



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA
“VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
JAÉN**

TESIS

**JUEGOS CREATIVOS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°446
SANTA BEATRIZ – JAÉN, AÑO 2022**

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

EN EL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

**CONSTANTINO DÍAZ, KATHERIN YANET
LÓPEZ QUINTANA, LYNE GABRIELA
RÍOS BARBOZA, DANISA YUDIT
SANTOS CALVAY, VIVIANA MARIE**

JAÉN – PERÚ

2023



Fecha de entrega: 12-dic-2023 07:04p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2257301738

Nombre del archivo: TESIS_final_Kateherine_12-12-2023-turnitin.docx (221.02K)

Total de palabras: 18046

Total de caracteres: 93450

JUEGOS CREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°446 SANTA BEATRIZ - JAÉN, AÑO 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	6%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	1%
7	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	1library.co Fuente de Internet	1%



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PERUANA PÚBLICA
"VICTOR ANDRÉS BELLAUNDE" - JAÉN

Dr. Saul M. Rúa Cieza
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

Título:

Juegos creativos para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén, año 2022.

Autores:

CONSTANTINO DÍAZ, Katherin Yanet

LÓPEZ QUINTANA, Lyne Gabriela

RÍOS BARBOZA, Danisa Yudit

SANTOS CALVAY, Viviana Marie

Asesor de la investigación:

Mg. Naimés Pérez Cubas

Código ORCID: 0009-0009-5752-1687

Sede y lugar de la investigación

Institución Educativa Inicial N°446, Santa Beatriz, Morro Solar, Jaén.

Duración de la investigación:

Fecha de inicio: 06 de setiembre del 2021

Fecha de término: 22 de diciembre del 2023

Línea de investigación:

Pedagogía, currículo y didáctica

Eje temático:

Propuesta de Innovación Pedagógica

Jurado:

Presidente : Dr. Juan Carlos Morante Buchhammer

Secretario : Prof. Celia Yesenia García Peña

Vocal : Mg. Erla Marilu Huatangari Mego

Dedico mi tesis a mis padres y mi hermana por brindarme su apoyo incondicional durante mi proceso de formación profesional y así poder lograr cumplir mi meta anhelada de convertirme en maestra de educación inicial.

Katherin Yanet

Dedico esta tesis a mis padres Wilder López y Ela Quintana por su apoyo incondicional que me han brindado en el transcurso de mi formación profesional. A ellos, por ser las personas que me impulsaron a seguir adelante y cumplir con este objetivo.

Lyne Gabriela

Dedico esta tesis a toda mi familia y en especial a mis padres, quienes siempre pusieron su confianza en mí, me motivaron, me apoyaron incondicionalmente y me inculcaron buenos valores, ellos han sido mi fortaleza para hacer posible mi mayor deseo de superación y cumplir con mi objetivo de ser maestra de Educación Inicial.

Danisa Yudit

Dedico esta tesis a mi familia quienes han sido mi fuerza, motivación y han estado conmigo en cada momento que he necesitado de ellos, en especial a mi tía por su apoyo incondicional por confiar en mí y darme la oportunidad de cumplir uno de mis metas que es el superarme y desarrollarme profesionalmente.

Viviana Marie

Nuestro eterno agradecimiento a Dios, por darnos la vida, la fuerza, el entendimiento y la sabiduría para concluir con éxito esta investigación, a nuestros padres, por su apoyo incondicional al comprendernos, ayudarnos para finalizar nuestra carrera profesional, a los docentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén; quienes con paciencia y responsabilidad nos supieron guiar en nuestra formación profesional, impartiendo sus sabios conocimientos y consejos, fortaleciendo nuestra formación académica.

**Katherin Yanet, Lyne Gabriela, Danisa
Yudit y Viviana Marie**

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Katherin Yanet Constantino Díaz, identificada con DNI N°70893687; Lyne Gabriela López Quintana, identificada con DNI N°74580270; Danisa Yudit Ríos Barboza, identificada con DNI N°74420260; Viviana Marie Santos Calvay, identificada con DNI N°43559107, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Víctor Andrés Belaunde” de Jaén, presentamos la tesis titulada: “Juegos creativos para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén, 2022”.

Declaramos en honor a la verdad, que el trabajo de tesis es de nuestra autoría; que los datos, los resultados y su análisis e interpretación, constituyen nuestro aporte a la realidad educativa. Todas las referencias han sido debidamente consultadas y reconocidas en la investigación.

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información aportada. Por todas las afirmaciones, ratificamos lo expresado, a través de nuestra firma correspondiente.

Jaén 14, diciembre del 2023.



.....
Katherin Yanet Constantino Díaz
DNI 70893687



.....
Lyne Gabriela López Quintana
DNI 74580270



.....
Danisa Yudit Ríos Barboza
DNI 74420260



.....
Viviana Marie Santos Calvay
DNI 43559107

INDICE

	Pág.
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	16
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1.1. Antecedentes de la investigación	16
1.1.1.1. Antecedentes internacionales	16
1.1.1.2. Antecedentes nacionales	19
1.1.2. Caracterización del problema	21
1.1.3. Enunciado del problema	23
1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	23
1.2.1. Objetivo general	23
1.2.2. Objetivos específicos	23
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	23
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	25
2.1. MARCO TEÓRICO	25
2.1.1. Teorías en las que se fundamenta la investigación	25
2.1.1.1. Teorías sobre el desarrollo del juego	25
2.1.1.2. Teorías del desarrollo psicomotor	27
2.1.2. El juego	31
2.1.2.1. Importancia del juego	32
2.1.2.2. Características del juego	33
2.1.2.3. Tipos de juego	33
2.1.3. El juego creativo	33
2.1.3.1. Dimensiones de los juegos creativos	34
2.1.4. La motricidad	35
2.1.4.1. Motricidad fina	35
2.1.4.2. Dimensiones de la motricidad fina	36
2.1.4.3. Desarrollo de la motricidad fina	37
2.1.4.4. Importancia del desarrollo de la motricidad fina	38
2.2. MARCO CONCEPTUAL DE LA INVESTIGACIÓN	38

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	39
3.1. TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	39
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	40
3.4. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
3.4.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	41
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	43
3.5.1. Técnicas de recolección de datos	43
3.5.2. Instrumentos de recolección de datos	43
3.6. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS	43
3.7. TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS....	44
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y PROPUESTA PEDAGÓGICA	45
4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	45
4.1.1. Con respecto a la variable motricidad fina	45
4.1.2. Con respecto a la variable juegos creativos	47
4.2. PROPUESTA PEDAGÓGICA	49
4.2.1. Fundamentación de la propuesta.....	49
4.2.2. Objetivos de la propuesta.....	51
4.2.2.1. Objetivo general	51
4.2.2.2. Objetivos específicos	51
4.2.3. Hipótesis.....	51
4.2.4. Descripción de la propuesta, orientaciones y actividades	51
4.2.5. Presentación de los juegos creativos.....	53
4.2.5.1. Juegos de circuitos	53
4.2.5.2. Juegos de coordinación óculo-manual.....	57
4.2.5.3. Juegos sensoriales	63
4.2.5.4. Juegos fonéticos y faciales	65
CONCLUSIONES	70
RECOMENDACIONES.....	72
REFERENCIAS.....	73
ANEXOS	77

RESUMEN

La presente tesis tuvo como objetivo principal diseñar una propuesta pedagógica basada en juegos creativos para incrementar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 de Santa Beatriz - Jaén.

Se utilizó un diseño descriptivo simple propositivo. La muestra fue intencional, por conveniencia, conformada por 24 niños de cuatro años de edad.

Para recolectar información se usó las técnicas de observación y de entrevista. La validez de los instrumentos se realizó mediante juicio de expertos y su confiabilidad se determinó mediante la prueba estadística.

Los resultados del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años indican que la mayor dificultad se encuentra en la dimensión coordinación óculo-manual al recortar figuras con líneas curvas con 83% y en la dimensión sensorial al reconocer diferentes texturas en objetos que manipula con 79.0%. En tanto, que en las dimensiones fonética y facial más del 54.0% de niños lo han desarrollado.

Asimismo, en la práctica pedagógica de la docente se evidencia que desconoce criterios básicos para crear juegos creativos que favorezcan el desarrollo de la motricidad fina, limitando su rol a orientar, dar ideas y animar a los niños durante las actividades lúdicas rutinarias.

Palabras claves: Juegos creativos. Motricidad fina.

ABSTRACT

The main objective of this thesis was to design a pedagogical proposal based on creative games to increase fine the development of fine motor skills in 4-year-old children of the Initial Educational Institution N°446 of Santa Beatriz - Jaén.

A simple proactive descriptive design was used. The sample was intentional, for convenience, made up of 24 four-year-old children.

To collect information, observation and interview techniques were used. The validity of the instruments was carried out through expert judgment and their reliability was determined through the statistical test.

The results of the development of fine motor skills in 4-year-old children indicate that the greatest difficulty is found in the eye-hand coordination dimension when cutting out figures with curved lines with 83% and in the sensory dimension when recognizing different textures in objects that are manipulated. with 79.0%. Meanwhile, in the phonetic and facial dimensions more than 54.0% of children have developed it.

Likewise, in the pedagogical practice of the teacher it is evident that she does not know basic criteria to create creative games that favor the development of fine motor skills, limiting her role to guiding, giving ideas and encouraging children during routine playful activities.

Keywords: Creative games. Fine motor.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la motricidad fina es un componente fundamental en los primeros niveles educativos, puesto que propician en los niños la adquisición de capacidades y destrezas, permitiéndoles un buen desenvolvimiento en actividades diarias y escolares. Por ello, es importante potenciarla y desarrollarla desde una edad temprana mediante el uso de juegos creativos que estimulen la coordinación óculo manual.

Los juegos como actividad motora, brindan a los niños la oportunidad de interactuar con sus compañeros y su entorno social, realizar diversos movimientos sensorio-motores que posibilitan una adecuada integración entre ellos, así mismo contribuye positivamente en el desarrollo psicomotor y afectivo.

Los juegos o actividades lúdicas utilizadas en el aula promueven el desarrollo del aprendizaje. Por lo que las docentes deben propiciar el uso de juegos creativos, los mismos que motivarán a los niños a desarrollar distintas habilidades. También, sirven como mecanismo regulador del temperamento y el carácter del niño.

El presente estudio, juegos creativos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial del sector Santa Beatriz-Jaén 2022, es resultado de la observación del desenvolvimiento de los niños en actividades motoras, permitiendo identificar los diferentes problemas que se presentaron, sobre todo referido a la motricidad fina. En tal sentido, surge el interés por plantear una propuesta de juegos creativos que desarrollen la motricidad fina en los niños. Para una mejor presentación del estudio se organizó en cuatro capítulos:

En el capítulo I, se presenta el planteamiento de la investigación y en él los antecedentes de la investigación, la caracterización y enunciado del problema, los objetivos general y específicos y la justificación de la investigación.

En el capítulo II se concretizó el marco teórico y conceptual, el cual está comprendido por el conjunto de trabajos de investigación que anteceden al estudio y por la síntesis de las principales teorías conceptos que sustentan la investigación.

En el capítulo III se presenta el marco metodológico, el cual está constituido por tipo, nivel y diseño de la investigación, la población y la muestra, variables y operacionalización de la investigación, técnicas e instrumentos de recolección y procesamiento de datos.

En el capítulo IV, dedicado a los resultados y a la propuesta pedagógica, aquí se realizó el análisis e interpretación de los datos recogidos con los instrumentos aplicados: lista de cotejo a los niños y guía de entrevista a la docente de aula y la propuesta pedagógica.

Finalmente se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias y los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Antecedentes de la investigación

1.1.1.1. Antecedentes internacionales

Moreno y Chinchilla (2021), en su tesis, estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad en niños y niñas de tres a cinco años del hogar infantil comunitario Florecitas del Municipio de Convención, Norte de Santander, en la Universidad Santo Tomás– Colombia. Señalan que el problema radica en el uso inadecuado de las estrategias educativas que utilizan los docentes. El objetivo fue fortalecer la motricidad fina y gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años por medio de una propuesta pedagógica centrada en el juego y la lúdica. La metodología es de investigación acción, con enfoque cualitativo.

La población fue de 30 niños de 3 y 5 años quienes fueron evaluados a través de un Test de Desarrollo Psicomotor- TEPSI. Los resultados demostraron un desempeño dividido en el grupo, ya que poco más de la mitad de los niños y niñas logró resultados favorables, mientras que la otra mitad fue calificada como en riesgo, lo que representa una señal de alarma, entre más avanzada es la edad de los infantes, más se agudizan sus problemas.

Como conclusión afirman que existe un proceso deficiente progresivo que empieza con algunos niños y niñas en riesgo, que no son atendidos oportunamente y que por ende se convierten en una mayoría con falencias marcadas.

Duque (2021), en la tesis, actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial en la unidad educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019-2020, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca- Ecuador. El objetivo fue elaborar actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del inicial I. Usó los enfoques cualitativos y cuantitativos.

La muestra fue de 18 niños siendo evaluados a través de la ficha de observación. Como resultados señalan que los niños tienen una coordinación ojo-mano poco desarrollada y habilidades motoras finas deficientes. Concluye señalando que al aplicar técnicas y estrategias mejoran las habilidades motrices.

Morocho (2021), en su investigación, estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de Inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2022, Ecuador. El objetivo fue elaborar una propuesta metodológica para fortalecer la motricidad fina, fundamentada en doce actividades lúdicas a través del ámbito de construcción en los niños y niñas de 4 y 5 años. El estudio corresponde a una investigación cualitativa cuantitativa y el método utilizado fue analítico y sintético.

La población fue de 22 niños, quienes tienen dificultades con las habilidades motoras finas evidenciado a través de una ficha de observación, en las que manifiesta que hay un proceso deficiente, puesto que los niños no presentan buena coordinación al enhebrar, cortar, pintar, rasgar y el manejo incorrecto del lápiz.

Concluye diciendo que el desarrollo de la motricidad fina entre los 3 y 6 años es importante para el desarrollo de sus habilidades y el logro de las tareas cotidianas, además de proporcionarle autonomía y seguridad, en el desarrollo de su independencia y la realización de actividades cada vez más complejas, también afirma que su propuesta beneficiará a los docentes con diversas

actividades lúdicas diseñadas para ayudar al desarrollo de las destrezas motoras finas.

Santizo (2018), en la tesis, manual de psicomotricidad fina y gruesa, ver, tocar y aprender, para la fundación Amigos de San Nicolás, Universidad Rafael Landívar de Guatemala de la Asunción– Guatemala. Su objetivo fue orientar la aplicación de la estimulación de la psicomotricidad fina y gruesa para fortalecer el desarrollo integral de los niños por medio de un manual dirigido a las maestras del nivel inicial y preprimaria. Corresponde a un estudio cualitativo.

El instrumento utilizado fue guía de observación a 19 niños de 1 a 7 años con la intención de identificar distintos aspectos a través de un análisis FODA, como resultados encontró que las maestras no hacen uso de los materiales que cuenta la institución educativa, además que los niños menores de tres años no están expuestos a manipular diferentes texturas y muestran debilidad en el desarrollo de su motricidad fina.

Como conclusión afirma que las actividades planificadas de psicomotricidad fina y gruesa son adecuadas para la edad de los niños, esto se ha evidenciado gracias a la experiencia de investigación realizada dentro del establecimiento, ya que todos los ejercicios han sido realizados por los niños.

Mamani (2017), en su tesis, significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en la educación inicial, Universidad Mayor de San Andrés, La Paz- Bolivia. Tuvo como objetivo analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de la unidad educativa General José de San Martín. La investigación es descriptiva proactiva, de metodología cualitativa.

Los instrumentos utilizados fueron lista de cotejo, entrevista a profundidad y registro de observación, lo que permitió identificar el valor educativo que las docentes asignan al juego, reconociendo que el juego tiene un impacto positivo en todas las áreas de desarrollo, cognitivo, motor y emocionales. Su principal conclusión fue que el juego es un elemento esencial y vital en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que los niños aprenden a usar sus habilidades motoras, su inteligencia, lenguaje, creatividad y autoestima.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Fernández (2021), en su tesis, juegos didácticos y motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la institución educativa 212 Cumba Bagua Grande, presentada en la Universidad Católica Los Ángeles Chimbote, Trujillo- Perú. La problemática está basada en las deficiencias de habilidades motrices finas que presentan los niños. El objetivo fue explicar la relación que existe entre juegos didácticos y motricidad fina en los niños y niñas de 5 años. El estudio es cuantitativo y de nivel descriptivo de correlación. La población fue de 83 niños de 5 años de edad, se utilizó la técnica de muestreo probabilístico.

Los resultados de los juegos didácticos de los estudiantes de la muestra a través del instrumento, muestran que 13% de niños están en inicio; 27% en proceso y 60 % en logro previsto. Como conclusión manifiesta que existe una fuerte correlación entre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años.

Morales (2021), en la investigación, nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N°2661 Señor de Los Milagros del Sur en el distrito de Nuevo Chimbote, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote- Perú. Su objetivo fue determinar el nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años. La investigación se desarrolló con un enfoque transversal, no experimental y cuantitativo. La población fue de 12 estudiantes del nivel inicial.

Los datos se recogieron a través de la técnica lista de cotejo, lo que permitió determinar el nivel de motricidad fina de los niños, encontrando bajos niveles de coordinación óculo manual. Como resultados se evidencia que 58% de niños de 4 años se encuentran en un nivel bajo de coordinación viso manual, 75% en coordinación fonética baja, 50% con una coordinación gestual media y 50% coordinación facial baja.

Como conclusión expresa que los educandos de 4 años se encuentran en un nivel medio de su motricidad fina por lo que requieren mayor apoyo en el desarrollo de sus habilidades y destrezas por lo cual se deben implementar estrategias y técnicas gráfico plásticas e incluso material concreto.

Boy (2019), en la investigación, programa de técnicas gráfico plásticas,

para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa San Gabriel en el año 2018, Trujillo- Perú. El objetivo fue demostrar en qué medida el programa de técnica gráfico plástica, mejorará la motricidad fina en los niños. El método de estudio fue cuantitativo. El instrumento utilizado fue la lista de cotejo con la finalidad de estimar si la aplicación de actividades gráfico plástica mejora la psicomotricidad fina.

Los resultados que se obtuvieron mediante el pre- test demostraron que el 28 % de los alumnos tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; 72 % en el nivel B, mientras que el 0 % de los alumnos tienen un nivel de logro de aprendizaje A y el 0% de los alumnos tienen el logro destacado.

Su principal conclusión fue que el programa “Gráfico Plástico” tuvo un efecto positivo y significativo en la motricidad fina de los niños, demostrado en los siguientes resultados luego de aplicar el instrumento de evaluación post test el 0 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje en inicio, es decir C; Un 6 % en el nivel B, mientras que el 94 % de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, lo cual indica que había una mejora en la motricidad fina.

Laruta (2019), en la tesis, desarrollo de la motricidad fina en niños de 4-5 años de la institución educativa inicial N°274 Laykakota de la ciudad Puno, Universidad Nacional del Altiplano- Perú. Tuvo como objetivo determinar el desarrollo de la motricidad fina en los niños. Este estudio es no experimental y tiene un diseño descriptivo simple.

Se utilizó la lista de cotejo de motricidad fina de Lino y Meza (2018). La muestra fue 80 niños a los que se les evaluó las cuatro dimensiones de la motricidad fina. En los resultados se señala que en coordinación viso manual 81.25% se encuentran en nivel logrado, en fonética 75% en inicio, en gestual 52.50% en proceso, en facial 57.5% en logrado, concluyendo que 50% de los estudiantes han alcanzado el nivel logrado en el desarrollado su motricidad fina.

Ordoñez (2018), en su trabajo, juegos didácticos manipulativos caseros basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas de cinco años de la institución educativa inicial N°0247 Conrado Caballero del Castillo de Bello Horizonte, Pachiza, Mariscal Cáceres, San Martín 2018, en la universidad Los Ángeles de Chimbote, Huánuco- Perú. El objetivo

principal fue determinar de qué manera la aplicación de los juegos didácticos manipulativos caseros basados en el enfoque cooperativo desarrolla la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años. La investigación es de tipo cuantitativo con un diseño pre experimental.

Los resultados obtenidos del desarrollo de la motricidad fina mediante un pre test aplicado a los niños de 5 años, mostraron que 50.9% de los niños y niñas se encuentra en el nivel inicio y 21.3% han alcanzado el logro previsto. Arriba a la conclusión que la aplicación de juegos didácticos manipulativos caseros desarrolla significativamente la motricidad fina de los niños.

1.1.2. Caracterización del problema

En el Perú, escasamente se aplican estrategias creativas que promuevan el desarrollo de la psicomotricidad de los niños, por tal motivo se debe intervenir oportunamente con variedad de actividades que sostengan el proceso de maduración del niño y desarrollen sus potencialidades (Gastiaburú, 2012, citado en Rivera, 2019).

A nivel regional, Cajamarca no es ajeno a las dificultades que presentan los niños respecto al desarrollo de la motricidad fina, ya que se observa que a las instituciones educativas asisten niños con dificultad en coordinación motriz al realizar algunas actividades. Este caso, se da generalmente porque no se prioriza el desarrollo de habilidades motrices, dado que tanto maestras como padres de familia se centran en que los niños sepan leer, escribir, contar y no tomen en cuenta lo importante que es para ello que el niño desarrolle su motricidad fina.

Otro causante del bajo desarrollo de la motricidad fina es que no se está dando capacitaciones a los docentes del nivel inicial para que atiendan oportunamente las dificultades que los niños presentan. Del mismo modo, en algunas instituciones el personal que atiende a los niños no está capacitado especialmente en los PRONOEIS, puesto que el personal que atiende a estos niños no cuenta con formación en el nivel inicial, por tanto, el desarrollo de habilidades motrices finas de los niños se ve afectada (Mestanza, 2016).

La motricidad fina a nivel institucional, muestra que los niños presentan dificultades en la ejecución de actividades de motricidad fina especialmente en

la coordinación óculo manual, esto se evidenció cuando realizaban el embolillado, rasgado, pegado, enhebrado, al recortar con tijeras, trazar líneas rectas y curvas la presión del lápiz rompía el papel en algunos casos. También, se observó que las técnicas del hisopo y dátilo pintura no se realizaban según las indicaciones dadas, manchaban el papel y borraban el contorno de la imagen.

Estas deficiencias se deben a que las docentes priorizan el contenido de las áreas y actividades para la motricidad gruesa, dejando de lado la motricidad fina, a pesar de conocer la importancia que esta tiene en el desarrollo de habilidades de autosuficiencia (comer y vestirse).

Del mismo modo, dan mayor prioridad a los conocimientos y las escasas estrategias de enseñanzas se basan en técnicas simples como doblar, rasgar, pegar, dibujar y transcribir, escasamente usan metodologías dinámicas y creativas que promuevan el aprendizaje significativo, dichas acciones generan desinterés en las actividades en las que participan los niños y a la vez esto provoca el escaso desarrollo de la motricidad fina, reflejada en un bajo nivel de movimientos coordinados para el desarrollo de actividades digitales finas.

Otro de las causas que conlleva al bajo desarrollo de la motricidad fina se debe a que los materiales con que contaban los niños no eran los suficientes y eran usados continuamente. Además, las docentes muy poco se involucraban en el desarrollo de las actividades lúdicas.

Ante dicha situación, fue necesario enfatizar los procesos de desarrollo madurativo de los niños, realizando actividades desde lo más sencillo hasta lo más complejo. En coherencia con lo dicho anteriormente, fue necesario plantear una propuesta pedagógica basada en juegos creativos, con la finalidad de proporcionar estrategias didácticas para que las docentes puedan implementar en sus planificaciones curriculares a fin de mejorar la motricidad fina en los niños.

El desarrollo sensoriomotor, es muy importante, permite a los niños realizar actividades para aprender y explorar el mundo que los rodea, saltando, corriendo, galopando, escondiéndose, arrastrándose, atrapando objetos o rebotando una pelota. De manera similar, el desarrollo neuromuscular, particularmente la coordinación óculo manual, permite realizar una serie de actividades relacionadas con el dibujo, copiado, ensartado de cuentas u otros

objetos, uso de tijeras, apilar bloques, vestirse, abotonarse, entre otras cosas.

La motricidad fina, requiere de precisión en los músculos finos de las manos, de la cara, la boca, es decir cuando el niño realiza movimientos prácticos. También se puede describir como el comportamiento humano que involucra el uso de las manos, los ojos y los dedos en interacción con su entorno.

1.1.3. Enunciado del problema

¿Qué juegos creativos se deben usar para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial, Santa Beatriz, en el año 2022?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Diseñar una propuesta pedagógica basada en juegos creativos para incrementar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Santa Beatriz - Jaén.

1.2.2. Objetivos específicos

Caracterizar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Santa Beatriz”- Jaén.

Identificar y analizar los juegos infantiles que las docentes utilizan para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Santa Beatriz”- Jaén.

Seleccionar y contextualizar juegos creativos que se deben usar para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Santa Beatriz – Jaén.

Proponer juegos creativos para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Santa Beatriz – Jaén.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación es importante porque aborda la importancia de los juegos creativos en el desarrollo de la motricidad fina, ya que las instituciones educativas dan prioridad a los conocimientos, al desarrollo de algunas habilidades motoras gruesas y actividades rutinarias.

Desde el punto de vista teórico, el estudio responde a la tendencia actual de mejorar la calidad de la educación, dado que servirá para actualizar planteamientos teóricos basados en teorías relacionadas con los procesos de enseñanza-aprendizaje de educación inicial en el área psicomotriz. Además, este estudio pretende proporcionar a las docentes el sustento teórico-científico para mejorar sus prácticas educativas en relación con el uso de los juegos creativos en los primeros niveles de formación.

En el aspecto práctico, el estudio ofrece a las docentes de educación inicial una propuesta pedagógica para el desarrollo de la motricidad fina basada en juegos creativos, recursos didácticos a ser utilizados en las actividades diarias con los niños. Además, los hallazgos de la investigación servirán como recomendaciones a las docentes y personal administrativo de las instituciones educativas de educación inicial de la ciudad de Jaén, a tenerlas en cuenta en sus programaciones curriculares y también servirá de base para futuras investigaciones relacionadas con este tema.

La investigación es posible porque el equipo de investigación dispone de los recursos necesarios, el tiempo para realizar la implementación de dicha propuesta y el interés por conocer y utilizar los juegos creativos planteados para potenciar la motricidad fina en los niños de educación inicial.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Teorías en los que se fundamenta la investigación

2.1.1.1 Teoría sobre el desarrollo del juego

Se exponen tres teorías del juego en las cuales se fundamenta la presente investigación.

A. Teoría de Vygotsky (1998)

Vygotsky (1998), defiende el carácter social de los juegos, los considera muy importantes para el desarrollo psicomotor, sostiene que los juegos actúan como motores del desarrollo mental de los niños, creando condiciones para el logro de aprendizajes superiores como la atención o la memoria voluntaria. Lo concibe como constructivista, porque a través del juego, el niño construye su aprendizaje en interrelación con el mundo social y cultural en el que se desenvuelve. Según lo dicho por el autor, la zona de desarrollo próximo (ZPD), en los niños implica que cada día amplían sus horizontes y su aprendizaje dependiendo de las interacciones, contexto y condiciones socioculturales en el que se desenvuelve respetando los procesos de desarrollo natural de los niños.

El juego natural, interesa a los niños desde temprana edad (menores de 3 años), juegan con los objetos que están a su alcance y aquellos que le proporcionan los adultos de acuerdo a las condiciones socioculturales de las familias y ubicación de la institución educativa. Este aprendizaje el niño lo realiza de manera individual con objetos y materiales que tiene a disposición y posteriormente simboliza a través de sencillos juegos de roles que los aprende de la familia y de su entorno cercano en compañía de otros niños.

El juego dramático, se da en niños mayores de 3 años, en esta etapa los niños imitan con mayor frecuencia a los adultos. Estas acciones (juego dramático) ayuda a los niños a asumir responsabilidades y acciones de manera autónoma dejando de lado poco a poco su pensamiento egocéntrico.

Finalmente, Vygotsky nos recuerda que los juegos están destinados a expresar escenas que trascienden los límites y deben entenderse como un fenómeno social.

En base a lo anterior, consideramos que existe una relación entre nuestro trabajo de tesis con la teoría de Vygotsky, ya que en nuestra propuesta los juegos que se plantean permiten la interacción social de los niños con el medio. Los niños desarrollan su aprendizaje al relacionarse e interactuar con los demás y la mejor forma de hacerlo es a través del juego, ya que este no solo contribuye a construir su conocimiento, sino que también a desarrollar sus destrezas motrices, ya sea mediante actividad física o al manipular diferentes objetos de su entorno.

B. Teoría de Piaget (1969)

El juego constituye un elemento principal de la inteligencia. A través de él, los niños van entendiendo lo que ocurre en el contexto, acciones que las reproducen de manera creativa. A medida que el niño crece y se desarrolla cognitivamente se interesa por formas diferentes de juego, que las mantiene en un determinado tiempo y lo reemplaza por otros nuevos y creativos.

El desarrollo del pensamiento cognitivo y los procesos mentales están estrechamente relacionados con los juegos que realizan que van desde los concretos y simples hasta los simbólicos y reglados, dependiendo de la etapa de desarrollo (Piaget, sf).

Lo que aporta esta teoría a nuestra tesis es que hay una estrecha conexión entre la actividad motriz que realiza el niño durante el juego con su inteligencia, ya que el cuerpo es el primer medio que permite generar aprendizajes. Es por ello que durante la actividad de juego aprenden a solucionar problemas, mantener una comunicación asertiva, respetar a los participantes de juego, además cuando los juegos se vuelven rutinarios ellos de manera creativa buscan diferentes formas de recrear o crear un juego novedoso en los que participen todos los niños interesados.

C. Teoría del excedente energético de Spencer (1855)

Menciona que los infantes son atendidos por sus padres en todas las necesidades que se les presenta, como la alimentación, el cuidado, entre otras. Para Spencer el juego es visto como una forma de exteriorizar las energías acumuladas, por ello propone que el trabajo pedagógico que realizan las docentes debe ejecutarse teniendo en cuenta los cambios que ocurren en la sociedad. Sostiene, que el juego junto con otras actividades que el niño realiza, son recursos que tiene el cuerpo para recuperar la estabilidad interna.

De acuerdo a lo expuesto anteriormente podemos decir que los niños por naturaleza están recargados de energía, por lo tanto, las docentes de educación inicial debemos observar permanentemente las actitudes y reacciones espontáneas que presentan los niños al realizar distintas actividades, con la finalidad de planificar eventos que permitan liberar las energías acumuladas y usarlas en el desarrollo de la motricidad.

En síntesis, las teorías que fundamentan esta tesis aportan un conjunto de ideas sobre el desarrollo del juego y su importancia en la vida de los niños. Además, podemos decir que el juego contribuye al desarrollo integral de los niños, beneficiando la interacción social, el desarrollo de su pensamiento cognitivo, estimulando su imaginación, favoreciendo sus estados de ánimo.

2.1.1.2. Teorías del desarrollo psicomotor

A. Teoría del desarrollo psicomotor según Jean Piaget (1994)

Afirma que el desarrollo motor de un niño durante los primeros años forma la base de la inteligencia, por lo que la actividad motriz del niño es fundamental y determinante para completar su desarrollo físico y psíquico.

Menciona que los niños progresan a través de varias etapas en función de su inteligencia y capacidad de percepción relacional. Dependiendo de sus edades, estas etapas siempre se desarrollan en el mismo orden en los niños. Aquí solo se mencionarán las dos primeras que son las más relevantes para este estudio:

a) Etapa sensorio-motora (0-2 años): Los niños pueden percibir e interactuar con cualquier entorno y manipular objetos a su alcance, esta habilidad generalmente se logra al final de la etapa y representa la capacidad de mantener una imagen mental de un objeto o persona sin ser consciente de ello.

b) Etapa preoperacional (2-7 años): Es cuando el niño comienza a usar más el lenguaje para interactuar con su entorno y desarrolla un sentido de propiedad sobre todo en su entorno inmediato. El desarrollo intelectual se basa en la actividad motora que los niños realizan desde los primeros años de vida, confirma también que todo conocimiento se enfoca en relación con el entorno y las experiencias a través del comportamiento y el movimiento.

Piaget, contribuyó al avance de la psicomotricidad a través de su reconocimiento de las fases sensorio motrices. Argumentó que el movimiento y la actividad mental no son realidades separadas, sino que están directamente relacionadas entre sí, por lo que plantea que es a partir de la actividad física que los niños construyen y desarrollan su pensamiento.

Además, afirma que el primer paso en el desarrollo de la inteligencia es la actividad motriz y los dos primeros años de vida son cruciales porque es cuando se desarrolla la inteligencia sensorio motora que se forma a través del contacto físico con los objetos. Los niños internalizan sus interacciones con los objetos a medida que establecen relaciones con ellos, lo que da forma a su comprensión del tiempo y el espacio.

B. Teoría de la Psicología Genética de Wallon

Fue propuesta, en 1979 dando elementos conceptuales sobre la pinza digital, conectándola con la motricidad de los dedos y las manos, conduciendo a un mejor manejo y manipulación de objetos. Estas actividades forman parte del trabajo escolar y es un pilar fundamental del aprendizaje, facilitando la adquisición de destrezas y habilidades de manos y dedos.

La psicomotricidad sirve como vínculo entre lo psíquico y lo motor, lo

que confirma que un niño se desarrolla del movimiento al pensamiento y que lo psíquico y lo motor están entrelazados. Según su teoría, el movimiento es la primera forma de comunicación y se basa en dos actividades diferentes: la actividad tónica que sirve como medio de autoexpresión e interacción con los demás y la actividad cinética que sirve como medio de acomodación y está a cargo del movimiento y la interacción con el mundo exterior. Dividió la vida de la persona en cuatro etapas: impulsiva, sensorial, proyectiva y activa.

- **Etapas de impulsividad** (6 a 12 meses): durante este tiempo, los movimientos del niño son completamente fisiológicos y son el resultado de una liberación de energía que combina fuerzas tónicas y cinéticas para satisfacer sus necesidades completamente orgánicas.
- **Etapas de desarrollo sensorio motor** (12 a 14 meses): el movimiento se dirige hacia afuera y hay un deseo de explorar y aprender.
- **Etapas de proyección** (2 a 3 años): las acciones de movimiento son herramientas para crear mundos usando ideas y representaciones gráficas.
- **Etapas de operaciones formales** (3 a 4 años): los niños toman conciencia de su propio cuerpo, además empiezan a ser más autónomos y conscientes de sus acciones.

C. **Teoría del desarrollo motriz infantil de Gallahue.**

Fue propuesta en 1982. Plantea la metodología deductiva basada en el desarrollo motor del niño, considerando diferentes fases, estas se desarrollan de manera secuencial de lo simple a lo más complejo.

Para Gallahue, el niño pasa por diferentes fases de maduración motriz, inicia controlando sus movimientos motores gruesos y posteriormente desarrolla acciones más complejas como es el control y dominio de actividades motrices finas que requieren de mayor coordinación y precisión. Para llegar al dominio de dichas habilidades los niños han tenido que superar las siguientes fases:

- **Fase de movimiento reflejo:** abarca desde la etapa prenatal hasta el primer año de vida, representando los patrones de movimiento y respondiendo a movimiento reflejos.
- **Fase de los movimientos rudimentarios:** comprende desde el nacimiento hasta los dos años de edad, incluye la etapa de inhibición de los reflejos y pasa a la realización de movimientos voluntario a la etapa de control inicial, es decir los movimientos que realiza son poco refinados y que posteriormente serán más definidos esto será de acuerdo a su maduración.
- **Fase de la motricidad básica:** esta fase se divide en tres estadios, para los niños de 2 a 3 años es el inicio, ya que ello realiza movimientos con rigidez y poco coordinados, para los niños de 4 a 5 años es elemental y se caracteriza porque tienen una mayor flexibilidad en sus músculos y para los niños de 6 a 7 años es para adultos, en este estadio se evidencia una mejor coordinación. Es decir, estos estadios se dan de manera progresiva hasta llegar a un buen control de movimientos motores.
- **Fase de la motricidad específica:** pertenece al período transicional para niños de 7 a 10 años; y lo específico para los niños de 11 a 13 años. En esta fase los niños empiezan a combinar sus habilidades mediante actividades diarias y deportivas lo que les permite mejorar sus movimientos motores.
- **Fase de motricidad especializada:** abarca a partir de los 14 años.

Se presentan movimientos motores más eficaces y refinados, los adolescentes son conscientes de sus habilidades y destrezas por lo que ellos eligen las actividades que pueden realizar, además el desarrollando motor depende de la práctica que realicen.

Las teorías expuestas resaltan que el desarrollo motor es fundamental en los primeros años de vida de los niños, puesto que su cuerpo es el principal medio de adquisición de aprendizaje. Ellos a partir del movimiento y el contacto físico con el entorno adquieren experiencias significativas las cuales contribuyen al desarrollo de su pensamiento e inteligencia. Por lo tanto, es fundamental que los docentes planteen diversidad de actividades motrices donde los niños tengan la oportunidad de completar cada una de las etapas y fases de desarrollo motriz que plantean dichas teorías.

2.1.2. El juego

No se puede definir de manera absoluta, sin embargo, toda definición es solo un acercamiento parcial al juego, esto depende de la subjetividad de los diversos autores, se presenta algunas definiciones existentes:

Para Prados (2014, citado por Vera, 2018), “el juego es una herramienta que sirve al niño para conocer el mundo que lo rodea” (p. 10).

En base a la idea del autor, se puede decir que el juego se produce en los niños de manera espontánea, ya que ellos están en constante actividad lúdica e interactuando con los demás en el contexto donde se desenvuelven.

Los juegos requieren de la cooperación y participación de los padres de familia, quienes asumen el rol de orientadores y facilitadores de espacios agradables, para que los niños se desenvuelvan de manera autónoma y con fines recreativos, proporcionándoles confianza y satisfacción de sus necesidades. Por lo tanto, el juego debe ser una actividad voluntaria donde predomine la libertad del niño, para tomar sus propias decisiones de lo que quiere jugar y con quién desea hacerlo.

De acuerdo con Roca y Candia (2019), los juegos son herramientas esenciales en la existencia humana y el principal estímulo en el proceso de desarrollo del concepto de imagen corporal del niño, mostrándose cada vez más involucrados. Por esta razón, se puede decir que con la acción de jugar se puede desarrollar habilidades motoras finas. De acuerdo con lo anterior, esta investigación desde un punto de vista pedagógico se centra en el uso creativo del juego como estrategia educativa para posibilitar el desarrollo de la motricidad en niños de 4 años de edad.

El juego es una actividad lúdica que posibilita la recreación y promueve el placer por parte de quienes lo ponen en práctica. También es un método ideal para animar al niño a explorar su entorno, lo que impulsa a aprender más y hacer descubrimientos que le ayuden a construir conocimiento. En otras palabras, se puede decir que el juego se está convirtiendo en una herramienta crucial porque motiva a los niños a aprender cosas nuevas de manera divertida (Gallardo y Gallardo, 2018).

Según Moreno (1999, citado en Timón y Hormigo, 2010), es una actividad espontánea porque no está establecida ni planificada; más bien, el niño se involucra en él voluntariamente y con placer, por la misma razón que el juego le da la satisfacción de estar activo, en constante movimiento de su cuerpo, desarrollando plenamente sus capacidades y aprendiendo a lo largo de su vida. Es una actividad pura porque no tiene un propósito específico; el niño juega por diversión, crea sus propias reglas y establece su propio tiempo.

Según Garaigordobil y Fagoaga (2006), el juego es una actividad importante y necesaria para el desarrollo humano y contribuye adecuadamente al desarrollo integral del niño durante la infancia; también es una actividad que les permite manipular objetos e interactuar con los demás. Es una actividad divertida, libre y espontánea diseñada para que los niños se conozcan a sí mismos, se relacionen con los demás y comprendan el mundo que les rodea.

En síntesis, el juego infantil es una actividad pura, espontánea y placentera que favorece el desarrollo integral del niño y a la vez se considera como un medio de expresión y comunicación, por lo tanto, debe ser visto como una herramienta de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas, especialmente en las de educación inicial. En tal sentido pueden usarse como un medio para garantizar que los niños aprendan conceptos básicos que serán usados en actividades posteriores.

2.1.2.1. Importancia del juego

Mamani (2017), considera que el juego ayuda a los niños a desarrollarse integralmente en lo motriz, social, emocional y cognitivo, provocando así motivaciones relacionadas.

En tal sentido, se puede decir que el juego promueve el crecimiento de la motricidad, tanto fina como gruesa: correr, saltar, coordinar sus movimientos, mejorar el equilibrio y la precisión, entre otras cosas. El juego también ayuda a aprender a usar su imaginación, desarrollar su creatividad, ser más sociables, a expresarse verbalmente, aprender habilidades nuevas y más efectivas a medida que se conocen a sí mismos y a su entorno.

Es fundamental implementar un conjunto de juegos porque facilitan una variedad de aprendizajes y al mismo tiempo permiten que los niños desarrollen

sus habilidades motoras y perceptivas, aunque es importante determinar cuándo se desarrollarán estas habilidades (Colmenares et al, 2022).

2.1.2.2. Características del juego

Según López (2013), tiene las siguientes características:

- **Es libre:** el niño elige a qué jugar y cómo jugarlo, es el protagonista de sus propios juegos, como tal surge de su propia iniciativa. El rol del adulto es acompañar todo el proceso brindando condiciones, el espacio, los materiales y el tiempo. Los juegos de los niños deben ser guiados, no forzados.
- **Se puede hacer en cualquier momento:** los niños pueden jugar cuando lo deseen y en cualquier lugar, siempre cuidando de no interferir las actividades planificadas.
- **El juego de los niños no requiere equipamiento específico:** ellos utilizan la imaginación y los recursos que les ofrece su entorno de acuerdo a sus intereses y necesidades.

2.1.2.3. Tipos de juego

Según Díaz (citado en López, 2013), los juegos se clasifican en:

- **Juego libre:** Se da de forma natural y por iniciativa personal del niño, donde el niño elige el lugar para jugar, los materiales que va a utilizar, las reglas y las funciones que debe realizar. Por tanto, en este tipo de juegos no hay imposición adulta ni interferencia, limitándose solo a observación y acompañar.
- **Juego dirigido:** este es el opuesto del anterior en el que un adulto establece el tiempo, el lugar y los materiales a utilizar para lograr un objetivo en particular. Estos juegos también se emplean como herramientas de enseñanza y motivación para mejorar las habilidades sociales, motoras y cognitivas.

2.1.3. El juego creativo

El juego en los niños es el principal medio para desarrollar actividades espontáneas y creativas. Por ello, se considera que los juegos son primordiales en la vida de los niños, porque no solo influye en su desarrollo motor fino y grueso, sino también en lo afectivo y social. Por otro lado, es necesario que las docentes creen juegos atractivos que promuevan el desarrollo de habilidades

motrices de los niños (De la Torre, 1995 citado por Ferrándiz, 2014).

Es una actividad lúdica que permite facilitar el aprendizaje de los niños y a la vez fortalecer sus habilidades de motricidad fina. Esto implica que tanto docente y niños recreen e imaginen distintas formas en las que se puede realizar un juego usual, utilizando materiales y escenarios distintos de acuerdo a la necesidad que se quiere satisfacer.

El juego creativo es un momento divertido que puede ser muy productivo cuando se comparte con los demás. La creatividad inspira y emociona a quienes la practican, la creación de cosas nuevas potencia la capacidad de aprendizaje. También se puede decir que estos juegos van más allá de las reglas propuestas en los juegos tradicionales, puesto que dan libertad al niño para interactuar y descubrir nuevas ideas en las actividades de juego.

Por otro lado, cuando se hace mención a juegos creativos no solo se basa en que los niños tienen la libertad de inventar y recrear escenarios imaginarios para satisfacer su necesidad de juego sino descubrir un universo infinito de diversiones o soluciones, así como también que las docentes propongan juegos no usuales.

2.1.3.1. Dimensiones de los juegos creativos

A. Dimensión motora

El juego motor está relacionado con el movimiento y la experimentación con el propio cuerpo y los sentimientos que puede suscitar en un niño, se basan en el control de diferentes funciones motoras específicas (Mamani y García, 2019).

De acuerdo con lo dicho anteriormente, se puede decir que el juego motor involucra acciones como: abotonarse, desabotonarse, amarrarse los zapatos, enhebrar una aguja, pasar el hilo por pequeños agujeros, rasgar, pegar, separar semillas, caminar, correr saltar, trepar, bajar, rodar, pintar, dibujar y hacer y desatar nudos, entre otras habilidades motoras.

B. Dimensión creativa

El aspecto creativo del juego permite que los niños creen sus propias reglas, exploren diferentes objetos en el entorno y los utilicen como recursos

para satisfacer sus necesidades de juego. Por lo tanto, es importante alentar a los niños a participar en una variedad de juegos y actividades motoras.

C. Dimensión social

En el aspecto social los niños interactúan y son sociables con los demás, consigo mismos y con su entorno, lo que les ayuda a desarrollar sus valores, sentido de integración, autonomía e imaginación. El juego también sirve como una herramienta de socialización al permitir la comunicación de pensamientos, sentimientos y experiencias, así como la práctica de habilidades motoras finas. Esto hace posible que las personas se expresen de una manera libre y agradable (Olivares, 2015).

2.1.4. La motricidad

Son movimientos realizados con el cuerpo directamente y en contacto con el ambiente. Los niños adquieren nuevas habilidades motrices a partir de estas interacciones directas. Por ello, es fundamental brindar a los niños seguridad y amor, permitiéndoles desarrollarse a nivel social, intelectual y convivir con su entorno adecuadamente.

Gesell (citado en Chuva, 2016), sostiene que la capacidad motriz abarca el estudio de todos los movimientos relacionados con la adaptación de los organismos a las condiciones ambientales. Esto sugiere que las condiciones en las que viven los niños inciden en la adquisición de habilidades motrices y, a su vez, en la adquisición de aprendizajes.

2.1.4.1. Motricidad fina

Mesonero (citado por Lino y Meza, 2018), lo describe como actividades de movimiento que requieren alta precisión, así como una coordinación superior. Infiriendo de esto, se puede decir que la motricidad fina requiere mayor concentración para ejecutar movimientos musculares en actividades como pintar, escribir, cortar, coser, enrollar, enhebrar pequeños objetos, entre otras. Para estas actividades se necesita más seguridad y precisión en los movimientos de coordinación óculo manual.

Suntasig (2017), señala que la motricidad fina es un conjunto de movimientos que involucran pequeños músculos en diferentes partes del cuerpo,

como la cara, manos, pies, ojos, dedos y otras partes del cuerpo muscular.

Los gestos que hacen los niños con la cara, movimientos de dedos y manos, son más complejos porque requieren un cierto grado de madurez mental. Esto les permite a los niños realizar movimientos coordinados y precisos y mejorar la flexibilidad de su cara, manos y pies.

Para lograr un buen desarrollo de la motricidad fina, los niños necesitan dominar las habilidades motoras gruesas. Esto promueve el desarrollo de la autonomía en la realización de diversas actividades de motricidad fina (Landi, 2017).

Dada la importancia del desarrollo de la motricidad fina en los niños, es imprescindible fomentarla en casa a través de juegos o ejercicios de motricidad sencilla hasta que sean capaces de realizar tareas más exigentes que requieran una mayor coordinación y precisión de las manos.

2.1.4.2. Dimensiones de la motricidad fina

A. Óculo – manual.

Fernández y Maco (2018), la definen como la combinación del campo visual y las habilidades motrices de la mano. El manejo de la mano y la muñeca, junto con el uso de la capacidad visual, ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades de coordinación durante esta etapa temprana. Los niños que han desarrollado esta dimensión pueden realizar tareas cotidianas como atrapar una pelota, peinarse, abotonarse la camisa y atarse los cordones de los zapatos con confianza, precisión y coordinación. Estos comportamientos se desarrollan mediante una combinación de la maduración fisiológica de la persona, así como la estimulación y el entrenamiento de diversas actividades.

La capacidad de coordinar los ojos y las manos es esencial para llevar a cabo una variedad de tareas en el aula porque es donde comienza el proceso previo a la escritura, incidiendo tanto en el desarrollo de actividades diarias como en el dominio de movimientos musculares finos al momento de usar el lápiz.

B. Fonética

Mesoneros (citado por Riveros, 2018), señala que la motricidad fonética está presente desde los primeros meses de vida como una de las primeras

habilidades que los infantes aprenden de forma natural y espontánea con el objetivo de comunicarse. El balbuceo, el llanto y la risa son los primeros sonidos que utilizan los niños para expresar sus necesidades y emociones antes de empezar a hablar, lo hacen de acuerdo con sus características evolutivas y el contexto en el que se encuentran (conversaciones, juegos verbales, imitación de sonidos), que les permiten formalizar y consolidar su vocabulario.

C. Facial

Fernández y Maco (2018), argumentan que el dominio de los músculos faciales permite la expresión emocional en una amplia gama de situaciones. Como tal, la coordinación facial es parte de la motricidad fina, ya que permite los movimientos voluntarios e involuntarios de los músculos faciales y ayuda a facilitar la comunicación gestual en los niños. Por esta razón, se debe alentar a los niños a utilizar estrategias como la imitación, el canto y las expresiones para que tengan un dominio firme de las partes faciales y las utilicen en la comunicación cotidiana.

D. Sensorial

Cardo (citado en Sisalima y Venegas, 2013), plantea que el desarrollo sensorial es un conjunto de estructuras involucradas en la recepción, transmisión e integración del tacto, la vista y el oído. Esto significa que la información se transmite desde los sentidos al cerebro, que responde instantemente a cualquier estímulo. Por eso, se dice que los niños desarrollan habilidades sensoriales porque perciben su entorno utilizando al máximo sus cinco sentidos. Los niños pueden aprender a través del movimiento y la manipulación, explorar las características de los objetos y obtener experiencias significativas.

2.1.4.3. Desarrollo de la motricidad fina

Fernández y Maco (2018), plantean que el desarrollo de la motricidad fina en los niños depende de su edad de maduración. Dado que no todos la adquieren al mismo ritmo, unos lo adquieren con más facilidad que otros. Los movimientos de motricidad fina son difíciles porque requieren más coordinación, precisión y desarrollo de los músculos faciales, de la muñeca y de otros músculos pequeños. Una vez que los niños hayan dominado estas habilidades, podrán realizar una variedad de tareas con mayor facilidad y comodidad.

Nina (citado en Morales, 2021), manifiesta que el desarrollo de la motricidad fina es un proceso natural que se va dando por etapas como la infancia, gateo y preescolar. Para el desarrollo pleno de cada etapa es importante que tanto en los centros educativos, en el hogar y en los centros de estimulación se fortalezcan y a la vez se evalúen las habilidades motrices finas que desarrollan los niños de acuerdo a su edad.

Los niños en la etapa pre escolar de 3 a 4 años, afrontan una serie de actividades más complejas como utilizar los cubiertos, atar el pasador de los zapatos, utilizar tijeras, copiar formas geométricas, abrochar botones, hacer siluetas con plastilina, entre otras. Dichas actividades para ellos les resulta dificultoso, puesto que se necesita de mayor precisión y coordinación óculo manual.

2.1.4.4. Importancia del desarrollo de la motricidad fina

Es importante porque empodera a los niños para que se encarguen de las tareas diarias básicas de manera autónoma, como vestirse, comer y cuidar su higiene personal (cepillarse los dientes, peinarse y usar el baño). Además, al realizar las tareas propias de la escuela como tomar un lápiz o unas tijeras, crear maquetas con plastilina, armar y desarmar bloques y rompecabezas, pasar las páginas de un libro, entre otras (Morocho, 2021).

Por eso es importante estimular a los niños a realizar juegos u otras actividades que fomenten el dominio de los músculos pequeños para que tengan un buen desarrollo de la motricidad fina. Si los niños no practican su motricidad fina, pueden volverse dependientes de los adultos y mostrar retrasos a la hora de realizar tareas más coordinadas y precisas.

2.2. MARCO CONCEPTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

Motricidad fina: Mesonero (1995, citado por Lino y Meza, 2018), lo define como “actividades de movimientos, que requieren una alta precisión y a la vez una superior coordinación”

Juegos creativos: el juego en los niños es el principal medio para desarrollar actividades espontáneas y creativas. Por ello, se considera que los juegos son primordiales en la vida de los niños, porque no solo influye en su desarrollo motor fino y grueso, sino también en lo afectivo y social (De la Torre, 1995 citado por Ferrándiz, 2014).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

Es descriptiva propositiva. Es descriptiva, porque detalla una situación problemática real reflejada en los estudiantes de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz, describiendo algunos aspectos de la motricidad fina, señalando puntos críticos de los hechos observados. Para el caso en estudio se describe el escaso dominio de la motricidad fina que los niños de 4 años han desarrollado. Asimismo, es de tipo propositiva, porque se diseña una propuesta pedagógica “juegos creativos” con la finalidad de brindar a las docentes de educación inicial la posibilidad de superar la dificultad encontrada en los niños.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación es descriptiva propositiva porque parte de la observación, la formulación del diagnóstico, revisión bibliográfica y formulación de la propuesta pedagógica. No se someterá a ninguna prueba de experimentación.

El diseño propuesto es el siguiente:



Donde:

M: Muestra de estudio

O: Recojo de información relevante de la muestra

D: Diagnóstico y evaluación del problema

tn: Análisis y fundamentación teórica para la propuesta

P: Propuesta de solución

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población está conformada por 24 niños de 4 años del aula “Honestidad”, matriculados en la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz -Jaén. La muestra de estudio es la misma población, seleccionada intencionalmente “por conveniencia”; los que se muestran en la siguiente tabla.

Tabla 1

Población y muestra de estudio

Edades	H	M	Total
4 años del aula “Honestidad”	18	6	24
TOTAL	18	6	24

Nota: La muestra ha sido extraída de las nóminas de matrícula 2022

3.4. VARIABLES DE INVESTIGACIÓN

Motricidad fina

Mesonero (1995, citado por Lino y Meza, 2018), lo define como “actividades de movimientos, que requieren una alta precisión, a la que vez una superior coordinación”

Juegos creativos

El juego en los niños es el principal medio para desarrollar actividades espontáneas y creativas. Por ello, se considera que los juegos son primordiales en la vida de los niños, porque no solo influye en su desarrollo motor fino y grueso, sino también en lo afectivo y social (De la Torre, 1995 citado por Ferrándiz, 2014).

3.4.1. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Se presenta en las páginas siguientes:

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO
Motricidad fina	Mesonero (1995, citado por Lino y Meza, 2018), lo define como “actividades de movimientos, que requieren una alta precisión, a la que vez una superior coordinación”	Coordinación óculo- manual	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intenta atarse los cordones de las zapatillas 2. Traza líneas rectas y curvas siguiendo un patrón 3. Enrosca y desenrosca tuercas o tapas de botellas. 4. Recorta figuras con líneas curvas. 5. Presiona el lápiz de manera adecuada al realizar diferentes trazos. 	Lista de cotejo para niños
		Fonética	Reproduce y emite diferentes sonidos del entorno.	<ol style="list-style-type: none"> 6. Imita sonidos onomatopéyicos. 7. Produce sonidos que escucha de su entorno. 8. Imita voces de personas adultas o personajes. 	
		facial	Realiza expresiones y diferentes gestos con la cara durante una actividad de juego.	<ol style="list-style-type: none"> 9. Comunica sus estados de ánimo a través de gestos. 10. Usa mímicas cuando se comunica oralmente con sus semejantes. 	
		Sensorial	Utiliza el sentido del tacto para reconocer texturas.	<ol style="list-style-type: none"> 11. Reconoce diferentes texturas en objetos que manipula. 	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTO
				12. Identifica fácilmente distintas temperaturas.	
Juegos creativos	El juego en los niños es el principal medio para desarrollar actividades espontáneas y creativas. Por ello, se considera que los juegos son primordiales en la vida de los niños, porque no solo influye en su desarrollo motor fino y grueso, sino también en lo afectivo y social (De la Torre, 1995 citado por Ferrándiz, 2014).	Motora	Utiliza actividades para desarrollar progresivamente los movimientos motores finos de los niños.	13. ¿Qué actividades de la vida diaria considera usted que favorecen el desarrollo de la motricidad fina? 14. Qué actividades de motricidad fina utiliza en el aula para desarrollar la dimensión motora de los niños	Guía de entrevista dirigida a la docente
		Social	Promueve la interacción de los niños a través de juegos creativos.	15. ¿Cómo promueve la interacción social de los niños? 16. ¿Cómo involucra a los padres de familia en los juegos que realizan sus hijos en la institución educativa?	
		Creativa	Crea juegos para motivar el interés de los niños	17. Con qué frecuencia propone juegos creativos para que realicen sus niños. 18. Se involucra usted en los juegos que propone a los niños. 19. Tiene preferencia por alguna área para crear juegos	

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.5.1. Técnicas de recolección de datos

En el proceso de investigación se empleó las técnicas de la observación y la entrevista, las mismas que fueron utilizadas para la recopilación de información. La observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de las variables de estudio. Con esta técnica se observó las habilidades motrices desarrolladas por los niños de 4 años de la institución educativa inicial N°446 Santa Beatriz durante las jornadas pedagógicas realizadas en la práctica pre profesional, que permitieron describir y comprender el desarrollo de la motricidad fina.

La entrevista a la docente, tuvo como objetivo obtener información respecto a los juegos que utiliza en aula para el desarrollo de la motricidad y en cómo involucra a los padres de familia en las actividades que realizan los niños.

3.5.2. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos que se utilizaron fueron la lista de cotejo y la guía de entrevista, los cuales contienen un conjunto de ítems y/o preguntas abiertas y cerradas, aplicadas a los niños y a la docente respectivamente.

La lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años contiene 12 ítems, los cuales sirvieron para evaluar el nivel de desarrollo de las habilidades motrices finas, permitiendo verificar el logro y dificultades que presentan.

La guía de entrevista contiene 7 preguntas dirigidas a la docente, con la finalidad de recoger información sobre las estrategias, actividades y los juegos que utiliza en sus planificaciones diarias para desarrollar la motricidad fina.

3.6. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Los instrumentos de recolección de información fueron validados con el método de juicio de expertos. Se seleccionó tres profesionales con experiencia docente en educación inicial y la formación académica correspondiente para validar la pertinencia de los ítems con los objetivos, las variables, dimensiones e indicadores de cada uno de los instrumentos. Asimismo, validaron la redacción de los ítems.

3.7. TÉCNICAS DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Los resultados obtenidos con la lista de cotejo fueron procesados a través del programa de cálculo Excel, el mismo que sirvió para generar gráficos estadísticos y luego describirlos e interpretarlos. De esa manera determinar el nivel de dominio de la motricidad fina que presentan los niños cuando realizan diferentes actividades. Por otro lado, las respuestas obtenidas en la guía de entrevista a la docente fueron descritas para luego interpretarlas y a partir de ello elaborar la propuesta de cambio o mejora.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y PROPUESTA PEDAGÓGICA

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados que se muestran a continuación evidencian el resumen del desarrollo de la motricidad fina, obtenidos mediante la aplicación de la lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Santa Beatriz – Jaén.

4.1.1. Con respecto a la variable motricidad fina

DIMENSIÓN COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL

Tabla 1

Acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que realizan los niños, acorde con sus necesidades e intereses

Items	Si		No		Total	
	f	%	f	%	f	%
▪ Intenta atarse los cordones de las zapatillas.	9	38.0	15	62.0	24	100.0
▪ Traza líneas rectas y curvas siguiendo un patrón.	10	42.0	14	58.0	24	100.0
▪ Enrosca y desenrosca tuercas o tapas de botellas	8	33.0	16	67.0	24	100.0
▪ Recorta figuras con líneas curvas.	4	17.0	20	83.0	24	100.0
▪ Presiona el lápiz de manera adecuada al realizar diferentes trazos	9	38.0	15	62.0	24	100.0

Nota: Resultados de la lista de cotejo aplicado a los niños de 4 años del aula Honestidad.
Elaboración: Propia.

En la tabla, se evidencia que la mayoría de niños como parte de sus actividades diarias, todavía no realizan acciones y movimientos de coordinación óculo-manual: 83% no recortan figuras con líneas curvas, 67% no enrosca y desenrosca tuercas o tapas de botellas, 62% todavía no presionan el lápiz de manera adecuada al realizar diferentes trazos, 62% no logran atarse los cordones de sus zapatillas, y el 58 % no trazan líneas rectas y curvas siguiendo un patrón. En términos generales, la mayoría de ellos todavía no han desarrollado la dimensión coordinación óculo-manual, siendo necesario que se utilicen diferentes estrategias a fin de que los niños logren desarrollar sus habilidades motoras finas con facilidad.

DIMENSIÓN FONÉTICA

Tabla 2

Niños que reproducen y emiten diferentes sonidos del entorno

Ítems	Si		No		Total	
	f	%	f	%	f	%
▪ Imita sonidos onomatopéyicos.	13	54.0	11	46.0	24	100.0
▪ Produce sonidos que escucha de su entorno.	14	62.0	10	38.0	24	100.0
▪ Imita voces de personas adultas o personajes.	13	54.0	11	46.0	24	100.0

*Nota: Resultados de la lista de cotejo aplicado a los niños de 4 años del aula Honestidad.
Elaboración: Propia.*

En lo referido a la reproducción y emisión de diferentes sonidos del entorno, se observa que la mayoría de los niños son capaces de realizar las siguientes acciones: el 54% imitan sonidos onomatopéyicos, el 62% producen sonidos que escucha de su entorno, y el 54% imitan voces de personas adultas o personajes. En tal sentido se puede decir, que los niños están desarrollando la dimensión fonética puesto que están en constante interacción con su entorno.

DIMENSIÓN FACIAL

Tabla 3

Niños que realizan expresiones y diferentes gestos con la cara durante una actividad de juego

Ítems	Si		No		Total	
	f	%	f	%	f	%
▪ Comunica sus estados de ánimo a través de gestos.	13	54.0	11	46.0	24	100.0
▪ Usa mímicas cuando se comunica oralmente con sus semejantes.	14	58.0	10	42.0	24	100.0

*Nota: Resultados de la lista de cotejo aplicado a los niños de 4 años del aula Honestidad.
Elaboración: Propia*

En lo referido a las diferentes expresiones y gestos con la cara, que realizan los niños durante las actividades lúdicas, se observa que 58.0 % de los niños son capaces de usar mímicas cuando se comunican oralmente con sus compañeros durante la realización de actividades de juego, 54% comunican sus estados de ánimo a través de gestos. Sin embargo, un porcentaje considerable presentan dificultades para realizar dichas acciones.

DIMENSIÓN SENSORIAL

Tabla 4

Niños que utilizan el sentido del tacto para reconocer texturas

Ítems	Si		No		Total	
	f	%	f	%	f	%
▪ Reconoce diferentes texturas en objetos que manipula.	5	21.0	19	79.0	24	100.0
▪ Identifica fácilmente distintas temperaturas.	15	62.0	9	38.0	24	100.0

*Nota: Resultados de la lista de cotejo aplicado a los niños de 4 años del aula Honestidad.
Elaboración: Propia*

En cuanto al uso del sentido del tacto por los niños, se observa que 79.0 % de ellos no son capaces de reconocer diferentes texturas en objetos que manipula, en cambio 62.0 % de niños identifican distintas temperaturas con facilidad. En tal sentido, se requiere un conjunto de actividades o juegos manipulativos que les permitan mejorar en la dimensión sensorial.

4.1.2. Con respecto a la variable juegos creativos

DIMENSIÓN MOTORA

Tabla 5

Actividades que la docente realiza para desarrollar movimientos motrices finos con los niños.

Ítems	Lo realiza siempre	Lo realiza a veces	No lo realiza
▪ ¿Qué actividades de la vida diaria considera usted que favorecen el desarrollo de la motricidad fina?	-	x	-
▪ ¿Qué actividades de motricidad fina utiliza en el aula para desarrollar la dimensión motora de los niños?	-	x	-

Nota: Resultados de la entrevista aplicada a la docente de aula.

Elaboración: Propia.

Con respecto al desarrollo de la dimensión motora, la docente al entrevistarla, manifiesta que a veces realiza actividades para desarrollar movimientos motrices finos como, por ejemplo, al escribir, dibujar, trazar, cortar, los niños ejercitan su motricidad fina. Además, afirma que, al realizar prácticas deportivas, botar y rodar la pelota con una o dos manos también logran mejorar la dimensión motora. Asimismo, manifiesta que las actividades que utiliza dentro del aula están referidas a: recortar, dibujar, encajar, rasgar, embolillar, dactilo pintura, picado, entre otras, lo que asegura que le han permitido desarrollar progresivamente dicha dimensión. Sin embargo, realizada la observación con la lista de cotejo, se evidencia que los niños en las actividades propuestas por la docente mostraban aburrimiento, desinterés y poco desarrollo de las habilidades motoras finas.

DIMENSIÓN SOCIAL

Tabla 6

Juegos creativos que realiza la docente para desarrollar la dimensión social en los niños

Ítems	Lo realiza siempre	Lo realiza a veces	No lo realiza
▪ ¿Cómo promueve la interacción social de los niños?		x	
▪ ¿Cómo involucra a los padres de familia en los juegos que realizan sus hijos en la institución educativa?			x

Nota: Resultados de la entrevista aplicada a la docente de aula.

Elaboración: Propia.

Respecto a la interacción social de los niños, la docente menciona que para promoverlo realiza trabajos en equipo, también mediante canciones, bailes en grupos, en parejas, exposiciones, juegos grupales (el lobo, la mancha, los pollitos y el gavilán) y socializando experiencias de aprendizaje, esto lo realiza en la institución educativa y sin involucrar a los padres de familia.

DIMENSIÓN CREATIVA

Tabla 7

Juegos creativos que la docente realiza para motivar el interés de los niños

Ítems	Lo realiza siempre	Lo realiza a veces	No lo realiza
▪ Con qué frecuencia propone juegos creativos para que realicen sus niños.		x	
▪ Se involucra usted en los juegos que propone a los niños.			x
▪ Tiene preferencia por alguna área para crear juegos	-	-	x

Nota: Resultados de la entrevista aplicada a la docente.

Elaboración: Propia.

Según las respuestas dadas por la docente encontramos que a veces propone juegos creativos para que realicen los niños. Asimismo, menciona que no se involucra en los juegos que propone, señalando que, si lo hace, interfiere el desarrollo creativo y autónomo de los niños. En cuanto a la preferencia de alguna área para crear juegos, la docente no tiene preferencia por ninguna área en especial. En consecuencia, se confirma el aburrimiento y desinterés observado en los niños cuando realizan las distintas actividades propuestas.

4.2. PROPUESTA PEDAGÓGICA

Se formuló la propuesta pedagógica denominada “Propuesta de juegos creativos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén”.

4.2.1. Fundamentación de la propuesta

La propuesta de juegos creativos como estrategia didáctica responde a necesidades de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz, que tienen habilidades motoras finas poco desarrolladas relacionadas con la coordinación ojo-mano, expresiones faciales, coordinación fonética y sensoriales. Ordoñez (2018), señala que el uso de juegos didácticos en el hogar contribuye al desarrollo de la motricidad fina en los niños.

El objetivo de la propuesta es presentar un repertorio de juegos creativos como estrategia didáctica que apoyará el desarrollo de la motricidad fina. Estos juegos complementarán las pocas técnicas que actualmente emplean los maestros de inicial, apoyando el desarrollo de la motricidad fina y fomentando

la imaginación, la creatividad, el trabajo en equipo y la convivencia democrática.

El desarrollo de la motricidad fina generalmente abarca todas las áreas del plan de estudios de la primera infancia, pero está directamente relacionado con las áreas sociales y psicomotoras individuales. Por lo tanto, es imperativo que los docentes tengan en cuenta las necesidades y características de los niños relacionadas con su desarrollo cognitivo, social, emocional y motor en sus actividades planificadas.

La propuesta pedagógica en relación al área personal social permitirá articular las competencias “construye su identidad” y “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” en el área psicomotriz. Esto se demuestra con el hecho de que los niños pueden peinarse, cepillarse los dientes, lavarse las manos y vestirse solos, entre otras cosas, de manera independiente.

Se considera que el uso de juegos creativos al comienzo del desarrollo de un niño es crucial porque, además de promover el desarrollo de las habilidades motrices finas, también permite que los niños expresen y controlen sus emociones mientras participan en diversas actividades de juegos e interacciones sociales. Damián (s.f.) menciona que el juego está pensado como una forma crucial para que los niños construyan relaciones con los demás, permitiéndoles encontrar nuevas emociones, sensaciones y sentimientos.

La propuesta de juegos creativos es una estrategia fundamental para crear un aprendizaje significativo para los niños. Además, promueve la socialización, la práctica de valores y las actitudes necesarias para desenvolverse con respeto en el propio contexto y también mejora las relaciones interpersonales.

Esta propuesta sirve como guía para que los educadores del nivel de educación inicial utilicen el juego creativo como una estrategia que posibilite el desarrollo tanto de la motricidad fina como de otras habilidades. Asimismo, es importante que las docentes trabajen de manera conjunta con los padres de familia a través de talleres en los que se les brinde información sobre la importancia de desarrollar la motricidad fina a través de juegos creativos, además brindar orientaciones de la aplicación de dichos juegos en casa.

4.2.2. Objetivos de la propuesta

4.2.2.1. Objetivo general

Proponer un conjunto de juegos creativos como estrategia didáctica para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz - Jaén, en el año 2022.

4.2.2.2. Objetivos específicos

Orientar el proceso de planificación curricular incorporando juegos creativos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz - Jaén, en el año 2022.

Orientar el proceso metodológico para la implementación y ejecución de juegos creativos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz - Jaén, en el año 2022.

4.2.3. Hipótesis

Si se usa juegos creativos como estrategia didáctica se mejorará el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz.

4.2.4. Descripción de la propuesta, orientaciones y actividades

Esta propuesta sirve como guía para los educadores que comienzan a utilizar el juego creativo como estrategia para desarrollar la motricidad fina y otras habilidades.

Según el Currículo Nacional (2016), en el enfoque de la corporeidad, sostiene que el cuerpo es un proceso de construcción del ser de la persona. Nuestra propuesta pretende fomentar no solo el desarrollo de la motricidad fina sino también el de la autonomía, la identidad, la autoestima y toma de decisiones. Dado que los niños desarrollarán sus habilidades motrices finas, pensamiento crítico y habilidades para resolver problemas a través del juego creativo, se cree que es una actividad viable. Estas habilidades serán útiles tanto en situaciones prácticas como en las actividades del día a día.

En las instituciones educativas, los docentes deben considerar al juego como una estrategia fundamental que les permita variar sus métodos de enseñanza, asimismo, fomentar en los niños una variedad de habilidades. La propuesta de juegos creativos se puede desarrollar a través de talleres, permitiendo que los docentes los tengan en cuenta dos veces por semana en sus planes de clase. Dependiendo del desarrollo o las dificultades de los niños, este proceso puede repetirse después de tres o cuatro semanas en relación a su mejora de motricidad fina.

Se potenciará el desarrollo de la motricidad fina de los niños mediante la planificación de juegos creativos. Los maestros deben considerar los intereses, las necesidades, las características y el contexto de los niños al planificar porque la planificación es un proceso dinámico, flexible y abierto. Los maestros deben considerar los siguientes aspectos al incorporar juegos creativos en el plan de estudios:

- Seleccionar y analizar las competencias y capacidades que se desarrollarán en los niños de los programas curriculares de educación inicial.
- Tener en cuenta los espacios físicos (dentro y fuera del aula) donde se desarrollará el juego creativo. La seguridad física y mental del niño debe ser considerada aquí.
- Selección y previsión de materiales utilizados en el juego (seguridad, resistencia, golpes duros, etc.)
- Considerar cuánto tiempo tomará cada juego.

Por otro lado, los docentes deben considerar las diversas fases que se tendrán en cuenta durante la ejecución de los juegos creativos.

- Asamblea: proceso para reunir a los niños y explicar el juego que se jugará y repasar las reglas y acuerdos que se considerarán durante su ejecución. Además, en este momento se recogen sus conocimientos previos, inquietudes o sugerencias sobre el juego.
- Exploración de materiales: incluye presentar los materiales con los que trabajará el niño y comentar cómo se utilizan en el juego. Además, este

momento es fundamental para que el niño conozca las propiedades de los materiales utilizados.

- Explicación del juego: en este punto, el profesor anuncia el título y el objetivo del juego. Los acuerdos también se hacen recordar en este momento y estos deben ser respetados. Luego se explica la progresión del juego y cómo jugar individualmente o en equipo.
- Ejecución del juego: los niños se reúnen para jugar el juego creativo y el maestro primero hará una demostración.
- Verbalización: este es el momento para que los niños expresen lo que han logrado, las dificultades que encontraron al participar en el juego y las emociones que sintieron en el juego.
- Evaluación: después de desarrollar el juego, el maestro reflexiona sobre el desempeño del juego para identificar los logros y las dificultades exhibidas por el niño.

4.2.5. Presentación de los juegos creativos:

Se presenta un conjunto de juegos creativos, para cada uno de ellos se presenta: objetivos, materiales a usar, procedimientos de elaboración del material y desarrollo de los juegos.

4.2.5.1. Juegos de circuitos

Los juegos de circuitos son secuencias de actividades con diferentes retos que los niños deben realizar siguiendo un orden establecido, iniciando desde un punto de partida y pasar por todas las demás actividades hasta completar todo el circuito. Crear un juego de motricidad fina en base a circuitos, permite a los niños mejorar la coordinación óculo-manual, la concentración, precisión y dominio de los músculos de las manos y los dedos. En estas actividades, además de la motricidad fina se trabajará el desarrollo cognitivo, visual y auditivo.

A. Juego: el tablero de las prendas de vestir

a) Objetivo: fortalecer el desarrollo de la motricidad fina (coordinación óculo- manual) al realizar diferentes actividades de su vida cotidiana de manera autónoma.

b) Materiales a utilizar: una plancha de cartón, un cierre, botones, correa, pasadores de zapatillas, témperas y tela.

c) Procedimiento de elaboración del material: para elaborar el material se procede a dibujar el modelo de un pantalón, casaca, camisa y zapatilla, cada una de estas prendas se pintará con el color de su preferencia. Luego, al pantalón se le agrega una correa, a la camisa se coloca una tela con botones, a la casaca un cierre y a la zapatilla se le realiza huecos para colocar los pasadores.

d) Desarrollo del juego

- En asamblea se comunica el nombre del juego y el objetivo a lograr. Se establecen acuerdos del juego, por ejemplo: permanecer en la fila y esperar su turno para participar.

- Mostrar el material, dejando que ellos exploren libremente observando y manipulando. Los niños opinan lo que se puede hacer con los materiales que observan.

- Tomando en cuenta las ideas de los niños, se explica el desarrollo del juego. Se forman dos equipos equitativos y se ubican en filas.

- Cada fila tendrá un tablero de prendas de vestir. A la orden de la docente el primer niño (a) de cada fila iniciará el circuito según corresponda.

- El circuito inicia atando o desatando los pasadores de las zapatillas, abrochar o desabrochar la correa del pantalón, abotonar o desabotonar la camisa y finalmente subir o bajar el cierre de la casaca según corresponda.

- Cuando termina el circuito, el niño se ubicará al final de la fila para que el siguiente compañero continúe el juego.

- Finalmente, opinan sobre el juego realizado, respondiendo algunas preguntas como: ¿cómo estuvo el juego? ¿fue fácil o difícil realizarlo?, ¿cómo lograste completar el circuito? ¿cómo te sentiste al realizar el juego?

B. Juego: circuito de enrollados con hilo.

a) Objetivo: mejorar el desarrollo de la motricidad fina al realizar movimientos de coordinación de manos y muñecas al jugar en el circuito de

enrollados con hilo.

b) Materiales a utilizar: hilo pabilo, cartón, cinta de embalaje, dibujo de personaje animado, témperas, plumón indeleble, conos de papel higiénico, botella descartable, baja lenguas y cono de papel servilleta. Todos los materiales a usar deben ser reciclados.

c) Procedimiento de elaboración del material: para elaborar el primer desafío “el payaso glotón”, se necesita dibujar un payaso o personaje del tamaño de su preferencia, luego se pega sobre un cartón y se recorta por el contorno de la imagen, seguidamente se perfora un agujero en la boca por donde pasará la lana (tallarines).

El segundo desafío es “la carrera de la tortuga”; para ello se necesita dibujar una tortuga en un cartón y para su caparazón se recortará una botella descartable, se pintará con témpera, luego se pegará sobre el cuerpo de la tortuga dibujada, por último, hacer un orificio en la boca de la tortuga para amarrar el hilo que le permitirá al niño enrollarlo y acercar a la tortuga hacia la meta.

El tercer desafío es “colocando el sombrero al muñeco”, para ello se adornará un cono de papel servilleta en el que se realizará un muñeco, luego elaborar un sombrero de un vaso descartable el cual tendrá un agujero en el centro y será colocado en la cabeza del muñeco.

d) Desarrollo del juego

- Se reunirán en el espacio seleccionado en una asamblea para dialogar sobre el juego creativo y también se establecen acuerdos que se deberán asumir durante el juego. Rescatar sus saberes previos sobre ello y posibles dificultades que se puede presentar para poder realizarlo.

- Luego, se dará a conocer el nombre del juego y el objetivo que se quiere lograr con este.

- Se explicará en qué consiste el juego: los niños deberán pasar 3 desafíos: en el primer desafío “el payaso glotón”, un niño de cada fila tendrá que enrollar la lana en la baja lengua hasta la señal de color.

- Luego, pasará al otro desafío “la carrera de la tortuga” donde tiene que

enrollar el hilo para acercarse a la tortuga hasta la meta señalada, esta avanzará según como el niño enrolle el hilo.

- En el tercer desafío “colocando el sombrero al muñeco” tendrá que enrollar el hilo hasta colocar el sombrero al muñeco. Culminado los 3 desafíos, se ubica detrás de su fila. El que termina primero será el ganador.

- Para iniciar con el juego, el primer niño de cada fila comenzará a pasar por los desafíos según lo explicado anteriormente, cuando termine se ubicará al final de la fila y da el pase al siguiente compañero de su equipo. De esa manera hasta que participen todos los niños.

- Al finalizar, se reunirán en asamblea para reflexionar sobre el juego e identificar cuáles han sido sus logros y dificultades al realizarlo.

C. Juego: me divierto jugando en el circuito de la pesca

a) Objetivo: fortalecer la coordinación óculo-manual al realizar distintos movimientos con los músculos de las manos y dedos.

b) Materiales a utilizar: 8 recipientes medianos, 8 vasos, ligas, tapas, esponja, agua, palito de anticucho, pinza, cucharitas, boliches, colorante y 8 sillas.

c) Procedimiento de elaboración del material: se acondiciona el espacio para realizar el juego del circuito. Se forman dos filas con 4 sillas en cada una, luego se colocan 4 recipientes con agua. En el primer recipiente irán tapas de botella, las que serán sacadas por los niños haciendo uso de ganchos de ropa. El segundo recipiente contendrá ligas de cabello y estas van a ser pescadas con palitos de anticucho. En el tercer recipiente habrá boliches para que sean extraídas con cucharas pequeñas y en el último recipiente habrá esponjas donde los niños tendrán que exprimir el agua hasta llenar el vaso, al lado de cada recipiente habrá un vaso vacío y los niños depositarán el agua y cada objeto que pescan.

d) Desarrollo del juego

- Reunidos en asamblea se comunica la denominación y el objetivo del juego. Además, se acordarán las normas las cuales serán respetadas por los niños.

- Se mostrará los materiales a los niños para que lo observen, exploren y mencionen algunas alternativas de cómo lo podrían utilizar.
- Luego de escuchar y recoger las ideas de los niños se explicará las reglas y el procedimiento del juego del circuito, para ello se formarán dos grupos los cuales estarán formados en filas.
- En cada una de las dos filas se colocarán 4 sillas y en cada una de estas se colocarán 4 recipientes con agua.
- El circuito consistirá en que el primer niño de cada grupo deberá realizar las siguientes acciones: iniciará con el primer recipiente que contiene tapas de botella, las cuales serán sacadas haciendo uso de ganchos de ropa.
- Cuando el niño termine de realizar la acción con el primer recipiente dará pase al siguiente compañero de la fila y este deberá dirigirse al segundo recipiente el cual contendrá ligas de cabello, estas van a ser pescadas con palitos de anticucho.
- A continuación, el niño que sigue en la fila se dirigirá al tercer recipiente y deberá extraer boliches las cuales estarán sumergidas en una tina con agua, para ello utilizará cucharas pequeñas.
- En el último recipiente habrá esponjas y agua, donde el niño tendrá que exprimir el agua hasta llenar un vaso, al lado de cada recipiente habrá un envase vacío; donde los niños depositarán el agua y cada objeto que pescan.
- Cuando los 4 primeros niños de cada fila terminen con cada uno de los recipientes del circuito, se les comunicará a los siguientes niños que el procedimiento del juego será el mismo hasta culminar con el último de cada fila.
- Los objetos que pescarán serán 5 de cada recipiente. El juego será logrado con éxito si todos los niños participan en cada uno de los desafíos del circuito y todos serán felicitados.
- Al finalizar, en asamblea se recoge las opiniones de los niños de cómo les pareció el juego y si les gustaría volver a jugar.

4.2.5.2. Juegos de coordinación óculo manual

La coordinación óculo-manual es una acción que requiere del uso de las

manos y los ojos. Por lo tanto, es importante que se brinde una estimulación mediante actividades lúdicas simples, como los juegos de encaje, ensartados, enrollados, el rompe cabezas, entre otros, los cuales permiten a los niños fortalecer los músculos de las manos, la muñeca, el brazo y antebrazo y así poder mejorar su coordinación (Chumacero, 2018).

Por ello, es importante utilizar juegos que impliquen la coordinación óculo-manual ya estos permiten a los niños utilizar simultáneamente las manos, los ojos y desarrollar habilidades motrices finas más complejas. Además, los niños al participar en los juegos de coordinación van a tener mayor dominio y habilidad para realizar distintas actividades y manualidades.

A. Juego: jugando con las cucharitas

a) Objetivo: desarrollar la coordinación y precisión al realizar movimientos con las manos.

b) Materiales a utilizar: cucharas, pompones pequeños, mesa, caja pequeña y vasos de yogurt reciclados.

c) Desarrollo del juego

- En asamblea dialogarán sobre lo que se desarrollará, primero se comunicará el nombre del juego y el objetivo. Durante el diálogo, se establecen las normas acuerdos que se tendrán en cuenta desde el inicio y término del juego, por ejemplo: no empujarse mientras esperan su turno, entre otros.

- Luego se presentará los materiales para que los niños puedan observarlos y explorarlos, después de ello se recogerán sus saberes previos sobre lo que se realizará en el juego.

- Se explicará en qué consiste el juego: primero se ubicará al costado de la mesa cucharas y una caja con pompones pequeños los cuales van a ser trasladados por los niños de la siguiente manera.

- Se formarán dos equipos y se les comunica el tiempo de juego, luego se ubicarán cada equipo al costado de la mesa y cada niño coge su cuchara. Para dar inicio al juego, el primer niño de cada equipo va a coger un pompón, colocarlo en su cuchara y pasarlo a su compañero; este continuará pasándolo al

siguiente hasta que llegue al quinto último niño, el cual va a colocar el pompón en el vaso. Al finalizar el tiempo de juego se contará la cantidad de pompones recolectados en el vaso.

- Al finalizar, se felicita a los equipos por su participación y en asamblea reflexionarán sobre los logros y dificultades que tuvieron durante el juego.

B. Juego: cosechando naranjas

a) Objetivo: desarrollar la motricidad fina, la concentración y la coordinación óculo-manual.

b) Materiales a utilizar: cartón reciclado, imagen de naranjas, botellas descartables y témpera.

c) Procedimiento de elaboración del material: para elaborar el material se debe recortar el cartón en forma de un árbol y pintarlo, luego recortar botellas descartables y solo utilizar los picos de las botellas y pegarlos en el árbol y en las tapas se pegarán la imagen de naranjas.

d) Desarrollo del juego

- Los niños estarán reunidos en asamblea para que escuchen el nombre del juego y el propósito que se quiere lograr. También en este momento se realizan los acuerdos o normas que tendrán que cumplir durante el juego.

- Se les presentará el material para que lo manipulen y den a conocer sus saberes previos y lo que creen que se realizará.

- Luego de que los niños hayan manipulado el material se explicará en qué consiste el juego.

- El juego tendrá dos momentos: primero los niños van a imaginar que están cosechando naranjas y cada uno tendrán que desenroscar solo dos tapas de botellas y colocarlo en una canasta. El segundo momento consistirá en que cada niño vuelva a enroscar dos tapas de botella en el árbol.

- Para dar inicio al juego se pegarán los dos árboles de naranjas en la pared y los niños deberán formar dos equipos y ubicarse en dos filas. Asimismo, con un marcador o una tiza se trazará una línea, la cual estará ubicada a 1 metro de distancia de los árboles.

- Los niños estarán ubicados detrás de la línea y cuando escuchen el sonido del silbato los dos primeros niños de cada fila saldrán al frente y desenroscarán dos tapas de botellas y lo ubicaran en una canasta, la cual estará ubicada al costado del cada árbol.
- Cuando terminan de cosechar las dos naranjas, regresan, dan una palmada a la mano de su compañero que continúa y se ubican al final de la fila. La misma dinámica de juego será aplicada para todos los niños.
- Cuando ambos equipos terminen, se preguntará cuál equipo fue el que logró terminar primero. Luego, nuevamente se ubican en fila para iniciar a enroscar las tapas de botella en el árbol.
- Se les recuerda que es la misma dinámica de juego, pero esta vez van a enroscar dos tapas hasta que el árbol esté como en un inicio. Al sonido del silbato los niños de ambos equipos inician con el juego.
- Cuando terminen, se les preguntará si desearían seguir jugando para que se repita otra vez el juego. También se puede dar otras sugerencias de cómo jugarlo. Por ejemplo: pueden competir en parejas o también de acuerdo a las ideas de los niños de cómo les gustaría jugar, es decir, se hará en coordinación con ellos.
- Al finalizar se aplaude felicitándolos por sus participaciones y entregándoles un premio a cada niño, puede ser una estrellita o una carita feliz.
- En asamblea, se recoge las opiniones de los niños de cómo les pareció el juego y si les gustaría volver a jugar.

C. Juego: alimentando la abejita

- a) Objetivo:** fortalecer el desarrollo de la motricidad fina (coordinación óculo-manual) al equilibrar sus movimientos de las manos.
- b) Materiales:** plancha de cartón, diseño de flor y una abeja (de preferencia en hoja A3), canicas.
- c) Procedimiento de elaboración del material:** para elaborar el material se procede a recortar el cartón en forma rectangular que sirve como base del tablero, también se debe recortar cintas de cartón aproximadamente de 3 a 4 cm para pegar en el contorno de este. Luego, se pega o dibuja la imagen de una flor

en la parte inferior del tablero (lado izquierdo) lo cual el contorno del centro de la flor también se le pegará cintas de cartón. En la parte superior del tablero (lado derecho) se dibuja o pega la imagen de una abeja, asimismo, se procede a dibujar un camino curvado desde la flor hasta la abeja. Además, se debe hacer agujeros en forma de círculos y debajo de cada uno pegar la mitad de botellas descartables eligiendo la parte superior ya que esto permitirá desenroscar la tapa para sacar las canicas que caen a los obstáculos.

d) Desarrollo del juego

- En asamblea se dará a conocer el nombre del juego y el objetivo, también se establecen acuerdos que se deben asumir.
- Se mostrarán los tableros y las canicas, luego se explicará cómo se desarrollará el juego.
- El juego consiste en desplazar las canicas desde la flor hasta la abeja sin dejarlos caer en los agujeros de obstáculos que estarán ubicados en diferentes partes del tablero. A cada niño se entregará 3 canicas, por lo tanto, tendrá tres intentos.
- Para realizar el juego los niños deberán formar 4 equipos y ubicarse en diferentes espacios del aula. Luego, de cada equipo saldrá un participante y se ubicarán al frente de los tableros y se les entregará 3 canicas.
- Los cuatro primeros niños tendrán que coger el tablero y colocar la canica en el centro de la flor.
- Los niños tendrán que mover el tablero de manera equilibrada para desplazar la canica desde la flor hasta la abeja sin dejar que esta caiga por los agujeros que estarán como obstáculos. Cada niño tendrá 3 intentos.
- Después de los tres intentos deberá entregar el tablero a otro compañero de su equipo, a la vez mencionará cuántas canicas cayeron en los agujeros de obstáculos y cuántas llegaron a la abeja.
- Luego de que todos los niños de los equipos hayan participado se repetirá el juego. Esto dependerá del tiempo y del interés que tengan los niños.
- Después de realizar el juego reflexionan sobre los logros y dificultades que han tenido para desplazar la canica.

D. Juego: encestando pelotas

a) Objetivo: desarrollar la coordinación y precisión al realizar movimientos con las manos.

b) Materiales: 2 mesas, botellas recicladas, recipiente con pelotas de colores.

c) Desarrollo del juego

- Antes de iniciar el juego se reunirán a los niños en asamblea para establecer normas, mencionar el nombre del juego y el objetivo.

- Se presentará los materiales para que los niños lo observen, exploren y mencionen alternativas de cómo podrían ser utilizados en el juego.

- Luego de escuchar las opiniones de los niños se mencionará la explicación del juego, para ello se establecerán dos equipos los cuales estarán formados en dos filas.

- Al frente de cada fila se ubicará una mesa con cajas pequeñas de colores (rojo, azul, verde y amarillo) que estarán pegados delante de la mesa y al costado un recipiente de pelotas con los mismos colores antes mencionados.

- Luego se les mencionará que los primeros niños de cada equipo darán inicio al juego de encestando de pelotas al sonido de un silbato.

- El juego consistirá en que los niños se ubiquen a 1m de distancia de la mesa cada niño, deberá tomar del recipiente 4 pelotas con los colores antes mencionados e intentará encestar teniendo en cuenta el color que corresponda.

- Después de la participación de los primeros niños estos se colocarán al final de la fila para darle el pase al siguiente compañero y así sucesivamente participarán todos, cada uno de ellos solo tendrán un intento con las 4 pelotas.

- Las pelotas que caigan al piso serán recogidas por un niño que ha sido asignado con anticipación para cada mesa. Esta misma función será rotativa para que de esa manera todos recojan las pelotas y encesten. Al culminar el juego se les felicitará a todos los niños.

- Al final del juego la maestra dialoga con los niños sobre el juego que realizaron y ellos comenten sus logros, dificultades que tuvieron y si les agradaría volver a repetirlo o no.

4.2.5.3. Juegos sensoriales

Son actividades que fortalecen los sentidos de los niños y en el nivel inicial son de gran importancia porque promueven experiencias sensoriales que potencializan su desarrollo integral. Además, son utilizados como una herramienta didáctica para que desarrollen y fortalezcan sus sentidos como: la vista, el olfato, el tacto, el gusto y el oído. También, realizar juegos sensoriales les permite experimentar distintas sensaciones, disfrutar y divertirse. Asimismo, a través de estos reconocen características físicas de los objetos y de los recursos del entorno.

A. Juego: buscando los objetos perdidos en la espuma

a) Objetivo: reconocer las características de los objetos a través del tacto.

b) Materiales a utilizar: 5 tinas (según los grupos organizados), jabón, objetos (animales de goma, pelota, taza, cuchara, tetera, esponja, tapas de botella, piedritas, lija, figuras geométricas).

c) Desarrollo del juego

- Se reunirán en el patio en una asamblea para dialogar sobre el juego creativo y también para plantear algunos acuerdos que se deben asumir durante el juego. Rescatar sus saberes previos sobre ello y posibles dificultades que se puede presentar para poder realizarlo.
- Asimismo, se dará a conocer el nombre del juego y el objetivo que se quiere lograr con este.
- Se explicará el juego: consiste en preparar espuma de jabón en las tinas, las cuales se deben ubicar en una fila e introducir los mismos objetos en cada una de ellas.
- Se mostrará el objeto que se va a buscar dentro de la espuma y uno de cada equipo se acerca a observarlo y tocarlo.
- A la cuenta de tres, ellos deben buscar en las tinas el objeto con las mismas características del que se ha mostrado.
- Para dar inicio al juego cada equipo elegirá a un niño quien introducirá sus manos en la espuma para buscar el objeto. Tendrán 1 min y luego dará pase

al siguiente compañero de su equipo.

- Al haber participado todos los niños del equipo se reunirán en una asamblea para reflexionar sobre los logros y dificultades que han tenido para encontrar los objetos en la espuma.

B. Juego: el pulpo sensorial

a) Objetivo: identificar las texturas de los objetos a través del sentido del tacto.

b) Materiales a utilizar: objetos con diferentes texturas (suave, áspero, duro), recipiente, cartón, vasos descartables, témperas, cono de cartón, bajalenguas, silicona.

c) Procedimiento de elaboración del material: se dibuja en el cartón la cara y parte del cuerpo del pulpo, luego se pinta con témperas con colores llamativos. Una vez listo el dibujo se recorta y se pega en el cono de cartón, pero antes de pegar el dibujo, en el cono se realiza unos pequeños orificios para que se pueda pegar los baja lenguas que representan los tentáculos del pulpo. Después, se pega el cono en una base dura de cartón para que sea resistente y tenga equilibrio. Al final, se coloca vasos descartables en la punta de cada tentáculo para que se introduzcan los objetos que corresponden y en el costado también estará una muestra de la textura que el niño tendrá que identificar.

d) Desarrollo del juego

- Primero formarán una asamblea donde se comunicará el nombre del juego y el objetivo. Luego se mostrarán los materiales para que los niños puedan explorarlos.

- Asumirán acuerdos que se tendrán en cuenta durante el juego, por ejemplo: esperar su turno sin empujar al compañero y permanecer en las filas.

- Luego, se les explicará en qué consiste el juego: un niño de cada equipo empezará el juego utilizando sus manos para palpar la textura del primer tentáculo del pulpo, después de manipular dicho objeto comenzará a buscar en el recipiente que tendrá a un costado en el cual habrá muchos objetos con diferentes texturas, el niño empezará a buscar la misma textura que manipuló anteriormente.

- Después de haber identificado la textura del objeto lo introducirá dentro del vaso que se encuentra en cada tentáculo. Cuando el niño terminé de realizar dicha acción le cederá el pase a su siguiente compañero con choque de manos y él se colocará al final de la columna, el segundo niño tendrá que repetir las mismas acciones que su compañero realizó anteriormente.
- De esa manera, cada niño de cada equipo realizará las mismas acciones sucesivamente hasta completar el juego.
- Una vez explicado el juego, los niños formarán dos equipos y se colocarán en cada mesa donde habrá un pulpo con varios tentáculos de cartón y dar inicio al juego.
- Al final del juego, se comprobará si los equipos han identificado correctamente las texturas. Además, se felicitará las participaciones y dialogarán sobre los logros y dificultades que obtendrán.

4.2.5.4. Juegos fonéticos y faciales

Lo fonético y facial se relacionan, por ende, los juegos que se proponen para estas dimensiones tienen la finalidad de fortalecer los músculos de la cara para que los niños tengan la facilidad de comunicarse expresar fácilmente distintitos sentimientos y emociones, ya que las expresiones que manifiestan los niños brindan a las docentes múltiples mensajes. También cabe recalcar que la motricidad facial se complementa con lo gestual, ya que ambos se centran en la realización de gestos, movimientos y expresiones de la cara.

A. Juego: el gol

a) Objetivo: desarrollar la motricidad facial y fortalecer los músculos finos de la cara.

b) Materiales a utilizar: planchas de cartón, cúter, silicona en barra, pistola de silicona, témperas, cañitas de plástico, pelotitas pequeñas.

c) Procedimiento de elaboración del material: para elaborar el material se procede a recortar una pieza de cartón con las medidas de 40 cm de largo y 24 cm de ancho que servirá como base del tablero de la cancha deportiva. Luego, se debe recortar una cinta de cartón de 3 cm de alto y pegar con silicona en el contorno del tablero. Se dibuja las líneas respectivas dentro de la cancha

deportiva, también en el lado de los arcos se realizará un agujero por el cual tendrá que pasar las pelotas.

d) Desarrollo del juego

- En asamblea se comunicará el nombre del juego y el objetivo. Además, se establecen acuerdos.
- Luego se mostrarán los materiales para que los niños puedan explorarlos.
- Se menciona la explicación del juego, el cual consiste en que los niños coloquen una pelotita en el centro del tablero y tienen que soplar con el sorbete para que esta pueda ingresar en el orificio y se genere el “gol”, de esa manera se realizará el mismo procedimiento con todas las pelotitas.
- Para dar inicio al juego cada pareja se ubica en el lugar establecido por la docente y reparte 5 pelotitas a cada pareja, al toque del silbato inicia con el juego.

Luego de haber participado en el juego los niños socializan cómo se han sentido, asimismo reflexionan sobre las dificultades y logros que han tenido en el desarrollo del juego.

B. Juego: la ruleta fonológica

- a. Objetivo:** desarrollar la motricidad fonética al emitir sonidos de las consonantes.
- b. Materiales a utilizar:** cartón, picos de botella, imágenes de animales u objetos, tapas de botella, silicona, caja sorpresa.
- c. Procedimiento de elaboración del material:** se dibuja un círculo en el cartón para elaborar la ruleta, luego se dibujan las divisiones de la ruleta y se pintará cada uno de esos espacios de diferentes colores. También, en cada uno de esos espacios se pegará los picos de botellas y se enroscará las tapas en las cuales se colocará imágenes de algunos objetos o animales, teniendo en cuenta que esas palabras empiecen con consonantes fáciles para que los niños puedan identificar rápidamente. Por último, se forrará una caja de cartón, en dicha caja se colocarán las tapas de botellas.

d. Desarrollo del juego

- Primero formarán una asamblea para establecer algunos acuerdos, se comunicará el nombre del juego y el objetivo. Luego se mostrará el material a los niños para que lo puedan explorar.
- Se explicará en qué consiste el juego: los niños estarán sentados en asamblea y luego la maestra pedirá la participación de un niño voluntario para que gire la ruleta.
- El niño tendrá que enroscar la tapa de la imagen que le salió en la ruleta y con la ayuda de la docente deberá identificar y pronunciar la consonante. Por ejemplo, las consonantes a utilizar con sus respectivas imágenes para la pronunciación podrían ser lápiz (l), pelota (p), casa (c), mano (m), dado (d), etc.
- Al finalizar, los niños se reúnen en asamblea para reflexionar sobre los logros y dificultades obtenidos durante el juego.

C. Juego: licuando vocales

- a) Objetivo:** fortalecer los músculos de la cara y las cuerdas vocales.
- b) Materiales:** 1 botella reciclada, 3 tapas de botella, cartón o cartulina, depósito de ayudín reciclado, tarjetas con vocales, témpera, silicona.
- c) Procedimiento de elaboración del material:** el material es opcional se puede utilizar una licuadora de juguete o elaborarla. Para elaborar el material (licuadora) se corta la parte inferior y superior de la botella, se pinta el depósito de ayudín con témpera que servirá como base de la licuadora al pegar la botella, asimismo se pega 2 tapas de botella con la letra R y RR en la base que simulará ser los prendedores de la licuadora. Para elaborar la tapa de la licuadora se necesita el molde de un círculo en cartón según el tamaño de botella que se utilice y se pega 1 tapa de botella en el centro del círculo. Para el aza se recorta una tira de cartón y se pega ambos extremos en la botella. Las tarjetas de las vocales son escritas con plumón en cartulina.
- d) Desarrollo del juego**
 - En asamblea se dará a conocer el nombre del juego y el objetivo, también se establecen acuerdos que se deben asumir.

- Se muestra a los niños la licuadora para que lo observen y exploren, se les explica el desarrollo del juego en la cual ellos tienen que colocar a la licuadora tarjetas con las vocales e ir pronunciándolas de manera rápida o lenta, según el licuado.
- Los niños se colocarán en semicírculo frente a la licuadora, un niño voluntario sale al frente y simula prender la licuadora con el sonido de la R.
- Luego se le muestra las tarjetas con las vocales y él tiene que escoger una tarjeta y colocarla en la licuadora y presionar el botón de las dos RR que va comenzar a licuar el sonido de la tarjeta que escogió.
- Todos los niños comienzan a vocalizar el sonido de la vocal que se está licuando, lo hacen de manera fuerte y/o suave, rápido o lento. Según lo indique el niño que está al frente con ayuda de la maestra.
- Los niños pueden ir eligiendo a otro compañero para que licúen otra vocal y al final empiecen a combinar las vocales y así realizar los sonidos.
- Al finalizar el juego, los niños se reúnen en una asamblea y dialogan de cómo les ha parecido, si ha sido fácil o difícil. Comentarán sus logros y dificultades y de cómo podrían mejorarlo.

D. Juego: cámara fotográfica

- a) Objetivo:** desarrollar la motricidad facial y fortalecer los músculos finos de la cara al imitar diferentes emociones.
- b) Materiales a utilizar:** cámara fotográfica de juguete o real, paletas de rostros con diferentes emociones, pelota de trapo.
- c) Desarrollo del juego:**
 - En asamblea se comunicará el nombre del juego y el objetivo. Además, se establecen acuerdos.
 - Se mostrarán los materiales a los niños para que lo exploren.
 - Luego se les menciona la explicación del juego: consiste en que los niños se sienten formando un círculo, a continuación, se colocará en el centro un cartón conteniendo paletas de rostros con diferentes emociones.
 - La docente da inicio al juego con la dinámica la papa se quema para ello

dará una pelota de trapo a un niño que lo irá pasando al compañero que sigue, así sucesivamente hasta escuchar la palabra “se quemó”, luego el niño que se quede con la pelota en sus manos tomará del cartón una paleta con el rostro de la emoción.

- Después, teniendo en cuenta la emoción (triste, molesto, feliz, miedo, asombrado, etc.) el niño deberá contar una anécdota y seguido se le pedirá que realice la emoción que le ha tocado para tomarle una foto.

- Esta misma acción lo realizan todos los niños, finalmente al concluir el juego la docente les invita a reflexionar acerca de cómo se han sentido o mencionen algo que les haya sorprendido de sus compañeros.

CONCLUSIONES

Una vez analizado los diferentes resultados de la investigación se formulan las siguientes conclusiones:

- 1.** Los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Santa Beatriz” 62.0% logran reproducir sonidos que escuchan de su entorno y 58.0% usan mímicas cuando se comunican oralmente, sin embargo, la mayor dificultad se presenta al realizar movimientos de coordinación óculo-manual, 83.0% no logran recortar figuras con líneas curvas, 58.0% no trazan líneas rectas y curvas siguiendo un patrón, 62.0% presionan el lápiz al realizar diferentes trazos.
- 2.** La docente en el aula a veces utiliza juegos grupales (la mancha, el lobo, los pollitos y el gavián, canciones, prácticas deportivas) otras actividades como recortar, pintar, dibujar, trazar, encajar, embolillar, ella asegura que le han permitido desarrollar la motricidad fina, sin embargo, encontramos que dichas actividades son rutinarias causando desinterés en los niños lo que demuestra que su motricidad es deficiente.
- 3.** La selección y contextualización de juegos creativos es fundamental para generar aprendizajes y adquisición de diferentes habilidades motrices. Del mismo modo, permitirá que las docentes del nivel inicial tengan la oportunidad de variar sus métodos y estrategias de enseñanza con el fin de potenciar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años.

4. La propuesta de juegos creativos permite a los docentes del nivel inicial orientar el proceso de planificación curricular y metodológico incorporando juegos creativos como estrategia didáctica para despertar el interés de los niños y desarrollar su motricidad fina con facilidad.

RECOMENDACIONES

En base a los resultados obtenidos, se recomienda:

1. A las directoras de las instituciones educativas, implementar espacios para promover el desarrollo de la motricidad fina y juegos creativos en los niños ya que es fundamental para el avance del aprendizaje integral de los niños.
2. A la directora de la institución educativa Santa Beatriz, brindar capacitaciones a las docentes para concientizar la importancia de la motricidad fina y a la vez sea estimulada desde los primeros años de vida.
3. Las docentes de educación inicial deben seleccionar y contextualizar juegos creativos y/o actividades novedosas que contribuyan a la mejora de la coordinación óculo-manual en los niños, puesto que es importante para el desenvolvimiento autónomo en actividades diarias.
4. A las docentes del nivel inicial, orientar a los padres de familia a través de charlas y/o talleres para fomentar el desarrollo de la motricidad fina en sus hijos a partir de actividades diarias que se realizan en casa.
5. Los juegos creativos propuestos en esta investigación han sido seleccionados y contextualizados en base a las dimensiones coordinación óculo-manual, fonética, sensorial y facial, por lo que se recomienda aplicarlos de manera frecuente y alternada.

REFERENCIAS

- Boy, C. M. (2019). *Programa de técnica gráfico plástica, para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la IE San Gabriel en Trujillo–2018*. [Tesis para optar el título profesional de licenciada de Educación Inicial, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13509/MOTRICIDAD_FINA_BOY_CACHIQUE_CARLA_MILAGROS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chumacero, H. (2018). *Coordinación óculo manual en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 005 Santa Rosa Amelia Castillo Elías*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/18107/COORDINACION%c2%ac_%c2%acOCULO_MANUAL_PERCEPCION_VISUAL_CHUMACERO_%20MACHACUAY_HERMINIA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Chuva, P. (2016). *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo plásticas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Federico Gonzáles Suarez* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf>
- Colmenares, D.J., Duran, A., Rodríguez, L. F. y Vesga, M.F. (2022). *Importancia de la psicomotricidad en el desarrollo integral de los niños y niñas entre 2 a 5 años de la fundación Colombo Alemana “Caritas Felices” y del preescolar Cajasan Sotomayor*. [Trabajo de Grado para Optar el Título de Licenciada en Educación Infantil, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/16506/2022_Tesis_Maria_Vesga.pdf?sequence=1
- Damian, M. (sf). *Contextos, juegos y expresión de las emociones de los escolares: su importancia en el desarrollo psicológico y en la educación*. https://observatoriodelasfamilias.mimp.gob.pe/modulo/UNIDAD%20/UNIDAD%20_SESI%C3%93N%203/121-130.pdf
- Duque, Y. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial I en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019 – 2020* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20217/4/UPS-CT009105.pdf>
- Fernández, L y Maco, Y. (2018). *Características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa de Chiclayo* [Tesis de pregrado, Universidad católica Santo Toribio de Mogrovejo]. http://tesis.usat.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/20.500.12423/1920/TL_%20FernandezGutierrezLady_%20MacoSandovalYaqueline.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, 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 pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25687/APRENDIZAJE_JUEGOS_DIDACTICOS_FERNANDEZ_SANCHEZ_NOELINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ferrándiz, I. (2014). La inclusión del juego. *Revista de Educación Inclusiva*, 7 (1), 96-109. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/165/159>

- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6786>
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. <https://www.observatoriodeljuego.cl/wp-content/uploads/2018/05/el-juego-cooperativo-para-prevenir-la-violencia-en-los-centros-escolares.pdf>
- Landi, S. (2017). *Estrategias metodológicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016-2017*. Cuenca, Azuay. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/ups-ct007164.pdf>
- Laruta, P. (2019). *Desarrollo de la motricidad fina en niños/as de 4-5 años de la Institución Educativa Inicial N° 274 Laykakota de la ciudad de Puno* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/13135/Laruta_Gutierrez_Paulina.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lino, M y Meza, I. (2018). *Motricidad fina y su relación en la pre- escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1313/Motricidad%20fina%20y%20su%20relaci%c3%b3n%20en%20la%20pre-escritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, A. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel Pre- Kínder del jardín Copito de nieve*. [Tesis de pregrado, Universidad de Magallanes]. http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf
- Mamani, I. (2018). *Desarrollo psicomotor en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 611 San Julián de la ciudad de Juliaca, 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Peruana Unión - Juliaca]. https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/1758/Isabel_Tesis_Licenciatura_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mamani, R. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en la educación inicial* [Tesis pregrado, Universidad Mayor de San Andrés]. <https://repositorio.umsa.bo/bitstream/handle/123456789/10989/MTRF.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mamani, R. y García, Y. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno 2018* [Tesis de pregrado]. <https://es.scribd.com/document/445591117/Mamani-Yurica-Garcia-Yesenia#>
- Maravi, A. M. (2021). *Estimulación sensorial para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución educativa N°31463 San Jorge - Distrito Río Negro – Junín, 2021*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26230/ESTIMULACION_SENSORIAL_MARAVI_%20MEZA_%20ANA_%20MELVA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Mestanza, G. (2016). *Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños y niñas de la IEI N°302 de Súcota,*

- Cutervo-2016 [Tesis para obtener el grado de doctor en educación, Universidad César Vallejo].
<https://docplayer.es/86197746-Universidad-cesar-vallejo.html>.
- Morales, L. (2021). *Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N°2661 Señor de Los Milagros del Sur, en el distrito de Nuevo Chimbote-2019* [Trabajo de Titulación, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23023/COORINACION_FACIAL_MORALES_SOLIS_LILY_DEISY.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Moreno, P y Chinchilla, J. (2021). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad en niños y niñas de tres a cinco años del Hogar Infantil comunitario Florecitas del Municipio de Convención, Norte de Santander* [Propuesta para optar el título de licenciado].
<https://repositorio.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38095/2021patriciamorenojudychinchilla.pdf?sequence=1>
- Morocho, C. (2021). *Estrategias Lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019 –2020* [Trabajo de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf>
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura* [Tesis de pregrado, Universidad de Piura].
https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ordoñez, E. (2018). *Juegos didácticos manipulativos caseros basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 0247 “Conrado Caballero del Castillo” de Bello Horizonte, Pachiza, Mariscal Cáceres, San Martín 2018 de Huánuco Perú* [Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/5516?show=full>
- Piaget, J. (sf). *Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget*. <https://terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-Cognitivo-de-Piaget.pdf>
- Riveros, J. (2018). *Nivel de motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Virgen de Fátima” N°241 – Calca* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano].
https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/10578/Riveros_Florez_Jennifer.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Roca, E., y Candia A. I. (2019). *Desarrollo de la lateralidad a través de los juegos en los niños y niñas de la institución educativa inicial N°1118 de la comunidad de Chaquepay, distrito de Huarcocondo–Anta, 2018–Cusco 2018*. [Tesis para optar el título de segunda especialidad en Educación Inicial, Universidad Nacional San Agustín De Arequipa]. <https://1library.co/document/z1d5vdez-desarrollo-lateralidad-institucion-educativa-comunidad-chaquepay-distrito-huarcocondo.html>
- Santizo, V. (2018). *Manual de psicomotricidad fina y gruesa” “ver, tocar y aprender” para la fundación amigos de San Nicolás* [Sistematización de práctica profesional previo a la obtención del título y grado de Licenciada, Universidad Rafael Landívar Guatemala de la Asunción].
<http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrcd/2018/05/84/Santizo-Viviana.pdf>

- Sisalima, B & Venegas, M. (2013). *Importancia del desarrollo sensorial en el aprendizaje del niño* [Trabajo académico para la obtención del título de Licenciada en Psicología Educativa en la especialización de Educación Temprana, Universidad de Cuenca].
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3402/1/Tesis.pdf>
- Suntasig, L. (2017). *Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas con diferentes discapacidades de 3 a 4 años de edad en la Fundación de niños especiales San Miguel* [Informe de investigación, Universidad Técnica de Ambato].
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/23456789/26165/2/Proyecto%20de%20Investigacion%20%20Desarrolllo%20de%20la%20motricidad%20fin.pdf>
- Timón, L. M., & Hormigo, F. (2010). *El fútbol sala como contenido en la educación física escolar Juegos y actividades con implicación cognitiva para su desarrollo* (1ª ed.). España: Wanceulen editorial deportiva, S.L.
- Vera, J. (2018). *Estrategias para desarrollar la creatividad en los niños de etapa preescolar del centro de educación inicial el Chavelito, año lectivo 2016-2017* [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15237/1/UPS-CT007515.pdf>
- Vygotsky, L. (1998). *Las raíces genéticas del pensamiento y el lenguaje*. Pensamiento y Lenguaje. Ciudad de la Habana. Editorial Pueblo y Educación.
- Vygotsky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid, Grijalbo.

ANEXOS

Anexo 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Juegos creativos para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén, año 2021.				
PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE	METODOLOGÍA	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS
¿Qué juegos creativos se deben usar para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 de Santa Beatriz, en el año 2022?	<p>GENERAL Diseñar una propuesta pedagógica basada en juegos creativos para incrementar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Santa Beatriz - Jaén.</p> <p>ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Caracterizar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Santa Beatriz”- Jaén. ▪ Identificar y analizar los juegos infantiles que las docentes utilizan para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial “Santa Beatriz”- Jaén. ▪ Seleccionar y contextualizar juegos creativos que se deben usar para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial Santa Beatriz – Jaén. ▪ Proponer juegos creativos para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de 	<p>VARIABLE N°1 Motricidad fina</p> <p>VARIABLE N°2 Juegos creativos</p>	<p align="center">TIPO Y NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN</p> <p>El presente informe utiliza el diseño de investigación descriptiva-propositiva.</p> <p align="center"> <pre> graph LR M[M] -.- O[O] --> D[D] D --> P[P] D --> tn[tn] </pre> </p> <p>Donde: M: Muestra de estudio O: Recojo de información relevante de la muestra D: Diagnóstico y evaluación del problema tn: Análisis y fundamentación teórica para la propuesta P: Propuesta de solución</p>	<p align="center">LA OBSERVACIÓN Lista de cotejo</p> <p align="center">LA ENTREVISTA Guía de entrevista</p>

	la institución educativa inicial Santa Beatriz – Jaén.			
--	--	--	--	--

Anexo 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	ITEMS	INSTRUMENTO
Motricidad fina	Mesonero (1995, citado por Lino y Meza, 2018). Lo define como “actividades de movimientos, que requieren una alta precisión, a la que vez una superior coordinación”	Coordinación óculo- manual	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses.	1. Intenta atarse los cordones de las zapatillas.	Lista de cotejo para niños
				2. Traza líneas rectas y curvas siguiendo un patrón.	
				3. Enrosca y desenrosca tuercas o tapas de botellas.	
				4. Recorta figuras con líneas curvas.	
		Fonética	Reproduce y emite diferentes sonidos del entorno.	5. Presiona el lápiz de manera adecuada al realizar diferentes trazos.	
				6. Imita sonidos onomatopéyicos.	
				7. Produce sonidos que escucha de su entorno.	
		Facial	Realiza expresiones y diferentes gestos con la cara durante una actividad de juego.	8. Imita voces de personas adultas o personajes.	
				9. Comunica sus estados de ánimo a través de gestos.	
		Sensorial	Utiliza el sentido del tacto para reconocer texturas.	10. Usa mímicas cuando se comunica oralmente con sus semejantes.	
				11. Reconoce diferentes texturas en objetos que manipula.	
				12. Identifica fácilmente distintas temperaturas.	
Juegos creativos	El juego en los niños es el principal medio para desarrollar actividades espontáneas y creativas. Por ello, se considera que los juegos son primordiales en la vida de los niños, porque no solo influye en su desarrollo motor fino y	Motora	Utiliza actividades para desarrollar progresivamente los movimientos motores finos de los niños.	13. ¿Qué actividades de la vida diaria considera usted que favorecen el desarrollo de la motricidad fina?	Guía de entrevista dirigido a docente
				14. ¿Qué actividades de motricidad fina utiliza en el aula para desarrollar la dimensión motora de los niños?	
		Creativa	Crea juegos para motivar el interés de los niños.	15. Con qué frecuencia propone juegos creativos para que realicen sus niños.	
				16. Se involucra usted en los juegos que propone a los niños.	
				17. Tiene preferencia por alguna área para crear juegos.	
		18. ¿Cómo promueve la interacción social de los niños?			

	grueso, sino también en lo afectivo y social (De la Torre, 1995 citado por Ferrándiz, 2014).	Social	Promueve la interacción de los niños a través de juegos creativos.	19. ¿Cómo involucra a los padres de familia en los juegos que realizan sus hijos en la institución educativa?	
--	--	--------	--	---	--

Anexo 3: MATRIZ DE VALIDACIÓN PARA LOS INSTRUMENTOS

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su valiosa colaboración en la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos que se utilizarán para recabar la información requerida para nuestra investigación.

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **Nombre y Apellido** : **Bonilla Carrasco Angela María.**
 1.2 **Profesión** : **Docente**
 1.3 **Grado académico** : **Magister en educación.**
 1.4 **Cargo que desempeña** : **Docente Formadora**
 1.5 **Correo Electrónico** : **Angelitabonilla06@hotmail.com**


Bonilla Carrasco Angela María
DNI: 40713467



Marque según corresponda: **S = Suficiente, R = Regular, I = Insuficiente**

Título: Juegos creativos para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén en el año 2022.

Objetivo General: Elaborar una propuesta pedagógica basada en juegos creativos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Valoración												Observación							
				Pertinencia con el Objetivo			Pertinencia con la variable			Pertinencia con la dimensión			Pertinencia con el indicador				Redacción						
				S	R	I	S	R	I	S	R	I	S	R	I		S	R	I				
Motricidad fina	Coordinación viso- manual	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses.	1. Se ata los cordones de las zapatillas. SI () NO ()	Lista de cotejo	x						x									x	x		Es un indicador muy amplio para su edad.puedes reemplazarlo por el ensartado
			2. Traza líneas rectas y curvas con precisión. SI () NO ()																	x			No necesariamente
			3. Enrosca correctamente una tapa de botella. SI () NO ()																				

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Valoración												Observación	
			4. Recorta figuras con líneas curvas. SI () NO ()	x			x			x			x				
			5. Sostiene correctamente el lápiz al realizar diferentes trazos. SI () NO ()	X													Podrías centrarte en el trazo recuerda que los niños no siempre realizan una pinza trípode
	Fonética	Reproduce y emite diferentes sonidos del entorno.	6. Imita sonidos onomatopéyicos. SI () NO ()	x			x			x			x			x	
7. Produce sonidos que escucha de su entorno. SI () NO ()			x			x			x			x					
8. Imita voces de personas adultas o personajes. SI () NO ()			x			x			x			x			x		
	facial	Realiza expresiones y diferentes gestos con la cara durante una actividad de juego.	9. Comunica sus estados de ánimo a través de gestos faciales. SI () NO ()	x			x			x			x			x	Puedes considerar gestos y mímicas
10. Usa mímicas cuando se comunica oralmente con sus semejantes SI () NO ()			x			x			x			x			x		
	Sensorial	Utiliza el sentido del tacto para reconocer texturas.	11. Reconoce texturas en objetos que manipula. SI () NO ()	x			x			x			x			x	Percibe y manipula recuerda que le tacto esta en toda nuestra piel.
12. Identifica fácilmente			x			x			x			x			x		

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem		Valoración														Observación					
			distintas temperaturas. SI () NO ()																					
Juegos creativos	Motora	Utiliza ejercicios físicos para desarrollar progresivamente los movimientos motores finos de los niños.	13. ¿Qué ejercicios considera usted que favorecen el desarrollo de la coordinación óculo manual? SI () NO ()	Guía de entrevista		x			x					x								Recuerda que la coordinación motora fina promueve movimientos pequeños y precisos.		
			14. ¿Cómo utiliza los ejercicios físicos para generar a actividad motriz fina en los niños? SI () NO ()																					
	Social	Promueve la interacción de los niños a través de juegos creativos.	15. ¿Cómo promueve la interacción social de los niños?		x				x						x						x			
			16. ¿Cómo involucra a los padres de familia en el uso de juegos creativos con los niños?		x					x														Para promover el juego creativo
	Creativa	Crea juegos para motivar el interés de los niños.	17. Cuales deben ser los criterios a tener en cuenta para crear juegos para los niños.																					
			18. Se involucra usted en los juegos que propone a los niños.		X				X								X					X		
			19. Para qué áreas preferentemente crea juegos para los niños																					

Anexo 4: MATRIZ DE VALIDACIÓN PARA LOS INSTRUMENTOS

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su valiosa colaboración en la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos que se utilizarán para recabar la información requerida para nuestra investigación.

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **Nombre y Apellido** : **Emma Yessenia Paredes Pastor**
 1.2 **Profesión** : **Docente en Educación Inicial**
 1.3 **Grado académico** : **Magister**
 1.4 **Cargo que desempeña** : **Docente Formadora**
 1.5 **Correo Electrónico** : **paredesyessenia610@hotmail.com**

Marque según corresponda: **S = Suficiente, R = Regular, I = Insuficiente**

Título: Juegos creativos para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén en el año 2022.

Objetivo General: Elaborar una propuesta pedagógica basada en juegos creativos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Valoración												Observación			
				Pertinencia con el Objetivo			Pertinencia con la variable			Pertinencia con la dimensión			Pertinencia con el indicador				Redacción		
				S	R	I	S	R	I	S	R	I	S	R	I		S	R	I
Motricidad fina	Coordinación viso- manual	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses.	1. Se ata los cordones de las zapatillas. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			2. Traza líneas rectas y curvas con precisión. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			3. Enrosca correctamente una tapa de botella. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			4. Recorta figuras con líneas curvas. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			5. Sostiene correctamente el lápiz al realizar diferentes trazos.	X			X			X			X			X			

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Valoración												Observación		
	Fonética	Reproduce y emite diferentes sonidos del entorno.	6. Imita sonidos onomatopéyicos. SI () NO ()	X			X			X			X			X		
			7. Produce sonidos que escucha de su entorno. SI () NO ()	X			X			X			X			X		
			8. Imita voces de personas adultas o personajes. SI () NO ()	X			X			X			X			X		
	facial	Realiza expresiones y diferentes gestos con la cara durante una actividad de juego.	9. Comunica sus estados de ánimo a través de gestos faciales. SI () NO ()	X			X			X			X			X		
			10. Usa mímicas cuando se comunica oralmente con sus semejantes SI () NO ()	X			X			X			X			X		
	Sensorial	Utiliza el sentido del tacto para reconocer texturas.	11. Reconoce texturas en objetos que manipula. SI () NO ()	X			X			X			X			X		
			12. Identifica fácilmente distintas temperaturas. SI () NO ()	X			X			X			X			X		
	Juegos creativos	Motora	Utiliza ejercicios físicos para desarrollar progresivamente los movimientos motores finos de los niños.	13. ¿Qué ejercicios considera usted que favorecen el desarrollo de la coordinación óculo manual?		X		X			X			X			X	
14. ¿Cómo utiliza los ejercicios físicos para generar a actividad motriz fina en los niños?					X				X			X			X			X
				Guía de entrevista														

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Valoración												Observación		
	Social	Promueve la interacción de los niños a través de juegos creativos.	15. ¿Cómo promueve la interacción social de los niños?	X			X			X			X			X		
			16. ¿Cómo involucra a los padres de familia en el uso de juegos creativos con los niños?	X			X			X			X			X		
	Creativa	Crea juegos para motivar el interés de los niños.	17. Cuales deben ser los criterios a tener en cuenta para crear juegos para los niños.	X			X			X			X			X		
			18. Se involucra usted en los juegos que propone a los niños.	X			X			X			X			X		
			19. Para qué áreas preferentemente crea juegos para los niños	X			X			X			X			X		

Paredes Pastor Emma Yessenia

Anexo 5: MATRIZ DE VALIDACIÓN PARA LOS INSTRUMENTOS

Me dirijo a usted con la finalidad de solicitar su valiosa colaboración en la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos que se utilizarán para recabar la información requerida para nuestra investigación.

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 **Nombre y Apellido** : **Rosa Elicira Rojas Gonzales**
 1.2 **Profesión** : **Docente en Educación Inicial**
 1.3 **Grado académico** : **Magister**
 1.4 **Cargo que desempeña** : **Docente Formadora**
 1.5 **Correo Electrónico** : **elcirarojasgonzales@gmail.com**

Marque según corresponda: **S = Suficiente, R = Regular, I = Insuficiente**

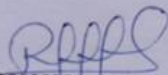
Título: Juegos creativos para desarrollar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén en el año 2022.

Objetivo General: Elaborar una propuesta pedagógica basada en juegos creativos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°446 Santa Beatriz – Jaén.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Valoración												Observación			
				Pertinencia con el Objetivo			Pertinencia con la variable			Pertinencia con la dimensión			Pertinencia con el indicador				Redacción		
				S	R	I	S	R	I	S	R	I	S	R	I		S	R	I
Motricidad fina	Coordinación viso- manual	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual, acorde con sus necesidades e intereses.	1. Se ata los cordones de las zapatillas. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			2. Traza líneas rectas y curvas con precisión. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			3. Enrosca correctamente una tapa de botella. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			4. Recorta figuras con líneas curvas. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			5. Sostiene correctamente el lápiz al realizar diferentes trazos.	X			X			X			X			X			

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Valoración												Observación			
	Fonética	Reproduce y emite diferentes sonidos del entorno.	SI () NO ()																
			6. Imita sonidos onomatopéyicos. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			7. Produce sonidos que escucha de su entorno. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
	facial	Realiza expresiones y diferentes gestos con la cara durante una actividad de juego.	8. Imita voces de personas adultas o personajes. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			9. Comunica sus estados de ánimo a través de gestos faciales. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
	Sensorial	Utiliza el sentido del tacto para reconocer texturas.	10. Usa mímicas cuando se comunica oralmente con sus semejantes SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			11. Reconoce texturas en objetos que manipula. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
Juegos creativos	Motora	Utiliza ejercicios físicos para desarrollar progresivamente los movimientos motores finos de los niños.	12. Identifica fácilmente distintas temperaturas. SI () NO ()	X			X			X			X			X			
			13. ¿Qué ejercicios considera usted que favorecen el desarrollo de la coordinación óculo manual? SI () NO ()	X			X			X			X			X			X
			14. ¿Cómo utiliza los ejercicios físicos para generar a		X		X			X			X			X			

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Valoración												Observación			
			actividad motriz fina en los niños? SI () NO ()																
	Social	Promueve la interacción de los niños a través de juegos creativos.	15. ¿Cómo promueve la interacción social de los niños?	X			X			X			X			X			
			16. ¿Cómo involucra a los padres de familia en el uso de juegos creativos con los niños?	X			X			X			X			X			
	Creativa	Crea juegos para motivar el interés de los niños.	17. Cuales deben ser los criterios a tener en cuenta para crear juegos para los niños.	X			X			X			X				X		
			18. Se involucra usted en los juegos que propone a los niños.	X			X			X			X			X			
			19. Para qué áreas preferentemente crea juegos para los niños	X			X			X			X					X	



ROSA ELICIRA ROJAS GONZALES
Mg. En Psicología Educativa
Nº 13032654

Rosa Elicira Rojas Gonzales

Anexo 6: VALORACIÓN GLOBAL DE CADA INSTRUMENTO

Instrumento	N° Ítem	Pertinencia del ítem (3 de expertas)												Redacción			Observaciones	
		Objetivo			Variable			Dimensión			Indicador			S	R	I		
		S	R	I	S	R	I	S	R	I	S	R	I					
Instrumento 1: <i>Lista de cotejo</i>	1	3			2		1	2				2		1	2	1		Una experta no valora respecto a dimensión y también considera insuficiente en relación a la pertinencia del ítem con la variable y el indicador.
	2	2		1	2		1	2				2	1		2			Una experta no valora respecto a dimensión y redacción y considera insuficiente en relación al objetivo y variable.
	3	2			2			2				2			2			Una experta no valora respecto al objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción.
	4	3			3			3				2	1		2			Una experta no valora respecto a redacción.
	5	3			2			2				2			2			Una experta no valora respecto a redacción, variable, dimensión e indicador.
	6	3			3			3				3			3			Las tres expertas valoran que el ítem si tiene pertinencia con el objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción.
	7	3			3			3				3			3			Las tres expertas valoran que el ítem si tiene pertinencia con

																	el objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción.
	8	3			3			3			3			3			Las tres expertas valoran que el ítem si tiene pertinencia con el objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción.
	9	3			3			3			3			3			Las tres expertas valoran que el ítem si tiene pertinencia con el objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción. Una maestra sugiere que se considere gestos y mímicas en el ítem 9, sin embargo, ya está incluido en el ítem 10.
	10	3			3			3			3			3			Las tres expertas valoran que el ítem si tiene pertinencia con el objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción.
	11	3			3			3			3			3			Las tres expertas valoran que el ítem si tiene pertinencia con el objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción.
	12	3			3			3			3			3			Las tres expertas valoran que el ítem si tiene pertinencia con el objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción.
Instrumento 2: Guía de entrevista	13	1	2		3			3			2						Una experta no valora respecto a la pertinencia del ítem con el indicador y

														1	1	redacción. Asimismo, una experta valora como insuficiente en cuanto a la redacción del ítem.
	14		2			1	1		1	1					2	Una experta no valora respecto al objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción. Dos expertas valoran insuficiente a la pertinencia del ítem con la redacción.
	15	3			3				3					3		Las tres expertas valoran que el ítem si tiene pertinencia con el objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción.
	16	3			2	1		2	1		1	1		1	1	Dos expertas valoran como regular y una no valora en cuanto a la pertinencia del ítem con el indicador y la redacción.
	17	2			2				2		1	1		2		Una experta no valora respecto a objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción. Dos expertas valoran regular a la pertinencia de ítem con la redacción.
	18	3			3				3		2	1		2	1	Una experta valora como regular la pertinencia del ítem con el indicador y redacción.
	19	2			2				2					2		Una experta no valora respecto al objetivo, variable, dimensión, indicador y redacción y dos expertas valoran como regular a la pertinencia del ítem con la redacción.

Anexo 7

INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Instrumento 1: LISTA DE COTEJO			
ÍTEMS			
N°	Dimensión Coordinación Viso - manual	SI	NO
1	Intenta atarse los cordones de las zapatillas.		
2	Traza líneas rectas y curvas siguiendo un patrón.		
3	Enrosca y desenrosca tuercas o tapas de botellas.		
4	Recorta figuras con líneas curvas.		
5	Presiona el lápiz de manera adecuada al realizar diferentes trazos.		
Dimensión Fonética			
6	Imita sonidos onomatopéyicos.		
7	Produce sonidos que escucha de su entorno.		
8	Imita voces de personas adultas o personajes.		
Dimensión Facial			
9	Comunica sus estados de ánimo a través de gestos.		
10	Usa mímicas cuando se comunica oralmente con sus semejantes.		
Dimensión sensorial			
11	Reconoce diferentes texturas en objetos que manipula.		
12	Identifica fácilmente distintas temperaturas.		

Instrumento 2: GUÍA DE ENTREVISTA		
NOMBRES Y APELLIDOS:		FECHA:
OCUPACIÓN DEL ENTREVISTADO:		TIEMPO:
LUGAR DE LA ENTREVISTA:		
N°	GUIÓN DE PREGUNTAS	RESPUESTAS
1	¿Qué actividades de la vida diaria considera usted que favorecen el desarrollo de la motricidad fina?	
2	¿Qué actividades de motricidad fina utiliza en el aula para desarrollar la dimensión motora de los niños?	
3	¿Cómo promueve la interacción social de los niños?	
4	¿Cómo involucra a los padres de familia en los juegos que realizan sus hijos en la institución educativa?	
5	¿Con qué frecuencia propone juegos creativos para que realicen sus niños?	
6	¿Se involucra usted en los juegos que propone a los niños?	
7	¿Tiene preferencia por alguna área para crear juegos?	