparejadas</i>	55
Tabla 16 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	56
Tabla 17 <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 coordinación gestual y motricidad fina</i>	57
Tabla 18 <i>Correlación de muestras emparejadas</i>	57
Tabla 19 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	57
Tabla 20 <i>Estadística de muestras emparejas: D4 axiológica</i>	59
Tabla 21 <i>Correlación de muestras emparejadas</i>	59
Tabla 22 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	59

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	<i>Variable Motricidad fina pre test y sus dimensiones.....</i>	48
Figura 2	<i>Variable motricidad fina post test y sus dimensiones.....</i>	49
Figura 3	<i>Variable juegos didácticos post test y sus dimensiones.....</i>	50
Figura 4	<i>Prueba de muestra emparejada.....</i>	53
Figura 5	<i>Prueba de muestra emparejada.....</i>	54
Figura 6	<i>Prueba de muestra emparejada.....</i>	56
Figura 7	<i>Prueba de muestra emparejada.....</i>	58
Figura 8	<i>Prueba de muestra emparejada.....</i>	59

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo, 2024. Se uso teorías de reconocidos investigadores uno de los más importantes es teoría de Freud, Piaget, Boulch, Federico Froebel, Vygotsky, lo que permitió tener un mejor enfoque cuantitativo sobre dicha variable. Mientras que el proceso metodológico estuvo constituido en un tipo de estudio aplicada con un método hipotético deductivo y de diseño enfoque cuasiexperimental. La muestra la conforma por 15 niños y niñas del aula de 4 y 5 años. Los instrumentos aplicados fueron la guía de observación uno para la motricidad fina y el otro para los juegos didácticos, ambos fueron evaluados por 2 expertos además con una alta confiabilidad dada por el software SPSS versión 26. Al demostrar las variables en la prueba de correlación de rangos de Spearman, el puntaje de $r = -0,536$ y un valor de t consignado de $t = -1,603$ en razón se desestima la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, demostrando que hay una correlación negativa moderada entre los juegos didácticos y la motricidad fina. Se concluye que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina.

Palabras clave: *Juegos didácticos, motricidad fina, dactilo pintura, dibujo, pintura, modelado, recorte y pegado, coordinación viso- manual, coordinación facial, coordinación gestual, axiológica.*

ABSTRACT

The objective of the research was to determine the influence of educational games to improve fine motor skills in children aged 4 and 5 years at the San Judas Tadeo Private Educational Institution, 2024. Theories of renowned researchers were used, one of the most important of which is theory of Freud, Piaget, Boulch, Federico Froebel, Vygotsky, which allowed us to have a better quantitative approach to said variable. While the methodological process was constituted in a type of study applied with a hypothetical deductive method and quasi-experimental design approach. The sample is made up of 15 boys and girls from the 4 and 5 year old classroom. The instruments applied were the observation guide, one for fine motor skills and the other for educational games, both were evaluated by 2 experts, with high reliability given by the SPSS software version 26. By demonstrating the variables in the correlation test Spearman's ranges, the score of $r = -0.536$ and a recorded t value of $t = -1.603$ therefore the alternative hypothesis is rejected and the null hypothesis is accepted, demonstrating that there is a moderate negative correlation between educational games and motor skills. fine. It is concluded that educational games improve fine motor skills.

Keywords: *Didactic games, fine motor skills, finger painting, drawing, painting, modeling, cutting and gluing, visual-manual coordination, facial coordination, gestural coordination, axiological.*

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema

Numerosos estudios realizados en todo el mundo resaltan los problemas particulares que los niños en edad preescolar presentan, estas relacionadas con el desarrollo de las habilidades motoras finas. Sabiéndose que, en la etapa preescolar es de vital importancia desarrollar actividades que permitan fortalecer ciertas capacidades relacionadas a la motricidad fina. De acuerdo con Cabrera y Dupeyrón (2019) citan que es posible alcanzar el nivel requerido en esta etapa y que para ello es fundamental evaluar determinadas tareas preescolares al finalizar el programa. Dentro de estas actividades se encuentran el dibujo de líneas, el corte, el relleno y el desgarro, las mímicas que sugieren que los niños no reciben suficiente estimulación motora al principio.

Párraga y Vega (2023) mencionan que, los niños con habilidades motoras entre las edades de 3 y 5 años presentaban puntuaciones muy bajas y que los padres y educadores estaban preocupados por los diferentes desafíos asociados al desarrollo de las habilidades motoras. Esto demuestra que, los problemas de aprendizaje todavía están presentes en niños menores de cinco años; esto a pesar de que el desarrollo de la inteligencia depende de las habilidades motoras. Sin embargo, Jiménez y Quintana (2020) señalan que el sistema educativo en América Latina experimentó una serie de crisis a principios de la década de 1990, entre ellas la desigualdad y la falta de apoyo de la comunidad educativa, la misma que dificultó la enseñanza cuando se trabajaba con estudiantes de diferentes etapas de desarrollo. Al establecer las condiciones para la integración del individuo en el entorno escolar, la primera infancia es un momento crucial del desarrollo humano. Teniendo en cuenta estos factores, tiene sentido que la educación de la primera infancia sea crucial ya que el niño está ansioso por aprender e investigar todo lo que le rodea y mejorar su coordinación motora fina.

Cabrera y Dupeyrón (2019) mencionan que, el desarrollo de la coordinación motora fina de los niños es muy deficiente en las escuelas, lo que tiene un efecto adverso tanto en su desarrollo general como en su capacidad para aprender. La motricidad fina, implica movimientos pequeños y precisos por parte del niño, es un talento que los preescolares dominan con cierto grado de precisión en sus movimientos. La

estimulación es un procedimiento que ayuda a la formación de conexiones neuronales en los humanos, promoviendo así, el desarrollo de las neuronas Quimís (2023) Asimismo, Es fundamental recordar que, la estimulación se presenta en forma de actividades rutinarias que despiertan el interés del niño y que deben administrarse con prontitud para evitar problemas o retrasos en el desarrollo de nuevas habilidades.

Ochoa y Rodríguez (2021) señalan que, la estimulación de la motricidad fina es reconocida como un componente crucial de la educación temprana en el Perú a nivel nacional. Incluso con esta conciencia, muchos profesores no proporcionan a los niños los recursos o materiales didácticos necesarios para apoyarlos en esta área. En consecuencia, cuando los niños en edad preescolar se acercan al final del ciclo escolar, enfrentan desafíos al escribir y cortar con tijeras, lo que puede tener efectos a largo plazo.

El Plan de Estudios de Educación Temprana- PEET (2021) destaca que, todas las personas se involucran con su entorno a través de su cuerpo desde la infancia. Nuestras distintas necesidades, deseos, emociones, estados de ánimo y cualidades particulares afectan la forma en que usamos nuestros cuerpos para movernos, experimentar, comunicarnos y aprender. La dimensión psicomotora de la vida humana enfatiza cómo el cuerpo, las emociones y los pensamientos de cada persona están indisolublemente vinculados cuando actúa, mientras juegan y exploran, los niños pequeños aprenden a controlar sus cuerpos y adaptarse a diversas circunstancias. Estos encuentros ayudan en el desarrollo de su autopercepción y en la forma en que interactúan con el mundo exterior.

La motricidad fina o la capacidad de ejecutar movimientos que requieren coordinación ojo-mano se puede enseñar y mejorar dentro del campo educativo de la psicomotricidad. Esto se hace de acuerdo con las necesidades e intereses únicos de cada niño, así como con las cualidades únicas de los objetos o materiales que utilizan para el juego y la exploración cotidiana. Esto se logra a través de una variedad de ejercicios que incluyen juegos y expresión creativa en los que el entorno y las herramientas utilizadas se modifican para satisfacer los requisitos, pasiones y niveles de habilidad individuales de cada niño.

Los niños de cuatro y cinco años fueron observados en el I. E. P. San Judas Tadeo - Grocio Prado. Los hallazgos del estudio demuestran que estos niños tienen dificultades con una variedad de tareas motoras, como escribir, cortar con tijeras y utilizar trazos variados. Se recomienda utilizar actividades educativas diseñadas especialmente para mejorar las habilidades motoras finas para abordar con éxito este problema. Nuestro estudio se centra en dos áreas principales en respuesta a esta pregunta. Inicialmente, investigamos los principios de la "Pedagogía Franciscana" como una forma de fomentar el comportamiento moral y cultivar una atmósfera de aprendizaje pacífica en el aula. Como señala Mariñas (2021) quien menciona que para lograr un enfoque más exitoso, se recomienda mantener una coordinación libre de conflictos y garantizar la participación de directores, docentes y padres de familia en la creación de las actividades diarias que preparan los docentes. Esto se debe a que los educadores son fundamentales para fomentar un ambiente de confianza, lo que se puede lograr incorporando juegos que mejoren las habilidades motoras. Del mismo modo, fomentar que los niños y niñas desarrollen sus habilidades previas a la escritura de acuerdo con sus grupos de edad mediante el uso del juego educativo como método actuaría como fuente de incentivo.

1.2. Formulación de Problema: general y específicos

1.2.1. Problema General

¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual?

PE02: ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su Coordinación facial?

PE03: ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual?

PE04: ¿ En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión de axiología?

1.3. Objetivos: general y específicos

1.3.1. Objetivo General

OG: Demostrar de qué medida la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

1.3.2. Objetivos Específicos

OE01: Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

OE02: Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran en la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

OE03: Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual.

OE04: Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión de axiología

1.4. Importancia del estudio.

Los juegos educativos y el progreso en la habilidad motora fina son esenciales, dado que involucran la capacidad de llevar a cabo movimientos precisos y específicos, como agarrar objetos con los dedos, cortar o pellizcar, entre otros. Esta capacidad está influenciada por diversos factores, como el entrenamiento, la estimulación, la maduración y las características individuales de cada niño según su edad. Los movimientos precisos e intencionales son un componente de la motricidad fina y están asociados con el crecimiento de los músculos y el sistema nervioso central. Los recién nacidos mueven brazos y piernas pero esto es reflejo de su falta de control consciente sobre sus movimientos físicos. La capacidad de los niños para explorar y adaptarse a su

entorno depende del desarrollo de sus habilidades motoras, lo que ayuda a desarrollar su inteligencia. Este avance se demuestra mediante el desarrollo de habilidades precisas de manos y pies, la capacidad de coordinar manos y ojos, sentir el espacio y determinar la lateralidad, aspectos que se ven afectados por la supervisión de un adulto y la de un instructor de preescolar. Los niños desarrollan comportamientos socialmente adaptados a través de sus interacciones conscientes e inconscientes con esta figura de autoridad. Estos comportamientos facilitan el desarrollo de la autonomía y posibilitan la realización de tareas que se vuelven más complicadas y sofisticadas (Felipa, 2019).

Para regresar a la enseñanza con recursos frescos e innovadores, este trabajo tiene como objetivo brindar a los docentes la oportunidad de reflexionar sobre las técnicas y estrategias que emplean en el aula. En el nivel inicial, nuestro objetivo es ayudar a niños y niñas a aprender con éxito organizando e implementando soluciones metodológicas.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Teórica

El objetivo de esta investigación es profundizar en la comprensión del uso de juegos educativos para impulsar el desarrollo de habilidades motoras, y organizar los resultados de tal forma que puedan ser incorporados en un plan de estudios que demuestre cómo el uso de estos juegos está relacionado con el desarrollo de habilidades físicas.

1.5.2. Práctica

Actualmente, se utilizan una serie de tácticas para fomentar y apoyar el desarrollo de la motricidad fina mediante el uso de juegos instructivos. Los niños van a la escuela en persona ahora mismo. El propósito de este estudio fue ayudar a los estudiantes de 4 y 5 años de edad de la Institución Educativa Privada San Judas Tadeo con sus habilidades motoras finas. Las habilidades motoras finas de los niños mejoraron significativamente cuando se emplearon juegos didácticos como forma de fortalecerlas.

1.5.3. Metodológica

El presente trabajo de investigación, se justifica metodológicamente, que servirá para el aporte de nuevos investigadores, brindando acceso a instrumentos, metodos, herramientas y diversas estrategias; con la finalidad de medir las variables de estudio del grupo de niños evaluados del nivel inicial de la Institución Educativa San Judas Tadeo. Tambien brindará información para docentes, personal administrativos para poder desarrollar nuevas investigaciones semejantes.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”

Cuando los docentes incorporan la habilidad de representar su propio conocimiento en su enseñanza, generan procesos de aprendizaje relevantes y conectados con el dominio del conocimiento. Los estudiantes adoptan actitudes críticas y reflexivas en el contexto educativo, lo que resulta en una mayor participación y responsabilidad en sus relaciones y carrera profesional. Un currículo bien elaborado se convierte en un espacio no solo para la transferencia de conocimientos, sino también para un aprendizaje mutuo entre profesores y alumnos. El diálogo educativo, como una conversación estructurada, facilita el intercambio de ideas entre los participantes (en este caso, estudiantes y docentes) con el objetivo último de lograr lo siguiente (Enríquez, 2021).

Formamos parte de una institución que integra el currículo evangelizador como una de sus competencias. Buscamos una educación que refleje los principios y valores de la axiología FIC, con el fin de que Dios ocupe un lugar central y sea nuestra guía tanto en la vida humana como espiritual. Además, tenemos en consideración las virtudes de Madre Clara del Corazón de María y Monseñor Alfonso De La Cruz Sardinas en nuestras acciones. Durante la implementación de las actividades de aprendizaje, se evidencia una falta de valores entre las estudiantes, lo que indica una deficiencia en la formación ética en las escuelas.

2.1.1. La fe en Dios:

La devoción a Dios, tal como la experimentó Francisco, se manifiesta en su constante búsqueda de la voluntad divina a través de la lectura y reflexión continua de la Biblia. Celano relata en su obra "En su primera vida" cómo Francisco, al escuchar el Evangelio en el templo, solicitó al sacerdote una explicación detallada para comprenderlo mejor. San Buenaventura también narra que Francisco, al escuchar y comprender las palabras del Evangelio, se llenó de una inmensa alegría y expresó su deseo de vivir según ese mensaje. Francisco, quien frecuentemente escuchaba la Palabra de Dios, buscaba claridad para entender y compartir el mensaje, siguiendo los consejos del sacerdote y

llevándolos a la práctica. Él mismo resaltó en la segunda Regla que Dios le había inspirado a vivir conforme al Evangelio, aceptando la pobreza como su forma de vida y servicio, y como una manera de relacionarse con los demás, incluyendo toda la creación (Guerrero y Barragán, 2023).

2.1.2. Elementos de la Pedagogía Franciscana

- A. El primado de las personas.** Arregui (1994) citado por Guerrero (2021) para, San Francisco, lo más importante es el bienestar de cada individuo por encima de las reglas establecidas, los compromisos religiosos o las prácticas ascéticas, Francisco priorizaba el bienestar humano sobre cualquier otra consideración. expresó que su identidad no existe de manera independiente, sino que se forma y se completa a través de la presencia de los demás, quienes contribuyen a su desarrollo y crecimiento personal. (p. 94).

- B. Respeto por la individualidad de cada persona.** Zavalloni (1995) citado por Guerrero (2021) el objetivo es asegurar que se proteja la libertad, la expresión libre y el desarrollo independiente de las habilidades individuales donde el Papa Francisco sostiene que cada individuo es único y posee una misión significativa. mencionan que el respeto a la singularidad está relacionado con la libertad, la posibilidad de tomar iniciativas personales y expresar la creatividad, así como con la inspiración divina presente en cada persona.

- C. Acoger a todos por igual.** De acuerdo con la corriente del radicalismo evangélico, Francisco aceptaba en su comunidad a individuos de diversos orígenes, clases sociales, niveles educativos e incluso prácticas religiosas, quienes compartían únicamente el deseo de seguir su estilo de vida (Loteró, 2019). La personalidad de Francisco irradiaba confianza; mostraba cercanía y amistad fraternal hacia Dios, los seres humanos, los animales, las plantas y hasta los objetos inanimados y su profundo amor por sus seguidores y por todas las criaturas lo llevaba a ser considerado como una figura paternal y materna para cada miembro de su comunidad (Merino, 1982).

- D. Evitar la sanción y el castigo y motivar la conversión.** Modificar la conducta en reacción a estímulos es el enfoque aquí. Según la visión de San

Francisco, tener una naturaleza bondadosa, sentir un afecto profundo por los demás y tener una gran confianza en las propias capacidades son aspectos que bastan para identificar los errores y reaccionar a los estímulos que se presentan (Loteró, 2019), citado por (Guerrero, 2021).

E. Enseñar con la palabra y con el ejemplo. Para San Francisco, el propósito del conocimiento y la literatura radica en su capacidad para edificar, perfeccionar y enriquecer la vida de los demás. Para él, compartir conocimiento representa la mejor forma de expresar gratitud al Señor por el conocimiento que ha recibido gratuitamente de más allá del mero cumplimiento de los mandamientos, San Francisco entendía que existen obligaciones morales y responsabilidades personales que se fundamentan en la responsabilidad individual y promueven la creación de un sentido de hermandad (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).

F. Las relaciones fraternas. Para San Francisco, el propósito del conocimiento y la literatura radica en su capacidad para edificar, perfeccionar y enriquecer la vida de los demás. Para él, compartir conocimiento representa la mejor forma de expresar gratitud al señor por el conocimiento que ha recibido gratuitamente el cumplimiento de los mandamientos, San Francisco entendía que existen obligaciones morales y responsabilidades personales que se fundamentan en la responsabilidad individual y promueven la creación de un sentido de hermandad (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).

G. La libertad. Se refiere a la falta de coerción o presión, como obligación o imposición. El enfoque franciscano aboga por la libertad, la compasión y la disposición a escuchar, poniendo en primer plano a los hermanos y sus necesidades (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).

H. Relacionalidad. Nadie pasa desapercibido. Tanto la creación como cada individuo son significativos para él; todo tiene un mensaje. Todos y cada uno son considerados como interlocutores válidos e interesantes, el ve a la persona como parte de una red de relaciones, no como un ser aislado, autosuficiente o completo por sí mismo, sino como el punto focal de conexión con el mundo,

la humanidad, lo trascendente y uno mismo (Echeverry, 2015), citado por (Guerrero, 2021).

- I. La presencia.** El respeto y la consideración hacia los demás son primordiales. Por lo tanto, se promueve un trato amable y cortés, siguiendo el ejemplo de los primeros frailes que eran considerados como caballeros de Cristo; esto establece un estándar de conducta muy humano, la relación consigo mismo, incluyendo los pensamientos, sentimientos, deseos, sueños, decisiones, valores y convicciones, así como la relación con el propio cuerpo, se desarrolla en el contexto de las relaciones con los demás (Echeverry, 2015), citado por (Guerrero, 2021).
- J. La autoridad como servicio.** San Francisco enfatizaba la importancia de la "dulzura materna" en el ejercicio de la autoridad, lo que implicaba que la obediencia se convirtiera en un acto de amor y libertad. Este enfoque encuentra su base en el Evangelio, ya que la Pedagogía Franciscana gira en torno a Cristo la idea de la autoridad como servicio también está presente en esta concepción (Echeverry, 2015), citado por (Guerrero, 2021).
- K. La mirada tiene gran importancia.** Francisco prestaba atención a cada uno de sus compañeros, a las personas con las que interactuaba, al entorno natural y al mundo que lo rodeaba esta actitud contemplativa inspiraba la oración, la cual era vista como una respuesta total y sin reservas al amor del Padre (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).
- L. Lo cotidiano.** La Pedagogía Franciscana no busca simplemente enseñar para memorizar o retener conceptos, sino más bien para explorar las diversas dimensiones de la persona como un ser capaz de comprender, compartir y dar significado a la realidad a través de una interacción dialogante consigo mismo, con lo trascendente y con su entorno. Esta pedagogía se vincula con el optimismo, entendido como una manifestación de esperanza alimentada por la fe, la cual amplía las perspectivas (Zavalloni, 1995), citado por (Guerrero, 2021).

2.1.3. Elementos del enfoque de capacidades humanas.

- ✓ **Razón práctica:** La capacidad de tomar decisiones independientes y considerar críticamente el rumbo que uno desea tomar para su propia vida es necesaria para ser competente para tomar decisiones informadas y crear un plan de vida personal, particularmente en un entorno marcado por la incertidumbre (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
- ✓ **Resiliencia educacional:** Como afirma Sen (2000) referenciado por Guerrero (2021) “poder desenvolverse con éxito en el ámbito académico, laboral y de la vida en general implica alcanzar diferentes logros y capacidades, tanto personales como profesionales”.
- ✓ **Conocimiento e imaginación:** Según Nussbaum (2012) referenciado por Guerrero (2021) denota la capacidad de aprender sobre un determinado tema y de aplicar el pensamiento crítico y la creatividad. También sugiere la capacidad de utilizar los sentidos, la imaginación, el pensamiento y el razonamiento.
- ✓ **Disposición al aprendizaje:** Implica tener interés y motivación por aprender y ser activamente curioso, ser un investigador activo implica estar comprometido con la búsqueda y el descubrimiento de conocimiento, Recibir una educación que facilite el desarrollo de estas habilidades y estar en un entorno que promueva la expresión de gustos y creencias (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
- ✓ **Relaciones y redes sociales:** Involucra formar parte de un equipo para adquirir conocimiento, colaborar con otros y encontrar soluciones a problemas, y tener la capacidad de convivir y colaborar con los demás; participar en diversas formas de interacción social (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
- ✓ **Respeto, dignidad y reconocimiento:** Implica tener la capacidad de valorarse a uno mismo y a los demás, así como tener la habilidad de expresarse y convencer a otros mediante el debate, además, implica contar

con los fundamentos sociales necesarios para no experimentar humillación y sentir respeto por uno mismo (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).

- ✓ **Integridad emocional:** Implica tener la habilidad de cultivar emociones que fomenten la imaginación, comprensión, empatía, toma de decisiones y discernimiento. Esto incluye la capacidad de experimentar amor, tristeza, nostalgia, gratitud y una indignación justificada (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
- ✓ **Integridad corporal:** Mantener un entorno de aprendizaje más seguro y liberado es lo que se entiende por integridad corporal. También implica tener un lugar digno para vivir, comer suficiente comida y gozar de excelente salud (Nussbaum, 2012), como lo referencia (Guerrero, 2021).
- ✓ **Otras especies:** Nussbaum (2012), referenciado por Guerrero (2021) la define como la capacidad de construir una relación íntima y respetuosa con los animales, las plantas y el mundo natural.
- ✓ **Juego:** Significa tener la capacidad de experimentar risa, jugar y disfrutar de actividades de entretenimiento (Nussbaum, 2012), citado por (Guerrero, 2021).
- ✓ **Control sobre el propio entorno:** Implica tener la capacidad de involucrarse de manera efectiva en decisiones políticas y poseer tanto bienes muebles como inmuebles, asimismo, implica obtener la libertad mínima necesaria para participar en la sociedad sin sentir vergüenza, y la capacidad de vivir de manera digna (Sen, 2000), citado por (Guerrero, 2021).

2.1.4. Valores Franciscanos:

Es nuestro deber vivir de valores y ponerlos en práctica en nuestro día a día ya que son fundamentales para humanizar a los demás. En consecuencia, cada persona necesita tener una estrategia moral para fomentar la convivencia pacífica los fundamentos que nos guiarán al considerar nuestros actos desde un punto de vista evangelístico fueron formados por las instituciones asociadas a la

congregación FIC. Estos principios se aplican a todas las facetas de nuestras vidas, lo que los hace universales por naturaleza (Orosco y Rivera, 2022).

2.1.5. Pedagogía Franciscana durante el desarrollo de las experiencias de aprendizaje:

Una grave falta de valores como el respeto, el amor por la naturaleza, la responsabilidad y la alegría se ha observado durante el desarrollo de experiencias de aprendizaje basadas en juegos educativos para potenciar la motricidad fina.

- ✓ **Soy respetuoso.** El respeto es un valor fundamental que implica reconocer los derechos y la dignidad de cada persona, así como su necesidad de abstenerse de dañarla o dejar de ayudarla. Este valor implica respetar los derechos y la dignidad de las demás personas, así como la obligación de no perjudicarlas ni dejar de beneficiarlas. Para obtener el respeto de los demás, es crucial comenzar por respetar a Dios, su creación y a uno mismo, lo que a su vez fomentará el respeto por parte de los demás. Además, es importante recordar la importancia de respetar la sociedad en su estado actual, así como a las autoridades y las leyes del Estado Peruano. Según (Durand, 2018), citado por (Acosta, 2023).

- ✓ **Amor a la naturaleza.** - Francisco comienza su adoración a Dios reconociendo que todas las bendiciones provienen de Él. Luego, elogia al Señor junto con todas las criaturas, enfatizando especialmente al hermano Sol, al que atribuye cualidades de belleza y esplendor que reflejan la grandeza divina. Francisco sentía una conexión especial con el sol, considerándolo la criatura más hermosa y una representación cercana de Dios, posiblemente debido a las referencias bíblicas que identifican al Señor como el Sol de justicia. El sol representa la luz divina que ilumina a la humanidad, encarnada por Cristo, y también es esencial para la vida en la Tierra. Pero debido a actividades humanas como la contaminación del aire, la capa de ozono se está dañando, lo que puede tener efectos perjudiciales para la vida tal como la conocemos. Francisco ve el sol como una representación de Dios y enfatiza el valor de proteger y honrar el mundo natural como un signo de reverencia

por el todopoderoso, no hacerles daño ni dejar de satisfacer sus necesidades, Cant. (3–4).

- ✓ **Responsabilidad.** - La responsabilidad resulta de las normas morales que gobiernan la interacción humana. En distintos grados, los seres humanos son conscientes de la vida y del entorno que les rodea. Ante este hecho, o actuamos o no hacemos nada. Reconocer que la Tierra se está deteriorando exige una reacción que sea tanto comunitaria como personal. Podemos reducir nuestra huella ecológica, por ejemplo, evitando comprar productos nocivos para el medio ambiente o conduciendo menos en determinados días de la semana. Debido a nuestra existencia y conciencia del mundo en el que vivimos, tenemos una obligación ética (Zenteno et al., 2019) citado por (Chica, 2022).

- ✓ **Alegría.** - Por lo general, los bebés muestran cómo son sus interacciones sociales con los cuidadores. Si la madre está feliz, su expresión también lo será, con vocalizaciones positivas y gestos faciales alegres. Los bebés sonríen y se ríen cuando logran nuevas habilidades, lo que les causa placer, y esto a su vez genera respuestas amorosas y estimulantes por parte de los cuidadores. Durante el primer año de vida, las expresiones de alegría y felicidad son más frecuentes durante los momentos de juego con los cuidadores. Después, sonríen y se ríen más cuando interactúan con personas conocidas, y con el tiempo, esta experiencia se amplía a otros adultos (Díaz, 2019).

2.2. Antecedentes de la Investigación

Se revisaron distintos antecedentes, lo que arrojó una variedad de estudios previos que están relacionados con nuestro proyecto de investigación.

2.2.1. Internacionales

Álvarez (2020) el estudio de investigación se concentró en el uso de herramientas de instrucción para estimular las habilidades motoras finas en el nivel inicial. Su objetivo principal era descubrir qué elementos del proceso de modelado ayudan en el desarrollo de estas habilidades. El estudio empleó una

metodología cualitativa y contó con una muestra de veintiún estudiantes. Como resultado, se determinó que, para fomentar el adecuado desarrollo de las habilidades motrices de cada estudiante, los docentes deben utilizar una variedad de actividades y tácticas en el aula. Para mejorar el rendimiento académico de sus hijos, los educadores y los padres deben incluir recursos de vanguardia en sus lecciones y estrategias de instrucción.

Utilizando como recurso un libro didáctico, García y Chávez (2021) realizaron un estudio de investigación enfocado en el examen de la motricidad fina en preescolares a través de un examen compuesto por 38 preguntas. Con una muestra de 233 jóvenes divididos en 8 grupos, el objetivo era evaluar la motricidad fina de estos niños. La técnica de recolección de datos fue la observación y se empleó un muestreo no probabilístico. Se determinó que brindar a los docentes la capacitación necesaria para fomentar el uso adecuado del libro didáctico y, con ello, el aprendizaje significativo es crucial. Los profesores deben repasar los ejercicios sensoriales del libro para ayudar a los niños a mejorar sus habilidades motoras de una manera clara y precisa.

Suarez (2021) para promover la aplicación de soluciones metodológicas para el desarrollo psicomotor es el objetivo principal del artículo, siendo fundamental comprender cómo los docentes evalúan y piensan críticamente sobre diversos métodos y enfoques antes de implementarlos intencionalmente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje el impacto de diversas estrategias de enseñanza en el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los estudiantes. Si bien el movimiento aún no está ampliamente incorporado a la instrucción educativa, las investigaciones indican una era vital en la que sí lo está; Además, la metodología parece tener un buen impacto en el aprendizaje.

Haro (2022) el estudio “Relevancia de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años” se centra en un análisis exhaustivo con el objetivo principal de evaluar el valor de la motricidad fina y las consecuencias del subdesarrollo infantil, así como como el papel que juegan los docentes en este proceso. Además, busca identificar los problemas precisos que tienen los niños con las habilidades motoras finas y sugiere técnicas de instrucción entretenidas para ayudar con esta

área en el aula. Este estudio es crucial porque ayuda a los niños en edad preescolar a desarrollarse cognitivamente de manera adecuada, evitando desafíos con sus habilidades motoras finas y teniendo en cuenta sus diferentes fases de desarrollo. Es el resultado de un problema que se notó en un centro infantil, donde se encontraron desafíos en el desempeño de habilidades motoras finas, como agarrar una cuchara, colorear, rasgar y cortar. En este estudio se emplea un método cualitativo para permitir un análisis exhaustivo de los datos recopilados, con un enfoque en la descripción y explicación. Este método incluye la realización de entrevistas a diversos profesores de Educación Infantil. Los hallazgos de estas entrevistas enfatizan lo fundamental que es comenzar el desarrollo de las habilidades motoras finas en los niños a una edad temprana, brindándoles actividades de juego atractivas y herramientas de manipulación especializadas.

Cárdenas (2022) realizó una investigación para crear materiales instructivos destinados a ser utilizados de forma recreativa y ayudar a los niños con sus habilidades motoras finas. Con 25 estudiantes como muestra analítica, se empleó la metodología cuantitativa y descriptiva del estudio. Una gran proporción de los jóvenes no podían realizar tareas simples como enhebrar una aguja o dibujar objetos geométricos simples, lo que indica deficiencias en la motricidad fina. Luego de desarrollar el contenido lúdico educativo, se determinó que este recurso estimuló efectivamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños.

2.2.2. Nacionales

Saldaña y Rojas (2023) el estudio utilizó una metodología cuantitativa y se categorizó como preparatorio a la experimentación. Doce niños formaron la muestra y se utilizó una lista de verificación como herramienta para ayudar con la recopilación de datos durante la observación. Utilizando el software SPSS versión 25, se utilizó una prueba de Wilcoxon para el análisis estadístico. En cuanto a los resultados, se observó que el 58,3% de los niños tenían habilidades motoras finas deficientes al inicio de la investigación. Sin embargo, este porcentaje aumentó drásticamente con la introducción de los juegos instructivos, alcanzando el 66,7%, un nivel respetable. Inicialmente, el 66,7% de los niños

presentaba mala coordinación visual-manual; Sin embargo, tras una intervención de juego educativo, el 58,3% de los niños mostraron una buena coordinación visual-manual. Luego de jugar los juegos educativos, se demostró que el 58,3% de los participantes mejoraron su dimensión facial frente al 75,0% que tuvo un mal nivel al principio. En conclusión, se comprueba que jugar juegos instructivos mejora enormemente la motricidad fina.

Sandoval y Davila (2022) este estudio tuvo como objetivo investigar los efectos de los materiales instructivos en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Privada Eminencia María Reiche Neumann de Motupe en el año 2022. Un diseño preexperimental y se utilizó un enfoque descriptivo aplicativo para llevar a cabo la investigación. Había 62 niños en la muestra en total, 19 de ellos eran niños en edad preescolar de cuatro años. Para recopilar datos se utilizó una lista de verificación y observación presencial. Se utilizan técnicas como el coeficiente de Kuder Richardson y la validación por expertos calificados utilizando el coeficiente V de Aiken para garantizar la validez y confiabilidad del instrumento utilizado. Según los principales hallazgos de la prueba previa, el 74% de los niños tenía habilidades motoras finas de nivel bajo, el 21% tenía niveles medios y el 5% tenía niveles altos. Tras la administración de la prueba posterior, todos los alumnos mostrarán avances en sus habilidades motoras finas. En conclusión, se enfatiza lo crítico que es apoyar el desarrollo temprano de la motricidad fina ya que afecta positivamente el aprendizaje y el rendimiento académico de los niños.

Mariñas (2021) el problema en la Institución de Educación Primera N° 006 Santa Rosa de Lima, ubicada en la zona de La Cruz, región de Tumbes, está relacionado con los desafíos que enfrentan algunos estudiantes de tres años de la institución. teniendo en el desarrollo de sus habilidades motoras finas. Para abordar esta dificultad, la pregunta central es la siguiente: ¿Cómo pueden los juegos educativos ayudar a los niños y niñas de tres años en su motricidad fina? El objetivo principal de este estudio es examinar los efectos de los juegos educativos en el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 3 años matriculados en La Cruz, Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima

de Tumbes. La metodología empleada se caracteriza por su carácter descriptivo, metodología cuantitativa y diseño no experimental. Del grupo objetivo, formado por 47 jóvenes de ambos sexos, se elige una muestra de 15 niños y niñas. La herramienta utilizada es una lista de verificación y el método utilizado para recopilar datos es la observación. Los hallazgos de este estudio muestran que los estudiantes de educación inicial de la Institución Instructiva Inicial 006 Santa Rosa de Lima, en La Cruz-Tumbes, se benefician del uso de juegos instruccionales en el desarrollo de sus habilidades motoras finas. Se recomienda que los administradores de las instituciones educativas apoyen estudios sobre técnicas de instrucción para el crecimiento integral y la mejora de las habilidades motoras finas.

Malca (2021) al desarrollar una herramienta de apoyo a los docentes, este proyecto pretende potenciar el proceso educativo. Su objetivo principal es abordar el bajo rendimiento académico de los niños en las escuelas primarias y secundarias, que está relacionado con la falta de actividades extracurriculares interesantes. Analizar la conexión entre las actividades de ocio y la mejora de la motricidad fina es el mayor objetivo. Con una muestra de 27 estudiantes, el estudio se realizó mediante una técnica metodológica cuantitativa, no experimental. Los hallazgos muestran una correlación fuerte y positiva entre los juegos divertidos y las habilidades motoras finas, lo que indica que la hipótesis nula se rechaza ya que las habilidades motoras finas mejoran junto con puntuaciones más altas en los juegos. En resumen, el coeficiente Rho de Spearman se utiliza para respaldar las correlaciones moderadas y directas que indican una asociación significativa entre los juegos de ocio y muchas áreas de las habilidades motoras, incluidas las habilidades motoras viso-manuales, fonéticas, faciales y gestuales.

Salas (2020) examinar si la incorporación de talleres de juegos educativos mejoró la motricidad fina de los estudiantes de tres años que asistieron al aula “Los Patitos” de la Institución Educativa Privada Gran Mariscal en Luis José de Orbegoso - Santa en 2018 fue el objetivo principal del estudio. La motricidad fina fue la variable dependiente en este estudio, mientras que la

aplicación de talleres de juegos instructivos demostró ser la variable independiente. Utilizando un diseño preexperimental y una metodología cualitativa, el estudio se realizó mediante un enfoque explicativo. En el primer nivel, la muestra estaba compuesta por diecisiete niños de tres años. Se empleó una lista de verificación y el enfoque de observación para recopilar datos. El mismo grupo de estudio pasó por tres rondas de evaluación: una inicial antes de la implementación de los talleres, una intervención con los talleres y una post-evaluación. Después de la intervención, el porcentaje de niños con habilidades motoras finas deficientes cayó del 65% en los resultados del análisis original al 6%. Se determinó que la hipótesis alternativa era validada cuando se descubrió un grado de significancia con un valor de $p < 0,05$ al comparar los datos recopilados en los talleres. En conclusión, se puede decir que la inclusión de talleres instructivos de juegos ayudó a mejorar la motricidad fina de los niños de tres años.

2.3. Bases Teóricas

2.3.1. Juegos didácticos

Chacón (2022) los juegos instruccionales se diseñan teniendo en mente ciertos objetivos de aprendizaje y se adhieren a un conjunto de pautas que toman en cuenta momentos de reflexión previa, simbolización o conocimiento lógico abstracto. Estas instancias están conectadas con las experiencias vividas para cumplir con cada objetivo del plan de estudio, lo que finalmente conduce al crecimiento creativo del jugador.

“Los juegos educativos contribuyen a superar las limitaciones creando estructuras que se adaptan a modelos establecidos según las actividades más habituales del niño, o cuando pueden variar para ajustarse a nuevos modelos según las actividades que se van a realizar” (Mora, 2013).

La educación temprana se beneficia enormemente de los juegos educativos ya que llaman la atención de los niños y les ayudan a aprender y desarrollar nuevas habilidades. Estos ejercicios se utilizan en el aula para ayudar

a los alumnos a concentrarse, ser más creativos y ser más imaginativos (Fernández, 2021).

2.3.2. Dimensiones de los Juegos Didácticos

A. Dimensión 1: Dactilopintura

García (2023) al utilizar indicaciones precisas sobre el material a utilizar, esta técnica permite transmitir los propios sentimientos y estados de ánimo. Brinda la oportunidad de experimentar la exploración a través del movimiento, el tacto y la vista. Implica pintar con una variedad de colores mezclados con los dedos o las manos. Con la ayuda de este ejercicio, los niños pueden expresar libremente su yo interior y participar en un proceso orgánico de investigación y descubrimiento.

B. Dimensión 2: Dibujo

García (2023) esta táctica se centra en producir imágenes visuales que se puedan dibujar en una variedad de superficies, incluido papel, lienzo y otros materiales. Los niños lo utilizan para transmitir sus pensamientos o emociones sobre aspectos particulares del mundo real. Los dibujos de un niño representan aspectos de su vida interior, incluidos sentimientos, ideas e interpretaciones de cosas que ven u oyen en su entorno.

C. Dimensión 3: Pintura

García (2023) promueve el crecimiento de las habilidades de escritura y lectura del niño, así como su destreza manual. Además, aumenta tu autoestima e inspira la creatividad. Facilita la expresión de tus sentidos, emociones y sentimientos, lo que ayuda a tu personalidad y desarrollo psicológico. A través de movimientos amplios que incluyen el brazo, el antebrazo, las manos y los dedos, también ayuda a fortalecer la sincronización entre la visión y las manos, lo que le permite distinguir colores y comprender conceptos espaciales.

D. Dimensión 4: Modelado

García (2023) permite trabajar en un entorno tridimensional, abordando conceptos como la profundidad y el volumen. Estimula el desarrollo de habilidades kinestésicas mediante actividades que requieren el uso de los músculos de la mano y la interacción sensorial directa con materiales como plastilina, arena, masa o arcilla.

E. Dimensión 5: Recorte y pegado

García (2023) facilitan la exploración y manipulación de diversos materiales, promoviendo así el crecimiento de habilidades motoras precisas y la coordinación ojo-mano. Cortar, rasgar, picar y pegar son ejemplos de tareas que pueden mejorar la capacidad de percibir texturas y formas y ampliar la comprensión de los materiales involucrados.

2.3.3. Beneficios de los juegos didácticos

Goyes y Bravo (2010) referenciados por Salas (2020) afirman que los juegos educativos ofrecen una variedad de ventajas, entre ellas la satisfacción que genera la realización de actividad física, que permite a los niños expresar y cumplir sus deseos, así como el desarrollo de moralidad y crecimiento intelectual. Sirven como vehículo para la expresión y descarga de sentimientos tanto felices como negativos, lo que promueve el equilibrio emocional. Estos juegos también se pueden utilizar para imitar actividades de adultos, lo que fomenta la sociabilidad y se adapta a las habilidades sociales de los niños. Es esencial involucrar a los niños en todas las actividades recreativas, ya que son recursos invaluables para mejorar su comportamiento, inspirarlos a lograr logros y recompensar su participación.

La capacidad del niño para regular el movimiento de sus extremidades tanto con objetos blandos como duros se puede resumir como motricidad fina, que es la variable que se investiga en este estudio a pesar de la amplia definición de motricidad. Esto implica controlar los movimientos oculares, coordinar los

movimientos de los dedos y armonizar los movimientos de los dedos. Como resultado, las habilidades motoras finas y gruesas se dividen en dos grupos.

2.3.4. Teoría que sustentan a los juegos didácticos.

✓ Teoría psicogenética de Piaget :

Esta teoría sostiene que el juego es un medio esencial para expresar y promover el desarrollo infantil. Se sugiere que existe un vínculo innato con los juegos en todos los niveles del desarrollo humano, aunque puede haber diferencias dependiendo de aspectos como la personalidad, el entorno, la edad y otros rasgos personales. Piaget afirma que todos los juegos surgen en una secuencia que es consistente entre sí. El período sensoriomotor, que dura desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años de edad, se caracteriza por el juego funcional o de ejercicio. El juego simbólico es más frecuente en la etapa preoperacional, que dura desde los dos a los seis años de edad. Además, el conjunto de normas prevalece durante la etapa de operaciones concretas de seis a doce años. Además, Piaget señala que el juego de construcción se manifiesta por primera vez durante el primer año de vida y que, aunque surgen nuevas formas de juego, las formas más antiguas persisten y con frecuencia se desarrollan como base para formas posteriores. Dado que Piaget sostiene que el juego es una verdadera forma de asimilación y que en él pueden reflejarse todos los procesos cognitivos, el juego es una auténtica indicación del progreso intelectual de los niños. Enfatiza cómo los niños intentan aprender interactuando con su entorno cuando juegan. Según esta idea, que establece un valor entre cada etapa del desarrollo cognitivo y un determinado tipo de juego, los diferentes tipos de juego que surgen durante la infancia son el resultado de modificaciones en las estructuras del cerebro humano (García, 2023).

✓ Teoría sociocultural de Vygotsky

Según este punto de vista, el juego es un aspecto crucial del crecimiento intelectual de los niños porque mejora su atención y memoria de una manera natural y divertida, sin plantear desafíos importantes. Este

método, que se basa en el constructivismo educativo, implica que los niños creen su propio aprendizaje a través del juego interactuando con su entorno social y cultural. Al hacer esto, pueden comprender mejor su entorno, un concepto conocido por Vygotsky como su "zona de desarrollo próximo", que es la brecha entre su nivel cognitivo actual y su grado potencial de crecimiento. Según la tesis de Vygotsky, el juego infantil ha evolucionado con el tiempo y se identifican dos fases clave del desarrollo. Los niños interactúan con los elementos en la primera fase, que dura entre los dos y tres años, de acuerdo con los significados que les asigna su contexto social más cercano. Gradualmente adquieren la capacidad de dar a estos objetos significados simbólicos y traducir funciones de una función similar a otra, liberando sus mentes de las ataduras de objetos particulares. Se podría decir que han dominado la capacidad de lidiar con conceptos abstractos en este punto. Posteriormente, entre los tres y los seis años de edad, comienza la segunda etapa, denominada "juego sociodramático". Los niños tienen una fuerte curiosidad por el mundo adulto a lo largo de esta etapa, e intentan "construirlo" copiando las acciones y roles de los adultos (García, 2023).

✓ **Teoría de Federico Froebel**

Según García (2023) el juego es la etapa óptima del desarrollo humano durante la infancia, permitiendo a los niños expresar libremente su yo interior. Sugiere realizar actividades de ocio estimulantes desde los primeros años de vida. El juego, en opinión de Piaget, es a la vez un objetivo y una herramienta, ya que ayuda al niño a pasar de lo concreto a lo abstracto y a expresar su mundo interior. Froebel introduce la frase "trabajo gratis" después de observar que los niños participan en actividades de juego que no harían para obtener créditos escolares. Además, comparte con Vygotsky en que el juego facilita la comprensión del niño de su entorno y de los fenómenos que lo rodean al cerrar la brecha entre su mundo interno y externo. Los juegos didácticos desarrollados según el modelo de Froebel contienen recursos especiales denominados "ocupaciones" y "dones". Los "regalos" son herramientas de instrucción, pero las "ocupaciones" incluyen una variedad de

tareas complejas como pintar, doblar, cortar, coser, rasgar, moldear, pegar y agrupar.

2.3.5. Motricidad fina

A. Motricidad:

Habla de la capacidad del niño de autocontrol sobre su propio cuerpo. Las siguientes son las categorías de habilidades motoras gruesas y finas: Las habilidades motoras gruesas son la capacidad de coordinar una amplia gama de movimientos, como caminar, correr, rodar, saltar y bailar (Salas, 2020).

B. Motricidad fina:

Cervantes (2019) citado por García (2023) implica movimientos más precisos, particularmente necesarios para trabajos que requieren la coordinación simultánea de manos, dedos y ojos, como escribir, enhebrar, pintar, cortar y rasgar, la motricidad es una actividad que requiere calma, precisión y manipulación, al tiempo que exhibe control sobre los componentes más delicados del cuerpo. Este talento apoya el desarrollo general de un niño al mejorar su destreza física, la sincronización entre la visión y el movimiento y su capacidad para investigar su entorno. Como resultado de todo esto, el joven se desempeña mejor en muchos dominios de aprendizaje.

2.3.6. Dimensiones de la motricidad fina

A. Dimensión 1: Coordinación viso-manual

Esta capacidad combina movimientos precisos de las manos y el cuerpo con conciencia visual para crear una integración perfecta del control motor espacial, incluida la lateralidad, la direccionalidad y la precisión en la gestión espacial. Dicho de otra manera, se refiere a habilidades mediante las cuales las manos realizan acciones dirigidas por señales visuales. La mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo son las partes del cuerpo más comúnmente

afectadas. Pintar, perforar, enhebrar, cortar, moldear, dibujar y colorear son algunas de las actividades que ayudan a mejorar esta habilidad (García, 2023).

B. Dimensión 2: Coordinación facial

La capacidad de comunicarse mediante gestos faciales voluntarios e involuntarios demuestra esta capacidad, que requiere manipular los músculos faciales. Se mejora con entrenamientos que le permiten utilizar únicamente los músculos faciales para transmitir sus pensamientos y sentimientos a otras personas. Ejemplos de estos incluyen sonrisa, sorpresa, rabia, tristeza, alegría, entusiasmo y preocupación (García, 2023).

C. Dimensión 3: Coordinación gestual

Esta habilidad implica la capacidad de ejecutar movimientos con precisión coordinando partes sensibles del cuerpo. El joven utiliza estos gestos para comunicarse mientras desarrolla su expresión verbal, fonológica y escrita. Los movimientos de las extremidades superiores son esenciales para mejorar esta capacidad porque permiten al estudiante imitar y emplear gestos para transmitir palabras en el aula (García, 2023).

D. Dimensión 4: Axiología

Es un atributo que tienen todas las realidades, ya sean sujetos u objetos. La axiología es el estudio de los valores, su naturaleza y las conclusiones que se derivan de ellos. En este sentido, los individuos y los objetos son valorados en función de sus cualidades. La axiología y la ética están relacionadas porque los valores pueden considerarse como estándares mediante los cuales juzgar cualquier cosa. Los valores se identifican y miden mediante la axiología. En consecuencia, la axiología se define como el estudio de cómo los individuos asignan valores a los objetos. La axiología permite establecer parámetros que ayudan a la comprensión del pensamiento humano. Los valores pueden ser dinámicos, permanentes, objetivos,

subjetivos o cualquier combinación de ellos. Cada persona tiene estos valores ordenados de forma diferente, y repercuten en su comportamiento. El modo de funcionamiento de una sociedad está determinado por la culminación de estas acciones. La axiología puede ayudar a modificar los actos desde un punto de vista ético al comprender cómo se establecen los valores (Aguirre y Burgos 2021).

2.3.7. Importancia de la motricidad fina en los niños

Salas (2020) quien afirma que el ser humano requiere cuidado y protección desde el inicio de la vida para desarrollar sus diversas capacidades. Esta es la devoción de un padre hacia su hijo; pero, a fin de prepararlos para el preescolar y la escuela, los niños también necesitan un estímulo adicional para ampliar sus conocimientos y experiencias, para mejorar la motricidad fina requiere pellizcar con los dedos, así como coordinar las acciones de las manos, la muñeca y los dedos. Dado que escribir requiere el uso de nervios, músculos y articulaciones, así como la regulación de los movimientos de las manos, es un buen ejercicio para este desarrollo.

Salas (2020) todas las capacidades de los niños se mejoran a través de su motricidad, lo que también mejora su respiración, circulación sanguínea y estado de ánimo. Además, les da seguridad en sí mismos, disminuye la rigidez, fomenta el crecimiento de la seguridad en sí mismos, permite la movilidad y ayuda en la sociabilidad. Del mismo modo, mejora la lateralización del esquema corporal, el equilibrio y la coordinación mano-visión. En cuanto al componente fonético, ayuda en la pronunciación de palabras y las habilidades motoras faciales ayudan a mejorar los movimientos faciales y mejorar la eficacia de la expresión de emociones y sentimientos. En última instancia, la capacidad de perfeccionar los movimientos de la mano para lograr una mayor precisión es posible gracias a las habilidades motoras gestuales.

2.3.8. Técnicas de la motricidad fina

A) Técnica de Rasgado: El niño utiliza esta técnica para rasgar papel sin necesidad de tijeras. Esta estrategia apoya el desarrollo motor fino al permitir

que el joven corte de manera regulada. Además, debido a que el desgarro requiere el uso del pulgar y el índice, ayuda a los niños a aprender a controlar la presión, mejorar la coordinación bilateral, mejorar la destreza digital y mejorar su capacidad para aplicar presión. Muchos educadores animan a los estudiantes a romper papel, cartón, cartulinas y periódicos en el aula. Además, dibuje líneas en papel blanco que los niños puedan rasgar. Por último, le dan a cada joven un artículo envuelto para que lo abra (Salas, 2020).

B) Técnica del corte: Cortar ayuda al niño a aprender a usar las manos, lo cual es importante para el desarrollo de la motricidad fina. El niño desarrolla su capacidad para agarrar objetos de forma segura y aprende a coordinar ambas manos con diferentes movimientos a través de esta práctica. Con este método, los profesores entregan a los estudiantes hojas con formas como cuadrados o espirales para que sigan las líneas y evalúen sus habilidades motoras (Salas, 2020).

C) La Técnica de la pintura: Jugar juegos de pintar con niños mejora sus habilidades manuales y su coordinación ojo-mano. Está claro que los más jóvenes encuentran la pintura un pasatiempo divertido, ya que les dinamiza y les hace sentir bien. Esto se puede utilizar tanto para educar como para mejorar las habilidades motoras. Los maestros involucran a los estudiantes en actividades de pintura en el aula. Estas actividades incluyen colorear con pinturas al temple para fomentar la creatividad, aplicar pintura a mano para mejorar la destreza y mezclar pintura con agua (Salas, 2020).

2.3.9. Las estrategias de la motricidad fina

- ✓ **Estrategias cognitivas:** Estas etapas son cruciales para el desarrollo de un niño, particularmente en el aula donde los maestros son responsables de ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades motoras finas a través de actividades planificadas. Tres procedimientos interconectados componen estas etapas: en primer lugar, el profesor organiza minuciosamente cómo se llevará a cabo el desarrollo motor, evitando el uso desordenado de materiales. El maestro planifica el uso adecuado de materiales y estrategias de enseñanza

en el aula, tomando en consideración las necesidades únicas de cada estudiante. Luego, ejecute el plan según lo planeado, utilizando los métodos cognitivos previamente considerados para maximizar el crecimiento. Por último, evaluar si la planificación y ejecución produjeron los resultados previstos o si fueron necesarios cambios para aumentar su eficacia. Estas estrategias cubren todas las tareas fundamentales necesarias para que el desarrollo de las habilidades motoras finas de los niños avance según lo planeado (Salas, 2020).

- ✓ **Estrategias metacognitivas:** Un docente responsable que aplica estrategias metacognitivas lleva a cabo las siguientes acciones: adapta el tiempo requerido para realizar las actividades planificadas en el aula, siempre que utilice los materiales educativos apropiados, tanto para mejorar la coordinación visomotora como para fortalecer la destreza manual. Además, sigue un calendario que crea un ambiente sin presiones para el niño, permitiéndole desarrollarse de manera tranquila. Esta táctica garantiza que el niño tenga la libertad anticipada para tomar el tiempo necesario para completar las actividades planificadas (Salas, 2020).

2.3.10. Teorías que sustentan la motricidad fina.

- **Teoría de Piaget:** Los fundamentos organizativos fundamentales de la inteligencia, en opinión de Piaget, son las estructuras mentales, que maduran natural y espontáneamente durante el desarrollo embrionario. Las ideas de asimilación y acomodación sirvieron de base para la hipótesis de Piaget. El proceso de incorporar información del mundo exterior al sistema cognitivo de una persona se conoce como asimilación. Sin embargo, la acomodación es el proceso que facilita que esta información se adapte y reconfigure como imágenes mentales. Cuando se agrega nueva información a través de la acomodación, la adición de estos nuevos datos provoca un desequilibrio en el marco mental preexistente. Con el tiempo, este desequilibrio se corrige, lo que conduce a una condición de equilibrio cognitivo que dura hasta que se asimila más información. Como forma de adaptarse a las exigencias de la vida, esta teoría considera que el desarrollo intelectual pasa por una serie de

etapas que incluyen momentos de equilibrio y desequilibrio con respecto al medio ambiente. Según Piaget, la cognición humana es la adaptación biológica de un organismo complejo. Los procesos de asimilación y acomodación son el foco de este proceso de adaptación. Estos mecanismos crean nuevos esquemas de acción como resultado de adaptar los ya existentes a circunstancias novedosas (García, 2023) citado por (Arguello, 2010).

- **Teoría de Freud:** Esta idea sostiene que la participación de un niño en actividades manuales despierta características psicológicas básicas y genera sentimientos de felicidad y gratificación. Se sugiere que la forma en que se mueve el cuerpo afecta la forma en que se desarrolla la mente, y que una mente más desarrollada facilita la realización de movimientos más regulados y exactos. El comportamiento humano se equilibra como resultado de las interacciones entre estos dos aspectos. Un equilibrio psicosomático apropiado mejora la capacidad de un individuo para realizar estas tareas ayudando en la regulación de sus impulsos innatos. Es importante señalar que esta teoría considera las manos como el medio principal por el cual los individuos interactúan y se familiarizan con su entorno (García, 2023).
- **Teoría de Le Boulch:** Romero (2017), citado por García (2023) sugiere que cuando un niño desarrolla sus habilidades motoras, también experimenta cambios psicológicos concurrentes relacionados con el crecimiento continuo de su sistema nervioso. Destaca que la afectividad y las emociones son factores que están indisolublemente ligados al desarrollo de la motricidad; La sensación de logro y autoestima que proviene de actividades particulares, como bailar o tocar un instrumento, afecta la percepción, así como la capacidad de realizar tareas motoras más difíciles, como escribir.

2.4. Definición de términos básicos

- **Coordinación viso-manual:** Implica realizar tareas con las manos u otras partes del cuerpo manteniendo el contacto visual. El dominio de las habilidades manuales de los niños, que involucran principalmente el antebrazo, el brazo, la muñeca y la

mano, se verá favorecido por su capacidad para coordinar sus habilidades visuales y motoras (Sánchez, 2021).

- **Coordinación facial:** Dado que es necesario un control muscular adecuado para una sincronización adecuada, los gestos son esenciales para la comunicación y el compromiso con nuestro entorno inmediato. El joven podrá comunicar con éxito sus emociones y relacionarse con su entorno a medida que crezcan sus habilidades motoras faciales (Sánchez, 2021).
- **Coordinación Gestual:** Esto sucede cuando los niños desarrollan destrezas avanzadas en el uso de sus manos y dedos. Durante este proceso, comprenden que una mano puede ayudar a la otra para realizar tareas específicas y mejorar su destreza manual (Sánchez, 2021).
- **Dactilopintura:** Esta técnica grafo plástica, también conocida como pintura con los dedos, implica pintar, crear y diseñar obras de arte con los dedos de las manos, el antebrazo, el codo y los pies.
- **Dimensiones:** Son los elementos en los que se descompone una variable compleja para poder medirla. Las dimensiones se determinan de acuerdo con los componentes, tipos o etapas de dicha variable compleja.
- **Estrategias:** Koontz y Weihrich (1998) una estrategia es un conjunto de planes de acción amplios que incluyen compromisos particulares de atención y recursos para llevar a cabo un propósito crucial).
- **Enfoque de capacidades:** Es un conjunto de reglas que se originó en el campo del desarrollo humano y se utiliza en una variedad de entornos, particularmente para evaluar el bienestar, la calidad de vida y la capacidad de un individuo para ejercer sus derechos, entre otras cosas.
- **Juegos didácticos:** Una herramienta metodológica que funciona en diversos ámbitos y niveles educativos es el juego didáctico. A pesar de una extensa investigación, su implementación no ha sido sólida debido a prácticas no tradicionales, falta de capacitación y experiencia docente y un aumento en la carga

de trabajo. Muchos profesionales lo consideran una herramienta vital en nuestras escuelas (Enriqueta y Higuera, 2020).

- **Modelado:** Cormier (1994) citado por Gomes (2023) el modelado es una actividad que ayuda a los niños a liberar sus emociones y a desarrollar su sentido del tacto. Mediante el modelado, los niños descubren las cualidades de forma y tamaño de los objetos y adquieren un sentido de tridimensionalidad, se describe como un proceso de aprendizaje observacional en el que las acciones de una persona o grupo estimulan las actitudes, ideas y comportamientos de otra persona o grupo que observa cómo se ejecuta el modelo. Dentro del ámbito de la instrucción artística, el modelado es un ejercicio particularmente divertido para los niños, que les trae recuerdos de sus primeros días creando con tierra y otros ingredientes naturales.
- **Motricidad:** Se describe como la capacidad de regular los movimientos corporales. Incorpora todos los sistemas del cuerpo y va más allá de simples movimientos y movimientos; también tiene en cuenta otros elementos como la espontaneidad y la inventiva.
- **Motricidad fina:** Apikai (2023) que se consideran movimientos de pequeños músculos de las manos, los dedos y los ojos, superan la mayor destreza manual y la coordinación visomotora en estos dominios.
- **Teoría:** Las teorías son colecciones de afirmaciones conectadas que vinculan, caracterizan y explican eventos interesantes. Las funciones de una teoría incluyen caracterizar los eventos que se estudian, determinar sus conexiones e identificar sus causas.
- **Técnica:** La técnica de un maestro es la forma en que emplea varios métodos de enseñanza para lograr un objetivo particular y enseñar una materia en particular.
- **Rasgado:** Implica utilizar papel torneado a mano para crear una obra de arte. Las piezas pueden tener forma libre o, a medida que se desarrollan las habilidades de los niños, se les puede pedir que le den a la lágrima una determinada forma geométrica. Sin embargo, las piezas no deben tener una forma determinada.

- **Valores:** Los valores son normas o preceptos que dirigen el comportamiento, las actitudes y la forma de pensar de las personas tanto de forma individual como grupal. Los principios importantes incluyen responsabilidad, equidad, fidelidad y armonía.

CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

3.1.2. Hipótesis Especificas

HE01: Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

HE02: Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

HE03: Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual.

HE04: Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica.

3.2. Variables

A) Variable I: Juegos Didácticos

Higuera y Molina (2020) el juego didáctico es un método de enseñanza que puede ajustarse a diversas áreas temáticas y grados. A pesar de ser una idea antigua, su uso ha sido limitado debido a la falta de preparación de los docentes, la oposición a enfoques no tradicionales y un mayor esfuerzo. A pesar de ello, varios profesionales lo consideran una ayuda educativa vital. Los juegos didácticos son herramientas útiles que ayudan a estimular el cuerpo y el desarrollo psicomotor de las personas.

➤ **Dimensión 1: Dactilopintura.**

Loor (2022) enfatiza, el valor de emplear diversas partes del cuerpo u objetos, como manos, dedos, antebrazos, codos o pies, al realizar ejercicios artísticos de pintura con los dedos. Para preparar a los estudiantes para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura, esto ayuda a fortalecer los pequeños músculos que participan en el proceso de entrenamiento.

➤ **Dimensión 2: Dibujo**

El dibujo es una manifestación de lo que se vive en cada actividad, intercalándolo con otras cosas. El niño utiliza el dibujo para expresar sus experiencias. Es fundamental enfatizar que dibujar siempre ha sido una forma de comunicar, representar objetos, transmitir pensamientos y sentimientos y contar historias. El dibujo también es muy importante y destacado en las disciplinas de descripción y representación porque pretende comprender la realidad a través de imágenes (Aquino, 2018; citado por Villegas, 2023).

➤ **Dimensión 3: Pintura**

Los niños que pintan mejoran tanto su destreza motriz como su coordinación ojo-mano. Este pasatiempo no sólo es divertido y atractivo para los niños, sino que también los hace felices y puede usarse como una herramienta de enseñanza para ayudarlos a desarrollar sus habilidades motoras. Los maestros utilizan una variedad de actividades relacionadas con la pintura en el aula, como colorear con t mpera para fomentar la creatividad, pintar con las manos para perfeccionar las habilidades motoras manuales y mezclar pintura con agua (Habitaciones, 2020).

➤ **Dimensi3n 4: Modelado**

Gutama (2023) describe la t cnica del modelado como un proceso que a ade profundidad y volumen para crear formas tridimensionales. Esta t cnica estimula el desarrollo sensorial al establecer una conexi3n t ctil con los materiales, fortaleciendo los tendones de las manos y canalizando el sentido de agresi3n. El

modelado permite realizar diversas acciones, como aplastar, despedazar, amasar y pellizcar.

➤ **Dimensión 5: Recorte y pegado**

Es una actividad empleada en la fase inicial del desarrollo de la coordinación visomotora en los niños, ayudándoles a adquirir habilidades tempranas para controlar los movimientos finos de los ojos. Estas destrezas serán fundamentales para realizar ejercicios más avanzados en el futuro. La técnica del pegado es beneficiosa para el desarrollo de la producción escrita en los niños, ya que les enseña a organizar y estructurar sus relatos de manera coherente, con un principio, un desarrollo y una conclusión. Esta técnica les permite conectar los personajes y escenarios de sus historias según su percepción y comprensión del entorno, mejorando su capacidad para expresarse efectivamente a través del lenguaje escrito (Cajamarca y Méndez, 2016, citado por Angulo, 2024).

B) Variable: 2 Motricidad fina

Cabrera y Dupeyrón (2019) citado por Jaramillo (2022) exponen que las praxias finas del cuerpo engloban el movimiento de manos, pies, dedos, coordinación viso-manual, motricidad facial y gestual. Esta destreza se sitúa en la tercera unidad funcional cerebral, encargada del procesamiento de emociones y sentimientos, considerada un componente efector que organiza y verifica la actividad mental, ubicada en el lóbulo frontal y la región precentral. Esta región realiza procesos complejos e integra otras áreas corticales para coordinar funciones neurológicas y musculares necesarias para movimientos sincronizados. La psicomotricidad fina requiere un nivel avanzado de maduración neurológica, influenciado por el aprendizaje, la estimulación y las capacidades individuales de cada niño según su edad. Por consiguiente, se trata de una habilidad que asegura la precisión, equilibrio y armonía en las acciones llevadas a cabo con manos, dedos, cara y pies, siendo crucial para la exploración y aprendizaje del niño en su entorno. De esta manera, desempeña una función esencial en el desarrollo intelectual de los niños.

➤ **Dimensión 1: Coordinación viso- manual**

Pacheco (2015) citado por Jaramillo (2022) sostiene que, las manos se consideran un recurso específico que percibe estímulos visuales. Es crucial desarrollar esta destreza dada su relevancia en tareas diarias como vestirse, comer, abrochar y desabrochar, usar pinzas, agarrar objetos, enhebrar, dibujar, montar, crear collages, colorear, emplear punzones, realizar actividades de punzado, construir y recortar. El dominio manual se adquiere mediante la coordinación de las manos.

➤ **Dimensión 2: Coordinación facial**

Mesonero (1987), citado por Jaramillo (2022) sugiere que, la motricidad facial implica la capacidad de controlar los músculos del rostro, lo que permite expresar sentimientos y emociones, y afecta nuestras interacciones con el entorno. Aunque este control no se desarrolla de manera lineal en los niños, es fundamental para su crecimiento integral, ya que representa un medio adicional de comunicación. En este contexto, el rol del educador radica en facilitar que los niños adquieran habilidades en esta área desde temprana edad, lo que les permitirá utilizarla para comunicarse con otros, involucrando todas las partes de la cara, como los ojos, las mejillas y las cejas.

➤ **Dimensión 3: Coordinación gestual**

Es la habilidad para controlar los músculos faciales, lo que permite al niño comunicarse efectivamente con otros sin necesidad de hablar. De esta forma, puede expresar sus sentimientos y emociones a través de gestos faciales (Torres, 2023).

➤ **Dimensión 4: Axiología**

Las principales ideas de la teoría de Méndez (2001), sobre la naturaleza de los valores son cualidades inherentes y no dependen de las cosas ni de los actos humanos, por lo que permanecen constantes y no se ven afectados por factores externos como la historia, la sociedad, la biología o las características individuales. Lo que varía es el conocimiento que las personas tienen de estos valores, no los

valores en sí mismos. Dentro del objetivismo axiológico, no todos ven los valores como cualidades ideales o irreales. En contraste con la perspectiva fenomenológica, el realismo axiológico sostiene que los valores son una realidad. Según este enfoque, los valores son reales y están ligados al ser. Los valores existen únicamente en lo real, y aunque todo lo real posee algún valor, no todo tiene el mismo valor. Desde esta perspectiva, los entes valiosos se consideran bienes.

3.3. Operacionalización de las variables

VAR.	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEM	ESCALA DE MEDICIÓN	INSTRUMENTO
JUEGOS DIDACTICOS	Según esta definición, los juegos educativos son actividades sencillas y divertidas que promueven una variedad de aprendizajes. Como resultado, muchos autores destacan los juegos como una herramienta crucial que puede ser utilizada en diferentes fases de la formación de un estudiante como estrategia metodológica en una variedad de contextos y fases educativas. (Prior 2020).	Los juguetes educativos, utilizados en cualquier entorno educativo y diseñados para enseñar a los niños algo específico de forma divertida, estimulan las capacidades intelectuales y la práctica activa del conocimiento. (Fernandez 2021).	Dáctilo- pintura	<ul style="list-style-type: none"> Tiene dominio entre el ojo y la mano 	1, 2, 3	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Guía de observación
			Dibujo	<ul style="list-style-type: none"> Presenta discriminación visual desarrollando la atención y captación 	4,5,6,7		
			Pintura	<ul style="list-style-type: none"> Pinta con facilidad en cualquier lugar. 	8,9,10, 11,12		
			Modelado	<ul style="list-style-type: none"> Coje correctamente para modelar con plastilina. 	13,14,15,16		
			Recorte y pegado	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla habilidades motoras finas y la coordinación ojo-mano. 	17,18,19,20,21,22		
MOTRICIDAD FINA	Es una habilidad que permite realizar actividades que requieren gran precisión y un alto grado de coordinación corporal. Es una habilidad que requiere precisión y coordinación de alto nivel de varias partes del cuerpo, grupos musculares, bajo la dirección del	El desarrollo de la motricidad fina se expresará en términos de niveles de iniciación, proceso y consecución a partir de indicadores de las dimensiones de coordinación ojo-mano, coordinación facial y coordinación gestual. Para	Coordinación viso- manual	<ul style="list-style-type: none"> Muestra dominio de la mano en coordinación con los ojos. 	1,2,3	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)	Guía de observación
				<ul style="list-style-type: none"> Presenta dominio muscular logrando movimientos precisos y coordinados. 	4,5,6		

	cerebro humano. (Mesonero, 1994), citado por (Garcia, 2021)	ello, se elaborará un instrumento denominado "ficha de observación", que será validado por expertos antes de su aplicación. (Garcia, 2021).	Coordinación facial	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene Coordinación facial dominio músculos de la cara. 	7,8,9, 1011, 12		
			Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación de movimientos musculares pequeños con los dedos. 	13, 14,15, 16		
			Axiológica	<ul style="list-style-type: none"> • Valores Franciscanos 	17,18, 19		
				Identidad Católica	20		

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de la investigación

Como investigadora, utilizo el enfoque cuantitativo en la investigación. Al recolectar datos numéricos, se aplico técnicas estadísticas y realizar su interpretación, lo que me permitió obtener resultados más precisos y confiables. Esta investigación se llevó a cabo con el Enfoque Cuantitativo, el cual permitió recopilar datos de manera sistemática y objetiva. Gracias a este enfoque, se pudieron medir las variables numéricamente y realizar análisis estadísticos para identificar patrones de comportamiento. Además, facilitó la aplicación de pruebas para verificar las hipótesis y permitió obtener resultados generalizables. El enfoque cuantitativo es especialmente útil para analizar relaciones y realizar inferencias estadísticas sobre la población a partir de la muestra obtenida (Sánchez, 2021).

4.2. Método

Tamayo (2014), citado por Castillo (2022) en el estudio se ha empleado el método hipotético-deductivo para comprobar si las hipótesis planteadas se correlacionan con los resultados obtenidos a través de la experimentación directa con el objeto de análisis, utilizando el método hipotético-deductivo lógico, el método hipotético-deductivo es un modelo que describe el método científico, basado en un ciclo de inducción, deducción e inducción para establecer y comprobar o refutar hipótesis. Este enfoque obliga al científico a combinar la reflexión con el análisis racional.

4.3. Tipo de investigación

De acuerdo con Ander (2011), citado por Angulo (2024) la investigación mencionada en este texto es de tipo aplicada. Su propósito es examinar una situación para identificar necesidades y problemas, y luego utilizar el conocimiento adquirido de manera práctica. Esta modalidad de investigación tiene como fin conocer para poder intervenir, ya sea modificando, manteniendo, reformando o alterando aspectos de la realidad social.

4.4. Diseño de investigación

Se ha seleccionado un enfoque cuasiexperimental para el estudio, que incluye dos evaluaciones: una prueba previa y una prueba posterior, respectivamente, realizadas antes y después de la intervención. No asignamos los grupos control y experimental al azar; en cambio, los elegimos a ambos. Según la descripción, el diseño de investigación elegido es un diseño cuasiexperimental que implica la modificación intencionada de al menos una variable independiente para evaluar su efecto sobre una o más variables dependientes (Hernández et al., 2010), citado por (Angulo, 2024).

A. Cuasiexperimental

Los diseños cuasi-experimentales, que son cruciales en la investigación aplicada, son modelos de estudio que no se rigen por la aleatorización. Debido a esta ausencia de aleatorización, no es posible establecer con exactitud la equivalencia inicial entre los grupos, como ocurre en los diseños experimentales. Cook y Campbell (1986), citado por Benmarhnia y Fuller (2020), consideran los cuasi-experimentos como una opción alternativa a los experimentos con asignación aleatoria en contextos sociales donde resulta difícil lograr un control experimental completo. Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test

Tabla 1

Formula de cuasiexperimental

	OG1	x	HG1
	OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general			HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos			HG4: Hipótesis específicos

4.5. Población y muestra

4.5.1. Población

Hernández et al., (2014) citado por Flores (2023) la población se refiere al conjunto de personas u objetos que se van a estudiar, con el objetivo de generalizar los resultados que cumplan con determinadas especificaciones. La

determinación de la población no solo depende de los objetivos de la investigación, sino también de razones prácticas. Esta debe basarse en el planteamiento del problema y considerar claramente sus características en términos de contenido, lugar y tiempo, La Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de Grocio Prado abarca los niveles de educación inicial y primaria con un total de 40 estudiantes.

4.5.2. Muestra

De acuerdo con Sánchez et al. (2018), citado por Rojas y Saldaña (2023) la muestra se define como un subconjunto más pequeño pero representativo de la población total, seleccionado para participar en la investigación. En este estudio, la muestra coincidió con la población completa debido al limitado número de niños. Esta investigación se enfoca en el nivel inicial, particularmente en el aula de niños de 4 y 5 años, con un promedio de 15 estudiantes.

C) Muestreo

Hernández y Mendoza (2018) citado por Rojas y Saldaña (2023) describen el muestreo como las investigaciones científicas que abarcan el análisis de todos los casos que componen la población o universo. En esta investigación, se incluyeron todos los niños de cuatro y cinco años de la I.E. P. San Judas Tadeo, considerando la edad y el sexo como criterios de inclusión.

Tabla 2

Muestra

GRUPO	4y 5 años	TOTAL
EXPERIMENTAL	15	15
CONTROL	-----	00
TOTAL:		15

Se emplearon los siguientes criterios para seleccionar la muestra del grupo experimental.

D) Criterios de inclusión para grupo experimental

- Niños y niñas matriculadas en el nivel inicial de la institución educativa privada San Judas Tadeo.
- Niños y niñas con asistencia permanente.
- Falta de agarre correctamente la tijera
- Horario de ejecución durante el horario del área de Psicomotricidad.
- Falta de agarre correctamente del lápiz.

E) Criterios de exclusión

- Dificultad en el horario por actividades organizadas por la institución Educativa.
- Dificultad de ejecución la experiencia de aprendizaje por vacaciones programadas.
- No contar con un auxiliar permanente.
- Falta de algunos niños por enfermedad.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Bernal (2000) citada por Pacompia (2023) señala que, un elemento fundamental en el proceso de investigación es la recopilación de información, ya que la confiabilidad y validez del estudio dependen de ello. Los datos obtenidos son vitales para probar las hipótesis, responder a las preguntas de investigación y alcanzar los objetivos del estudio derivados del problema de investigación. Esta etapa es conocida como trabajo de campo. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de la observación con la guía de observación.

4.6.1. La técnica:

Hernández y Mendoza (2018), citado por Rojas y Saldaña (2023) explican que la técnica de observación implica evaluar directamente a los participantes o situaciones, lo que permite a los investigadores recopilar datos de primera mano sobre el comportamiento, las interacciones o los fenómenos en estudio. Este método proporciona una base sólida para la recopilación de información. En este estudio, se utilizó la observación como técnica principal para obtener datos detallados y específicos de la muestra seleccionada.

4.6.2. La observación:

Gil (2016), citado por Flores (2023) afirma que la observación es un método sistemático y controlado de recolección de información en un contexto natural o artificial durante una investigación. Esta técnica es aplicable en estudios experimentales, cuasiexperimentales o ex post facto, permitiendo la obtención de datos que pueden ser analizados estadísticamente. En la observación participan varios elementos clave: el observador, encargado de codificar las situaciones o eventos; el instrumento de registro, que puede ser los sentidos o dispositivos mecánicos; y la situación observada, que consiste en un conjunto complejo de eventos y relaciones múltiples.

- ✓ **Observación directa**, Este enfoque implica recopilar datos sobre el tema de estudio sin tener que acercarse mucho a él o cambiar el entorno en el que existe, ya que hacerlo contaminaría los datos.
- ✓ **Observación participativa**, Utilizando este método, el investigador examina el entorno y comparte conocimientos de primera mano con quienes realizan la investigación para brindarles conocimientos que les ayudarán a interpretar el estudio en función de sus percepciones.

4.6.2. El instrumento:

De acuerdo con la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo-UAEH, (2019), citado por Flores (2023) la ficha de observación es un instrumento estructurado que incluye Itms específicos para la evaluación. Este instrumento se utiliza para evaluar únicamente la presencia o ausencia de estos criterios mediante una escala tricotómica, es decir, con tres opciones: nunca, a veces, siempre. Es útil para evaluar tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje o comportamientos. Se considera un método de evaluación dentro de los procedimientos de observación.

Para la investigación se ha utilizado la guía de observación donde se ha utilizado 20 ITMS para la variable Juegos didácticos, y 20 ITMS para la motricidad fina.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

- ✓ **Excel:** Pacompia (2023) para analizar los resultados, se empleó una guía de observación como instrumento. Los datos fueron ingresados en el programa Excel, donde se llevaron a cabo la tabulación, la representación gráfica, y el análisis e interpretación necesarios. Finalmente, se redactó el informe de tesis.
- ✓ **SPSS:** Pacompia (2023) se utilizaron el paquete estadístico SPSS v26, Los métodos empleados para procesar e interpretar los resultados de los diferentes instrumentos de recolección de datos fueron análisis y síntesis, lo que ayudó a definir con mayor claridad los componentes individuales del fenómeno estudiado. Además, se aplicó el método de deducción-inducción para comprobar el comportamiento de los indicadores de la realidad estudiada a través de las hipótesis formuladas.
- ✓ **Distribución de frecuencia:** para determinar con qué frecuencia se repetirá cada valor, comenzamos identificando los valores observados y pudiendo resumir los datos recopilados de nuestras variables. Para realizar la distribución de frecuencias se elaboró un listado que nos ayudaría a registrar los valores en orden de sus correspondientes repeticiones.
- ✓ **Escala de estimación:** para determinar con qué frecuencia se repetirá cada valor, comenzamos identificando los valores observados y pudiendo resumir los datos recopilados de nuestras variables. Para realizar la distribución de frecuencias se elaboró un listado que nos ayudaría a registrar los valores en orden de sus correspondientes repeticiones.
- ✓ **Figuras estadísticas:** Utilizando las capacidades gráficas de las computadoras, creamos gráficos estadísticos del conjunto de datos de nuestra investigación para ilustrar y aclarar claramente los resultados que pudimos obtener.

4.8. Validez y confiabilidad de los instrumentos

El trabajo de investigación se basa en la operacionalización de variables. Para organizar la elaboración de las preguntas del instrumento de la guía de observación, empleamos la operacionalización de variables, dimensiones e indicadores para ambas

variables (V1 y V2). Se diseñaron 20 ITMS, con escala de dimensión tricotómicas (nunca, a veces, siempre), las cuales fueron validadas por expertos evaluadores, que incluyeron a especialistas. Considerando al Dr. Pecho Dónola Sergio Enrique, Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel. Se elaboraron dos guías de observación, una para recopilar información sobre nuestra segunda variable "Motricidad fina" y otra para recoger información sobre nuestra primera variable "Juegos didácticos".

A. Validez: La validez del contenido se estableció mediante la revisión por expertos que recibieron las notas y las herramientas de evaluación elaboradas, para su revisión y validación.

B. Confiabilidad: A partir de los datos de la muestra de pre test, se determinó la fiabilidad del instrumento de guía de observación calculando el alfa de Cronbach (α), ya que las respuestas a los ítems constaban de varios ítems.

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

En Donde:

K: El número del ítems

$\sum S_i^2$: Sumatoria de Varianza de los Ítems

S_T^2 : Varianza de la suma de los Ítems

α : Coeficiente de Alfa de Cronbach

Confiabilidad de los instrumentos utilizados para medir las variables de estudio.

Tabla 3*Confiabilidad de instrumento*

Variable	Alfa de Cronbach	N° ítems
Juegos Didácticos	0,850	22
Motricidad Fina pre test	0,813	20

Nota: Base de datos de Prueba Experimental.

Interpretación:

Según los resultados expuestos, en lo que respecta a los juegos didácticos, el primer factor de Cronbach mostró una consistencia de magnitud 0,850, señalando que la segunda variable del estudio utilizada resultó confiable para la recopilación de datos en el estudio. De manera similar, en cuanto a la motricidad fina, el segundo factor de Cronbach obtuvo un valor de 0,813.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1. Presentación y análisis de resultados

5.1.1. Análisis Descriptivo

Las tabulaciones de los datos obtenidos para evaluar la relación entre las variables determinadas fueron proporcionadas por la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo de Grocio Prado en 2024. Estos datos fueron analizados y procesados utilizando el software estadístico SPSS, mediante el cual se establecieron los siguientes rangos:

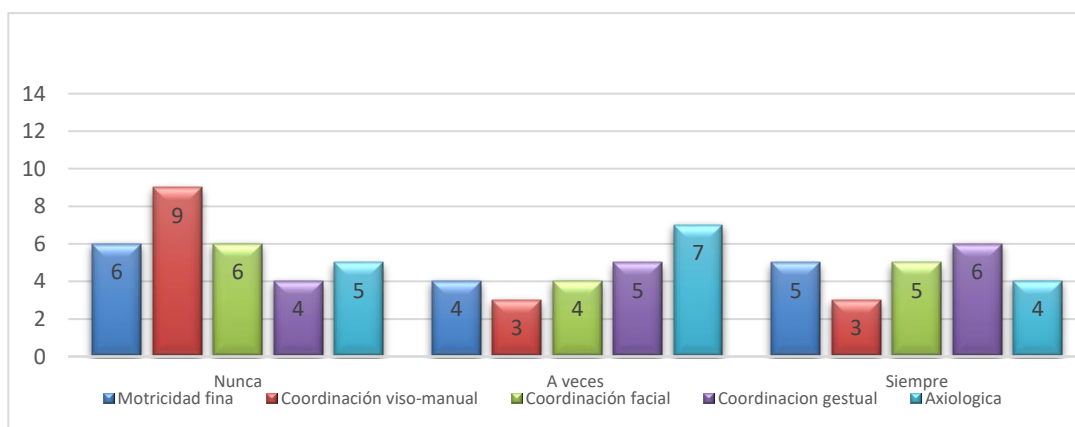
Tabla 4

Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable Motricidad fina y sus dimensiones prueba pre test.

Niveles	Variable Motricidad fina		Coordinación viso- manual		Coordinación facial		Coordinación gestual		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	6	40,0	9	60,0	6	40,0	4	26,7	5	33,3
A veces	4	26,7	3	20,0	4	26,7	5	33,3	7	46,7
Siempre	5	33,3	3	20,0	5	33,3	6	40,0	3	20,0
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Figura 1

Variable motricidad fina pre test y sus dimensiones



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable motricidad fina, mediante la observación

se detecta que, muestran 6 (40%) nunca desarrollan adecuadamente la motricidad fina, 4 (26,7%) tienen una apreciación de a veces y 5 (33,3 %) lo desarrolla siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel nunca de 9 (60,0%) para la dimensión Coordinación viso- manual, 6 (40,0%) para la dimensión Coordinación facial, 6 (40,0%) para la dimensión Coordinación gestual y 7 (46,7%) para la dimensión axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que la motricidad fina nunca desarrollan para la mejora de sus aprendizajes.

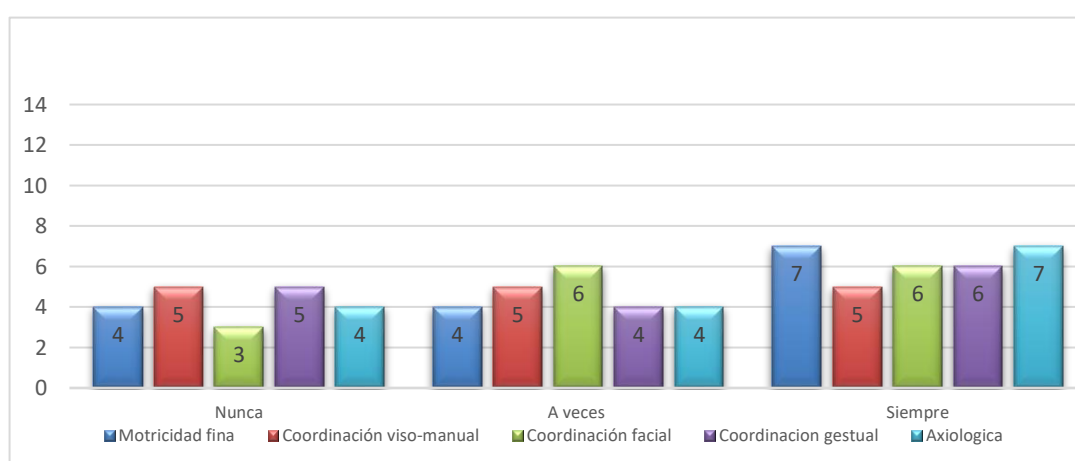
Tabla 5

Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable Motricidad fina y sus dimensiones pos test.

Niveles	Variable Motricidad fina		Coordinación viso- manual		Coordinación facial		Coordinación gestual		axiológica	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	4	26,7	5	33,3	3	20,0	5	33,3	4	26,7
A veces	4	26,7	5	33,3	6	40,0	4	26,7	4	26,7
Siempre	7	46,7	5	33,3	6	40,0	6	40,0	7	46,7
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0

Figura 2

Variable motricidad fina post test y sus dimensiones.



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable motricidad fina, mediante la observación

muestran que 4 (26,7%) se encuentran en un nivel nunca, 4 (26,7%) se encuentran en el nivel a veces y 7 (46,7 %) se encuentran en un nivel siempre. En referencia al establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel siempre de 5 (33,3%) para la dimensión Coordinación viso- manual, 6 (40,0%) para la dimensión Coordinación facial, 6 (40,0%) para la dimensión Coordinación gestual y 7 (46,7%) para la dimensión axiológica. En donde se establece que la mayoría de los niños se encuentran en el nivel siempre, por lo tanto, podemos mencionar que la motricidad fina se ha mejorado con las diferentes actividades de juegos didácticos realizados en cada experiencia de aprendizaje.

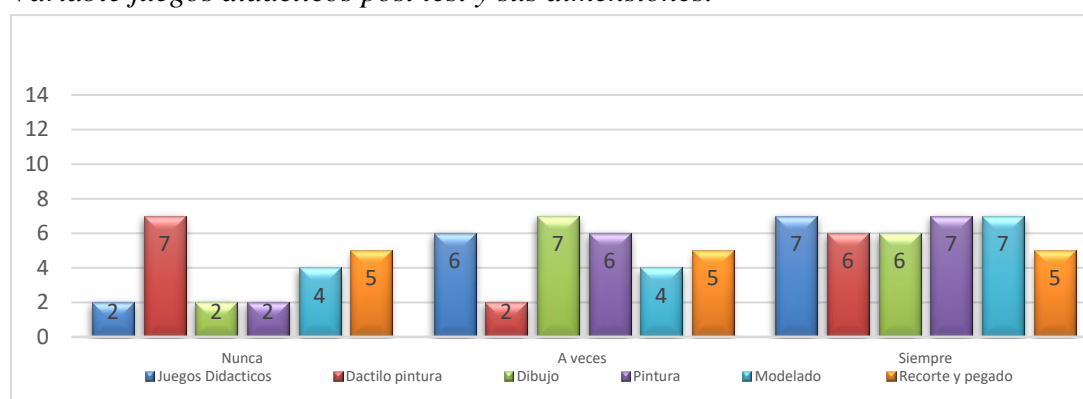
Tabla 6

Niveles de frecuencia y porcentaje de la variable Juegos Didácticos y sus dimensiones prueba pos test.

Niveles	Variable Juegos didácticos		Dactilopintura		Dibujo		Pintura		Modelado		Recorte y pegado	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	2	13,3	7	46,7	2	13,3	2	13,3	4	26,7	5	33,3
A veces	6	40,0	2	13,3	7	46,7	6	40,0	4	26,7	5	33,3
Siempre	7	46,7	6	40,0	6	40,0	7	46,7	7	46,7	5	33,3
Total	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,0	15	100,

Figura 3

Variable juegos didácticos post test y sus dimensiones.



Interpretación:

Producto de la puesta en práctica del instrumento de recolección de datos realizado a 15 niños y niñas sobre la variable Juegos didácticos, mediante la observación que muestran, 2 (13,3%) están en nivel inicio, 6 (40,0%) tienen una apreciación de a veces y 7 (46,7 %) en un nivel siempre. En referencia al

establecimiento de las dimensiones se observan una posibilidad bien marcada en el nivel nunca de 7 (46,7%) para la dimensión Dactilopintura, 7 (46,7%) en el nivel a veces para la dimensión Dibujo, 7 (46,7%) en el nivel siempre para la dimensión Pintura, 7 (46,7%) en nivel siempre para la dimensión Modelado y 5 (33,3%) nivel siempre, para la dimensión Recorte y pegado. En donde se establece que la mayoría de los niños observados tienen una apreciación que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina.

5.2.2. Nivel Inferencial

✓ Prueba de normalidad

La aplicación de prueba pre test y del post test dieron resultados que demostraron valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad, evidenciado en la Tabla 7. Esto indica que nuestros datos siguen una distribución normal, permitiendo utilizar pruebas paramétricas. Además, efectuamos la prueba de Shapiro- Wilk con la que se evaluó la homogeneidad de los datos. Como estos se cumplió la normalidad, logramos aplicar la prueba T de Student para corroborar nuestras hipótesis.

Tabla 7

Contraste de normalidad.

	Pruebas de normalidad					
	Estadístico	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
		Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos didácticos	,208	15	,082	,898	15	,089
Dáctilo pintura	,225	15	,040	,904	15	,110
Dibujo	,198	15	,116	,929	15	,261
Pintura	,136	15	,200*	,951	15	,535
modelado	,175	15	,200*	,914	15	,155
Recorte y pegado	,139	15	,200*	,971	15	,875
Motricidad fina	,230	15	,031	,886	15	,059
Coordinación viso- manual	,218	15	,054	,916	15	,165
Coordinación facial	,202	15	,100	,903	15	,105
Coordinación gestual	,172	15	,200*	,897	15	,087
Axiológica	,162	15	,200*	,958	15	,659

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: *Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio*

✓ **Prueba de hipótesis general**

H_i: Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

H_o: Los juegos didácticos no mejoran significativamente la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

Estadísticas de grupo: A continuación, se observan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

Tabla 8

Resultados del pre test y post test del grupo experimental.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par	Motricidad	41,20	15	6,899	1,781
1	fina Pre test				
	Motricidad	46,47	15	7,615	1,966
	fina Post test				

Tabla 9

Correlaciones de muestras emparejadas.

Correlaciones de muestras emparejadas			
	N	Correlación	Sig.
icidad fina	15	-.536	,039

Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Interpretación:

Se exhiben en la tabla 8 los resultados de nuestro grupo experimental constituido por 15 estudiantes, quienes han obtenido una puntuación de 41, 20 en el pre test, un resultado bajo en el aula. Sin embargo, al aplicar el post test se lograron mejores resultados con una puntuación de 46,47, lo cual nos indica que los niños y niñas lograron mejorar durante las actividades de aprendizaje en relación a su motricidad fina. A partir de estos resultados hemos podido concluir que la hipótesis general es válida.

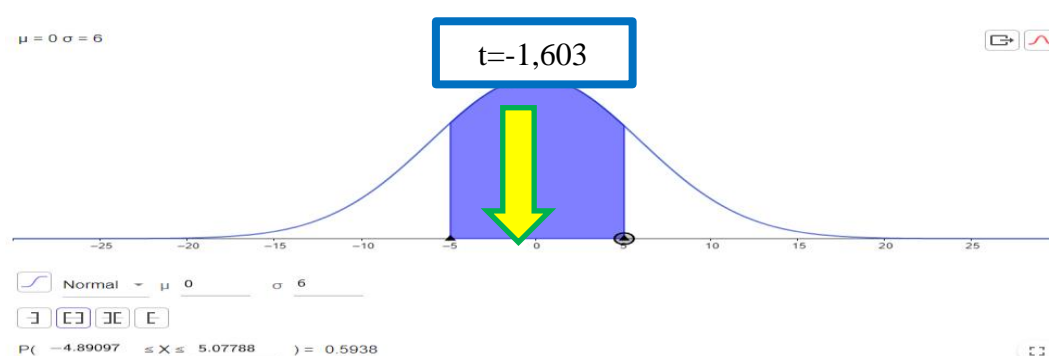
Tabla 10

Prueba de Muestras Emparejadas.

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
95% de intervalo de confianza de la diferencia									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	Motricidad fina	-5,267	12,725	3,286	-12,313	1,780	-1,603	14	,131
1	post test y pre test								

Figura 4

Prueba de muestra emparejada.



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla se puede contemplar las puntuaciones de los 15 niños y niñas (grupo experimental), quienes participaron de la pre test y post test. La significancia obtenida del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,039 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -1,603$ lo que significa que hemos desestimando la hipótesis alterna y aceptado la hipótesis nula.

✓ **Prueba de Hipótesis Específica 1**

Hi: Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

Ho: Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

Tabla 11*Estadística de muestras emparejadas: D1 coordinación viso-manual y motricidad fina.*

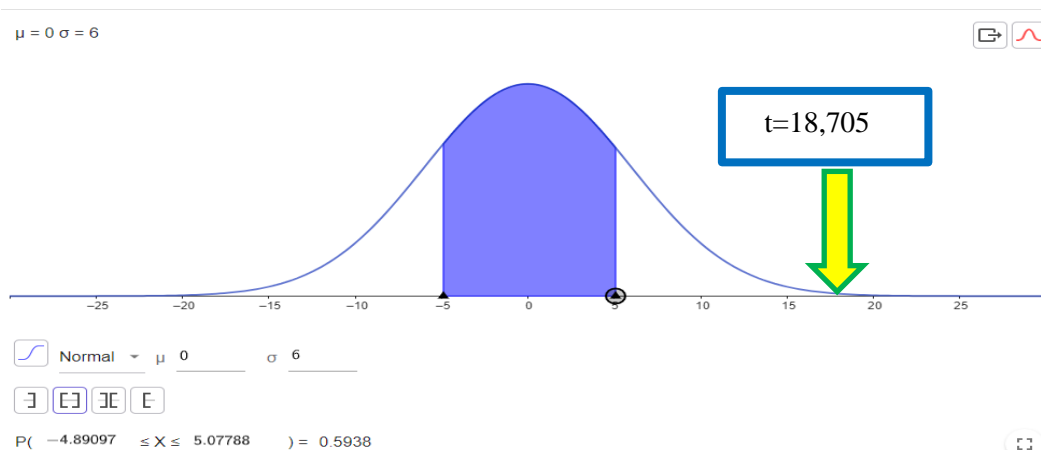
Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	46,47	15	7,615	1,966
	Coordinación viso-manual y motricidad fina	14,33	15	2,225	,575

Tabla 12*Correlaciones de muestras emparejadas.*

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Coordinación viso-manual y motricidad fina	15	,551	,033

Tabla 13*Prueba de muestras emparejadas.*

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Post test - Coordinación viso-manual y motricidad fina	32,133	6,653	1,718	28,449	35,818	18,705	14	,000

Figura 5*Prueba de muestras emparejadas.**Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.*

Interpretación:

En la tabla de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas de 4 y 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Se ha observado las puntuaciones 46,47 y 14,33, podemos afirmar que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de las 15 niño y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las actividades, donde se aplicó la guía de observación para la pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,033 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 18,705$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

✓ *Prueba de Hipótesis específica 2*

Hi: Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

Ho: Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

Tabla 14

Estadística de muestra emparejadas: D2 coordinación facial y motricidad fina.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	46,47	15	7,615	1,966
	Coordinación facial	14,67	15	2,690	,695

Tabla 15

Correlación de muestras emparejadas.

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Coordinación facial	15	,817	,000

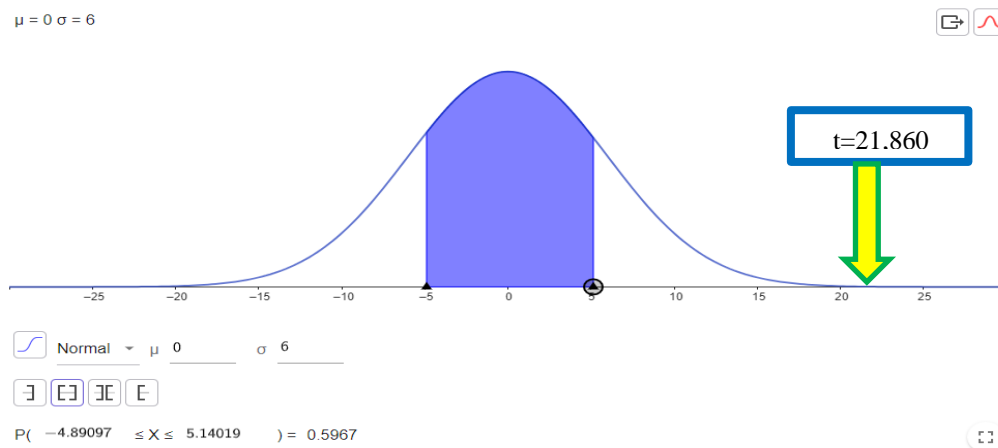
Tabla 16

Prueba de muestras emparejadas.

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		95% de intervalo de confianza de la diferencia					t	gl	Sig. (bilateral)
		Desv. Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior			
Par	Post test -	31,800	5,634	1,455	28,680	34,920	21,860	14	,000
1	Coordinación viso-manual y motricidad fina								

Figura 6

Prueba de muestras emparejadas.



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En la tabla de estadísticas emparejadas de la D2 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas de 4 y 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Se ha observado las puntuaciones 46,47 y 14,67, así hemos podido concluir que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niño y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las actividades, donde se aplicó la guía de observación para la pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha

permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de $t=21,860$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

✓ **Prueba de Hipótesis Específica 3**

Hi: Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual.

Ho: Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual.

Tabla 17

Estadísticas de muestras emparejadas: D3 coordinación gestua y motricidad final.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	46,47	15	7,615	1,966
	Coordinación gestual	8,53	15	2,560	,661

Tabla 18

Correlación de muestras emparejadas.

Correlaciones de muestras emparejadas				
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Coordinación gestual	15	,891	,000

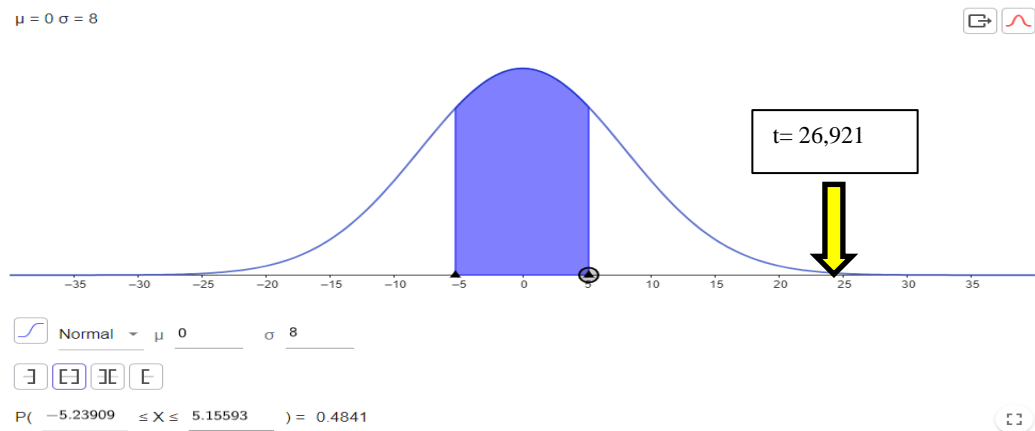
Tabla 19

Prueba de muestras emparejadas.

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Post test – Coordinación gestual	37,933	5,457	1,409	34,911	40,955	26,921	14	,000

Figura 7

Prueba de muestras emparejadas.



Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.

Interpretación:

En la tabla de estadísticas emparejadas de la D3 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas de 4 y 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Se ha observado las puntuaciones 46,47 y 8,53, así hemos podido concluir Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niño y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las actividades, donde se aplicó la guía de observación para la pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t = 26,921$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

✓ Prueba de Hipótesis Específica 4

Hi: Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica.

Ho: Los juegos didácticos no mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica.

Tabla 20*Estadística de muestras emparejadas: D4 axiológica.*

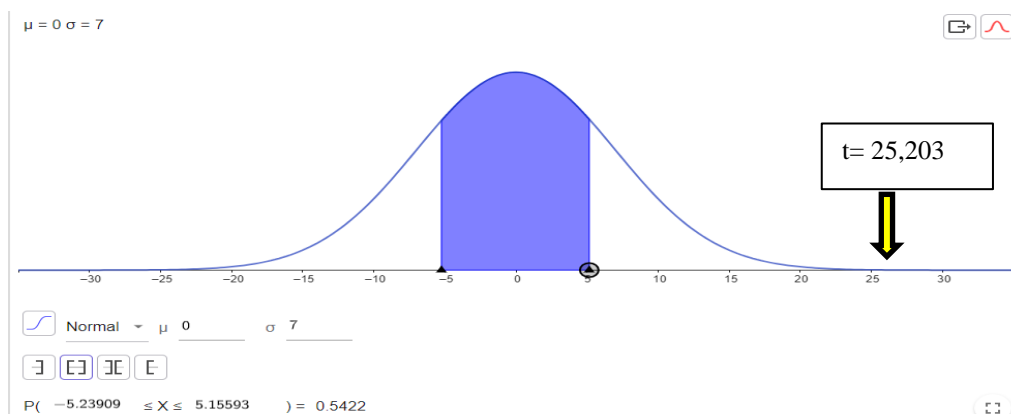
		Estadísticas de muestras emparejadas			
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Post test	46,47	15	7,615	1,966
	Axiológica	8,93	15	2,086	,539

Tabla 21*Correlación de muestras emparejadas.*

		Correlaciones de muestras emparejadas		
		N	Correlación	Sig.
Par 1	Post test & Axiológica	15	,915	,000

Tabla 22*Prueba de muestras emparejadas.*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		95% de intervalo de confianza de la diferencia						Sig.	
		Media	Desv. Desviación n	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	(bilateral)
Par 1	Post test – Axiológica	37,533	5,768	1,489	34,339	40,727	25,203	14	,000

Figura 8*Prueba de muestras emparejadas**Fuente: Reporte del GeoGebra para el estudio.*

Interpretación:

En la tabla de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 15 niños y niñas de 4 y 5 años quienes conforman nuestro grupo experimental. Se ha observado las puntuaciones 46,47 y 8,93, así hemos podido concluir que los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica. En esta tabla apreciamos las puntuaciones de los 15 niño y niñas (grupo experimental), quienes participaron de las actividades, donde se aplicó la guía de observación para la pre y post test. En la significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 4 con el valor de $t = 25,203$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

5.2. Discusión de resultados

La investigación estuvo centrada en desarrollar juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas, teniendo de referencia nuestra problemática la cual fue descubierta a través de nuestra observación directa durante las actividades de aprendizaje. Por medio de un análisis realizado por nuestro pre test y post test logramos demostrar que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en los niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa Particular San Judas Tadeo.

A través de nuestros criterios de inclusión se optó por determinar al aula de 4 y 5 años con 15 niños y niñas como nuestro grupo experimental para poder realizar la aplicación de los juegos didácticos. Se aplicó el pre test (una guía de observación) a los niños y niñas de ambas edades logrando obtener resultados porcentuales de nuestra variable independiente “motricidad fina”.

El grupo experimental del pre test se obtuvo un 40,0% que representa un nivel de nunca en donde los niños y niñas demuestran un bajo dominio de la motricidad fina. Al aplicar el post test de la variable dependiente motricidad fina se obtuvo un 46,7% que representa al nivel “siempre” en donde los niños y niñas mejoraron la motricidad fina a través de los juegos didácticos. De la misma manera se ha aplicado el post test de la variable independiente “Juegos didácticos”, obteniendo en el grupo experimental

un 46,7% que representa el nivel “siempre donde queda demostrado que, a través de los juegos didácticos se puede mejorar la motricidad de los niño y niñas en el nivel inicial.

El objetivo general establecido fue Demostrar de qué medida la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

Para demostrar el cumplimiento de la veracidad del objetivo me remito a los resultados de la aplicación de las pruebas pre y post test en la cual obtuve valores superiores a 0,05 en la prueba de normalidad la cual nos indica una distribución normal y hacer uso de pruebas paramétricas. Para evaluar la uniformidad de nuestros datos se ejecutó la prueba de Levene, cumpliendo la normalidad para así aplicar la t de Student para la comprobación de nuestras hipótesis.

En la significancia del pre test se observa un valor menor a 0,05 lo que nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de 0,39 con lo que se ha podido corroborar en su totalidad a la hipótesis general con el valor de $t = -1,603$ lo que significa que hemos desestimado la hipótesis alterna y aceptando la hipótesis nula.

Nuestra puntuación obtenida en la variable motricidad fina pre test fue de 41,20 un resultado bajo en el aula sin embargo al hacer un contraste con la prueba post test, posterior a la aplicación de nuestra variable motricidad fina, se obtuvieron mejores puntuaciones con un total de 46,47. Con ello se demuestra la mejora de la motricidad fina mediante los juegos didácticos. Finalmente se concluyó que nuestra hipótesis general es válida.

Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de investigación de Álvarez (2020) el estudio de investigación se concentró en el uso de herramientas de instrucción para estimular las habilidades motoras finas en el nivel inicial. Su objetivo principal era descubrir qué elementos del proceso de modelado ayudan en el desarrollo de estas habilidades. Asimismo, Como resultado, se determinó que, para fomentar el adecuado desarrollo de las habilidades motrices de cada estudiante, los docentes deben utilizar

una variedad de actividades y tácticas en el aula. Para mejorar el rendimiento académico de sus hijos, los educadores y los padres deben incluir recursos de vanguardia en sus lecciones y estrategias de instrucción. Es muy importante que todo docente debe implementar diferentes juegos didácticos para mejorar la motricidad fina que es base para insertar a la escritura

Suarez (2021) promover la aplicación de soluciones metodológicas para el desarrollo psicomotor es el objetivo principal del artículo. Para lograrlo, es fundamental comprender cómo los docentes evalúan y piensan críticamente sobre diversos métodos y enfoques antes de implementarlos intencionalmente para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje el impacto de diversas estrategias de enseñanza en el desarrollo de las habilidades psicomotoras de los estudiantes. Implica que todo docente debe de conocer diferentes métodos y enfoques para poder implementar diversas estrategias y a si mejorar la enseñanza.

Finalmente, para la investigación se ha considerado diferentes sustentos teóricos como es de: teoría psicogenética de Piaget, citado por García (2023) sostiene que, el juego es una verdadera forma de asimilación y que en él pueden reflejarse todos los procesos cognitivos, el juego es una auténtica indicación del progreso intelectual de los niños. Enfatiza cómo los niños intentan aprender interactuando con su entorno cuando juegan. Según esta idea, que establece un valor entre cada etapa del desarrollo cognitivo y un determinado tipo de juego, los diferentes tipos de juego que surgen durante la infancia son el resultado de modificaciones en las estructuras del cerebro humano.

Por otro lado, la Teoría de Freud: Esta idea sostiene que la participación de un niño en actividades manuales despierta características psicológicas básicas y genera sentimientos de felicidad y gratificación. Se sugiere que la forma en que se mueve el cuerpo afecta la forma en que se desarrolla la mente, y que una mente más desarrollada facilita la realización de movimientos más regulados y exactos.

Teoría de Le Boulch: Romero (2017) citado por García (2023) sugiere que, cuando un niño desarrolla sus habilidades motoras, también experimenta cambios psicológicos concurrentes relacionados con el crecimiento continuo de su sistema

nervioso. Destaca que la afectividad y las emociones son factores que están indisolublemente ligados al desarrollo de la motricidad; La sensación de logro y autoestima que proviene de actividades particulares, como bailar o tocar un instrumento, afecta la percepción, así como la capacidad de realizar tareas motoras más difíciles, como escribir.

Cuando desarrollamos nuestra Pedagogía Franciscana, vimos resultados positivos. Inicialmente había falta de valores y mal ambiente en el aula, pero con la aplicación de diferentes experiencias y actividades de aprendizaje, como juegos didácticos, lograron identificar y asignar la importancia adecuada a un valor semanal, el cual fue ordenados a través de nuestra tabla de valores, siendo importante resaltar Para Durand (2018), citado por Acosta (2023) obtener el respeto de los demás, es crucial comenzar por respetar a Dios, su creación y a uno mismo, lo que a su vez fomentará el respeto por parte de los demás. Además, es importante recordar la importancia de respetar la sociedad en su estado actual, así como a las autoridades y las leyes del Estado Peruano. De acuerdo con la pedagogía Franciscana, Cuando los docentes incorporan la habilidad de representar su propio conocimiento en su enseñanza, generan procesos de aprendizaje relevantes y conectados con el dominio del conocimiento. Los estudiantes adoptan actitudes críticas y reflexivas en el contexto educativo, lo que resulta en una mayor participación y responsabilidad en sus relaciones y carrera profesional.

Un currículo bien elaborado se convierte en un espacio no solo para la transferencia de conocimientos, sino también para un aprendizaje mutuo entre profesores y alumnos. El diálogo educativo, como una conversación estructurada, facilita el intercambio de ideas entre los participantes (en este caso, estudiantes y docentes) con el objetivo último de lograr lo siguiente, durante las actividades se ha logrado el respeto, la responsabilidad, que muestran entre compañeros, docente, padres de familia, el cuidado por la naturaleza, la fe y así mejorar cada día su aspecto personal, emocional y espiritual (Enríquez, 2021).

Primer objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

Los resultados de nuestra prueba pre test, aplicada en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E.P. San Judas Tadeo, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel nunca con respecto a nuestra variable dependiente motricidad fina, en relación a nuestra post test de la misma variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre. Evidenciando que hubo una mejora de la motricidad fina al aplicar los juegos didácticos.

Con relación al resultado al aplicar el post test de nuestra variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre, mientras que en la variable dependiente motricidad fina se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre, y en relación de la primera dimensión coordinación viso- manual se obtuvo una puntuación de 33,3 siendo el nivel siempre, y en la dimensión primero dátilo pintura de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7. Con los resultados podemos señalar que los juegos didácticos mediante la técnica del dátilo pintura mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.

Hemos podido concluir que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,039 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = -1,603$ desestimando la hipótesis alterna y aceptando la hipótesis nula.

Salas (2020) examinar si la incorporación de talleres de juegos educativos mejoró la motricidad fina de los estudiantes de tres años que asistieron al aula “Los Patitos” de la Institución Educativa Privada Gran Mariscal en Luis José de Orbegoso - Santa en 2018 fue el objetivo principal del estudio. La motricidad fina fue la variable dependiente en este estudio, mientras que la aplicación de talleres de juegos instructivos demostró ser la variable independiente. Utilizando un diseño preexperimental y una metodología. En conclusión, se puede decir que la incorporación de talleres de juegos didácticos ayudó a mejorar la motricidad fina de los niños de tres años.

Otra investigación que refuerza nuestro primer objetivo Mariñas (2021) el problema en la Institución de Educación Primera N° 006 Santa Rosa de Lima, ubicada en la zona de La Cruz, región de Tumbes, está relacionado con los desafíos que enfrentan algunos estudiantes de tres años de la institución. teniendo en el desarrollo de sus habilidades motoras finas. Para abordar esta dificultad, la pregunta central es la siguiente: ¿Cómo pueden los juegos educativos ayudar a los niños y niñas de tres años en su motricidad fina? El objetivo principal de este estudio es examinar los efectos de los juegos educativos en el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de 3 años matriculados en La Cruz, Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima de Tumbes. La metodología empleada se caracteriza por su carácter descriptivo, metodología cuantitativa y diseño no experimental. Del grupo objetivo, formado por 47 jóvenes de ambos sexos, se elige una muestra de 15 niños y niñas. La herramienta utilizada es una lista de verificación y el método utilizado para recopilar datos es la observación. Los hallazgos de este estudio muestran que los estudiantes de educación inicial de la Institución Instructiva Inicial 006 Santa Rosa de Lima, en La Cruz-Tumbes, se benefician del uso de juegos instruccionales en el desarrollo de sus habilidades motoras finas. Se recomienda que los administradores de las instituciones educativas apoyen estudios sobre técnicas de instrucción para el crecimiento integral y la mejora de las habilidades motoras finas.

García (2023) al utilizar indicaciones precisas sobre el material a utilizar, esta técnica permite transmitir los propios sentimientos y estados de ánimo. Brinda la oportunidad de experimentar la exploración a través del movimiento, el tacto y la vista. Implica pintar con una variedad de colores mezclados con los dedos o las manos. Con la ayuda de este ejercicio, los niños pueden expresar libremente su yo interior y participar en un proceso orgánico de investigación y descubrimiento.

Segundo objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran en la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.

Los resultados de nuestra prueba pre test, aplicada en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E.P. San Judas Tadeo, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel nunca con respecto a nuestra variable dependiente motricidad fina, en relación a la nuestra post test de la misma variable dependiente se

obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre. Evidenciando que hubo una mejora de la motricidad fina al aplicar los juegos didácticos.

Con relación al resultado al aplicar el post test de nuestra variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre, mientras que en la variable dependiente motricidad fina se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre, y en relación de la segunda dimensión coordinación facial se obtuvo una puntuación de 40,0 siendo el nivel siempre, y en la dimensión segunda dibujo de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel a veces. Con los resultados podemos señalar que los juegos didácticos mediante la técnica del dibujo mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación facial.

Se ha concluido que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación facial. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 2 con el valor de $t= 21,860$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de (Cabrera y Dupeyrón, 2019) el gran grado de precisión de los movimientos de los niños se denomina control motor fino. Tenga en cuenta que una definición de estimulación es un procedimiento que ayuda a la formación de más y mejores conexiones neuronales en los humanos, promoviendo así el desarrollo de las neuronas. Quimís (2023), Es fundamental recordar que la estimulación se presenta en forma de actividades rutinarias que despiertan el interés del niño y que deben administrarse con prontitud para evitar problemas o retrasos en el desarrollo de nuevas habilidades.

Saldaña y Rojas (2023) El estudio utilizó una metodología cuantitativa y se categorizó como preparatorio a la experimentación. Doce niños formaron la muestra y se utilizó una lista de verificación como herramienta para ayudar con la recopilación de datos durante la observación. Utilizando el software SPSS versión 25, se utilizó una prueba de Wilcoxon para el análisis estadístico. En cuanto a los resultados, se observó que el 58,3% de los niños tenían habilidades motoras finas deficientes al inicio de la

investigación. Sin embargo, este porcentaje aumentó drásticamente con la introducción de los juegos instructivos, alcanzando el 66,7%, un nivel respetable. Inicialmente, el 66,7% de los niños presentaba mala coordinación visual-manual; Sin embargo, tras una intervención de juego educativo, el 58,3% de los niños mostraron una buena coordinación visual-manual. Luego de jugar los juegos educativos, se demostró que el 58,3% de los participantes mejoraron su dimensión facial frente al 75,0% que tuvo un mal nivel al principio. En conclusión, se comprueba que jugar juegos instructivos mejora enormemente la motricidad fina.

Tercer objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual.

Los resultados de nuestra prueba pre test, aplicada en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E.P. San Judas Tadeo, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel nunca con respecto a nuestra variable dependiente motricidad fina, en relación a nuestro post test de la misma variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre. Evidenciando que hubo una mejora de la motricidad fina al aplicar los juegos didácticos.

Con relación al resultado al aplicar el post test de nuestra variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre, mientras que en la variable dependiente motricidad fina se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre, y en relación de la tercera dimensión coordinación gestual se obtuvo una puntuación de 40,0 siendo el nivel siempre, y en la dimensión tercera pintura de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre. Con los resultados podemos señalar que los juegos didácticos mediante la técnica de pintura mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación gestual.

He podido concluir que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación gestual. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t = 26,921$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de Garcia (2023) donde menciona que es una habilidad que implica ejecutar movimientos con precisión coordinando partes sensibles del cuerpo. Los niños utilizan estos gestos para comunicarse mientras desarrolla su expresión verbal, fonológica y escrita. Los movimientos de las extremidades superiores son esenciales para mejorar esta capacidad porque permiten al estudiante imitar y emplear gestos para transmitir.

Haro (2022) El estudio “Relevancia de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años” se centra en un análisis exhaustivo con el objetivo principal de evaluar el valor de la motricidad fina y las consecuencias del subdesarrollo infantil, así como como el papel que juegan los docentes en este proceso. Además, busca identificar los problemas precisos que tienen los niños con las habilidades motoras finas y sugiere técnicas de instrucción entretenidas para ayudar con esta área en el aula. Este estudio es crucial porque ayuda a los niños en edad preescolar a desarrollarse cognitivamente de manera adecuada, evitando desafíos con sus habilidades motoras finas y teniendo en cuenta sus diferentes fases de desarrollo. Es el resultado de un problema que se notó en un centro infantil, donde se encontraron desafíos en el desempeño de habilidades motoras finas, como agarrar una cuchara, colorear, rasgar y cortar. En este estudio se emplea un método cualitativo para permitir un análisis exhaustivo de los datos recopilados, con un enfoque en la descripción y explicación. Este método incluye la realización de entrevistas a diversos profesores de Educación Infantil. Los hallazgos de estas entrevistas enfatizan lo fundamental que es comenzar el desarrollo de las habilidades motoras finas en los niños a una edad temprana, brindándoles actividades de juego atractivas y herramientas de manipulación especializadas.

Cuarto objetivo específico, Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión de axiología.

Los resultados de nuestra prueba pre test, aplicada en los niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E.P. San Judas Tadeo, siendo el grupo experimental se obtuvo una puntuación de 40,0 en el nivel nunca con respecto a nuestra variable dependiente motricidad fina, en relación a nuestro post test de la misma variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre. Evidenciando que hubo una mejora de la motricidad fina al aplicar los juegos didácticos.

Con relación al resultado al aplicar el post test de nuestra variable independiente juegos didácticos se obtuvo una puntuación de 46,7 en el nivel siempre, mientras que en la variable dependiente motricidad fina se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre, y en relación de la cuarta dimensión axiología se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre, y en la dimensión cuarta modelado de la variable dependiente se obtuvo una puntuación de 46,7 siendo el nivel siempre. Con los resultados podemos señalar que los juegos didácticos mediante la técnica del modelado mejoran la motricidad fina en su dimensión axiológica.

He podido concluir que los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión axiológica. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 3 con el valor de $t= 25,203$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Para corroborar los resultados tenemos el trabajo de Sandoval y Davila (2022) este estudio tuvo como objetivo investigar los efectos de los materiales instructivos en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Privada Eminencia María Reiche Neumann de Motupe en el año 2022. Un diseño preexperimental y se utilizó un enfoque descriptivo aplicativo para llevar a cabo la investigación. Había 62 niños en la muestra en total, 19 de ellos eran niños en edad preescolar de cuatro años. Para recopilar datos se utilizó una lista de verificación y observación presencial. Se utilizan técnicas como el coeficiente de Kuder Richardson y la validación por expertos calificados utilizando el coeficiente V de Aiken para garantizar la validez y confiabilidad del instrumento utilizado. Según los principales hallazgos de la prueba previa, el 74% de los niños tenía habilidades motoras finas de nivel bajo, el 21% tenía niveles medios y el 5% tenía niveles altos. Tras la administración de la prueba posterior, todos los alumnos mostrarán avances en sus habilidades motoras finas. En conclusión, se enfatiza lo crítico que es apoyar el desarrollo temprano de la motricidad fina ya que afecta positivamente el aprendizaje y el rendimiento académico de los niños.

Cuando los docentes incorporan la habilidad de representar su propio conocimiento en su enseñanza, generan procesos de aprendizaje relevantes y

conectados con el dominio del conocimiento. Los estudiantes adoptan actitudes críticas y reflexivas en el contexto educativo, lo que resulta en una mayor participación y responsabilidad en sus relaciones y carrera profesional. Un currículo bien elaborado se convierte en un espacio no solo para la transferencia de conocimientos, sino también para un aprendizaje mutuo entre profesores y alumnos. El diálogo educativo, como una conversación estructurada, facilita el intercambio de ideas entre los participantes, (Enríquez 2021).

Maslow (1968) de estas decisiones se derivan los ideales que deben guiar el comportamiento humano. Estos ideales tienen sus raíces en la cultura, las instituciones y la sociedad. Es necesario que los nuevos miembros de un sistema social se aculturaran y adoptan estos valores. Este proceso de desarrollo de valores tiene lugar en las interacciones de uno con el mundo, la cultura y uno mismo. Como resultado, se trata de un proceso dual que facilita la formación de estos valores universales y desarrolla naturalmente la capacidad del libre albedrío.

Es crucial resaltar que el uso de nuestra técnica produjo resultados óptimos, lo que indica que nuestro esfuerzo de estudio ha sido altamente satisfactorio. En términos de habilidades motoras finas, como la coordinación visual-manual, la coordinación facial y la coordinación gestual, los niños y las niñas tuvieron primero dificultades, y la minoría de ellos que se observó que tenía conocimientos de la axiología franciscana también carecía.

Utilizando la investigación que otros autores ya han realizado y nuestras propias experiencias previas, podemos diseñar actividades impactantes que utilizan materiales reales que hemos preparado, teniendo en cuenta las necesidades de los niños para que se motiven y se sientan lo suficientemente valientes como para participar en las actividades. Esto marca una gran diferencia durante las semanas que se aplican las actividades de aprendizaje, permitiendo a los docentes reflexionar sobre las tácticas que utilizan en el aula y adaptarse y volverse más creativos con su didáctica.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: Se demostró que los juegos didácticos ayudan a que los niños y niñas de primer nivel de la Institución Educativa Privada San Judas Tadeo desarrollen su motricidad fina, con base en los resultados de nuestro objetivo general. Los resultados del pre y postest han permitido concluir que los diferentes juegos didácticos utilizados en las actividades de aprendizaje ayudan a la motricidad fina tanto de niños como de niñas. Finalmente, se ha aceptado la hipótesis nula y se ha rechazado la hipótesis alterna, ya que el valor de significancia es de ,039 indica que la hipótesis general ha sido corroborada exhaustivamente con el valor de $t = - 1,603$.

Segunda: Con respecto al primer objetivo específico se determinó que los juegos didácticos como la técnica de dactilo pintura mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual. Gracias a resultados obtenidos en el pre y post test se ha concluido, que los juegos didácticos, donde se realizaron diversas actividades de juego, utilizando materiales de su entorno del niño y niña así despertando el interés en la ejecución de la actividad, y poder lograr la mejora de la motricidad fina en cuanto a su coordinación viso- manual. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,033 corroborando en su totalidad a la hipótesis específica 1 con el valor de $t = 18,705$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Tercera: Con respecto al segundo objetivo específico se determinó que los juegos didácticos a través del dibujo mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial. Gracias a los resultados obtenidos en el pre y post test he podido concluir que mediante los juegos didácticos mejoran la motricidad fina, donde se realizaron diversas actividades de juego, con materiales de su entorno del niño y niña, despertando el interés en la ejecución de la actividad, y poder lograr la mejora de la motricidad fina en

cuanto a su coordinación facial. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específico 2 con el valor de $t= 21,860$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Cuarta: Con respecto al tercer objetivo específico se determinó que los juegos didácticos mediante la pintura mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual. Gracias a los resultados obtenidos en el pre y post test he podido concluir que mediante los juegos didácticos mejoran la motricidad fina, donde se realizaron diversas actividades de juego, con materiales de su entorno del niño y niña, despertando el interés en la ejecución de la actividad, y poder lograr la mejora de la motricidad fina en cuanto a su coordinación gestual. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específico 3 con el valor de $t= 26,921$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

Quinta: Con respecto al cuarto objetivo específico se determinó que los juegos didácticos mediante el modelado, recorte y pegado mejoran la motricidad fina en su dimensión axiológica. Gracias a los resultados obtenidos en el pre y post test he podido concluir que mediante los juegos didácticos mejoran la motricidad fina, donde se realizaron diversas actividades de juego, con materiales de su entorno del niño y niña, despertando el interés en la ejecución de la actividad, y poder lograr la mejora de la motricidad fina en cuanto a la axiología. La significancia del post test se observa un valor mayor a 0,05 lo que ha permitido validar nuestra hipótesis general. Del mismo modo, la significancia tiene un valor de ,000 corroborando en su totalidad a la hipótesis específico 4 con el valor de $t= 25,203$ desestimando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna.

6.2. Recomendaciones

Primera: Para un cambio positivo en la educación, se recomienda que los docentes reflexionen y tomen conciencia de cómo organizan y realizan actividades en sus aulas. Esto lo pueden lograr buscando y actualizando diversas estrategias, preparando materiales y utilizando recursos de vanguardia que inspiren a niños y niñas a estar más interesados en desarrollar sus habilidades motoras finas mediante la coordinación viso- manual que se desarrolla con talleres de dactilopintura.

Segunda: Se recomienda que los educadores utilicen una variedad de juegos didácticos en su instrucción diaria y los modifiquen para usarlos en otras áreas temáticas para garantizar que las habilidades psicomotoras de los niños y niñas estén siempre en desarrollo, teniendo en cuenta la coordinación facial en donde los niños niñas desarrollen su creatividad mediante el dibujo.

Tercera: Se recomienda que los docentes realicen una prueba previa al inicio del año escolar para conocer cómo le va a cada estudiante con su sistema motor y cómo le va en términos de motricidad fina, para ello se debe desarrollar la coordinación gestual a través del modelado.

Cuarta: Se recomienda que los educadores realicen talleres y empleen juegos instructivos como medio para ayudar a los niños con sus habilidades motoras finas que los niños que utilizan adecuadamente los juegos educativos pueden fortalecer sus talentos y volverse más creativos, móviles y atentos.

Quinta: Se recomienda que los maestros administren una prueba posterior para conocer cómo le va a cada niño con el sistema motor y cuánto ha progresado en términos de motricidad fina, también inculcar los valores franciscano para fortalecer en los niños una mejor convivencia tanto en el aula, en la familia, y en la comunidad, de esta manera mejorar, realizando diferentes actividades propuestas.

REFERENCIAS

- Acosta, L. (2023) *Educación en valores cristianos* [trabajo académico para optar el título de segunda especialidad en filosofía y religión , Universidad Católica sedes Sapientiae]. <https://repositorio.ucss.edu.pe/handle/20.500.14095/1821>
- Aguirre, R y Burgos, G. (2021) *Incidencia de la propuesta axiológica del plan educativo institucional en los estudiantes de los tres últimos años del nivel secundario de la I.E.P. Santa María de Jesús* [tesis magíster en gerencia social con mención en gerencia del desarrollo económico local, Pontificia Universidad Católica Del Perú Escuela De Posgrado]. chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/19813/AGUIRRE_ANDRADE_BURGOS_ORELLANA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Albán, E. (2023), *Método Montessori para el Desarrollo Psicomotriz de Técnicas Pictóricas, en estudiantes de Educación Inicial de la Institución Educativa Puerta del Dorado, Cantón Baños de Agua Santa, Parroquia Rio Verde.* <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/12156/1/UNACH-EC-FCEHT-PAH-0006-2023.pdf>
- Álvarez, L. (2020). *Estimulación de las habilidades motrices finas, mediante el uso de materiales didácticos en niños y niñas de 4 y 5 años del grado transición de la Institución Educativa INEM Lorenzo María Lleras de la ciudad de Montería* [Tesis de Licenciatura en educación preescolar montería, Universidad Santo Tomas]. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/27676/2020lorenaalvarez.pdf?sequence=6&isAllowed=y>
- Angulo, P. (2024), *Técnicas grafico-plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I.E.I Cuna Jardín Piloto N°067 Sicuani – Cusco* [tesis de Licencia en educación, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/4036/1/T026_73036681_T.p

df

- Casapia, Y. y Hincho, P. (2022). *Materiales didácticos en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 204 María Montessori Cusco 2022* [tesis de grado académico de bachiller en educación, Escuela De Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa]. <https://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/bitstream/handle/EESPPSR/153/Proyecto%20tesis%20MATERIALES%20DID%20CTICOS%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20MOTRICIDAD%20FINA%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES%20DE%204.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chica, F. (2022) *La práctica del valor de la responsabilidad y su incidencia en el rendimiento escolar de los alumnos del cuarto año básico* [tesis de título de magíster en educación, Universidad Estatal Del Sur de Manabí]. <https://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/5002>
- Davila, R, y Sandoval, E. (2022). *Material didáctico para estimular la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Eminencia María Reiche Neumann, Motupe 2022* [tesis de licenciada en Educación Inicial, Universidad Cesar Vallejo] <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/113626>
- Diaz, I. (2019). *Las emociones de ira, alegría, miedo y tristeza en niños de 4 a 5 años del I.E.D. San Cayetano de Bogotá* [Tesis de Maestría en Infancia y Cultura, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/22190/Diazingri2019_compressed.pdf?sequence=1
- Fernandez, N. (2021). *Juegos didácticos y motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa 212 Cumba Bagua Grande 2021* [tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25687>

Flores, A. (2023). *La motricidad fina para desarrollar la preescritura en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°1140 Sullana 2023* [tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35880/MOTRICIDAD_FINA_COORDINACION_VISOMANUAL_FLORES_CARBAJAL_DE_FARFAN_ALICIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Fray (2019). San francisco y la naturaleza.

<https://espirituyvidaofm.wordpress.com/2019/06/27/san-francisco-y-la-naturaleza/>

García, O. y Chávez, E. (2021). Aplicación de un cuestionario diagnóstico evaluativo para medir la psicomotricidad fina por medio de un libro sensorial en preescolar. revista Latinoamericana de estudios educativos, 17(2), 55-69.

<https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/latinoamericana/article/view/6378>

Gallegos, J. (2024). Teorías de valor: modelos e implicaciones educativas <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.revistadepsicologiayeducacion.es/pdf/105.pdf>

Guerrero, L. (2021). Competencias del Ser a partir de la Pedagogía Franciscana y las Capacidades Humanas en el micro currículo <https://libros.umariana.edu.co/index.php/editorialunimar/catalog/view/151/297/903>

Gómez, E. (2023). *El modelado para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años Gotitas de Colores, de la Institución Educativa 201 Niño Jesús de Praga, Bagua, 2023* [tesis de título de Profesora de educación inicial, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “César Abraham Vallejo Mendoza” de Bagua].

<https://repositorio.ispcesarvallejo.edu.pe/handle/IESPPCAVM/33>

- Jaramillo, M. (2022). *Juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E 1592 Villa la Paz, 2020* [tesis de título profesional de licenciada en Educación Inicial, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28913/JUEGOS_DIDACTICOS_JARAMILLO_ADRIANZEN_MAGNOLIA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Lopez, E. (2021). Methodological strategies for the development of fine motor skills in children in the first year of basic education. *Ciencia y Educación*, 2(2), 6–22. <https://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/download/897/3480/4038>
- Mariñas, Y. (2021). *Juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 006 “Santa Rosa de Lima” distrito de la Cruz – región Tumbes, 2020* [trabajo de investigación de bachiller en educación, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote] chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/31057/JUEGOS_DIDACTICOS_MARIÑAS_RUIZ_YESENIA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Malca, L (2021). *Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021* [tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28985/JUEGOS_LUDICOS_MALCA_PEREDA_AURELIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Minaya, I. (2023). *Influencia de herramientas digitales en el aprendizaje activo en modalidad virtual en estudiantes de una universidad nacional de Lima* [tesis

de grado académico de: Maestra en Docencia Universitaria, Universidad César Vallejo]

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122229>

- Rada, L. (2024). *“Juegos didácticos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en niños de 5 años de la Institución Educativa N°136 Queropata, distrito de Chavín de Pariarca, 2024.* [tesis de título profesional de licenciada en educación, Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote]. [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37605/APRENDIZAJE JUEGOS DIDACTICOS RADA CABRERA LEVIT GIL E.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/37605/APRENDIZAJE%20JUEGOS%20DIDACTICOS%20RADA%20CABRERA%20LEVIT%20GIL%20E.pdf?sequence=5&isAllowed=y)
- Rivera, A. (2022). *Actividades gráfico plásticas y coordinación motora fina en estudiantes de tres años de una institución educativa inicial pública, Olmos,* [tesis de grado académico, Universidad César Vallejo]. chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93592/Rivera_RAR-SD.pdf?sequence=1
- Rojas, A. y Saldaña K, (2023). *Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de una institución educativa, distrito de moche, provincia de trujillo,* 2022, [tesis de título profesional de licenciada en educación inicial, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI]. <https://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/5015>
- Ruiz, B. (2023). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa “Virgen Maria” N°423 de Yarinacocha – Ucayali* 2020 [trabajo de investigación bachiller en educación, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30351>
- Salas, M. (2020). *Talleres de juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 años del aula los patitos de la institución educativa Gran Mariscal Luis José de Orbegoso, Santa, 2018* [tesis de licenciada en

educación inicial, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote].
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/19536>

Tagle, J. & Barberi, O. (2024). La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura en niños de 3 a 4 años. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2278>

Torres, F. (2023). *Juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 206 de la Villa Uña de Gato, Tumbes, 2021* [tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote].
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33766/MOTRICIDAD_FINA_TORRES_MOR%
c3%81N_JUANA_FRANCISCA.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33766/MOTRICIDAD_FINA_TORRES_MOR%c3%81N_JUANA_FRANCISCA.pdf?sequence=6&isAllowed=y)

Villegas, C. (2023). *El dibujo para desarrollar la motricidad fina de niños de 4 años de la I.E. "Zoila Tudela de Puell", Zarumilla, Tumbes, 2023* [tesis de licenciada en educación inicial, Universidad Católica de los Ángeles Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/35098/CORDINACION_DIBUJO_VILLEGAS_GARCIA_CLARA_LIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Villa, R. y Jurado, R. (2024). *"Uso de soldadura eléctrica E-6011 para empalmes en columnas, para aceros en construcción – Huancavelica* [tesis de título profesional de: ingeniero civil, Universidad Nacional de Huancavelica].
<https://repositorio.unh.edu.pe/bitstreams/4c755684-1d9f-4f82-8352-4a43f699e36b/download>

ANEXOS



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 230-2024-D-EESPPSFA

Chincha, 08 de agosto de 2024

Visto el Informe N° 04-2024-JI/EESPP "SAN FRANCISCO DE ASIS" presentado con Expediente N° 2408052280 del 05 de agosto de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 441-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención el Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2408052280 del 05 de agosto de 2024 presenta el Informe N° 04-2024-JI/EESPP "SAN FRANCISCO DE ASIS", solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que "los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa"; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP "San Francisco de Asís", aprobar el título de la Tesis denominada: "Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial 2024".

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y

la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción

SE RESUELVE:

Artículo 1º. APROBAR el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:



"JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL 2024"

- ✦ Programa de estudios: Educación Inicial
- ✦ Tipo de investigación: Cuantitativa
- ✦ Línea de investigación: Metodología y didáctica
- ✦ Integrante : DEL POZO FLORES Carmen Rosa

Artículo 2º. AUTORIZAR la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

Artículo 3º. ENCARGAR a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Angela Montoya Vargas
Hna. Angela Montoya Vargas
DIRECTORA GENERAL

Hna. AMV / IESPPSFA gmcp/op-I



Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, Del Pozo Flores Carmen Rosa identificado con DNI N° 46416241 respectivamente, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región ICA, Si (X) No () autorizo que la tesis de mi autoría denominada:

“Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial 2024”


Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<http://repositorio.sfa.edu.pe/>), en forma:

Total	<input checked="" type="checkbox"/>
Parcial	<input type="checkbox"/>
Acceso Restringido	<input type="checkbox"/>

Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:

Chincha Alta, 30 de noviembre del 2024

Apellidos y Nombres del Autor: Del Pozo Flores Carmen Rosa	
DNI: 46416241	Firma 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6504-7390	

Anexo 3. Resultado turnitin



Carmen Rosa Del Pozo Flores

Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial 2024

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

tmsoid:27498:410851508

Fecha de entrega

30 nov 2024, 10:41 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

30 nov 2024, 10:43 p.m. GMT-5

Nombre de archivo

DEL POZO TURNITIN.pdf

Tamaño de archivo

1.1 MB

74 Páginas

20,959 Palabras

112,077 Caracteres




21% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- ▶ Texto citado

Fuentes principales

- 17%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 17%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

GUÍA DE OBSERVACIÓN – POST TEST JUEGOS DIDACTICOS

Institución Educativa Particular: San Judas Tadeo- Grocio Prado

Opciones de respuesta

Valores		1	2	3	ITEMS																				
Significado		Nunca	A veces	Siempre	Dáctilo pintura				Dibujo		Pintura						Modelado			Recorte y pegado					
Apellidos y Nombres		1.- El estudiante pinta en cualquier superficie utilizando las manos y los dedos. 2.- Pinta en cualquier superficie con las manos abarcas y serradas. 3.- Pinta en cualquier superficie utilizando la uña. 4.- El niño o niña realiza dibujos con significados conocidos del mundo que los rodea (animales, árboles, flores, etc.) 5.- Utiliza materiales de su entorno para realizar un dibujo. 6.- Abolla papel de colores para decorar un dibujo. 7.- Colorea con colores figuras sencillas y luego más complejas. 8.- Utiliza pinceles gruesos, pincel y superficies amplias. 9.- Utiliza pinceles delgados para pintar superficies reducidas. 10.- El niño o niña pinta haciendo movimientos circulares. 11.- El estudiante pinta con huesos, lana orgánica, esponja, etc. 12.- Utiliza papel crujido para colorear el agua en una actividad específica. 13.- El niño o niña presenta dominio de la mano (dedos, yemas, palma). 14.- El estudiante presenta disociación de ambas manos (una como instrumento y otra como soporte). 15.- Demuestra autonomía en el movimiento de los dedos. 16.- Presenta coordinación general de manos y dedos. 17.- Recorta líneas verticales, horizontales. 18.- El niño o niña recorta figuras geométricas. 19.- Recorta las líneas en zigzag para serpiente. 20.- Recorta líneas con forma ondulada. 21.- El niño o niña pega figuras grandes en espacios grandes. 22.- Arma figuras complejas pegando																							
01	ESTEBAN HJAMAN EVELYN VIVIANA	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2		
02	SARAVIA ALMEYDA PIANIC GIANLUCA	1	2	3	1	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	1	2	3	3	2	2	2	1	2	3
03	SOTELO CCONISILLA MATEO	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2
04	ABARCA YATACO, KATHERIN SARITA	3	1	2	2	3	1	1	3	2	2	3	2	1	3	1	3	1	3	2	2	1	1	1	1
05	TASAYCO MAGALLANES MARTIN JESUS	2	2	3	1	2	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	2	2
06	HJAMAN SARAVIA REID CARLOS	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3
07	MARIN JACOBO SOFIA ALESSANDRA	1	3	2	1	2	1	3	2	1	3	3	3	1	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2
08	GRIMALDO CHOQUEZ GAEL TADEO	2	1	2	2	3	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2	2	3	1	3	3	3
09	SOSA ARRIOLA IAN	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2
10	MATEO BENAVIDES ERICK JOEL ASENCIO	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	1
11	YATACO TORRES CARLA LUCÍA	1	2	3	3	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	1	2	3	2	1	3	3	3
12	ATUNCAR YATACO ANDREA CIBELLI	3	1	2	1	3	2	2	3	1	2	3	2	3	2	2	3	2	1	3	3	2	2	2	2
13	LEÓN TASAYCO LUCIANA SALOMÉ	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	7	3	3	3	3
14	DE LA CRUZ ABARCA LUCERO ANTONÉLA	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
15	MESÍAS MATEO ADAMSON ISMAEL SMITH	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2

Anexo 5. Validez y Confiabilidad del instrumento

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: JUEGOS DIDACTICOS	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS		
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB			
		DIMENSION 1: Dáctilo pintura														
1	El estudiante pinta en cualquier superficie utilizando las manos y los dedos.				x				x				x			
2	Pinta en cualquier superficie con las manos abiertas y cerradas				x			x				x				
3	Pinta en cualquier superficie utilizando la uña			x				x				x				
DIMENSION 2: Dibujo																
4	El niño o niña realiza dibujos con significados concreto del mundo que les rodea (animales, árboles, flores, etc.)				x				x				x			
5	Utiliza materiales de su entorno para realizar un dibujo			x				x				x				
6	Aplica papel de colores para decorar un dibujo			x				x				x				
DIMENSION 3: Pintura																
7	Colorea con colores figuras sencillas y luego mas complejas				x				x				x			
8	Utiliza pinceles gruesos para pintar superficies amplias				x				x				x			
9	Utiliza pinceles delgados para pintar superficies reducidas				x				x				x			
10	El niño o niña pinta haciendo movimientos circulares				x				x				x			
11	El estudiante pinta con hisopos, tizas mojadas, esponja, etc.				x				x				x			
12	Utiliza papel crepe para colorear el agua en una actividad específica.			x				x					x			
DIMENSION 4: Modelado																
13	El niño o niña presenta dominio de la mano (dedos, yemas, palma)				x				x						x	
14	El estudiante presenta disociación de ambas manos (una como instrumento y otra como soporte)				x				x					x		
15	Demuestra autonomía en el movimiento de los dedos				x				x					x		
16	Presenta coordinación general de manos y dedos.				x				x					x		
DIMENSION 5: Recorte y pegado																
17	Recorta líneas verticales, horizontales				x				x				x			
18	El niño o niña recorta figuras geométricas				x				x					x		
19	Respeto las líneas en zigzag para cortar				x				x					x		
20	Recorta líneas con forma ondulada.				x				x					x		
21	El niño o niña pega figuras grandes en espacios grandes				x				x					x		
22	Arma figuras complejas pegando partes pequeñas				x				x					x		

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [-] No aplicable [-]

Apellidos y nombres del juez validador. D^r/ Mg: Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado. ²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo ,

conciso, exacto y directo. Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo. del 2024

Firma del Experto Informante.
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
	DIMENSIÓN 1: Coordinación viso-manual													
1	El niño o niña puede distinguir objetos de diferentes tamaños durante actividades de arte y manualidades				x				x				x	
2	Distingue varias formas durante las actividades de pintura, modelado, dibujo.				x				x				x	
3	Distingue diferentes colores cuando pinta, modela, dibuja y colorea.				x				x				x	
4	Demuestra dominio y aplica presión adecuada con los dedos al modelar figuras			x					x				x	
5	Demuestra flexibilidad en dedos y muñecas al manipular materiales en actividades de arte				x				x				x	
6	El niño o niña presenta precisión de la mano dominante (Derecha/ izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticas.				x				x				x	
	DIMENSION 2: Coordinación facial													
7	Puede inflar las mejillas y soplar				x				x				x	
8	Tiene la capacidad de sacar la lengua, moverla en diferentes direcciones.				x				x				x	
9	Puede vibrar los labios y hacer sonidos de trompeta				x				x				x	
10	Tiene la capacidad de cerrar y abrir los ojos				x				x				x	
11	Tiene la capacidad de parpadear				x				x				x	
12	Tiene la capacidad de expresar emociones: enojo, sorpresa, alegría, preocupación.				x				x				x	
	DIMENSION 3: Coordinación gestual													
13	Imita gestos de personajes que ha visto en películas o programas				x				x				x	
14	Expresa sus ideas acompañado de movimiento de sus extremidades superiores.				x				x				x	
15	El niño o niña realiza mímicas gestuales con títeres				x				x				x	
16	Realiza mímicas gestuales en representaciones de teatro, musical, juegos cooperativos.				x				x				x	
	DIMENSION 4: Axiológica													
17	Menciona algunas virtudes de la axiología Franciscana				x				x				x	
18	Pide perdón por los errores cometidos				x				x				x	
19	Practica los valores Franciscanos.				x				x				x	
20	Conoce el significado del saludo de Paz y Bien				x				x				x	

Observaciones: La mayoría de los ítems cumplen con la pertinencia, relevancia y claridad.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir [-]** **No aplicable [-]**

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr/ Mg: Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel** DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo o

conciso, exacto y ~~directo~~ **Claridad:** Se entiende sin

dificultad alguna el enunciado del ítem, es

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 30 de marzo. del 2024

Firma del Experto Informante.
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / Items VARIABLE: JUEGOS DIDACTICOS DIMENSION 1: Dáctilo pintura	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	El estudiante pinta en cualquier superficie utilizando las manos y los dedos.				X				X				X	
2	Pinta en cualquier superficie con las manos abiertas y cerradas				X				X				X	
3	Pinta en cualquier superficie utilizando la uña				X			X					X	
DIMENSION 2: Dibujo														
4	El niño o niña realiza dibujos con significados concreto del mundo que les rodea (animales, arboles, flores, etc.)				X				X				X	
5	Utiliza materiales de su entorno para realizar un dibujo			X										
6	Abollita papel de colores para decorar un dibujo				X				X				X	
DIMENSION 3: Pintura														
7	Colorea con colores figuras sencillas y luego mas complejas				X				X				X	
8	Utiliza pinceles gruesos para pintar superficies amplias			X										
9	Utiliza pinceles delgados para pintar superficies reducidas				X				X				X	
10	El niño o niña pinta haciendo movimientos circulares				X				X				X	
11	El estudiante pinta con hisopos, tizas mojadas, esponja, etc.				X				X			X		
12	Utiliza papel crepe para colorear el agua en una actividad específica.				X				X				X	
DIMENSION 4: Modelado														
13	El niño o niña presenta dominio de la mano (dedos, yemas, palma)			X										
14	El estudiante presenta disociación de ambas manos (una como instrumento y otra como soporte)				X				X				X	
15	Demuestra autonomía en el movimiento de los dedos				X				X				X	
16	Presenta coordinación general de manos y dedos.				X			X					X	
DIMENSION 5: Recorte y pegado														
17	Recorta líneas verticales, horizontales				X				X				X	
18	El niño o niña recorta figuras geométricas				X				X				X	
19	Respeto las líneas en zigzag para cortar				X				X				X	
20	Recorta líneas con forma ondulada.				X				X				X	
21	El niño o niña pega figuras grandes en espacios grandes				X				X				X	
22	Arma figuras complejas pegando partes pequeñas				X				X				X	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable []** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg: **Dr. SERGIO ENRIQUE PECHO DÓNOLA**

DNI: 21867593

Especialidad del validador:

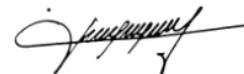
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 29 de marzo. del 2024



Firma del Experto Informante.
Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems MOTRICIDAD FINA	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
DIMENSIÓN 1: Coordinación viso-manual														
1	El niño o niña puede distinguir objetos de diferentes tamaños durante actividades de arte y manualidades				X				X				X	
2	Distingue varias formas durante las actividades de pintura, modelado, dibujo.				X				X				X	
3	Distingue diferentes colores cuando pinta, modela, dibuja y colorear.				X				X				X	
4	Demuestra dominio y aplicó presión adecuada con los dedos al modelar figuras				X				X				X	
5	Demuestra flexibilidad en dedos y muñecas al manipular materiales en actividades de arte				X		X						X	
6	El niño o niña presenta precisión de la mano dominante (Derecha/ izquierda) al manejar los materiales que utilizan en las actividades gráfico plásticos.				X				X				X	
DIMENSIÓN 2: Coordinación facial														
7	Puede inflar las mejillas y soplar				X				X				X	
8	Tiene la capacidad de sacar la lengua, moverla en diferentes direcciones.				X				X				X	
9	Puede vibrar los labios y hacer sonidos de trompeta				X				X				X	
10	Tiene la capacidad de cerrar y abrir los ojos				X				X				X	
11	Tiene la capacidad de parpadear				X				X				X	
12	Tiene la capacidad de expresar emociones: enojo, sorpresa, alegría, preocupación.				X				X		X		X	
DIMENSIÓN 3: Coordinación gestual														
13	Imita gestos de personajes que ha visto en películas o programas				X				X				X	
14	Expresa sus ideas acompañado de movimiento de sus extremidades superiores.			X					X				X	
15	El niño o niña realiza mímicas gestuales con títeres				X				X				X	
16	Realiza mímicas gestuales en representaciones de teatro, musical, juegos cooperativos.				X				X				X	
DIMENSIÓN 4: Axiológica														
17	Menciona algunas virtudes de la axiología Franciscana				X				X				X	
18	Pide perdón por los errores cometidos				X				X				X	
19	Practica los valores Franciscanos.				X				X				X	
20	Conoce el significado del saludo de Paz y Bien				X				X				X	

Observaciones:

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** [] **Aplicable después de corregir** [] **No aplicable** []

Apellidos y nombres del juez validador. Dr/ Mg. Dr. SERGIO ENRIQUE PECHO DÓNOLA

DNI: 21867593

Especialidad del validador:

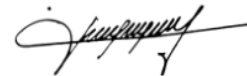
¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 29 de marzo. del 2024



Firma del Experto Informante.
Especialidad

DATOS GENERALES		VARIABLE INDEPENDIENTE: MOTRICIDAD FINA- PRE TESTS																			TOTAL						
No	edad	sexo	COORDINACIÓN VISO- MANUAL						COORDINACIÓN FACIAL						COORDINACIÓN GESTUAL				AXIOLÓGICA				D4	TOTAL			
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	D1	C7	C8	C9	C10	C11	C12	D2	C13	C14	C15	C16	D3	C17	C18	C19	C20	D4	TOTAL
1	4	0	1	3	3	1	3	3	14	3	3	3	3	3	3	18	3	3	1	3	10	3	3	1	3	10	52
2	4	1	3	3	2	3	3	3	17	3	2	1	2	2	3	13	3	3	1	3	10	3	3	1	3	10	50
3	4	1	2	2	3	1	3	2	13	1	3	3	3	3	3	16	1	1	3	3	6	1	1	3	3	6	45
4	4	0	3	3	2	3	3	3	17	3	2	1	2	2	2	12	3	2	3	1	3	3	2	3	1	3	47
5	4	1	1	2	1	1	1	2	8	1	3	1	1	1	1	8	1	3	1	3	8	3	3	3	3	12	36
6	4	1	1	1	1	2	2	3	10	2	2	3	3	3	2	15	1	2	1	2	6	1	2	1	2	6	37
7	4	0	1	2	2	2	2	2	11	3	3	1	3	3	3	16	3	3	1	3	10	3	3	3	3	12	43
8	4	1	1	2	2	2	1	3	11	1	2	1	3	3	1	11	1	3	1	1	6	1	3	1	1	6	34
9	4	1	3	3	2	3	3	2	16	2	3	3	1	1	3	13	3	1	3	3	10	3	1	3	3	10	43
10	5	1	2	2	1	1	1	2	9	2	3	2	3	3	2	15	1	2	2	2	7	3	2	2	2	3	40
11	5	0	1	3	1	2	2	3	12	2	3	1	2	2	2	12	1	2	2	2	7	3	2	2	2	3	40
12	5	0	1	2	2	1	1	1	8	3	2	2	1	1	2	11	2	2	2	1	7	2	2	2	1	7	33
13	5	0	1	2	2	1	1	2	9	1	1	1	3	3	2	11	1	3	3	2	3	2	3	3	2	10	33
14	5	0	3	1	2	1	1	3	11	1	2	2	1	1	2	3	1	1	1	2	5	3	3	3	2	11	36
15	5	1	2	1	3	1	2	2	11	2	2	1	3	1	1	10	1	1	1	1	4	3	1	1	1	6	31
YARIANZ		0.73	0.52	0.46	0.62	0.73	0.37	0.67	0.37	0.73	0.73	0.70	0.52	0.86	0.65	0.73	0.65	0.65	0.60	0.70	0.65					44.43	

$K = 20$ item
 $K/(K-1) = 1.053$
 $\sum_{i=1}^k x_i^2 = 10.12$
 $s_x^2 = 44.43$
 $ALFA = 0.813$

DATOS GENERALES		VARIABLE INDEPENDIENTE: MOTRICIDAD FINA- POS TEST																			TOTAL						
No	edad	sexo	COORDINACIÓN VISO- MANUAL						COORDINACIÓN FACIAL						COORDINACIÓN GESTUAL				AXIOLÓGICA				D4	TOTAL			
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	D1	C7	C8	C9	C10	C11	C12	D2	C13	C14	C15	C16	D3	C17	C18	C19	C20	D4	TOTAL
1	4	0	2	3	3	2	1	1	12	1	3	1	1	1	3	10	1	1	2	1	5	2	1	3	1	7	34
2	4	1	1	3	3	1	2	1	11	3	3	2	3	3	1	15	1	1	2	1	5	2	1	3	1	7	38
3	4	1	1	3	1	2	2	3	12	2	3	2	1	1	1	10	2	2	1	1	6	2	2	1	1	6	34
4	4	0	1	3	3	1	2	1	11	2	3	3	3	3	3	17	1	2	3	2	6	1	3	2	2	6	44
5	4	1	3	3	2	2	2	3	15	2	1	2	2	2	2	11	2	1	1	1	5	1	1	2	1	5	36
6	4	1	3	2	3	3	3	1	15	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	2	10	2	3	2	3	10	53
7	4	0	3	3	3	3	3	3	18	3	3	2	3	2	1	14	2	2	2	3	3	3	3	1	1	8	43
8	4	1	3	3	3	3	2	3	17	2	3	2	2	3	2	14	3	3	2	2	10	3	1	3	3	10	51
9	4	1	2	3	3	2	3	2	15	3	3	3	2	2	1	14	2	2	1	1	6	3	2	1	3	3	45
10	5	1	3	3	2	3	2	3	16	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	58
11	5	0	2	1	2	3	3	1	12	3	3	3	3	3	3	18	2	3	3	3	11	2	3	3	3	11	52
12	5	0	2	3	3	2	2	2	14	1	3	3	1	3	3	14	3	3	3	3	12	2	2	3	2	3	43
13	5	0	2	3	3	2	2	3	15	2	2	3	3	2	3	15	2	3	3	3	11	3	3	1	3	10	51
14	5	0	1	3	3	2	2	3	15	2	3	3	2	3	3	16	3	1	2	3	3	3	3	3	3	12	52
15	5	1	3	2	3	2	3	3	16	3	3	2	3	3	2	16	2	2	3	2	3	3	2	3	2	10	51
YARIANZ		0.65	0.33	0.36	0.45	0.29	0.86	0.43	0.29	0.38	0.62	0.52	0.73	0.32	0.65	0.56	0.73	0.45	0.63	0.73	0.78					54.12	

$K = 20$ item
 $K/(K-1) = 1.053$
 $\sum_{i=1}^k x_i^2 = 8.46$
 $s_x^2 = 54.12$
 $ALFA = 0.888$

VARIABLE DEPENDIENTE: JUEGOS DIDACTICOS- POS TEST																														
DATOS GENERALES			DACTILOPIKTURA				DIBUJO				PINTURA						MODELADO				RECORTE Y PEGADO						D5	TOTAL		
Ma	afel	xxxx	C1	C2	C3	D1	C4	C5	C6	D2	C7	C8	C9	C10	C11	C12	D3	C13	C14	C15	C16	D4	C17	C18	C19	C20	C21	C22	D5	TOTAL
1	4	0	3	3	3	3	2	3	3	0	2	2	3	3	2	3	15	3	3	2	3	11	3	2	3	3	2	15	53	
2	4	1	1	2	2	5	3	1	2	6	2	2	3	3	2	14	1	2	3	3	9	2	2	2	1	2	3	12	45	
3	4	1	2	2	3	7	3	3	2	8	3	3	3	3	2	3	17	3	3	2	3	11	3	2	3	3	2	2	5	58
4	4	0	3	1	2	6	2	3	1	6	1	3	2	2	3	2	13	1	3	1	3	8	1	3	2	2	1	1	10	43
5	4	1	2	2	3	7	1	2	2	5	3	1	2	1	2	1	10	2	2	2	1	7	3	1	2	2	2	2	12	41
6	4	1	3	2	3	0	3	3	2	0	3	3	3	2	2	3	16	2	3	3	2	10	3	3	3	3	2	3	17	59
7	4	0	1	3	2	6	1	2	1	4	3	2	1	3	3	3	15	1	2	2	2	7	1	3	2	3	2	2	14	45
8	4	1	2	1	2	5	2	3	2	7	2	1	3	2	2	2	12	2	3	1	3	9	2	2	3	1	3	3	14	47
9	4	1	3	3	3	9	3	3	3	9	2	3	2	3	3	3	16	3	3	2	2	10	2	2	2	2	3	2	13	57
10	5	1	2	3	3	0	3	2	2	7	3	2	2	3	3	2	15	2	2	2	3	9	2	2	3	3	2	1	13	52
11	5	0	1	2	3	6	3	1	2	6	2	2	2	3	2	3	14	2	3	1	2	8	1	2	3	2	1	3	12	46
12	5	0	3	1	2	6	1	3	2	6	2	3	1	2	3	2	13	3	2	2	3	10	2	1	3	3	2	2	12	49
13	5	0	3	2	3	0	2	2	3	7	1	2	3	2	2	3	13	3	3	2	3	11	3	3	1	3	3	3	16	55
14	5	0	2	2	2	6	2	3	3	0	3	2	2	3	2	2	14	2	3	2	2	9	2	2	2	2	2	1	11	48
15	5	1	3	3	2	0	3	3	2	0	3	3	2	2	3	3	16	2	3	3	2	10	3	2	3	2	3	2	6	57

VARIANZA POBLACIONAL		0.60	0.50	0.25	0.60	0.52	0.38	0.49	0.46	0.43	0.38	0.25	0.38	0.52	0.22	0.40	0.38	0.56	0.38	0.38	0.49	0.46	0.32						35.19
----------------------	--	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	--	--	--	--	--	-------

K- 22.000

K(K-1) 1.840

$\sum_{i=1}^k x_i^2 = 6.76$

$\sigma^2 = 35.49$

ALFA- 0.350

Anexo 6. Base de datos

	V2PRET EST	D1V2	D2V2	D3V2	D4V2	V2A	D1V2A	D2V2A	D3V2A	D4V2A	V2POST EST	D1V2POS	D2V2POS	D3V2POS
1	52	14	18	10	10	3	2	3	3	2	34	12	10	5
2	50	17	13	10	10	3	3	2	3	2	38	11	15	5
3	45	13	16	8	8	2	2	3	2	1	34	12	10	6
4	47	17	12	9	9	3	3	2	3	2	44	11	17	8
5	36	8	8	8	12	1	1	1	2	3	36	15	11	5
6	37	10	15	6	6	1	1	3	1	1	53	15	18	10
7	49	11	16	10	12	3	1	3	3	3	49	18	14	9
8	34	11	11	6	6	1	1	1	1	1	51	17	14	10
9	49	16	13	10	10	3	3	2	3	2	45	16	14	6
10	40	9	15	7	9	2	1	3	2	2	58	16	18	12
11	40	12	12	7	9	2	2	2	2	2	52	12	18	11
12	33	8	11	7	7	1	1	1	2	1	49	14	14	12
13	39	9	11	9	10	2	1	1	3	2	51	15	15	11
14	36	11	9	5	11	1	1	1	1	3	52	15	16	9
15	31	11	10	4	6	1	1	1	1	1	51	16	16	9

	D4V2POS	V2POSA	D1V2POSA	D2V2POSA	D3V2POSA	D4V2POSA	V1	D1V1	D2V1	D3V1	D4V1	D5V1	V1A
1	7	1	1	1	1	1	59	9	8	15	11	16	3
2	7	1	1	2	1	1	46	5	6	14	9	12	1
3	6	1	1	1	1	1	58	7	8	17	11	15	3
4	8	2	1	3	2	2	43	6	6	13	8	10	1
5	5	1	2	1	1	1	41	7	5	10	7	12	1
6	10	3	2	3	3	3	59	8	8	16	10	17	3
7	8	2	3	2	2	2	46	6	4	15	7	14	1
8	10	3	3	2	3	3	47	5	7	12	9	14	1
9	9	2	3	2	1	2	57	9	9	16	10	13	3
10	12	3	3	3	3	3	52	8	7	15	9	13	2
11	11	3	1	3	3	3	46	6	6	14	8	12	1
12	9	2	2	2	3	2	48	6	6	13	10	13	2
13	10	3	2	2	3	3	55	8	7	13	11	16	3
14	12	3	2	3	2	3	48	6	8	14	9	11	2
15	10	3	3	3	2	3	57	8	8	16	10	15	3

D1V1A	D2V1A	D3V1A	D4V1A	D5V1A
3	3	3	3	3
1	2	2	2	1
2	3	3	3	3
1	2	2	1	1
2	1	1	1	1
3	3	3	3	3
1	1	3	1	2
1	2	1	2	2
3	3	3	3	2
3	2	3	2	2
1	2	2	1	1
1	2	2	3	2
3	2	2	3	3
1	3	2	2	1
3	3	3	3	3

Anexo 7. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA						
TÍTULO: “Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial 2024”.						
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
PROBLEMA GENERAL ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024?	OBJETIVO GENERAL Demostrar de qué medida la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.	HIPÓTESIS GENERAL: Los juegos didácticos mejoran significativamente la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.	Variable 1: Juegos Didácticos Sancho (1997) los juegos didácticos, enriquecen de manera significativa a la concentración, además desarrolla o potencia la coordinación óculo - manual			
Problemas Específicos 1. ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual? 2. ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su Coordinación facial?	Objetivos específicos: 1. Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual. 2. Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran en la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.	Hipótesis específicas: 1. Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual. 2. Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.	Dimensiones V1	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Dactilopintura	Tiene dominio entre el ojo y la mano	Ítems 1 - 3	Nunca (1) A veces (2) Siempre (3)
			Dibujo	Presenta discriminación visual desarrollando la atención y captación	Ítems: 4-7	
			Pintura	Pinta con facilidad en cualquier lugar.	Ítems: 8-12	
			Modelado	Coje correctamente para modelar con plastilina.	Ítems: 13-16	
			Recorte y pegado	Desarrolla habilidades motoras finas y la coordinación ojo-mano.	Ítems: 17-22	
			Variable 2: Motricidad fina Son movimientos de músculos pequeños como las manos, dedos, ojos, con estos dominios superan una mayor destreza manual (Landi, 2017)			

<p>3. ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual?</p> <p>4. ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión de axiología?</p>	<p>3. Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual.</p> <p>4. Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión de axiología</p>	<p>3. Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su Coordinación gestual</p> <p>4. Los juegos didácticos mejoran de forma significativa la motricidad fina en su dimensión axiológica.</p>	<p>Dimensiones</p> <p>Coordinación viso-manual</p> <p>Coordinación facial</p> <p>Coordinación gestual</p> <p>Axiológica</p>	<p>Indicadores</p> <p>Muestra dominio de la mano en coordinación con los ojos.</p> <p>Presenta dominio muscular logrando movimientos precisos y coordinados.</p> <p>Tiene Coordinación facial dominio músculos de la cara.</p> <p>Coordinación de movimientos musculares pequeños con los dedos.</p> <p>Valores Franciscanos</p> <p>Identidad Católica</p>	<p>Ítems</p> <p>Ítems: 1 - 3</p> <p>Ítems: 4 - 6</p> <p>Ítems: 7 - 12</p> <p>Ítems: 13 - 16</p> <p>Ítems: 17- 19</p> <p>Ítems: 20</p>	<p>Niveles o rangos</p> <p>Nunca (1)</p> <p>A veces (2)</p> <p>Siempre (3)</p>
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN		POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL		
<p>Paradigma: Positivista</p> <p>Enfoque: Cuantitativo</p> <p>Tipo: Aplicado</p> <p>Nivel/Alcance: Explicativo</p> <p>Método: Experimental</p> <p>Diseño: Cuasi experimental.</p>	<p>Población: 19 niños</p> <p>Tipo de muestreo: no probabilístico</p> <p>Tamaño de muestra: Grupo control y 15 para grupo experimental.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>Juegos Didácticos: observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p> <p>Variable 2:</p> <p>Motricidad fina</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guía de observación</p>	<p>DESCRIPTIVA:</p> <p>Tablas y figuras - Frecuencias y porcentajes.</p> <p>INFERENCIAL:</p> <p>Para el análisis de la significatividad de los resultados a través de estadísticos no paramétricos – paramétricos.</p>			



PERÚ

Ministerio
de Educación

Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "San Francisco de Asís" de Chincha

(Institución acreditada, líder a nivel nacional)

"Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

"SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE CHINCHA

PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN INVESTIGACIÓN 2024

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

Chincha - Ica - Perú

2024



PRESENTACIÓN

La escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís" de Chíncha, promueve la formación integral, en la Formación Inicial Docente, inspirada en principios éticos y valores católicos basada en la pedagogía franciscana – mariana, que forma a estudiantes en diferentes carreras pedagógicas, contribuyendo a la formación del futuro profesional, en ser un docente de calidad para la región y el país.

De acuerdo con la política de trabajo institucional de seguimiento y monitoreo, de los trabajos de investigación 2024; se plantea ejecutar un plan de intervención en actividades de aprendizaje en investigación con la finalidad de fortalecer las debilidades identificadas en las diferentes instituciones educativas de la provincia, relacionadas con sus variables de investigación.

Por esta razón se propone desarrollar progresivamente el presente plan de intervención, concerniente al programa de estudio de Educación Inicial, que abarca el desarrollo de actividades que se concretizaran mediante actividades de aprendizaje para fortalecer el dominio de las variables de investigación.



PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

"ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN"

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución : Escuela de Educación Superior Pedagógico Público
"San Francisco de Asís" de Chincha"
- 1.2 Provincia : Chincha
- 1.3 Lugar : Avenida América No. 209
- 1.4 Nivel : Superior
- 1.5 Directora General : Hna. Ángela Montoya Vargas.
- 1.6 Jefe de Unidad Académica : Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.
- 1.7 Investigador (es) :
- 1.8 Población Beneficiada : 15 Estudiantes del I.E.P "San Judas Tadeo"
- 1.9 Duración : Del martes 09 abril al 23 de mayo del 2024
(08 sesión – miércoles, jueves de 11:00 am a 12:30 pm)

II. POLÍTICA INSTITUCIONAL

La EESPP "San Francisco de Asís" de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

III. JUSTIFICACION:

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 08 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada "**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 Y 5 AÑOS DEL NIVEL-2024**".

Así mismo los investigadores, cuentan con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo en las IIEE asociadas, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, **virtudes enmarcados en la en la axiología y pedagogía franciscana** que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.

IV. OBJETIVO:

4.1. GENERAL:

Demostrar en qué medida la aplicación de Juegos didácticos mejora la motricidad fina en niños de 4 y 5 años del nivel inicial de la I. E. P San Judas Tadeo 2024.

4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión coordinación viso- manual.



- Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran en la motricidad fina en su dimensión Coordinación facial.
- Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión Coordinación gestual.
- Determinar en qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en su dimensión axiológica

V. METAS:

5.1 Descriptiva y cuantificable:

N°	DESCRIPCIÓN
R1	El 90% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión coordinación viso- manual
R2	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión Coordinación facial
R3	El 100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión Coordinación gestual
R4	El 80% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión axiológica

5.2 METAS DE ATENCIÓN:

- 15 estudiantes del grupo experimental
- 01 docentes de Educación Inicial
- 01 auxiliar

5.3 METODOLOGÍA:

- Lluvia de ideas, trabajo en equipo, taller, exposición, descubrimiento guiado

VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

6.1. RESPONSABLE:

- Del Pozo Flores Carmen Rosa

VII. DESCRIPCIÓN:

7.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- **Miércoles 09 de abril** Aplicación del pre test – Ficha de observación
- **Miércoles 10 de abril** Exploro con mis manos
- **Miércoles 17 de abril:** Mis dibujos son los más bonitos
- **Jueves 18 de abril:** Juego con mis manos utilizando la esponja
- **Miércoles 24 de abril:** Soy muy creativo con la tiza, pintando soplando realizo mis dibujos.
- **Miércoles 8 de mayo:** Creo mi propia plastilina
- **Miércoles 22 de mayo:** Me divierto siendo peluquero
- **Jueves 23 de mayo:** Aplicación del pos test – Examen de salida motricidad fina Guía de observación de juegos didácticos

7.2. Lugar:

Aula de la I.E.P “San Judas Tadeo”

7.3. Horario:

11:00 am a 12:30 pm

7.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.



VIII. PLANIFICACION ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Abril					Mayo			
				9	10	17	18	24	8	22	23	
• Aplicación del pre test – prueba diagnóstica de la motricidad fina	• Distribución de los materiales • Orientación para el desarrollo de los juegos didácticos. • Revisión y sistematización de los resultados.	• El 100% de estudiantes participan en el juego didácticos para mejorar la psicomotricidad fina	• Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación (ficha de observación) • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje	X								
• Exploro con mis manos	• Distribución de los materiales • Orientación para el desarrollo de los juegos didácticos. • Realiza actividades de pintado con los dedos, palmas de mano • Reflexiona y evalúa lo que ha realizado.	• El 100% de estudiantes participan en el juego “Exploro con mis manos” • Se va a trabajar con los dedos, palmas. • Se desarrolla la dimensión de dátilo pintura.	• Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación planilla de observación • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller.		X							
• Mis dibujos son los más bonitos	• Distribución de los materiales • Orientación para el desarrollo de los juegos didácticos. • Realizan dibujos mediante el grafiado, desarrollando la motricidad fina (óculo-manual).	• El 100% de estudiantes participan en el juego “Mis dibujos son los más bonitos” • Se trabaja la dimensión de dibujo. • Desarrollar la creatividad e imaginación.	• Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller.			X						
• Juego con mis manos utilizando la esponja.	• Distribución de los materiales • Orientación para el desarrollo de los juegos. • Realiza el pintado de imágenes a través del moteado.	• El 100% de estudiantes participan en el juego “Juego con mis manos utilizando la esponja” . • Se trabaja la dimensión de pintura. • Desarrollar la creatividad e imaginación. • Combina diferentes colores para realizar el pintado.	• Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller.				X					
• Utilizo la tiza y el soplido para demostrar mi creatividad.	• Distribución de los materiales • Orientación para el desarrollo de los juegos. • Realiza dibujo utilizando la tiza. • Realizan la técnica del soplado para realizar dibujos.	• El 100% de estudiantes participan en el juego “Utilizo la tiza y el soplido para demostrar mi creatividad” . • Se trabaja la dimensión del dibujo. • Desarrollar la creatividad e imaginación. • Presenta dominio y autonomía de la mano y en la boca al momento de soplar.	• Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación planilla de observación • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller.					X				



<ul style="list-style-type: none"> • Creo mi propia plastilina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Distribución de los materiales • Orientación para el desarrollo de los juegos. • Realiza el modelado a través de plastilina casera. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de estudiantes participan en el juego “Creo mi propia plastilina” • Se trabaja la dimensión de modelado. • Desarrollar la creatividad e imaginación. • Presenta dominio y autonomía de la mano dedos, yemas, palma. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 							X	
<ul style="list-style-type: none"> • Me divierto siendo peluquero 	<ul style="list-style-type: none"> • Distribución de los materiales • Orientación para el desarrollo de los juegos. • Los niños y niñas se convierten en peluqueros y recortan de acuerdo a su preferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100% de estudiantes participan en el juego “Me divierto siendo peluquero”. • Utiliza la tijera correctamente. • Respeto las líneas, puntos sugeridos. • Se trabaja la dimensión de recorte y pegado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. 							X	
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del pos test – examen de salida Juegos Didácticos - motricidad fina. 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> • El 100 % de estudiantes mejoran su expresión oral en las diferentes dimensiones establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. • Resultado final del instrumento de evaluación del desarrollo del taller. • Registro de fotografías. • Sistematización del desarrollo del taller. • informe 							X	



IX. PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL	TOTAL
BIENES				
Material de oficina (hojas bond, lapiceros, lápices, laptops, impresoras, tinta)	Según necesidad		S/. 30.00	S/.70.00
Copias	Según necesidad		S/. 30.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 10.00	
SERVICIOS:				
Equipo de sonido	1			S/. 100.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
TOTAL GENERAL				S/. 170.00

FUENTES DE FINANCIAMIENTO

- El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.

X. POTENCIAL Y RECURSOS:

- Potencial humano 15 estudiantes de la I.E.P “San Judas Tadeo”.
- Egresada del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

XI. EVALUACION: considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas como, por ejemplo: guía de observación, fotografías.

XII. MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
- Elaboración y presentación del plan de intervención - Coordinación con la dirección de la I.E para los ambientes y materiales de taller. - Coordinación con el jefe de unidad académica. - Planificación de la ruta metodológica de los talleres. - Elaborar los instrumentos para evaluar el taller. - Coordinación con la dirección general.	- Registro de Asistencia al taller. - Evidenciar el desarrollo del taller. - Sistematización diaria del desarrollo del taller. - Instrumentos aplicados de valoración del taller. - Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora. - Control de seguimiento a las rutas del taller.	-Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias. - Análisis de resultados.

Chincha Alta, Marzo del 2024

Del Pozo Flores, Carmen Rosa
 Investigadora



**“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE
LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”**

ASISTENCIA

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	FECHA
01	Del Pozo Flores Carmen Rosa	11:00		12:30		9-04-2024
02	Del Pozo Flores Carmen Rosa	11:00		12:30		10-04-2024
03	Del Pozo Flores Carmen Rosa	11:00		12:30		17-04-2024
04	Del Pozo Flores Carmen Rosa	11:00		12:30		18-04-2024
05	Del Pozo Flores Carmen Rosa	11:00		12:30		24-04-2024
06	Del Pozo Flores Carmen Rosa	11:00		12:30		8-05-2024
07	Del Pozo Flores Carmen Rosa	11:00		12:30		22-05-2024
08	Del Pozo Flores Carmen Rosa	11:00		12:30		25-05-2024

Actividad de Aprendizaje 1: Exploro con mis manos

- 1.1. I. E. P: San Judas Tadeo
- 1.2. Docente: Del Pozo Flores, Carmen Rosa
- 1.3. Grado y sección: 4 y 5 años
- 1.4. Área: Personal social Psicomotricidad, Comunicación.

FECHA: 10 de abril del 2024

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños y niñas realizan dátilo pintura para pintar diferentes imágenes.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:





Area Competencia Capacidades	Desempeño	Criterio	Producto
<p>Personal social Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. ✓ Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<p>4 Años: Participa por iniciativa propia del cuidado de la Creación en el lugar en donde se encuentra. Demuestra su amor al prójimo acogiendo y siendo solidario con los que necesitan ayuda en su entorno más cercano.</p> <p>5 Años: Participa del uso responsable de los recursos creados por Dios en su entorno. Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual.</p>	<p>Participa en conversaciones sobre San Francisco de Asís.</p>	<p>Reconoce la imagen</p> <div style="background-color: #ADD8E6; padding: 2px; text-align: center; font-weight: bold; margin-top: 10px;">Instrumento de evaluación</div> <p>Cuaderno de campo</p>
<p>Psicomotricidad Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente 	<p>4 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>5 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Realiza acciones de movimiento de coordinación óculo-manual durante el dátilo pintura.</p>	<p>Pintan mediante la técnica de dátilo pintura.</p>

MATERIALES:

- ✓ Hoja bond
- ✓ tempera
- ✓ Parlante
- ✓ Laptop

ACTIVIDADES DIARIAS:

PROPOSITO	Los niños y niñas realizan dactilo pintura para pintar diferentes imágenes.	
ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	<p>- Bienvenida de los estudiantes</p> <p>Presentamos una imagen de San Francisco de Asís, “Conociendo a San francisco de Asís”</p> <p>Presentamos un video https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=WODYR27WtPk</p>	MATERIALES Imágenes, Laptop parlante

	<p>INICIO:</p> <p>Invitamos a los estudiantes a realizar una asamblea (en el piso) invitamos a cantar, primero lo vamos a leer luego lo cantamos con melodía. https://www.youtube.com/watch?v=OMaxsF0ATr0</p> <p>Presentamos los materiales, como tempera, mandil, hoja bond, y realizamos preguntas ¿Qué observan?, ¿Qué podemos hacer con los materiales?, ¿Si no tenemos pincel con que podemos pintar?, ¿Qué pintaremos?</p> <p>Luego presentamos diferentes imágenes:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p>Mostramos a los niños y niñas las imágenes que les vamos a mostrar, y a ellos se le llama pintura con la técnica de dactilo pintura.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Cubrimos la mesa con papelotes para evitar manchar con la tempera, luego se le reparte diferentes colores de tempera.</p> <p>Luego se les entrega fichas. Se les brinda las indicaciones.</p> <p>Los niños y niñas pintan con los colores de su preferencia.</p> <p>Al culminar cada uno de ellos comentan, como lo pintaron, que imágenes descubrieron.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Preguntamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué utilizaron para pintar? ¿Te agrado pintar? ¿Qué otras imágenes podrías pintar? 	<p>Tempera</p> <p>Hoja bond</p>
---	---	---------------------------------

Actividad de Aprendizaje 2: Mis dibujos son los más bonitos.

- 1.1. I. E. P: San Judas Tadeo
- 1.2. Docente: Del Pozo Flores, Carmen Rosa
- 1.3. Grado y sección: 4 y 5 años
- 1.4. Área: Personal social Psicomotricidad, Comunicación.

FECHA: 17
de abril del
2024

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños y niñas realizan dibujos de manera autónoma.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área Competencia Capacidades	Desempeño	Criterio	Producto
<p>Personal social Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. ✓ Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<p>4 Años: Participa por iniciativa propia del cuidado de la Creación en el lugar en donde se encuentra. Demuestra su amor al prójimo acogiendo y siendo solidario con los que necesitan ayuda en su entorno más cercano.</p> <p>5 Años: Participa del uso responsable de los recursos creados por Dios en su entorno. Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual.</p>	<p>Participa en conversaciones sobre San Francisco de Asís y el significado de Paz y bien.</p>	<p>Conocen el significado de Paz y bien.</p> <div style="background-color: #ADD8E6; text-align: center; padding: 2px;">Instrumento de evaluación</div> <p>Cuaderno de campo</p>
<p>Psicomotricidad Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente 	<p>4 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>5 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Realiza acciones de movimiento de coordinación óculo-manual durante el dibujo.</p>	<p>Dibujan de manera autónoma__</p>

MATERIALES:

- ✓ Hoja bond
- ✓ colores
- ✓ Parlante
- ✓ Laptop
- ✓ Plumones
- ✓ crayolas

ACTIVIDADES DIARIAS:

PROPOSITO	Los niños y niñas realizan dibujos de manera autónoma.	
ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	<p>- Bienvenida de los estudiantes</p> <p>Presentamos una imagen de San Francisco de Asís,</p> <p>“Conociendo a San francisco de Asís”</p> <p>Presentamos la palabra Paz Y bien</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Imágenes,</p> <p>Laptop</p> <p>parlante</p>
	<p>INICIO:</p> <p>Invitamos a los estudiantes a realizar una asamblea (en el piso) invitamos a cantar.</p> <p>Sube, sube la arañita, para ello se le entrega una imagen de una araña amarrada en el cono de papel higiénico.</p> <p>Los niños al ritmo de la música, enrollan y desenrollan el cono de papel higiénico.</p> <p>Luego les comento que les contare un cuento, mientras cuento el cuento, voy dibujando.</p> <p>Hace muchos años, vivía en un hermoso paisaje, donde hay muchas plantas, mariposas, animales como (perro, vaca), también había un río muy grande, donde vivían mucho patitos, siempre sembraba muchas plantas como (geranios, margarita, sembraba palta, naranja).</p> <p>Todas las mañanas al levantarme observaba a lo lejos unas enormes montañas, donde el sol brillaba.</p> <p>Jugaba muy contenta con muchos amiguitos y amiguitos.</p> <p>Al terminar el cuento realizo preguntas, ¿Qué observan?, ¿Cómo podrían realizarlo ustedes?, ¿Qué podrían dibujar?, ¿Qué utilizaran?</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Luego mencionamos ¡que les parece si ustedes también dibujan algo que les interesa.</p> <p>Entregamos papel bond, y mencionamos que dibujen lo que más le gusta y con los colores de su preferencia.</p> <p>Mientras van dibujando se le va estimulando con palabras alentadoras ¡Qué bonito! , ¡Que hermoso!</p> <p>Al culminar cada uno de ellos mencionan lo que han realizado.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Preguntamos:</p> <p>¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué utilizaron para dibujar?</p> <p>¿Te agrado dibujar?</p> <p>¿Qué otros dibujos puedes dibujar?</p>	<p>Colores</p> <p>Crayola</p> <p>Hoja bond</p> <p>Plumones</p> <p>Tempera</p> <p>Espanja</p> <p>Imágenes.</p>
		

Actividad de Aprendizaje 3: Juego con mis manos utilizando la esponja.

- 1.1. I. E. P: San Judas Tadeo
- 1.2. Docente: Del Pozo Flores, Carmen Rosa
- 1.3. Grado y sección: 4 y 5 años
- 1.4. Área: Personal social Psicomotricidad, Comunicación.

FECHA: 18
de abril del
2024

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños y niñas realizan pintan utilizando la técnica del moteado.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Area Competencia Capacidades	Desempeño	Criterio	Producto
<p>Personal social Construye su identidad, como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. ✓ Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<p>4 Años: Participa por iniciativa propia del cuidado de la Creación en el lugar en donde se encuentra. Demuestra su amor al prójimo acogiendo y siendo solidario con los que necesitan ayuda en su entorno más cercano.</p> <p>5 Años: Participa del uso responsable de los recursos creados por Dios en su entorno. Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual.</p>	<p>Participa en conversaciones sobre la axiología Franciscana (Valor de la responsabilidad).</p>	Identifican el valor.
			Instrumento de evaluación
<p>Psicomotricidad Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente 	<p>6 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>5 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Realiza acciones de movimiento de coordinación óculo-manual durante el dibujo.</p>	<p>Pintan el dibujo brindado utilizando la técnica del moteado.</p>






MATERIALES:

- ✓ Hoja bond
- ✓ Fichas
- ✓ Parlante
- ✓ Laptop
- ✓ Temperas
- ✓ Plumones

ACTIVIDADES DIARIAS

PROPOSITO	Los niños y niñas realizan pintado utilizando la técnica del moteado.	
ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	<p>Bienvenida de los estudiantes Presentamos una imagen de San Francisco de Asís, “Recordamos a San francisco de Asís” Presentamos la palabra Paz Y bien, Presentamos el valor de la responsabilidad.</p>	<p>MATERIALES Imágenes, Laptop parlante</p>



   	<p>INICIO: Invitamos a los estudiantes a que se sienten en posición de asamblea. Posteriormente se le entregara a cada uno de ellos un plumón y se les indicara que jugaremos a imaginar y que el plumón es un avión. Luego se les presenta la canción del avioncito y moverán sus brazos al compás de la música.</p>  <p>Había una Vez un Avión - Canción Infantil 4 M de vistas · hace 5 años ChiquitinesTV Divertida animación de Había una Vez un Avión Compra las car https://open.gi/sM9CwF... Subtitulos</p> <p>Al terminar la canción se realiza las siguientes preguntas, ¿Qué hicimos?, ¿Qué parte de su cuerpo movieron?, ¿Qué material tenían en sus manos?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Por qué crees que hemos realizado estos movimientos al compás de la canción?</p> <p>DESARROLLO: Presentamos tempera y esponja y a los estudiantes. Seguidamente se les realiza las siguientes preguntas. ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Qué otro material podemos utilizar? Luego se les indica que se les brindara una imagen impresa en una hoja y que ellos tendrán que utilizar la mota con la tempera, siguiendo los colores indicados en la pizarra. Luego mencionamos ¿Que otro dibujo podemos colorear utilizando los mismos materiales? Escuchamos sus propuestas. Entregamos papel bond, y se les pide que dibujen algún elemento de su preferencia. Para luego seguir pintando utilizando la técnica del moteado.</p> <p>CIERRE: Preguntamos: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué utilizaron para dibujar?, ¿Te agrado dibujar?, Qué otros dibujos puedes dibujar?</p>	<p>Colores Tempera Hoja bond Plumones esponja</p>
--	---	---

Actividad de Aprendizaje 4: Utiliza la tiza y el soplido para demostrar mi creatividad.

- 1.1. I. E. P: San Judas Tadeo
- 1.2. Docente: Del Pozo Flores, Carmen Rosa
- 1.3. Grado y sección: 4 y 5 años
- 1.4. Área: Personal social, Psicomotricidad, Comunicación.

FECHA: 24 de abril del 2024

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños y niñas utilizan la técnica del soplo.


PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área Competencia Capacidades	Desempeño	Criterio	Producto
<p>Personal social Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. ✓ Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<p>6 Años: Participa por iniciativa propia del cuidado de la Creación en el lugar en donde se encuentra. Demuestra su amor al prójimo acogiendo y siendo solidario con los que necesitan ayuda en su entorno más cercano.</p> <p>7 Años: Participa del uso responsable de los recursos creados por Dios en su entorno. Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual.</p>	<p>Participa en conversaciones sobre San Francisco de Asís y el significado de Paz y bien.</p>	<p>Conocen el significado de Paz y bien.</p>
			Instrumento de evaluación
			Cuaderno de campo
<p>Psicomotricidad Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente 	<p>5 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>5 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Realiza acciones de movimiento de coordinación óculo-manual durante el dibujo.</p>	<p>Técnica del soplo, y dibujo con la tiza.</p>

MATERIALES:

- ✓ Hoja bond
- ✓ Tizas
- ✓ Agua
- ✓ Laptop
- ✓ Sorbete
- ✓ Temperas

ACTIVIDADES DIARIAS:

PROPOSITO	Los niños y niñas realizan dibujos de manera autónoma.	
ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	<p>- Bienvenida de los estudiantes Presentamos una imagen de San Francisco de Asís, “Conociendo a San francisco de Asís” Presentamos la palabra Paz Y bien Conocemos el valor del respeto</p>	<p>MATERIALES Imágenes, Laptop parlante</p>
	<p>INICIO: Invitamos a los estudiantes a pararse de manera ordenada y a colocarse en posición de asamblea. Escuchamos, cantamos y bailamos la siguiente canción. Luego se les comenta que imaginaremos que somos unas nubes y empezaremos a soplar de manera fuerte hacia los costados. Al terminar la actividad preguntaremos, ¿Qué parte de su cuerpo movieron?, ¿Cómo lo realizaron?, ¿Qué otro material podemos utilizar para soplar?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué órganos utilizas al momento de soplar? Presentamos el tema: Utilizo la tiza y el soplo para mejorar mi creatividad. Propósito del día: Los niños y niñas utilizan la técnica del soplo.</p> <p>DESARROLLO: Se les brinda a los estudiantes los siguientes materiales: sorbetes, temperas, tizas y agua. Luego se les pregunta: ¿Qué podemos hacer con estos materiales? Seguidamente se les comenta que se les brindara una hoja en bond en blanco en donde ellos tienen que soplar con el sorbete para realizar diferentes imágenes. Luego comentamos que tienen que mezclar la tempera con un poco de agua y soplaran encima del papel bond Se les invita a tomar asientos y verbalizamos la actividad ejecutada. Cada uno de ellos comentan a que se parece su dibujo. Luego se le entrega hoja bond, tizas de colores y les indicamos que tienen que dibujar lo que hicieron con el soplo.</p> <p>CIERRE: Preguntamos: ¿Qué hicimos hoy?, ¿Qué utilizaron para dibujar y soplar?, ¿Te agrado dibujar?, ¿Qué otros instrumentos podemos utilizar para soplar?</p>	<p>Hoja bond Tizas Agua Laptop Sorbete Temperas</p>

Actividad de Aprendizaje 5: Creo mi propia plastilina.

- 1.1. I. E. P: **San Judas Tadeo**
 1.2. Docente: **Del Pozo Flores, Camen Rosa**
 1.3. Grado y sección: **4 y 5 años**
 1.4. Área: **Personal social, Psicomotricidad, Comunicación.**

FECHA: 8 de mayo del 2024

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños y niñas elaboran plastilina casera con recursos que están a su alcance.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:


Área Competencia Capacidades	Desempeño	Criterio	Producto	
<p>Personal social Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. ✓ Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<p>4 Años: Participa por iniciativa propia del cuidado de la Creación en el lugar en donde se encuentra. Demuestra su amor al prójimo acogiendo y siendo solidario con los que necesitan ayuda en su entorno más cercano.</p> <p>5 Años: Participa del uso responsable de los recursos creados por Dios en su entorno. Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual.</p>	<p>Participa en conversaciones sobre los valores que San Francisco de Asís no ha enseñado.</p>	Instrumento de evaluación	Cuaderno de campo
			Instrumento de evaluación	
			Cuaderno de campo	


<p>Psicomotricidad Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente 	<p>4 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>5 años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Realizan su propia plastilina casera con recursos de su entorno y siguen los procesos adecuados para su elaboración.</p>	<p>Técnica del amasado</p>
---	---	---	----------------------------

MATERIALES:

- ✓ harina
- ✓ agua
- ✓ papel crepe
- ✓ tina

ACTIVIDADES DIARIAS:

PROPOSITO	Los niños y niñas elaboran plastilina casera con recursos que están a su alcance.	
ACTIVIDAD PEDAGÓGICA	<p>- Bienvenida de los estudiantes</p> <p>Presentamos una imagen de San Francisco de Asís, “Conociendo a San Francisco de Asís”</p> <p>Presentamos la palabra Paz Y bien</p> <p>Hablamos sobre el valor de la responsabilidad, basado en la enseñanza de San Francisco de Asís.</p>	<p>MATERIALES</p> <p>Imágenes, Laptop parlante</p> 

	<p>INICIO:</p> <p>Invitamos a los estudiantes a pararse de manera ordenada y a colocarse en posición de asamblea.</p> <p>Escuchamos, cantamos y bailamos la siguiente canción. “Sube, sube la arañita”</p> <p>Para ello se le entrega una imagen de una araña, sujeta a un cono de papel higiénico.</p> <p>Al terminar preguntaremos, ¿Qué dice la canción?, ¿Qué has movido durante la canción?,</p> <p>Luego invitamos a observar figuras elaboradas con plastilina, las manipulan para conocer sus propiedades.</p>  <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>Responden a las preguntas ¿Qué sintieron al tocar las figuras de plastilina?, ¿les gusta trabajar con plastilina?, ¿Con que material creen que ha sido elaborada la plastilina?, ¿Creen ustedes que pueden elaborar plastilina?, ¿Qué material creen que necesitaremos?</p> <p>Presentamos el tema: Me divierto siendo peluquero.</p> <p>Propósito del día: elaborare plastilina casera.</p> <p>DESARROLLO:</p> <p>Los niños y niñas eligen normas que cumplirán en este día.</p> <p>Trabajaremos de forma ordenada</p> <p>Mantendrá limpio su lugar.</p> <p>Colaboraremos unos con otros.</p> <p>Desafiar e inspirar.</p> <p>Los niños y niñas palpan materiales como: harina, sal, papel crepe, agua, y la fuente.</p> <p>Búsqueda de materiales.</p> <p>Se les pide que piensen en los materiales que van a utilizar y cómo van a elaborar la plastilina.</p> <p>Forman grupos dialogan, a partir de la siguiente pregunta: ¿Qué materiales necesitamos para elaborar plastilina casera?</p> <p>Observan los materiales.</p> <p>Planifican como elaborar la plastilina.</p>	<p>Fuente</p> <p>Harina</p> <p>Agua</p> <p>Sal</p> <p>Aceite</p> <p>Papel crepe de colores.</p>
--	--	---

	<p>Leen la receta de la plastilina casera. Y diseñan como elaborar</p> <p>Elaboración del diseño</p> <p>Se colocan alrededor de la mesa.</p> <p>Cubren la mesa con plástico para que no se manche.</p> <p>Colocan el material en el centro de una mesa.</p> <p>Explorar y experimentar.</p> <p>Mezclan los materiales, según indica la receta.</p> <p>Responden a la pregunta ¿Si sienten que la textura es demasiado dura, ¿Qué podrían hacer?</p> <p>Se les sugiere que si eso sucede añadan un poco de agua.</p> <p>Se les indica que al día siguiente la masa suele estar más flexible.</p> <p>CIERRE:</p> <p>Preguntamos:</p> <p>¿Les gusto la actividad realizada?, ¿por qué?</p> <p>¿Cómo podemos utilizar la plastilina en nuestras vidas cotidianas?</p> <p>¿Qué otros materiales podemos utilizar para realizar la plastilina?</p>	
--	---	--

Actividad de Aprendizaje 6: Me divierto siendo peluquero

- 1.1. I. E. P: San Judas Tadeo
- 1.2. Docente: Del Pozo Flores, Carmen Rosa
- 1.3. Grado y sección: 4 y 5 años
- 1.4. Área: Personal social, Psicomotricidad, Comunicación.

FECHA: 22 de Mayo del 2024

PROPÓSITO DE LA ACTIVIDAD: Los niños y niñas utilizan la tijera para una mayor motricidad fina.

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

Área Competencia Capacidades	Desempeño	Criterio	Producto
<p>Personal social Construye su identidad, como persona humana, amada por dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. ✓ Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa. 	<p>8 Años: Participa por iniciativa propia del cuidado de la Creación en el lugar en donde se encuentra. Demuestra su amor al prójimo acogiendo y siendo solidario con los que necesitan ayuda en su entorno más cercano.</p> <p>9 Años: Participa del uso responsable de los recursos creados por Dios en su entorno. Demuestra su amor al prójimo respetando y siendo solidario con los que necesitan de su ayuda material y espiritual.</p>	<p>Participa en conversaciones sobre San Francisco de Asís y el significado de Paz y bien.</p>	Conocen el significado de Paz y bien.
			Instrumento de evaluación
<p>Psicomotricidad Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Comprende su cuerpo. ✓ Se expresa corporalmente 	<p>6 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p> <p>5 Años: Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Realiza acciones de movimiento de coordinación óculo-manual durante el dibujo.</p>	<p>Técnica del corte</p>

MATERIALES:

- ✓ Hoja bond
- ✓ Tijeras
- ✓ Laptop
- ✓ Crepe
- ✓ Globos

Anexo 10. Fotografías

Actividad de Aprendizaje: Exploro con mis manos

En esta actividad se trabajo la dimension de dactilo pintura, en donde se utilizo los dedos y las palmas de las manos.

Fecha : 10 de abril del 2024



Desarrollo de dactilo pintura, utilizan tempera y sus dedos.



Concentración para un mejor resultado.



Los niños y niñas utilizan las palmas de sus manos para pintar y obtener un dibujo. .



Resultados de la actividad de dactilo pintura. .

Actividad de Aprendizaje: Mis dibujos son los más bonitos.

•Se trabajo la dimension del dibujo, para ello los niños y niñas desarrollaron la creatividad e imaginacion.

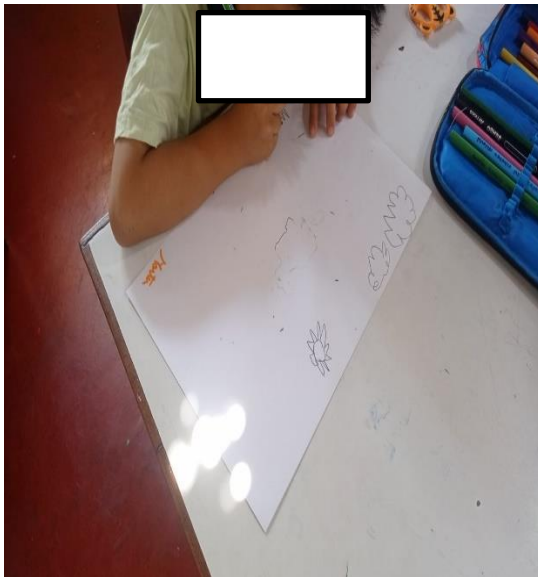
Fecha : 17 de abril del 2024



La niña realiza su dibujo de manera autonoma



La niña dibujo de acuerdo a su creatividad utiliza los colores de su preferencia.



El niño dibujo de acuerdo a su creatividad.



Los niños y niñas realizan de manera ordenada sus dibujos, en donde utilizan los colores de su preferencia.

Actividad de Aprendizaje: Juego con mis manos utilizando la esponja

•Se trabajo la dimension del pintura, para ello los niños y niñas desarrollaron la creatividad e imaginacion.
Fecha : 18 de abril del 2024



Resultados de la actividad de aprendizaje, en donde se ha utilizado la esponja, tempera . .



Los niños practican los valores de respeto y responsabilidad.



El niño desarrolla el moteado con una esponja y tempera.



La niña utiliza el color de tempera de su preferencia para realizar el moteado.

Actividad de Aprendizaje: Utiliza la tiza y el soplido para demostrar mi creatividad

Se trabajo la dimensión del dibujo, desarrollaron la creatividad e imaginacion, donde presebtaron dominio y autonomia de la mano y en la boca al momento de soplar.

Fecha : 24 de abril del 2024.



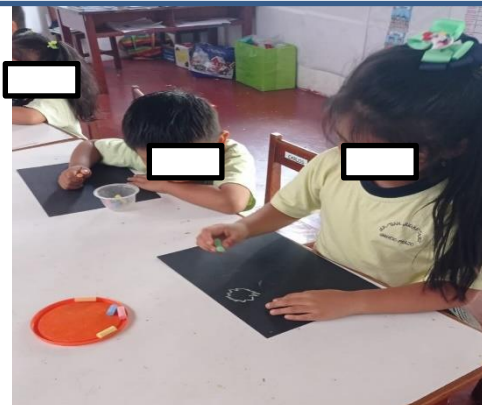
Resultados de los niños y niñas al utilizar la tiza, tempera, sorvete.



Los niños y niñas utilizan la tiza para realizar dibujos de su preferencia.



Los niños y niñas realizan dibujos con la tiza.



Los niños y niñas realizan dibujos con la tiza.



Los niños y niñas realizan imágenes a traves del soplido.



Utilizan sorvete, tempera, para realizar imagenes.

Actividad de Aprendizaje: “Creo mi propia plastilina”

Se trabajo la dimensión de modelado, donde desarrollaron la creatividad e imaginación, y presentaron dominio y autonomía de la mano dedos, yemas, palma..

Fecha : 8 de mayo del 2024



Los niños y niñas listos con su materiales para realizar la actividad.



El niño amasa con agua el papel crepe para obtener el color .



Los niños y niñas agregan la harina y sal.



Amasan la masa hasta obtener homogeneidad.



Resultados de la plastilina casera.

Actividad de Aprendizaje: “Me divierto siendo peluquero”

•Para la actividad se utilizo tijeras, trabajando la dimension recorte y pegado, donde desarrollaron la concentracion.

Fecha : 22 de mayo del 2024



Los niños y niñas empezando la actividad, se utilizo papel de colore, globo, tijera.



Concentracion de los niños y niñas para cortar los papeles de colores.



Los niños y niñas se divierten siendo peluqueros, utilizar la tijera correctamente.



Los niños y niñas se divierten siendo peluqueros, utilizar la tijera correctamente.