



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

TESIS

**JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA
COORDINACIÓN OCULO MANUAL DE LOS NIÑOS DE 3
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
MONTESSORI SCHOOL DE JAÉN**

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

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

PRESENTADO POR:

Bach. CASTILLO CONCHA, ZULMI ALITHU MAYRED

Bach. CHILON MARTINEZ, ERLINDA NAYELY

Bach. VERA CIENFUEGOS, ELIANA

JAÉN – PERÚ

2026

REPORTE DE SIMILITUD

Juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montess...

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Victor Andres Belaunde Jaen"

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::18643:623562176

67 páginas

Fecha de entrega

12 sep 2026, 12:38 p.m. GMT-5

18.117 palabras

99.891 caracteres

Fecha de descarga

12 sep 2026, 12:40 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

G6_TESIS_REVREV12SEP26.pdf

Tamaño del archivo

2.9 MB

17% Similitud general

Similitud general: 17% (Similitud general: 17%)

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Trabajos entregados

Fuentes principales

16% Fuentes de Internet

5% Publicaciones

6% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

N.º de alertas de integridad para revisión: 1 (1 alerta)



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

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

DATOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN

TITULO:

Juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén.

AUTORES:

Castillo Concha, Zulmi Alithu Mayred

Chilon Martinez, Erlinda Nayely

Vera Cienfuegos, Eliana

ASESOR DE LA INVESTIGACIÓN:

Dr. Manuel Rodrigo Triful Ortiz

Código ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8254-7848>

SEDE Y LUGAR DE LA INVESTIGACIÓN:

Institución Educativa: Inicial Montessori School

Lugar: Jaén

Distrito: Jaén

Provincia: Jaén

Región: Cajamarca

DURACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN:

Fecha de Inicio: 22 de abril de 2024

Fecha de término: 31 de enero de 2025

LÍNEA DE LA INVESTIGACIÓN Y EJE TEMÁTICO

Línea de investigación: Pedagogía, Currículo y Didáctica

Eje temático: Atención y educación de la primera infancia

JURADO:

Presidente: Dr. Juan Carlos Saavedra Montenegro

Secretario: Mg. Abel Elvis Baca Sánchez

Vocal: Mg. Adamastor Remberto Fernández Chamaya

A Dios, fuente inagotable de sabiduría y fortaleza, quien me ha guiado en cada paso de este camino, brindándome la paciencia y la perseverancia necesarias para alcanzar esta meta.

A mis padres, Segundo y María, por su amor incondicional, sus sacrificios y por ser mi ejemplo de esfuerzo y dedicación. Gracias por inculcarme los valores que han sido la base de mi crecimiento personal y profesional.

A mis hijos, Mía y Junior, quienes son mi mayor inspiración y motivo para seguir adelante. Que este logro sea una muestra de que, con trabajo, determinación y fe, todo es posible.

Zulmi

A Dios, mi guía y fortaleza, por concederme la sabiduría, paciencia y perseverancia necesarias para llegar hasta aquí. Sin su amor y gracia, nada de esto habría sido posible.

A mi hijo Elian Cristopher Bernabé Carhuatanta Chilón, quien con su pureza y alegría ilumina mi camino y se convierte en mi mayor motivación para seguir luchando cada día por mis objetivos.

A mis padres, Bernabé Chilón y Eufemia Martínez, por ser mi apoyo incondicional y mi mayor ejemplo, quienes siempre han estado a mi lado, brindándome su amor y aliento para alcanzar mis sueños.

A mis hermanas, Nery Chilón y Jackeline Chilón, por su paciencia, apoyo emocional en esta importante etapa de mi vida.

Erlinda

A Dios, por brindarme salud y protección, permitiéndome alcanzar las metas que me he propuesto. Su guía ha sido fundamental en cada paso de este proceso, siendo el mayor respaldo en mi camino hacia la culminación de esta etapa de mi formación profesional.

A mi madre, María Eresvita, por su dedicación incondicional, su responsabilidad y el amor con el que siempre me ha apoyado. Gracias por ser mi mayor fuente de inspiración y por ser, además, mi mejor amiga. Tu apoyo y deseo constante de verme triunfar han sido claves para que hoy esté aquí.

Eliana

Agradecemos con eterna gratitud a la escuela superior pedagógica pública Víctor Andrés Belaunde por habernos aceptado y seguir siendo parte de ella dándonos la oportunidad de continuar fortaleciendo nuestra formación profesional como docentes de Educación inicial.

Agradecemos también a nuestro asesor de tesis el Dr. Manuel Triful por habernos acompañado con su capacidad y conocimientos profesionales, así como también su comprensión y paciencia para guiarnos durante el desarrollo de la investigación.

Nuestro agradecimiento también para los niños y padres de familia de la Institución Educativa Inicial Privada “Montessori School” de la Provincia de Jaén quienes nos apoyaron para realizar esta investigación.

También agradecemos profundamente a cada una de nuestras familias, por la paciencia y el apoyo incondicional que han tenido en este esfuerzo de seguir creciendo profesionalmente a pesar de las dificultades, siempre estuvieron presentes para darnos el aliento necesario que permitió cristalizar la meta.

El grupo

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Zulmi Alithu Mayred Castillo Concha, identificada con DNI N° 74897856; Erlinda Nayely Chilon Martinez, con DNI N° 73698634, Eliana Vera Cienfuegos, con DNI N° 73490575, egresadas del Programa de Profesional Docente (PPD) de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Víctor Andrés Belaunde" de Jaén, presentamos la tesis titulada "Juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén", para obtener el título de Licenciadas en Educación en el Programa de Estudios de Educación Inicial.

Declaramos, en honor a la verdad, que la tesis es producto de nuestra autoría. Los datos, el análisis e interpretación de los resultados constituyen nuestro aporte a la realidad educativa investigada. Asimismo, todos los estudios o investigaciones previas han sido debidamente consultados y referenciados en la investigación, respetando los derechos de autor.

En calidad de autores, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad u ocultamiento de información, estampando nuestra firma.

Jaén, 12 de febrero de 2026.



Zulmi Alithu Mayred Castillo Concha
DNI 74897856



Eliana Vera Cienfuegos
DNI 73490575



Erlinda Nayely Chilon Martinez
DNI 73698634

ÍNDICE

RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I	16
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	18
1.1.2. Análisis del contexto y 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	24
MARCO TEÓRICO	24
2.1. TEORÍAS QUE FUNDAMENTAN LA INVESTIGACIÓN	24
2.1.1. Teorías que fundamentan el desarrollo del juego	24
2.1.2. Teorías que fundamentan la psicomotricidad	26
2.2. MOTRICIDAD FINA.....	27
2.2.1. Definición de motricidad fina	27
2.2.2. Coordinación óculo – manual	28
2.2.3. Desarrollo de la motricidad fina	28
2.3. EL JUEGO.....	28
2.3.1. Definición de juego	28
2.3.2. Características del juego	29
2.3.3. Tipos de juego	29
2.3.4. El juego lúdico	30
2.3.5. Dimensiones de los juegos lúdicos.....	30

2.4. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN	31
CAPÍTULO III	32
INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA	32
3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	32
3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN	34
3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas	34
3.2.1.1. Campo de acción: Planificación de los talleres de aprendizaje	34
3.2.1.2. Campo de acción: Juegos lúdicos	38
CAPÍTULO IV	64
ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	64
CONCLUSIONES	74
RECOMENDACIONES	76
REFERENCIAS	78
ANEXOS	83

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén, mediante el uso de juegos lúdicos. La metodología utilizada fue de investigación acción, empleando una intervención pedagógica basada en talleres de aprendizaje. Estos talleres fueron diseñados con actividades lúdicas como juegos de mesa, construcción y dibujo guiado, orientados a fomentar habilidades motoras finas en los niños. Los resultados obtenidos mostraron un avance significativo en la coordinación óculo manual de los niños, destacando mejoras en tareas como la manipulación de objetos pequeños, el trazado de líneas y la precisión en movimientos manuales. A través de la observación y evaluación continua, se identificó que los juegos lúdicos favorecieron la creatividad, concentración y destreza motriz de los infantes. En conclusión, se demuestra que las estrategias pedagógicas basadas en juegos lúdicos son eficaces para mejorar la coordinación óculo manual en la educación inicial, siendo una herramienta pedagógica clave para el desarrollo motor y cognitivo de los niños.

Palabras clave: coordinación óculo manual, juegos lúdicos, educación inicial.

ABSTRACT

This research aimed to improve the hand-eye coordination of 3-year-old children at the Montessori School Early Childhood Education Institution in Jaén, through the use of play-based learning. The methodology employed was action research, using a pedagogical intervention based on learning workshops. These workshops were designed with play-based activities such as board games, construction, and guided drawing, aimed at fostering fine motor skills in the children. The results showed significant progress in the children's hand-eye coordination, highlighting improvements in tasks such as manipulating small objects, tracing lines, and the precision of manual movements. Through observation and continuous evaluation, it was identified that the play-based learning fostered creativity, concentration, and motor skills in the children. In conclusion, this research demonstrates that pedagogical strategies based on play-based learning are effective in improving hand-eye coordination in early childhood education, serving as a key pedagogical tool for children's motor and cognitive development.

Keywords: eye-hand coordination, play games, early childhood education.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la coordinación óculo-manual en los niños de la primera infancia es un aspecto crucial para su crecimiento motor y cognitivo. Esta habilidad permite que los niños realicen tareas que requieren la interacción entre la vista y los movimientos de sus manos, lo cual es fundamental para actividades cotidianas como escribir, recortar, abotonarse la ropa, entre otras (Fernández & Maco, 2018). En este contexto, los juegos lúdicos emergen como una estrategia pedagógica clave en la educación inicial, pues favorecen no solo el aprendizaje, sino también el desarrollo físico y cognitivo de los infantes. La presente investigación se centra en el uso de juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo-manual en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén, con el fin de proporcionar una base sólida para el desarrollo de habilidades motoras finas desde los primeros años de vida.

El problema de investigación abordado radica en las dificultades que presentan los niños de esta edad en la institución educativa mencionada para realizar actividades que involucren la coordinación de los movimientos de las manos y la vista. Según estudios previos, muchos niños en esta etapa enfrentan limitaciones en sus habilidades motoras finas debido a la falta de estímulos apropiados o intervenciones pedagógicas que promuevan el desarrollo de estas

destrezas (Unicef, 2017). A nivel local, la falta de recursos y metodologías adecuadas en la educación inicial contribuye a que los infantes no alcancen su máximo potencial en cuanto a habilidades motoras. En este sentido, el uso de juegos lúdicos se presenta como una solución efectiva, ya que estas actividades permiten un enfoque integral que no solo involucra el desarrollo motor, sino también el cognitivo y social.

En particular, los juegos lúdicos han sido reconocidos por su capacidad para mejorar la motricidad fina de los niños, estimulando la coordinación entre la vista y los movimientos manuales. Investigaciones como las de Arteta, Peralta y Hernández (2020) y Solórzano et al. (2023) han demostrado que la implementación de actividades lúdicas en la educación infantil mejora significativamente las habilidades motrices finas, promoviendo el desarrollo de destrezas básicas que los niños necesitarán a lo largo de su vida académica y diaria. Estos juegos, que incluyen desde talleres creativos como el dibujo guiado hasta juegos de mesa y construcción, favorecen el aprendizaje activo y la resolución de problemas, esenciales para el desarrollo cognitivo de los infantes.

El objetivo general de este estudio es mejorar la coordinación óculo-manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén mediante el uso de juegos lúdicos. Para ello, se diseñaron talleres que integran diferentes tipos de juegos que promueven tanto la motricidad fina como la creatividad y el pensamiento crítico. Este enfoque busca no solo mejorar las destrezas motrices de los niños, sino también fomentar su desarrollo integral, considerando las capacidades cognitivas, sociales y emocionales que se activan a través de las actividades lúdicas.

En cuanto a la metodología, se adoptó un enfoque cualitativo, centrado en la observación participante y el análisis de los resultados obtenidos a través de talleres diseñados específicamente para trabajar la coordinación óculo-manual. Los talleres incluyeron una variedad de juegos lúdicos, tales como juegos de mesa, construcción y actividades de dibujo guiado, adaptados a las necesidades de los niños. Estos juegos fueron implementados en talleres semanales durante un período determinado, y se evaluaron mediante la observación directa del desempeño de los niños en cada uno de los talleres.

Para asegurar la efectividad de la intervención, se utilizó una guía de observación para evaluar la mejora en la coordinación óculo-manual antes y después de la implementación de los juegos.

La estructura de este trabajo se divide en cuatro capítulos que abordan el desarrollo de la investigación de manera progresiva. En el primer capítulo, se presenta el planteamiento de la investigación, que incluye el planteamiento del problema, los antecedentes teóricos y los objetivos específicos de la investigación. Se describen los fundamentos que sustentan el estudio, basados en teorías sobre el desarrollo infantil y el uso de juegos en la educación inicial. En el segundo capítulo, se expone el marco teórico que respalda la investigación, donde se analizan las teorías sobre el desarrollo psicomotor y el papel de los juegos en la mejora de las habilidades motoras finas. También se abordan investigaciones previas que destacan la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la coordinación óculo-manual. El tercer capítulo se dedica a la metodología, explicando detalladamente los procedimientos seguidos para la aplicación de los juegos lúdicos en los niños, así como los instrumentos y técnicas de recolección de datos utilizados. En el cuarto capítulo presenta el análisis de los resultados obtenidos, discutiendo las mejoras observadas en la coordinación óculo-manual de los niños después de la implementación de los juegos. Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias y 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

Solórzano, Mera y Franco (2023) realizaron un estudio referido al diseño de un juego de dados educativo dirigido a mejorar la motricidad fina, con el objetivo de desarrollar actividades lúdicas específicas para los niños de la escuela Cincinato Estrada, Ecuador. La investigación surgió al identificar problemas en el progreso físico de estudiantes con cuatro y cinco años por falta de juegos didácticos. Se empleó un enfoque cualitativo descriptivo que no involucró métodos experimentales. Como tal, se utilizó la técnica de observación en el campo, utilizando un formulario de observación como instrumento principal. Se observaron desarrollos positivos en los niños mientras participaban en actividades de juego. Se concluye señalando que, es evidente la importancia de incorporar actividades basadas en el juego en entornos educativos para promover el progreso de la destreza manual.

Tipanguano (2023) realizó un estudio sobre juegos divertidos para

promover la motricidad fina en alumnos de tres a cuatro años de preescolar. El propósito era elaborar una pauta de acciones para mejorar la destreza manual en un grupo específico en la Unidad Educativa Milenio Jorge Rodríguez Román. La investigación se enfocó en los conocimientos y caracteres de los participantes, utilizando un enfoque interpretativo cualitativo. El estudio se realizó con la metodología de la investigación-acción. Se usaron entrevistas, grupos focales y observación directa para crear una guía de actividades de ocio. En el estudio se hicieron mejoras en el progreso motor, fortaleciendo el progreso de destrezas manuales. Los resultados indican que las habilidades motoras son fundamentales para realizar movimientos precisos que involucran la manipulación de las muñecas, las manos, los dedos y la coordinación visual-manual. Se concluye señalando que es fundamental centrarse en los primeros años, ya que durante esta etapa los infantes absorben una cantidad sustancial de información mientras exploran su entorno. Asimismo, es fundamental realizar actividades recreativas que les permitan experimentar y potenciar su imaginación y creatividad de manera integral.

De los Santos (2021) investigó sobre recursos pedagógicos para potenciar la psicomotricidad fina en estudiantes de primer grado de EBR, siendo su intención determinar los recursos educativos en el progreso de las habilidades manuales de los infantes. Según el estudio, los niños a menudo tienen dificultades con su motricidad fina en los primeros años de escuela. La metodología utilizada combina datos cualitativos y cuantitativos. La investigación se realizó, con 350 estudiantes, quince maestros y un director. Como muestra se eligieron ocho estudiantes, ocho padres y cuatro docentes de 1er. año de educación básica elemental. Se aplicó el test ABC para evaluar el discernimiento de los estudiantes en diferentes áreas. Se encuestaron padres y docentes para detectar problemas en habilidades motoras finas de estudiantes. Se concluye señalando que la carencia de materiales educativos en los centros escolares para promover el desarrollo de habilidades motoras finas conduce a una deficiente destreza en la manipulación de herramientas como lápices y tijeras, así como a complicaciones en la coordinación visual, tal como ha sido observado.

Duque (2021) investigó actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de tres a cuatro años en una escuela de Ecuador. La investigación propuso usar juegos y la pinza digital para mejorar la motricidad fina de los niños mediante estrategias creativas en su desarrollo integral. El estudio examinó a 18 niños de 3 a 4 años de inicial, tras meses de observación, se detectó falta de desarrollo en la habilidad manual de los infantes. Se obtuvieron datos a través de observaciones directas en entornos escolares. Se utilizaron herramientas como cuestionarios para padres, entrevistas con docentes y fichas de observación para los alumnos. El estudio confirmó la carencia de habilidad manual en los infantes. Se crearon doce planes de instrucción para fomentar la motricidad fina con actividades creativas de arte y juego. La investigación utilizó métodos mixtos cualitativos y cuantitativos. El estudio siguió estas etapas: diagnóstico, estado del arte, recolección de información, análisis e interpretación, y formulación de la propuesta. Se concluye indicando que los infantes mejoran sus destrezas manuales mediante actividades imaginativas y atractivas.

Arteta, Peralta y Hernández (2020) realizaron un estudio acerca de actividades recreativas diseñadas para estimular y potenciar la mejora en el progreso de la habilidad de coordinación motora fina en niños preescolares en un centro educativo del municipio de Estelí, Nicaragua. El objetivo fue manifestar que las actividades lúdicas son importantes para el aprendizaje y mejoran el desarrollo físico y psicológico, la autoestima, la creatividad, el pensamiento crítico y la socialización. Los hallazgos principales indican que el progreso de la habilidad manual en los infantes se logra a través adquirir habilidades en movimientos precisos de mano y pie, coordinación entre ojo y mano, orientación espacial, y lateralidad. Se concluye señalando que, las habilidades motoras finas desempeñan un rol decisivo en el progreso de las destrezas motrices, lo que subraya el hecho de incorporar actividades basadas en el juego a lo largo de las experiencias académicas y de la vida diaria del niño.

1.1.1.2. Antecedentes nacionales

Torres (2023) investigó cómo los juegos lúdicos pueden mejorar la motricidad fina en inicial de 4 años en una escuela de Tumbes. El estudio tuvo como propósito investigar y establecer la eficacia de los juegos recreativos para

mejorar las destrezas manuales en los infantes que asisten al mencionado centro educativo. La metodología empleada es de carácter aplicado y se centra en un nivel explicativo, utilizando un diseño preexperimental que involucra pruebas previas y posteriores dentro de un solo grupo de participantes. El estudio se realizó con 20 niños de preescolar de 4 años matriculados en educación infantil. Se empleó una guía de observación validado por expertos. En el estudio, se empleó la observación como método de recolección de datos y la confiabilidad fue evaluada a través del coeficiente alfa de Cronbach. El hallazgo más significativo es el hecho de que el 70% de los participantes se situaron en el desempeño de logrado. Se concluye señalando que la mayor parte de los niños han demostrado un avance significativo en la destreza motriz fina después de usar juegos recreativos para ese fin.

Constantino, et al. (2022) llevó a cabo una investigación acerca de actividades creativas para desarrollar la destreza manual en niños de 4 años. Buscó desarrollar una metodología educativa con juegos creativos para potenciar la motricidad fina en niños de 4 años en una escuela. El estudio empleó un enfoque descriptivo y exploratorio básico. 24 niños de 4 años conformaron la muestra, elegida de forma deliberada. Se utilizaron la observación y entrevista para recolectar datos de manera eficiente los hallazgos indican que la competencia predominante radica en la destreza de coordinación ojo-mano al ejecutar cortes de figuras con trazos curvilíneos, con incidencia del 83%. Además, se observa deficiencia significativa en la capacidad sensoria al identificar diversas contexturas en las cosas manipuladas, con una tasa del 79,0%. También, se evidencia que un porcentaje superior al 54.0% de los niños ha manifestado esta condición en las áreas fonética y facial. Se concluye señalando que se evidencia en la docente una falta de comprensión fundacional para diseñar actividades lúdicas innovadoras que promuevan la motricidad fina al guiar, sugerir y animar a los niños en actividades recreativas diarias.

Pacomia (2023) investigó cómo los juegos educativos pueden desarrollar habilidades físicas de niños de 4 años en una escuela de Cusco. Su objetivo fue investigar y establecer la conexión que se presenta entre el uso de juegos educativos y el progreso en la destreza psicomotora en niños. Se aborda

el problema con un enfoque educativo novedoso. La investigación es correlacional y descriptiva, sin experimentación. La población de estudio son 272 niños, y la muestra es de 21 niños de 4 años seleccionados intencionalmente. Se utilizó análisis de documentos y encuestas para recolectar datos. Se validaron los instrumentos de medición mediante evaluación de expertos. El análisis estadístico se realizó con SPSS v24 y Excel 2016. Se concluye indicando que los juegos didácticos influyen en la psicomotricidad fina de niños de 4 años en una escuela en Sicuani, Cusco.

Merino (2022) propuso un estudio cuyo objetivo fue diseñar una serie de juegos educativos para mejorar las habilidades motrices finas en niños de cinco años, empezando con una evaluación del nivel de desarrollo de la motricidad fina mediante el test TEPSI, finalizando con la validación mediante un informe de expertos. El estudio es de tipo descriptivo con enfoque cuantitativo. Se empleó una muestra de 30 niños, seleccionados no aleatoriamente. El taller usó una metodología lúdica durante 12 sesiones, basados en un Test de desarrollo psicomotor TEPSI. Se concluye que usando el programa juego y aprendo, los niños mejoran su habilidad motriz fina según su edad, además los padres y maestros se benefician indirectamente con herramientas y orientación para fomentar la destreza manual en los niños.

Gomez (2023), en la investigación titulada "Relación entre las actividades recreativas y la motricidad fina con niños de 4 años de la Institución Educativa N° 30001 – 54, Satipo, 2021", buscó determinar cómo se vinculan ambas variables en infantes de 4 años. El estudio siguió un enfoque cuantitativo con un diseño no experimental, descriptivo-correlacional. Se utilizó una lista de cotejo para recolectar datos de una muestra de 18 niños. Los resultados principales revelaron que la mayoría de los participantes se ubicaba en el nivel "proceso" para ambas variables (67% en actividades recreativas y 56% en motricidad fina). Se reportó un coeficiente de correlación de Spearman de $R=0.28$, lo que llevó a la conclusión principal de que existe una relación positiva y significativa entre las actividades recreativas y el desarrollo de la motricidad fina en la población estudiada.

1.1.2. Análisis del contexto y caracterización del problema

En la actualidad, los juegos lúdicos han adquirido un papel fundamental en la promoción de la enseñanza y el proceso de aprendizaje dentro del ámbito educativo, esto mejora el desarrollo de los niños al potenciar sus habilidades creativas, motoras y perceptivas, lo que incide de manera positiva en su crecimiento personal al afinar su coordinación, destreza manual y aptitudes motoras.

En la primera etapa de la infancia, la coordinación motriz resulta primordial para el desarrollo de destrezas y habilidades indispensables. Estas habilidades se perfeccionan mediante la participación en tareas que requieren una coordinación precisa de los músculos finos en áreas específicas del cuerpo, particularmente en manos, dedos y ojos. Estos movimientos son esenciales para el crecimiento y desarrollo de los niños al permitir tareas precisas.

La habilidad de coordinación óculo manual es una destreza cognitiva que posibilita la ejecución de tareas que requieren la combinación eficaz de la visión y la motricidad manual; en este proceso, los ojos se encargan de enfocar un objetivo mientras que las manos se encargan de llevar a cabo la acción correspondiente. Desarrollar la coordinación viso manual desde temprana edad mejora habilidades como rasgar, cortar, pintar, apilar, colorear y escribir. La habilidad de coordinar las manos y la vista se refiere a la capacidad de realizar una variedad de actividades como desgarrar, cortar, pintar, apilar objetos, colorear, y escribir, lo cual se ve mejorada de manera notable cuando se comienza a desarrollar esta destreza desde temprana edad.

En los últimos años, a nivel nacional, se ha observado que en las instituciones educativas de educación inicial no dan adecuada importancia al fomento de la coordinación viso manual, en su lugar, se observa una predominancia de enfoques pedagógicos tradicionales, a pesar de la evidencia de los beneficios derivados del uso correcto de recursos materiales, técnicas lúdicas y metodologías constructivistas en el proceso educativo. Asimismo, hay ausencia de incorporación de actividades lúdicas para promover el avance de la psicomotricidad fina en la población infantil.

En la región de Cajamarca, los niños enfrentan desafíos con el desarrollo de la motricidad fina al ser matriculados en instituciones educativas. Esto, debido a que docentes y padres a menudo se centran en la alfabetización y la aritmética de los niños, mientras pasan por alto el fomentar las habilidades motoras finas. Otro elemento que contribuye al mal desarrollo de las habilidades motoras finas es la falta de capacitación brindada a los educadores de la primera infancia, esto frena su capacidad para abordar los desafíos que puedan enfrentar los niños.

A nivel local, en la Institución de Educación Inicial Montessori School, en donde se realizará la investigación, se ha observado que los infantes de 3 años exhiben dificultades al tratar de hacer actividades que implican el uso de sus extremidades superiores y la vista, mostrando cierta dificultad en coordinar estos movimientos de manera eficiente. Se puede señalar que a partir de esta situación los niños no están alcanzando un adecuado nivel de coordinación ojo-mano. También tienen escaseces en el desarrollo de otras habilidades motoras finas, así las manos de los niños tienden a estar demasiado rígidas, lo que impide el movimiento circular de sus dedos, además, al trazar líneas, aplican presión excesiva que puede resultar en la ruptura del papel, impidiendo así que sigan el trazo correctamente. (Anexo 03).

Lo expuesto, resulta en impedimento en los niños al efectuar movimientos que requieren mayor precisión, como abotonarse la camisa, blusa, falda, pantalón, llevarse cucharadas de comida a la boca, introducir piedras, tierra, arena por el agujero de una botella, adherir diferentes materiales, construcción de torres, molduras, etc. Además, se ha notado que la maestra ejecuta actividades de manera rutinaria, como la pintura y el recorte, que resultan poco interesantes para los niños, lo cual induce a la desmotivación y afecta negativamente el adecuado desarrollo de las tareas.

Frente a tal coyuntura, resulta imperativo implementar juegos lúdicos en las aulas de clase, con el propósito de establecer un ambiente adecuado favorece el desarrollo de la coordinación mano-ojo en los niños.

1.1.3. Enunciado del problema

¿Cómo mejorar el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén?

1.2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.2.1. Objetivo general

Mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén, mediante el uso los juegos lúdicos.

1.2.2. Objetivos específicos

- Diseñar unidades y talleres de aprendizaje utilizando juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo-manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén.
- Aplicar juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén.

1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Desde un enfoque teórico, esta investigación es relevante y constituye un aporte significativo, dado que sistematiza información sobre coordinación óculo manual y su fortalecimiento mediante los juegos lúdicos.

A nivel práctico, aporta con diversos juegos lúdicos con enfoque constructivista con el fin de mejorar la coordinación óculo manual. Asimismo, esta investigación brinda orientaciones en la planificación y aplicación de estrategias lúdicas para acrecentar la mejora de la coordinación entre los ojos y las manos en los niños. Además, la investigación será utilizada como punto de referencia para próximas investigaciones relacionadas con el tema.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. TEORÍAS QUE FUNDAMENTAN LA INVESTIGACIÓN

2.1.1. Teorías que fundamentan el desarrollo del juego

La presente investigación se fundamenta en los aportes teóricos, sobre el juego, de Montessori, Vigotsky, Piaget y Bruner.

Montessori (1986), examinaba el juego como la labor infantil y familiar, y la escuela como el sitio laboral donde se aprende jugando. Sostiene que los niños juegan naturalmente y disfrutan, sin elegir la tarea del juego deliberadamente; los juegos preparan a los niños para interactuar con adultos. Valora la implicación activa de los niños con los recursos y el entorno como la clave para adquirir conocimientos y aprender.

Vigotsky (1967), defiende el carácter social de los juegos simbólicos, los considera muy importantes para el desarrollo, sostiene que los juegos actúan como motores del desarrollo mental de los niños, generando entornos para el crecimiento de capacidades mentales superiores como la atención o la memoria voluntaria. Su teoría es constructivista, pues el niño aprende y construye su mundo social y cultural a través del juego. Este potencial se denomina zona de desarrollo próximo (ZPD), donde una persona amplía sus horizontes y

su aprendizaje es social y cultural.

Piaget (1956), plantea que el juego constituye un aspecto central de la inteligencia. A través de él, la realidad se reproduce y expande creativamente a medida que el individuo evoluciona. Esta hipótesis teórica propone una conexión entre la edad y el desarrollo cognitivo, siendo el juego un factor importante. Como tal, las diferentes formas de juego se adaptan a las etapas evolutivas por las que atraviesa el ser humano. Dado que todos dependemos de la asimilación y la adaptación, son las capacidades motrices y de razonamiento las que aseguran la evolución humana en la estructura del conocimiento mental que determina el desarrollo, origen y evolución del juego.

Bruner (1973), no consideraba el juego como una simple distracción, sino como una actividad preparatoria fundamental para la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades complejas, tanto cognitivas como motrices. Para Bruner, la coordinación óculo-manual es una forma de acción calificada que debe ser aprendida, y el juego es el principal laboratorio donde esto ocurre. El pilar de su teoría es la minimización de las consecuencias; el juego es un espacio donde el niño puede experimentar con acciones complejas sin el estrés del fracaso en una tarea seria (Bruner, Jolly, & Sylva, 1976). Bruner sostiene que en el juego los medios importan más que los fines (Bruner, 1983). Al no estar presionado por un resultado, el niño puede explorar libremente, permitiéndose cometer errores y variar sus acciones.

La primera forma de representación del mundo según Bruner es la representación enactiva, basada en la acción. El niño conoce un objeto a través de las acciones que realiza con él, y la coordinación óculo-manual es el motor de este modo de representación. Al manipular juguetes o encajar piezas, el niño está construyendo su primer modelo mental del mundo a través de la acción motriz.

Bruner veía las habilidades complejas, como la coordinación óculo-manual, no como un solo acto, sino como una serie de secuencias más pequeñas (ver, alcanzar, agarrar) (Bruner, 1973). El juego es crucial porque permite al niño practicar y reorganizar estas secuencias. Según Bruner (1973), el juego es el escenario ideal para que el niño combine y module actos motores

básicos en secuencias más flexibles. Esta práctica repetitiva y variable permite que las subrutinas se automaticen y se conviertan en una habilidad fluida.

2.1.2. Teorías que fundamentan la psicomotricidad

Se presenta las principales teorías:

Teoría de la motricidad fina según Rigal

Rigal (2006) plantea que la motricidad fina implica actividades manuales guiadas visualmente que requieren destreza. Se refiere a la coordinación mano-ojo. La motricidad fina implica el uso preciso de pequeños músculos, requiriendo maduración y un aprendizaje prolongado. Rigal destaca que la motricidad fina implica actividades manuales donde la vista guía la mano, incluyendo la localización, identificación, control y uso del objeto.

Teoría psicomotriz de Bernard Aucouturier.

Aucouturier (1985) afirma que la práctica psicomotriz es un enfoque que busca la maduración psicológica infantil mediante el cuerpo y el movimiento, promueve el desarrollo integral del individuo al apoyar los procesos de crecimiento e identidad a través del juego espontáneo, el movimiento, la acción y la representación, ya que mediante el disfrute de la acción los niños exploran y conquistan el mundo, manifiestan sus emociones, su vida afectiva profunda y su mundo imaginario.

Para que se cumplan estos objetivos, la práctica psicomotriz ofrece un enfoque metodológico centrado en una educación de espacios y tiempos que posibilite al niño realizar este proceso en un sitio concreto que es la sala de psicomotricidad, un espacio rico, variado y lleno de color, con la presencia de un adulto atento que acoja las producciones de los niños, sus ideas, descubrimientos, su placer y sus emociones, acompañándolo en su proceso de maduración.

Teoría del desarrollo psicomotor según Piaget.

Según Piaget (1964) la motricidad fina son acciones realizadas por el niño con las manos, requiriendo coordinación óculo-manual como pintar, amasar y usar herramientas. Se subraya la relevancia de los procesos perceptuales que

permiten el control motor. No obstante, estos movimientos precisos, que participan en la escritura, se afectan mediante movimientos amplios (gruesos) que posicionan el cuerpo correctamente. La motricidad fina está vinculada al resto del cuerpo. Piaget indica que la educación del niño es psicomotriz hasta los 7 años. Acciones simples como tomar un vaso o lanzar una pelota requieren alto nivel de maduración y un extenso aprendizaje que se manifiesta a continuación:

- Desde el nacimiento hasta el año, un bebé mantiene las manos mayormente cerradas y tiene escaso control sobre ellas.
- Entre 1 y 3 años, el logro clave de esta fase es el pellizco y agarre de objetos con los dedos como pinzas.
- Desde los 3 años, los niños comienzan a manipular objetos complejos; muchos logran tomar un lápiz y dibujar.
- En 5 años, han mejorado sus habilidades motoras finas, pudiendo abrochar botones, algunos atarse los zapatos y realizar cortes, pegados o dibujos.

2.2. MOTRICIDAD FINA

2.2.1. Definición de motricidad fina

Mesonero (citado por Lino y Meza, 2018) la describe como actividades de movimiento que requieren alta precisión, así como una coordinación superior. Infiriendo de esto, se puede decir que la motricidad fina necesita más atención para realizar movimientos musculares en actividades como pintar, escribir, así como cortar, coser, enrollar y enhebrar pequeños objetos, etc., dado que estas actividades necesitan más seguridad y precisión en los movimientos de coordinación ojo-mano.

Suntasig (2017) señala que la motricidad fina implica movimientos específicos de pequeños músculos en diferentes partes del cuerpo, como cara, manos, pies, ojos, dedos y otras partes del cuerpo. Los gestos faciales y movimientos de manos son actos complejos que requieren madurez mental para que realicen movimientos precisos y mejoren la flexibilidad de cara, manos y pies.

2.2.2. Coordinación óculo – manual

Según Fernández y Maco (2018) es la combinación de la vista y las destrezas manuales. La utilización de la mano y la muñeca, junto con la habilidad visual, ayuda a los niños a mejorar su coordinación durante la etapa temprana. Los niños al desarrollar esta dimensión pueden realizar tareas cotidianas como atrapar una pelota, peinarse, abotonarse la camisa y atarse 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, lo cual incide tanto en el desarrollo de acciones en sus actividades diarias al mismo tiempo que van dominando los movimientos musculares finos al momento de usar y manipular el lápiz.

2.2.3. Desarrollo de la motricidad fina

Para Fernández y Maco (2018) la motricidad fina en los infantes es gradual, depende de su maduración. No todos la adquieren al mismo ritmo, unos lo adquieren con más facilidad que otros, no todos la alcanzan al mismo ritmo. Los movimientos de motricidad fina son más difíciles, 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.

2.3. EL JUEGO

2.3.1. Definición de juego

Gallardo (2018) afirma que el juego es una acción recreativa que posibilita la recreación y promueve el placer por parte de quienes lo ponen en práctica. También lo califican como el método ideal para animar al niño a explorar su entorno, lo que lo impulsa a aprender más y hacer descubrimientos que lo ayuden a construir conocimiento.

Carmona y Villanueva (2006) defienden que el juego es una manera de relacionarse con la realidad, influenciada por factores internos (la actitud del jugador hacia la realidad) y no por elementos externos. El acto de jugar es un fin en sí mismo porque, como ocurre con el arte, se realiza con la única intención de proporcionar disfrute, alegría y satisfacción.

En síntesis, el juego es una actividad espontánea y placentera, favorece el desarrollo integral del niño y debe considerarse una herramienta de enseñanza en la educación inicial, porque los niños siempre están en movimiento y su actividad favorita es jugar.

2.3.2. Características del juego

Según López (2013) el juego tiene las siguientes características:

Es libre: el niño elige a qué jugar y cómo jugarlo, es protagonista de sus juegos, como tal surge de su propia iniciativa. El rol del adulto es acompañar el proceso aportando las condiciones, el espacio, los materiales y el tiempo

Se puede hacer en cualquier momento: se puede jugar en cualquier momento y entorno. No siempre necesitan un área específica para hacerlo.

El juego de los niños no requiere equipamiento: ya que tienen imaginación para usar los recursos de su entorno de sus intereses y necesidades.

2.3.3. 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 él elige el lugar para jugar, los materiales que utiliza, las reglas y las funciones que debe realizar. En este tipo de juegos no hay imposición adulta sino interferencia y observación indirecta, el adulto solo interviene y observa indirectamente en este tipo de juego en lugar de imponer.

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.

2.3.4. El juego lúdico

Es una actividad entretenida que desarrolla las habilidades y competencias de los niños. Estas son actividades esenciales para el desarrollo de un niño, dado que enriquecen al niño como individuo. Los niños deben ser los protagonistas de los juegos lúdicos. Esto incluye dejar que los niños jueguen solos o con otros niños, siempre que el resto de los niños del grupo actúen de forma independiente.

Los adultos actúan como guías para iniciar la actividad, también para actuar como observadores cuando decidan crear nuevas reglas de juego, siendo importante mantenerlos en el centro de atención. Solo intervendrá si los niños lo solicitan, pero no intentará cambiar sus motivos a menos que sea necesario.

2.3.5. Dimensiones de los juegos lúdicos

Dimensión motora: según Mamani y García (2019) esta dimensión se basa en el control de diferentes funciones motoras específicas, entre ellas, abotonarse, desabotonarse, amarrarse los zapatos, enhebrar agujas, pasar hilo por pequeños agujeros, rasgar, pegar, separar semillas, a través de las cuales el niño puede integrar movimientos o habilidades óculo-manuales. Gracias a la dimensión motora se fomenta la exploración y manipulación de objetos en una variedad de tareas diarias que requieren una mayor coordinación como pintar, dibujar y hacer y desatar nudos.

Dimensión creativa: 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.

Dimensión social: los niños interactúan y son sociables con los demás, consigo mismos y con su entorno, esto ayuda a desarrollar sus valores, sentido de integración, autonomía e imaginación. El juego sirve como una herramienta de socialización al permitir la comunicación de pensamientos, sentimientos y experiencias, junto a la práctica de habilidades motoras finas (Olivares, 2015).

2.4. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS EN EDUCACIÓN

El término "juguetón" proviene del latín "ludus," que está relacionado con el juego. A menudo, se asocia el juego y la lúdica, así como las emociones que evocan, con la niñez. Sin embargo, esta visión restringida no refleja la realidad. Los juegos trascienden la infancia y se manifiestan en diversas actividades cotidianas, como compartir en la mesa, competir en deportes, disfrutar de juegos electrónicos o de mesa y asistir a espectáculos, entre otros.

Según Oñate González (2020), la lúdica es potenciador de la creatividad en los niños de educación preescolar.

Las estrategias lúdicas incorporan elementos de juego y actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas estrategias tienen como objetivo estimular la participación, la coordinación de movimientos y la adquisición de conocimientos a través de la aplicación de actividades divertidas, interactivas y basadas en la experiencia. Esto facilita un aprendizaje significativo y estimula el desarrollo integral de los estudiantes. La pedagogía Montessori, por ejemplo, se basa en la idea de que el juego y la exploración activa son fundamentales para el desarrollo de los niños, y su enfoque pedagógico utiliza materiales lúdicos.

CAPÍTULO III

INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

3.1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo y se implementó siguiendo el diseño de la investigación-acción (IA). Este enfoque metodológico, prominentemente utilizado en el campo educativo, se define como "una forma de indagación autorreflexiva que emprenden los participantes en situaciones sociales (incluidas las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de sus propias prácticas sociales o educativas" (Carr y Kemmis, 1988, p. 175). A diferencia de otros métodos, la IA no busca solo generar teoría, sino actuar sobre un problema concreto e indisoluble de la práctica docente, teniendo como objetivo principal mejorar las condiciones en un contexto específico, que en este caso fue el desarrollo de habilidades en el aula de 3 años. Este diseño se destaca por su naturaleza flexible y adaptable, fomentando la colaboración activa entre investigadores y participantes.

La estrategia de acción se centró en la implementación de juegos lúdicos para mejorar las habilidades óculo-manuales y se fundamentó en los principios pedagógicos del enfoque centrado en el niño, priorizando sus necesidades y

desarrollo individual; el aprendizaje activo, fomentando su participación protagónica a través del juego; la evaluación continua, para monitorear el progreso y ajustar las estrategias; y la colaboración activa de educadores y padres de familia.

El desarrollo de la investigación-acción siguió un proceso cíclico o "espiral de reflexión" que articula la teoría con la práctica, concebido por Elliot (1990) como un proceso de "diagnóstico, planificación, acción y evaluación" (p. 88). La primera fase fue el Diagnóstico, donde mediante observación participante y análisis documental se identificaron las dificultades en la coordinación óculo-manual. Siguió la fase de Planificación, en la que se diseñaron las acciones, incluyendo la selección de juegos lúdicos y el diseño de proyectos y talleres de aprendizaje. La tercera fase fue la Acción, donde se implementaron las soluciones propuestas y los educadores guiaron a los niños en las actividades. Finalmente, la fase de Reflexión y Evaluación implicó el análisis sistemático de los datos recogidos para valorar el impacto de la intervención y realizar los ajustes necesarios, reiniciando así el ciclo de mejora continua.

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén, ubicada en zona urbana. Los participantes incluyeron un grupo de intervención constituido por 17 niños y niñas de 3 años (9 varones y 8 mujeres) y tres docentes de educación inicial que participaron como agentes activos en el proceso.

Para el recojo de información, coherente con el enfoque cualitativo, se emplearon técnicas como la Observación participante, que según Taylor y Bogdan (1987) implica "la interacción social entre el investigador y los informantes" (p. 31), permitiendo al docente participar activamente en los juegos; y el Análisis Documental, definido por Bowen (2009) como un "proceso sistemático de revisión" (p. 27), que se aplicó a planificaciones y trabajos previos. Los instrumentos utilizados fueron el Diario de Campo, para registrar de manera descriptiva y reflexiva la intervención del docente y las actuaciones de los niños, y una Guía de Observación estructurada con indicadores claros sobre las habilidades óculo-manuales.

3.2. DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN

3.2.1. Descripción y análisis de las acciones realizadas

3.2.1.1. Campo de acción: Planificación de proyectos y talleres de aprendizaje.

Actividad específica 1: Coordinación con la I.E. para la ejecución del proyecto de tesis.

Esta acción se realizó el día lunes 09 de setiembre en una conversación con el director de la I.E.P Julio Martin Cabrera Mejía, por parte de la coordinadora del grupo de investigación la profesora Zulmi Alithu Mayred Castillo Concha que trabaja en la I.E.P Montessori School se presentó una solicitud donde se realizará el proyecto de investigación, donde se realizó el proyecto de investigación converso con el director mencionado que, ella está realizando su bachiller y para la obtención del título como requisito indispensable es realizar su tesis, por lo que han formado un grupo de tres maestras para que realicen los talleres de tesis en dicha I.E.P, para ello se solicitó apoyo para permitirnos ejecutar el proyecto de tesis en la I.E.P que ella dirige. El director primero felicitó y alago con palabras amablemente a la maestra por las ganas de seguir superándose y así mismo le pidió que ingresara su solicitud en secretaria para hacerlo de manera formal. (Anexo 04)

Así mismo, la profesora Zulmi Alithu Mayred Castillo Concha, fue a conversar con el director luego de haber ingresado su solicitud por secretaria el día 19 de setiembre explicando al director la dinámica en la que se va realizar el proyecto de tesis, mencionándole que ese proyecto se va trabajar en los talleres de aprendizaje y que para ello las maestras Erlinda Nayelly Chilón Martínez y Eliana Vera Cienfuegos, van a ir a la I.E.P en los horarios del taller para que apoyen en la realización del taller y para que puedan registrar información en los diarios de campo, a lo que el director accedió cordialmente, la autorización ya la tenía impresa y firmada, haciendo la entrega de la autorización a la profesora Zulmi Alithu Mayred Castillo Concha.

Actividad específica 2: Evaluación diagnóstica de la coordinación óculo manual de los niños.

Se elaboro una guía de observación de la coordinación óculo manual en niños de 3 años de la Institución Educativa Privada Montessori School - Jaén. Este instrumento evalúa los indicadores sobre manipulación del lápiz, precisión para realizar actividades. Esta guía se aplicó el 16 de septiembre de 2024 y los resultados muestran serias dificultades en la realización de actividades motrices finas como manipular el crayón, realizar líneas rectas, agarrar objetos pequeños, entre otras. (Anexo 05).

Actividad específica 3: Análisis del área Psicomotriz y diversificación de desempeños.

En esta etapa, realizamos un cuidadoso proceso de identificación y selección de áreas curriculares, competencias y capacidades que están claramente alineadas con nuestros objetivos de investigación. En esta fase, llevamos a cabo un minucioso proceso de identificación y selección de áreas curriculares, competencias y habilidades que se encuentran estrechamente vinculadas con nuestros objetivos de investigación. En primer lugar, según lo expuesto en los registros revisados previamente, evaluamos la pertinencia del área curricular de Psicomotriz en relación con nuestras metas.

La elección de incluir el área de Psicomotriz se debe a que esta fomenta la coordinación óculo manual, habilidades cognitivas y la autonomía a través de su competencia “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, donde los niños tienen la oportunidad de manipular objetos, el uso de dedos para actividades como dibujar, apilar bloques o usar utensilios .Para realizar esta tarea, empleamos un cuadro matriz que incluye columnas con el área curricular, sus competencias, capacidades y desempeños correspondientes.

Además, consideramos el tiempo necesario para su desarrollo, lo que resultó esencial para la posterior planificación de los talleres de aprendizaje. (Anexo 06).

Actividad específica 4: Planificación de proyectos y talleres de aprendizaje con actividades sobre la coordinación óculo manual.

Se elaboró nueve talleres, tres por cada estrategia didáctica. En relación con la estrategia didáctica basada en juegos de mesa, se planificaron los talleres: “Memoria de figuras”, “Somos creativos utilizando piezas de ensamble” y “Me divierto encajando los animales”.

En la estrategia basada en el dibujo guiado se elaboraron los talleres: “Trazos Mágicos”, “Carita Feliz” y “Cazadores de Formas”. Asimismo, en la estrategia basada en juegos de construcción se diseñaron los talleres: “Jugamos a construir”, “Modelando en el arenero”, “¡A enhebrar se ha dicho!”, “Me divierto ensartando” y “Manitos creadoras” teniendo en cuenta elementos claves como datos informativos, la identificación de los intereses y necesidades de aprendizaje, el estándar y selección de competencias “se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad” sus capacidades e indicadores (Anexo 07). Así mismo se toma en cuenta el criterio evidencia e instrumento de evaluación, seguidamente se pasa a elegir los materiales básicos y recursos a utilizar, por último, la organización de la secuencia didáctica inicio, desarrollo y cierre, los cuales se detallan de la siguiente manera.

El inicio en un taller se refiere al momento en que se establece el contacto inicial con los niños y se crean las condiciones adecuadas para el desarrollo de la actividad psicomotriz. Este primer momento es fundamental para captar la atención, motivar a los niños, establecer un ambiente adecuado y garantizar una transición fluida hacia la parte central del taller.

El desarrollo hace referencia a la fase en la que los niños participan activamente en actividades que promueven la integración de sus habilidades motoras, cognitivas y emocionales. Durante esta etapa, se realizan ejercicios y juegos que favorecen la coordinación, el equilibrio, la lateralidad y la percepción corporal, permitiendo que los niños exploren sus capacidades físicas y aprendan a relacionarse con su entorno. El educador guía a los niños mediante actividades estructuradas que fomentan la motricidad gruesa y fina, el trabajo en equipo y la expresión creativa, mientras se adaptan las propuestas según las necesidades y el ritmo de cada niño.

El cierre es el momento en el que se finalizan las actividades y se realiza una reflexión sobre lo aprendido. Durante esta fase, se busca dar un espacio para que los niños se tranquilicen, compartan sus experiencias y sensaciones, y se recupere el orden en el grupo. El educador puede realizar preguntas, recapitular las actividades realizadas, y reconocer los logros de los niños, fomentando el sentimiento de satisfacción y reflexión. Además, se pueden realizar juegos de relajación o estiramientos para finalizar de manera tranquila y positiva la sesión.

Actividad específica 5: Evaluación y reflexión crítica sobre el proceso de planificación de los proyectos y talleres de aprendizaje.

Esta actividad permitió consolidar los conocimientos sobre la planificación curricular, adquiriendo conciencia de cómo se articulan los elementos de currículo, y que las competencias son el eje de la programación de proyecto y talleres de aprendizaje. Corroboramos que las actividades se planifican según las necesidades de los estudiantes y los logros de aprendizaje plasmados en el currículo nacional y los desempeños diversificados. Descubrimos, a la vez, que las experiencias de aprendizajes son programaciones de corta duración y que responden al contexto comunal, haciendo que su desarrollo sea significativo para los estudiantes.

Asimismo, durante la planificación de talleres de aprendizaje hemos desarrollado una serie de instrumentos que nos ayudaron a llevar a cabo una evaluación de los aprendizajes de los estudiantes. La lista de cotejo para cada taller de aprendizaje como herramienta de evaluación para realizar un seguimiento detallado del comportamiento y participación de los estudiantes durante los talleres de aprendizaje. Esto nos permitirá evaluar si los estudiantes han adquirido las competencias y habilidades esperadas, y si se han logrado los resultados deseados.

Respecto a la evaluación de actividades de aprendizaje planificadas se logró identificar algunas fortalezas relacionadas a la organización e incorporación de capacidades y precisión de los desempeños de acuerdo con las exigencias presentadas y las estrategias metodológicas previstas. Los talleres de aprendizaje fueron diseñados teniendo en cuenta los momentos:

inicio, desarrollo y cierre y la secuencia metodológica según la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”.

Consideramos que hubo algunas dificultades, como el manejo teórico y práctico de los talleres de aprendizaje, así como la implementación de las estrategias, la misma que se superó asistiendo y participando de las jornadas y talleres de planificación curricular organizadas por la Institución Educativa, sede de práctica.

La planificación detallada de los talleres de aprendizaje resultó ser un proceso clave para la implementación exitosa de los juegos lúdicos. A lo largo de la ejecución de estos talleres, se lograron alcanzar los objetivos establecidos, no solo en términos de diversión y entretenimiento, sino también como herramientas educativas que respondieron de manera efectiva a las necesidades de los niños y niñas.

Uno de los principales logros de este proceso fue la correcta manipulación de una variedad de materiales didácticos, como crayones, plastilina y plumones. A través de actividades cuidadosamente diseñadas, los niños pudieron experimentar con estos recursos, lo que favoreció su creatividad y aprendizaje de manera significativa. Esta práctica no solo fomentó su coordinación óculo manual, sino que también contribuyó al desarrollo de la creatividad, esto se evidencio en cada taller programado.

Otro de los aspectos destacados fue la observación de cómo los niños y niñas mejoraron su capacidad para desempeñarse de manera autónoma. Los talleres ofrecieron diversas oportunidades para que los pequeños pusieran en práctica su motricidad y exploraran sus habilidades de manera independiente. La estrategia de trabajo utilizada a lo largo de los talleres estuvo centrada en desarrollar la competencia de "desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad".

3.2.1.2. Campo de acción: Juegos lúdicos

Actividad específica 1: Selección y contextualización de juegos lúdicos.

Una vez definido las áreas curriculares, las competencias, capacidades

y desempeños procedimos a seleccionar juegos lúdicos para ayudar a los niños a mejorar la coordinación óculo manual mediante los talleres de aprendizaje que incluyan Juegos de construcción, Juegos de mesa y Dibujo guiado. Considerando estos criterios seleccionamos las siguientes estrategias didácticas:

A) Estrategias didácticas basadas en Juegos de mesa

Los juegos de mesa para niños de 3 años son fundamentales para el desarrollo de la psicomotricidad fina, ya que fomentan la coordinación mano-ojo, mejoran la destreza en los dedos y fortalecen los músculos al manipular piezas pequeñas. A través de actividades como encajar, clasificar, o armar rompecabezas, los niños desarrollan precisión y control en sus movimientos, a la vez que estimulan su concentración, memoria y autonomía. Estos juegos no solo benefician la parte física, sino que también favorecen el desarrollo cognitivo, ayudando a los niños a adquirir habilidades esenciales para su crecimiento motor y mental.

A continuación, describimos los juegos de mesa seleccionados considerando su propósito, la descripción de cómo se juega y sus beneficios.

1. Memoria de Figuras (Buscando su par)

Propósito: Desarrollar la coordinación óculo-manual, ya que los niños deben usar sus manos y su visión de manera sincronizada para realizar la tarea. Además, se busca estimular la memoria visual, porque deben recordar la ubicación de las tarjetas y reconocer los pares correspondientes.

Descripción de cómo se juega

Se coloca un conjunto de tarjetas con figuras (generalmente, dos de cada figura) boca abajo sobre la mesa en un patrón organizado. El número de tarjetas dependerá de la complejidad y la edad del niño (en este caso, para niños de 3 años, se recomienda comenzar con un número pequeño de tarjetas).

Los jugadores, por turnos, levantan dos tarjetas (sin mirar las figuras previamente). Si las dos tarjetas levantadas muestran el mismo dibujo, el jugador las recoge y sigue jugando. Si no coinciden, se vuelven a colocar boca abajo en la misma posición.

Beneficios para la coordinación óculo-manual:

- Desarrollo de la precisión: El hecho de que los niños tengan que voltear las tarjetas con sus manos y buscar las figuras correspondientes les ayuda a perfeccionar la relación entre lo que ven y lo que hacen.

- Mejora de la memoria visual: Al tener que recordar la ubicación de las tarjetas, se fortalece su capacidad para observar y recordar detalles visuales, lo cual está relacionado con la coordinación óculo-manual.

2. Somos creativos utilizando piezas de colores (ensamblar)

Propósito: Fomentar la creatividad y mejorar la coordinación óculo-manual, ya que los niños deben manipular y colocar las piezas de manera precisa para completar diversas figuras o formas.

Descripción de cómo se juega

Se proporcionan diversas piezas de colores (pueden ser formas geométricas, bloques de colores, piezas grandes o pequeñas, etc.). Estas piezas pueden estar organizadas en un contenedor o separadas por colores o formas para facilitar la elección.

El niño debe tomar las piezas correspondientes (por forma o color) y colocarlas en el lugar adecuado para crear figuras de manera libre

Beneficios para la coordinación óculo-manual:

- Desarrollo de habilidades motrices finas: El hecho de que los niños manipulen las piezas y las coloquen en los lugares adecuados les ayuda a perfeccionar el control de sus movimientos, lo que es esencial para actividades cotidianas como escribir, recortar, abotonarse la ropa, etc.

- Fomento de la concentración y la resolución de problemas: Los niños deben concentrarse para encontrar la pieza correcta y encajarla en el lugar adecuado, lo que les ayuda a mejorar su atención y sus habilidades de resolución de problemas.

3. Me divierto con los animales (encajar)

Propósito: Favorecer el desarrollo de la coordinación óculo-manual en los niños, ayudándoles a relacionar la vista y el movimiento de sus manos al encajar las piezas del rompecabezas.

Descripción de cómo se juega

Se colocan las piezas del juego (que pueden ser figuras de animales en forma de piezas o bloques) en una mesa o en un espacio de juego. Estas piezas suelen tener diferentes formas y tamaños, y cada una corresponde a un lugar específico en un tablero o base con cavidades para cada pieza.

El niño toma una pieza (por ejemplo, la figura de un león) y busca el espacio correspondiente en el tablero, observa cuidadosamente la forma del hueco y la forma de la pieza, y luego debe usar sus manos para encajar la pieza en el lugar correcto. Esto exige precisión en sus movimientos.

Beneficios para la coordinación óculo-manual:

- Desarrollo de motricidad fina: Al encajar las piezas en los lugares correctos, los niños ejercitan la destreza de sus manos y dedos. Este tipo de movimiento contribuye a mejorar la destreza manual y la coordinación.
- Mejora de la precisión visual y táctil: Los niños deben observar cuidadosamente la forma de las piezas y los espacios y usar sus manos para encajarlas con precisión. Esto estimula tanto la percepción visual como el sentido del tacto.
- Reconocimiento de formas y colores: Los niños pueden aprender a asociar las figuras de los animales con sus formas y colores, lo cual también favorece el desarrollo cognitivo y visual.

4. Armamos un camino de colores (apilar)

Propósito: Promover el desarrollo de la coordinación óculo manual en los niños al apilar y encajar piezas de colores para formar un camino.

Descripción de cómo se juega

Se proporciona un conjunto de piezas (que pueden ser bloques o discos de colores) que se pueden apilar. Estas piezas suelen ser de diferentes colores y tamaños, lo que permite crear múltiples combinaciones de caminos o

estructuras.

En esta modalidad, los niños pueden apilar las piezas de manera libre y creativa para formar un camino o cualquier figura que deseen.

Beneficios para la coordinación óculo-manual:

- Desarrollo de habilidades motoras finas: Al manipular y apilar las piezas, el niño fortalece el control de sus manos y dedos, lo que es clave para habilidades futuras como escribir, recortar o abotonarse.
- Fomento de la concentración: Apilar piezas sin que se caigan requiere atención y concentración, lo que contribuye a mejorar estas habilidades en los niños pequeños.
- Estimulación de la creatividad: Los niños tienen la libertad de crear sus propios caminos o estructuras, lo que promueve la imaginación y el pensamiento creativo, además de ayudar a resolver problemas de forma divertida.

5. La carrera del agua

Propósito: Involucrar movimientos de jalar y manipular objetos de manera precisa como la coordinación óculo-manual, mientras realizan una tarea de forma controlada, utilizando un material simple y accesible como el papel higiénico.

Descripción de cómo se juega

Para realizar este juego únicamente necesitamos un vaso descartable, agua, papel higiénico, se le explica al niño que vamos a usar el papel higiénico para mover el vaso de un lugar a otro, jalándolo suavemente. El niño debe de agarrar el papel higiénico con sus manos y luego tirar o jalar de él de modo que el vaso se mueva sin caerse.

Este proceso requiere que el niño observe cómo el papel se mueve y cómo las manos controlan el movimiento, lo que es fundamental para mejorar la coordinación óculo-manual. El juego termina cuando el niño ha logrado mover el vaso a la meta o al punto de destino de forma segura. Se puede hacer varias rondas o incluso jugar en formato de carrera con otros niños.

Beneficios para la coordinación óculo-manual:

- Desarrollo de habilidades motoras finas: El movimiento de agarrar y jalar el papel higiénico ayuda a los niños a fortalecer la destreza de sus manos y dedos, mejorando el control de sus movimientos, lo cual es esencial para actividades cotidianas como escribir o recortar.
- Mejora de la coordinación entre vista y acción: El niño debe observar cómo se mueve el vaso mientras jala el papel, lo que mejora su capacidad para coordinar lo que ve con lo que hace con las manos.

B) Estrategias didácticas basadas en Juegos de Construcción

Los juegos de construcción fomentan el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños, específicamente la coordinación entre los ojos y las manos. Este tipo de estrategia no solo mejora las habilidades de motricidad, sino que también promueve el pensamiento lógico, la creatividad y la resolución de problemas mientras los niños interactúan con los objetos y ajustan sus movimientos para lograr una tarea o construir algo.

A continuación, describimos el dibujo guiado seleccionados considerando su propósito, la descripción de cómo se juega y sus beneficios.

1. Construcción con conos de cartulina

Propósito: Fomentar la coordinación óculo-manual, la cooperación entre los niños y el trabajo en equipo, promoviendo la creatividad y la resolución de conflictos de manera colaborativa.

Descripción de cómo se juega:

Se organiza a los niños en pequeños grupos y se les entregan conos de cartulina. Cada grupo debe trabajar libremente para construir una torre alta o una torre con una base de cuatro conos, explorando distintas formas de organización y diseño. Durante la actividad, los niños interactúan, negocian ideas y ponen en práctica sus habilidades motoras para ensamblar los conos con precisión.

Beneficios para la coordinación óculo manual:

- Manipulación de formas y tamaños: A través de la construcción con cartulina, los niños desarrollan su sentido de la orientación y la percepción espacial, ya que deben manejar y organizar las piezas en diferentes posiciones

y formas para completar un proyecto.

- Tareas que requieren secuencias: Al seguir pasos para crear una figura o forma específica, los niños deben ser capaces de planificar y realizar un trabajo secuenciado, lo que favorece el desarrollo de la memoria y la atención.

2. Ensarte con carretes de colores

Propósito: Desarrollar la coordinación óculo-manual, la concentración, la cooperación y la paciencia en los niños, a través de la manipulación precisa de los carretes y las tiras.

Descripción de cómo se juega:

Se organizan en grupos pequeños, entregando carretes de colores y tiras o cuerdas resistentes. Deciden qué quieren construir con los carretes y las tiras. (Pueden optar por crear cadenas largas, formar patrones de colores, diseñar figuras específicas o simplemente explorar diferentes maneras de ensartar los carretes), luego comparten como hicieron.

Beneficios para la coordinación óculo manual:

- Sincronización de vista y manos: Los niños deben mirar el agujero del carrete y guiar el hilo con sus manos, lo que les obliga a coordinar lo que ven con lo que hacen. Este tipo de actividad desarrolla la capacidad para realizar movimientos precisos y controlados.

- Control motor fino: A medida que el niño sostiene el hilo y lo pasa a través de un agujero pequeño, mejora la destreza en los dedos, desarrollando habilidades motoras finas esenciales para otras actividades cotidianas (como escribir, recortar, abotonarse la ropa, etc.).

3. Figuras de ensamble

Propósito: Desarrollar la coordinación óculo-manual de los niños mientras ensamblan piezas y fortalecen habilidades de cooperación y creatividad.

Descripción de cómo se juega:

Los niños escogerán las piezas van a ensamblar proponen ideas o un diseño junto a la docente, realizaran su diseño a su gusto en un tiempo determinado, luego explicaran como lo hicieron.

Beneficios para la coordinación óculo manual:

- Sincronización entre ojos y manos: Al ensamblar las piezas de un juego de construcción, los niños deben observar con precisión y luego manipular las piezas con sus manos para ajustarlas y encajarlas correctamente. Esta actividad mejora la capacidad para coordinar lo que ven y lo que hacen con sus manos.

- Desarrollo de destreza: La manipulación de las piezas requiere movimientos finos y controlados, lo que fortalece los músculos pequeños de las manos, dedos y muñecas, fundamentales para tareas más complejas, como escribir o recortar.

4. A Enhebrar en cartón

Propósito: Mejorar la coordinación óculo manual al realizar movimientos en el acto de enhebrar.

Descripción de cómo se juega:

Colocar sobre las carpetas un cartón grueso o una base sólida con varios agujeros distribuidos por toda su superficie. Puede ser un hilo grueso o un cordón de colores brillantes para que sea más visible para el niño.

El niño toma el hilo o cordón y lo enhebra a través del cartón, luego debe insertar el hilo en uno de los agujeros, guiado por la vista para asegurarse de que lo pasa por el agujero correctamente.

A medida que el niño avanza, puede seguir un patrón preestablecido o elegir crear su propio diseño al pasar el hilo de agujero a agujero. El niño continúa enhebrando hasta completar el recorrido o hasta que decida que su construcción está terminada. e organizan en grupos pequeños, entregando carretes de colores y tiras o cuerdas resistentes. Deciden qué quieren construir con los carretes y las tiras. (Pueden optar por crear cadenas largas, formar patrones de colores, diseñar figuras específicas o simplemente explorar diferentes maneras de ensartar los carretes), luego comparten como hicieron.

Beneficios para la coordinación óculo manual:

- Desarrollo de la motricidad fina: Al manipular el hilo y las agujas (si las utiliza), los niños ejercitan los músculos pequeños de las manos y los dedos, lo que les permite mejorar la destreza motora fina necesaria para tareas como

escribir, abotonarse, o usar utensilios de forma independiente.

- Estimulación de la concentración y la atención: El proceso de enhebrar requiere que el niño se concentre en encontrar el agujero y coordinar el movimiento de las manos con la vista. Esto fortalece su capacidad de mantener la atención en una tarea específica por un periodo de tiempo.

5. Modelado en el Arenero

Propósito: Promover el desarrollo de la coordinación óculo-manual en niños de tres años, a través de la manipulación y modelado de arena con las manos o herramientas adecuadas.

Descripción de cómo se juega:

Coloca la arena en un espacio accesible para los niños, como un arenero o una caja grande. Si el niño aún no tiene mucha destreza, puedes ofrecer moldes o herramientas simples (como cubos y palas) para que imite o siga patrones más fáciles de realizar.

Los niños pueden utilizar las manos o herramientas para moldear la arena y formar figuras (como montañas, caminos, animales o cualquier forma que se les ocurra). Si se utilizan palas, cubos o rastrillos, el niño debe coordinar los movimientos de sus manos con su visión para manejar las herramientas correctamente y hacer las formas deseadas. Los niños también pueden explorar libremente, experimentando con la arena sin un objetivo fijo, lo que les permite crear de forma espontánea y desarrollar sus habilidades motoras.

Beneficios para la coordinación óculo manual:

- Desarrollo de habilidades motoras finas: Trabajo con herramientas: Al utilizar herramientas como palas, cubos o moldes, los niños ejercitan los músculos pequeños de las manos y dedos, fortaleciendo su motricidad fina.

- Manipulación de arena: El tacto y la manipulación de la arena con las manos también son actividades que favorecen el desarrollo de la motricidad fina y el control manual.

- Estimulación sensorial: Experiencia táctil: Manipular la arena proporciona una rica experiencia táctil. Los niños sienten las texturas de la arena fina, húmeda o seca, lo que contribuye a su desarrollo sensorial y a una mayor conciencia de su entorno.

C) Estrategias didácticas basadas en el Dibujo Guiado.

El dibujo guiado es una estrategia didáctica eficaz para desarrollar la creatividad, la motricidad fina y la concentración de los niños pequeños. A través de trazos sencillos hasta complejos y modelos visuales, los niños aprenden a coordinar sus movimientos, reconocer formas y desarrollar su creatividad, mientras siguen una guía que les facilita el proceso de aprendizaje. Estos juegos no solo aprenden a trazar si no también ejercitan habilidades cognitivas y motoras, como la coordinación ojo mano, la secuenciación de pasos y la resolución de problemas.

A continuación, describimos el dibujo guiado seleccionados considerando su propósito, la descripción de cómo se juega y sus beneficios.

1. Trazos mágicos

Propósito: Promover y mejorar la coordinación óculo-manual en los niños, se logrará a través de la práctica de trazos y la formación de diversas figuras y formas, permitiendo que los niños perfeccionen gradualmente el control y la precisión de sus movimientos.

Descripción de cómo se juega

Se brinda el material necesario para que los niños trabajen de manera libre. Ellos obtienen la silueta del cartón y, a partir de allí, desarrollan su trabajo de acuerdo con su creatividad y estilo personal. Pueden repasar las formas con el dedo, mientras que otros lo hacen utilizando el plumón. Para los niños de tres años, es recomendable presentarles líneas rectas o curvas, comenzando con figuras sencillas que les permitan familiarizarse con los trazos y desarrollar poco a poco sus habilidades motrices.

Beneficios para la coordinación óculo manual:

- El dibujo guiado ayuda a los niños a desarrollar un control más preciso sobre los movimientos de sus manos al seguir líneas y formas con el lápiz o crayón.
- También es esencial para otras habilidades motoras finas, como escribir o recortar.
- Los niños mejoran su capacidad para observar y reconocer formas,

patrones y líneas, lo que refuerza su percepción visual.

2. La cara feliz

Propósito: Mejorar su coordinación óculo-manual, permitiéndoles seguir líneas y formas sencillas mientras observan lo que están haciendo con las manos. a la vez que se familiarizan con figuras y expresiones, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades motrices finas y su percepción visual.

Descripción de cómo se juega

Prepara un ambiente tranquilo y bien iluminado, con una mesa o superficie plana donde el niño pueda trabajar cómodamente. Anímalos a trazar primero las formas más grandes, como la línea de la cara, y luego los detalles como los ojos, la boca y las cejas. Si el niño es más pequeño o necesita más ayuda, puedes guiar su mano para hacer los primeros trazos.

Beneficios para la coordinación óculo manual:

- Desarrollo de habilidades motoras finas: El acto de trazar las líneas finas y realizar detalles (como los ojos, la boca y las cejas) ayuda a los niños a mejorar la destreza de sus manos y dedos, lo cual es fundamental para escribir y otras actividades motoras finas.
- Estimulación cognitiva: Este tipo de actividad también favorece el reconocimiento de emociones y expresiones, ya que la carita feliz es un símbolo fácilmente reconocible que puede estimular el aprendizaje de las emociones básicas.

3. Cazadores de formas

Propósito: Fomentar la capacidad de trazar y seguir formas geométricas sencillas como círculos, cuadrados, triángulos y rectángulos. A través de esta actividad, los niños no solo mejoran el control de sus movimientos, sino que también aprenden a identificar y diferenciar formas, lo que favorece el desarrollo de sus habilidades cognitivas y motoras finas.

Descripción de cómo se juega

Se coloca los materiales en la mesa para que ellos puedan elegir con que trabajar, para ello se presenta un cartón de silueta, explícale que va a ser un "cazador de formas", quien debe seguir los bordes de cada una con su lápiz o crayón.

Anima al niño a trazar las formas siguiendo las líneas de las figuras, ayudándoles si es necesario, especialmente con las formas más complejas. Pueden empezar con formas grandes y sencillas (como círculos) y avanzar gradualmente a formas más pequeñas o complejas (como triángulos).

Beneficios para la coordinación óculo manual:

- Mejora la precisión motora: Los niños mejoran su capacidad para realizar movimientos más controlados y precisos.
- Desarrollo de la percepción visual: Al identificar y seguir formas, los niños refuerzan su capacidad para distinguir detalles visuales.
- Preparación para habilidades de escritura: El dibujo y el trazo de formas geométricas es un paso previo al aprendizaje de la escritura.

4. Jugamos al laberinto

Propósito: Mejorar la coordinación óculo-manual de los niños al permitirles seguir caminos o rutas dentro de un laberinto con lápices o crayones

Descripción de cómo se juega

Explica al niño que van a jugar a encontrar el camino correcto dentro del laberinto, siguiendo la línea desde el inicio hasta el final. A medida que el niño avanza, anímalos a ir despacio y a concentrarse en no salirse de las líneas del camino.

Puedes ayudarles a seguir el laberinto si tienen dificultades, dándoles pistas o dirigiendo su mano suavemente. Si es necesario, comienza con laberintos muy simples y aumenta la complejidad conforme el niño progresa.

Beneficios para la coordinación óculo-manual:

- Mejora de la coordinación óculo-manual: Al seguir el recorrido del laberinto con el lápiz o crayón, el niño trabaja en la coordinación entre lo que ve (la ruta) y los movimientos de sus manos, mejorando su destreza y control motor.
- Desarrollo de habilidades motoras finas: El acto de seguir caminos y trazar líneas precisas dentro del laberinto ayuda a fortalecer los músculos pequeños de las manos y los dedos, lo que es fundamental para tareas cotidianas como escribir o manipular objetos pequeños.
- Fomento de la concentración y atención: Resolver un laberinto

requiere que el niño preste atención al trazo y se concentre en seguir el camino, lo que mejora su capacidad de atención y enfoque.

5. Cabellos locos

Propósito: Controlar los movimientos de las manos al manipular y trazar los cabellos en el contorno de la cara.

Descripción de cómo se juega

Prepara un ambiente tranquilo, bien iluminado y con una superficie plana para que el niño pueda trabajar cómodamente, muestra al niño el dibujo de la figura con una cara y explícale que va a seguir las líneas de los cabellos para darle forma. Anima al niño a usar los crayones o lápices para trazar o colorear las líneas del cabello, haciendo énfasis en que sigan las formas divertidas que aparecen.

Si es necesario, guíalos para que empiecen con trazos grandes y gradualmente sigan líneas más pequeñas o complejas.

Beneficios para la coordinación óculo-manual:

- Mejora de la coordinación óculo-manual: Seguir las líneas del cabello de forma controlada ayuda a los niños a mejorar su capacidad para coordinar lo que ven con los movimientos de sus manos, fortaleciendo su coordinación óculo-manual.
- Desarrollo de habilidades motoras finas: Al trazar las líneas y detalles del cabello, los niños mejoran la destreza de sus manos y dedos, lo que es esencial para otras actividades como escribir o dibujar.
- Estimulación de la concentración: El proceso de seguir las líneas del cabello requiere atención y concentración, lo que ayuda a los niños a desarrollar su capacidad para enfocarse en una tarea específica.

Actividad específica 2: Implementación y ejecución de talleres de aprendizaje usando juegos lúdicos para desarrollar la coordinación óculo-manual.

A) Talleres con la estrategia didáctica de Juegos de mesa

1. Taller denominado “Memoria De Figuras”

En este taller recibimos a los niños y niñas luego del juego libre, le pido

que por favor se ubiquen en el centro del aula formando un círculo para tomar los acuerdos dentro del taller. Para iniciar ya con el taller les presento un video llamado “buscamos a los animales en el bosque” la docente pide que presten atención ya que luego de observar el video realizara preguntas, los niños se encontraban concentrados pero la niña Danna menciona lo siguiente: profesora hay un elefante grande y en ese momento todos empezaron a dar diferentes opiniones mientras la profesora escucha las diferentes respuestas. La maestra les alaga las participaciones de todos los niños mencionando que tomaran asiento mientras sobre la mesa coloca los materiales para que los niños manipules y exploren mientras conversamos sus características.

Figura 1

Niños de la IEP “Montessori School” participando a encontrar las parejas de figuras



Los materiales que se mostró son los siguientes: tarjetas con imágenes, los niños muy entusiasmados empezaron a manipular las tarjetas con imágenes, explorando las figuras y compartiendo sus opiniones sobre las características que veían. Las conversaciones entre los niños surgieron espontáneamente, destacando la variedad de respuestas y el interés en los detalles de cada figura. Por ejemplo, algunos niños comentaron sobre el tamaño de los animales, otros hablaron sobre sus colores o sus características físicas, como las trompas del elefante o las patas de los leones. La profesora les fue guiando en la reflexión, invitándolos a describir las imágenes con más detalles y a comparar las figuras que tenían frente a ellos.

La docente solo estaba en constante observación para ver como lo realizan los movimientos de las manos, por ejemplo, a Zoe y otros niños más se les dificulta coger las tarjeas de la mesa para poder voltearlas, pero la docente se acerca a alentarlos y a decirle que esta que lo logra.

La docente finalmente paso a preguntarles ¿Qué pudieron realizar? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué les pareció la actividad? Todos participaron en las preguntas que se les realizo muy entusiasmados decían: profesora hemos encontrado imágenes iguales, otros decían que ha estado muy divertido jugar con las tarjetas. (Diario de Nayely -14/10/2024)

2. Taller denominado **“Somos Creativos Utilizando Piezas De Ensamble”**

En este taller recibimos a los niños y niñas luego del juego libre, le pido que por favor se ubiquen en el centro del aula formando un círculo para tomar los acuerdos dentro del taller, para iniciar ya con el taller les motivo a los niños con una canción “saco una manito” la docente motiva a todos los niños para que pueda participar, luego de ello les pregunta ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado? La docente muy atenta a las respuestas de los niños, pero Abdiel menciona profesora moví todo mi cuerpo, pero más moví mis dos manos, muy bien dijo menciona la profesora han estado atentos, ahora pasaremos a tomar asiento porque empezaran a realizar su taller, para eso la docente coloca los materiales sobre la mesa para que los niños manipulen y exploren mientras conversamos sus características.

Los materiales que se mostró son los siguientes: piezas de ensamble de diferentes colores, los niños se mostraron muy emocionados al empezar a manipular las piezas de ensamble. La docente les preguntó: “¿Qué creen que pueden hacer con este material? ¿Qué pueden crear ustedes?”. Los niños respondieron con muchas ideas, mencionando que podrían hacer figuras, construcciones, o incluso animales. La docente los animó a trabajar de manera libre, sin un objetivo fijo, y les indicó que podían crear lo que desearan, favoreciendo la exploración individual.

Figura 2

Niños de la IEP “Montessori School” participando a armar con piezas de ensamble



Mientras los niños manipulaban las piezas, la docente se acercó a cada uno de ellos y le dice Zoe que bonito lo que estás haciendo que estas formando Zoe ira y dice un camino largo, la docente sigue observado su proceso creativo y ofrecerles apoyo cuando lo necesitaban. A lo largo de la actividad, la docente estimuló constantemente la reflexión sobre lo que estaban creando, haciéndoles preguntas como: “¿Cómo puedes hacer que tu figura se quede unida?”, “¿Qué otras formas puedes crear con estas piezas?”. Esto favoreció el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

La docente finalmente paso a preguntarles ¿Qué pudieron realizar? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les pareció la actividad? Todos participaron en las preguntas que se les realizó muy entusiasmados decían: profesora hemos armado un camino largo, otro un robot, entre otros decían que ha estado muy divertido mucho armando sus dibujos favoritos. (Diario de Nayely-15/10/2024)

3. Taller denominado “Me divierto encajando los animales”

Recibimos a los niños luego del juego libre, le pido que por favor se ubiquen en el centro del aula formando un círculo para tomar los acuerdos dentro del taller, para iniciar ya con el taller la docente les motiva mostrando diferentes animales para ello pregunta a los niños ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con dichos animales? ¿Se escucha las respuestas de los niños detallando lo que habían observado pero el niño Abdiel le pregunta que es lo que harán? La docente le dice muy bien Abdiel veo que estas con ansias de

saber qué es lo que vamos a realizar me parece perfecto, pero para eso se irán a tomar asiento en sus respectivos asientos para que realicen su taller, para eso la docente coloca los materiales en la mesa para que los niños manipulen y exploren mientras dialogamos sus características de los materiales: tableros con orificios diferentes de diferentes formas.

Los niños se mostraron muy emocionados al empezar a manipular los tableros más conocido como rompecabezas la docente pregunto ¿Qué pueden hacer con este material? Denis menciona que a él le gusta mucho armar las piezas porque su favorito es el tablero de paw patrol, la docente le dice muy bien Denis me parece bien que tengas tu tablero favorito. La docente acompaña a los niños observándoles si ellos buscan los orificios correctos para encajar según la secuencia del tablero.

Figura 3

Niños de la IEP “Montessori School” participando a encajar los animales



A medida que los niños avanzan, la docente les ofrece apoyo, refuerza sus esfuerzos y celebra sus logros.

Al finalizar la actividad, la docente reúne a los niños en el centro del aula para una pequeña reflexión. Los invita a compartir qué fue lo que más les gustó del taller y cómo resolvieron los desafíos mientras encajaban las piezas

La docente resalta el esfuerzo de cada niño y les felicita por su participación activa. Destaca que este tipo de actividades ayudan a mejorar la

concentración, la motricidad fina y el trabajo en equipo, y los invita a seguir explorando y aprendiendo mientras juegan. Los niños se despiden del taller, contentos y satisfechos con lo aprendido. (Diario de Nayely -16/10/2024)

B) Talleres con la estrategia didáctica de juegos de construcción

1. Taller denominado “Jugamos a construir”

Este taller tuvo como objetivo principal fomentar la creatividad, la coordinación motriz fina y el trabajo grupal. Para dar inicio al taller, comienza con una breve dramatización en la que el docente motiva a los niños diciendo: “Hoy vamos a ser pequeños constructores. Les gustaría construir algo en nuestra ciudad. ¿Qué tipo de casa o torre les gustaría construir?”, mostrando imágenes de casas y torres, como las de cuentos infantiles, para despertar su interés. Se plantean preguntas sencillas como “¿Han visto una torre alta?” o “¿Cómo creen que se puede construir una casa?”, conectando con sus experiencias. Los niños se organizan en pequeños grupos para fomentar el trabajo colaborativo, y la docente distribuye materiales como conos de papel, explicando su uso.

Figura 4

Niños de la IEP “Montessori School” participando a construir torres



Los niños experimentan los materiales, construyendo sus estructuras mientras la docente circula y observa que en un grupo Aaron, Raiden y Santiago estaban colocando los conos una sobre otra porque utilizaban sus dos manos, me acerque a su grupo y mencione que deben concentrarse y colocar con calma los conos para que no se derrumbe y respetando a sus compañeros, ofreciendo sugerencias y animándolos a resolver problemas creativamente. Finalmente,

cada grupo presenta su creación, reflexionando sobre el proceso y reforzando el aprendizaje y el desarrollo de habilidades motoras finas. (Diario de Zulmi - 18/11/24)

2. Taller denominado “Me divierto ensartando”

Este taller tuvo como objetivo principal desarrollar y fortalecer la motricidad fina y la concentración en los niños. El taller comenzó organizando a los niños en asamblea, recordando las normas de aula se realizó una canción “mi mamá planchaba así así”, luego se formó grupos, se entregó los juegos didácticos por grupos (carretes y cuerda). Los niños empezaban a explorar los materiales, Andrés empezó a coger el cordón y Thaisa empezó a ensartar los carretes, pero tenían dificultad que se cayeron los carretes, al observar la docente, brindo apoyo y animándolos a coordinar sus movimientos, enfocándose en la precisión que al introducir los cordones por los agujeros de los carretes debe ser con calma.

Figura 5

Niños de la IEP “Montessori School” participando a ensartar para armar un puente de colores



Además, se plantearon pequeños retos, como completar una secuencia de colores específica o ensartar una cantidad definida en un tiempo limitado, promoviendo la atención y la coordinación óculo-manual. Thaisa y Andrés lograron realizar un puente de colores y empezaron a moverlos. Para finalizar, cada grupo mostró su trabajo, describiendo los colores o patrones que eligieron,

fortaleciendo su capacidad de expresión. La docente hizo preguntas como: “¿Qué fue lo más fácil o difícil?”, fomentando la reflexión sobre el proceso. El taller concluyó con palabras de felicitación y una invitación a seguir practicando en casa con otros objetos similares, destacando la importancia de la paciencia y la precisión en la actividad. (Diario de Zulmi - 19/11/24)

3. Taller denominado “**Manitos Creadoras**”

Este taller tuvo como objetivo principal es fomentar la creatividad, la coordinación motriz fina y el trabajo en equipo, mientras los niños exploran el uso de juegos didácticos de engranajes para ensamblar diversas figuras. El taller comenzó organizando a los niños en asamblea, recalcando las normas establecidas en el aula, la docente menciona la actividad a realizar "Hoy vamos a crear figuras divertidas usando engranajes, la docente presenta los juegos de engranaje y muestra cómo se pueden ensamblar los diferentes elementos para formar figuras.

Figura 6

Niños de la IEP “Montessori School” participando a realizar trazos en las formas



La docente observa como los niños van creando sus figuras por grupos, Zoé realizo un celular que simulaba que era la mamá y llamaba a su hija, Mikella estaba realizando una cama de colores (amarillo, verde y rojo), Raiden tuvo dificultad al ensamblar ya que quiso hacer un ventilador, pero se cayó, la

docente explica cómo encajarlas para formar diferentes figuras, animando a los niños a ser creativos. Los niños realizaron figuras como flores, bailarinas, o teléfonos, utilizando sus manos para colocar y mover los engranajes. Durante el taller, la ofrece sugerencias para mejorar la coordinación y resolución de problemas, como: “¿Cómo podemos hacer que la flor gire?” o “¿Qué pasa si agregamos más engranajes a la bailarina?”. Los niños y niñas prueban, ajustan y disfrutan del proceso, resolviendo juntos los desafíos. Al finalizar, cada grupo presenta la figura que crearon, comparten lo que hicieron y explican cómo lo lograron, describiendo el proceso y los ajustes que hicieron en sus figuras. La docente fomenta la reflexión. Finalmente, se concluye el taller destacando la coordinación óculo manual al momento de ensamblar, el trabajo en equipo, la creatividad y el esfuerzo de cada grupo. (Diario de Zulmi: 21/11/24)

C) Talleres con la estrategia didáctica de Dibujo guiado

1. Taller denominado “Trazos Mágicos”

En este taller recibimos a los niños y niñas luego del juego libre, le pido que por favor tomen asiento, les motivo con una dinámica con las manos.

Para iniciar ya con el taller les presento un video donde les puedo realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaron? ¿podemos pintar?, escucho las respuestas de los niños y niñas. Coloco sobre la mesa los materiales y permito a los niños que manipulen y exploren mientras conversamos sus características.

Los materiales que se mostró son los siguientes: plumones, silueta de cartón y fichas, los niños muy entusiasmados empezaron a manipular los materiales, ellos mismos empezaron a participar con diferentes respuestas, cada uno de ellos daba su propia opinión, pero Denis un niño muy participativo del aula menciona, profesora con el plumón vamos a repasar por las líneas, como también Jefferson menciona que en las fichas va repasar las líneas con plumón y otros mencionan que con la crayola podían trabajar.

Figura 7

Niños de la IEP “Montessori School” participando a realizar trazos en las formas



A continuación, por iniciativa propia ellos escogieron el material con el cual quisieron trabajar y eligieron el color del plumón que ellos deseaban, yo solo estaba en constante observación para ver qué es y como lo realizan los trazos, muy curiosos alguno de ellos empezó a repasar con su dedo sobre el cartón diseñando las líneas, para ello la docente se acercó y le dijo que bonito Patricio me parece muy interesante en la manera que estas repasando, el niño respondió mi profesora repaso con mi dedo es muy divertido.

La docente finalmente paso a preguntarles ¿Qué pudieron realizar? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué les pareció la actividad? Todos participaron en las preguntas que se les realizó muy entusiasmados decían: profesora hemos hecho líneas, otros decían hemos trazos, etc por las participaciones de la mayoría pude ver que se divirtieron al realizar los trazos tanto en el cartón como en la ficha. (Diario de Eliana - 04/11/2024)

2. Taller denominado “Carita Feliz”

En este taller recibimos a los niños y niñas luego del juego libre, les pido que por favor tomen asiento, en seguida les menciono que les brindara material para que exploren y desarrollen su creatividad de manera libre.

La docente presento y motivo a los niños con imágenes sobre la carita feliz. Para esto la docente muestra el material como: plastilina, crayolas, plumón, fichas, los niños muy entusiasmados empezaron a manipular los materiales,

ellos mismos empezaron a participar con diferentes respuestas, cada uno de ellos daba su propia opinión, pero Catalina una niña muy participativa del aula menciona, profesora con el plumón voy a dibujar sus ojos a lo que respondió, muy bien Catalina te va a quedar muy bonito, el niño Abdiel menciona que hará una serpiente muy grande, Cataleya dijo que decorara la carita. La docente muy entusiasmada por la participación de los niños les felicito.

Figura 8

Niños de la IEP “Montessori School” participando en el modelado de plastilina



A continuación, por iniciativa propia ellos escogieron el material con el cual quisieron trabajar y eligieron el color de la plastilina que ellos deseaban, yo solo estaba en constante observación para ver qué es y como lo realizan su decoración, muy curiosos uno de ellos empezó a decorar los ojos, la boca con plastilina y el contorno de su cara también, la docente se acercó y le dijo que bonito esta tu trabajo Amy y que color estas usando, la niña respondió azul porque es mi color favorito me parece muy interesante Amy contesto la docente. Los niños no solo decoraban la carita, sino que también realizaban sus dibujos favoritos como serpientes muy largas, osos, niños entre otros.

La docente finalmente paso a preguntarles ¿Qué pudieron realizar? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué les pareció la actividad? Todos participaron en las preguntas que se les realizo muy entusiasmados decían: profesora hemos hecho carita feliz, otros decían hemos decorado una carita con sus ojitos, etc por las participaciones de la mayoría pude ver que se

divirtieron decorando y diseñando con plastilina ya que la mayoría uso ese material, también pude notar que los niños van utilizando más los dedos haciendo en pinzas. (Diario de Eliana - 06/11/2024)

3. Taller denominado **“Cazadores de formas”**

El taller denominado “cazadores de formas” recibimos a los niños y niñas luego del juego libre, les pido que por favor tomen asiento, en seguida les menciono que les brindare material para que exploren y desarrollen su creatividad de manera libre.

La docente presento y motivo a los niños con una dinámica moviendo el cuerpo, en seguida se les presento un video llamado dibujamos formas, al terminar el video la docente les pregunto lo siguiente ¿Qué observaron? ¿Qué les llamó la atención? Los niños como Catalina, Patricio, Amy, Abdiel entre los demás respondieron con diferentes respuestas: podemos hacer una casita, un árbol, un sol, entre otros la docente muy entusiasmada les dijo muy bien mis niños ahora les presentare los materiales para que ustedes puedan trabajar de manera libre y puedan realizar lo que más les gusta, se mostró los materiales como, silueta de cartón, figuras geométricas, fichas y plumones los niños muy contentos empezaron a manipular los materiales, ellos mismos empezaron a participar con diferentes respuestas, cada uno de ellos daba su propia opinión, pero el niño Jefferson menciona, profesora Abdiel esta que coge los materiales y los tira por el suelo , para eso la docente hizo un alto y procedió hablar con el niño Abdiel indicándole que tiene que esperar un momento que luego todos podrán escoger el material que les gusta para que puedan trabajar y armar lo que deseen pero no para que malogre el material ya que les servirá para que realicen su trabajos, el niño Abdiel recogió el material y pidió disculpa y se sentó en su mesa la docente continuo con el taller. La docente menciona a los niños que son libres de elegir el material que les agrada.

A continuación, por iniciativa propia Amy escogió la silueta del cartón y hacia participar a sus compañeros ella cogió mientras sus compañeros participaban de diferente manera ya que algunos lo hacían sol con su dedo y otro con los pulmones, Amy dejo el cartón para que también pueda participar, Denis apoyo cogiendo el material. La docente al ver ese acto de los niños donde

se apoyaban les felicito por respetar las normas acordadas y respetar los espacios de sus compañeros.

Figura 9

Niños de la IEP “Montessori School” participando a delinear las formas



La docente finalmente paso a preguntarles ¿Qué pudieron realizar? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué les pareció la actividad? Todos participaron en las preguntas que se les realizo muy entusiasmados decían: profesora hemos hecho una casa con el triángulo, otros niños decían cuadrado, Cataleya dijo profesora también hicimos un árbol con las figuras geométricas, también pude notar que los niños van utilizando más los dedos y los plumones que son sus favoritos. (Diario de Eliana 05/11/2024)

Actividad específica 3: Evaluación del desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños.

La evaluación de la salida de la coordinación óculo manual se realizó el viernes 29 de noviembre y se utilizó la misma guía de observación de la prueba de entrada. los resultados muestran que hubo una mejora significativa en la coordinación óculo manual (Anexo 08), lo que se explica de manera detallada en el capítulo IV fundamentales en el desarrollo infantil tras la implementación de esta guía, se realizó un análisis de los resultados obtenidos, los cuales evidenciaron una mejora significativa en la coordinación óculo manual de los niños evaluados. Esto demuestra la efectividad del instrumento como herramienta para identificar y promover actividades que estimulen el desarrollo de esta habilidad. Además, los resultados resaltan la importancia de contar con

estrategias pedagógicas adecuadas para fortalecer las competencias motrices en la primera infancia.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo se orienta a explicar los resultados obtenidos a lo largo de la investigación, la cual se centró en la mejora de la coordinación óculo-manual de los niños de 3 años de la I.E.P. Montessori School en Jaén, a través de la aplicación de diversas estrategias metodológicas.

Para lograrlo, la investigación se estructuró tomando en cuenta una muestra compuesta por 17 infantes, cuyas características y necesidades fueron consideradas al momento de planificar las intervenciones. Los objetivos específicos de la investigación se enmarcaron en acciones fundamentales: la planificación, ejecución de talleres de aprendizaje y la implementación de estrategias metodológicas enfocadas en fortalecer la coordinación óculo-manual de los niños.

A lo largo de este capítulo, se presentan y analizan los resultados obtenidos al finalizar la intervención pedagógica, discutiendo cómo las actividades y estrategias aplicadas contribuyeron al desarrollo de esta habilidad en los infantes, y evaluando el impacto de las acciones llevadas a cabo durante el proceso.

En relación con el **primer objetivo específico**, que consistió en diseñar proyectos y talleres de aprendizaje utilizando juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo-manual de los niños de 3 años en la institución educativa Montessori School de Jaén, se logró planificar tres proyectos de aprendizaje y nueve talleres que incorporaron diversos juegos lúdicos, tales como juegos de construcción, juegos de mesa y actividades de dibujo guiado.

La planificación de proyectos de aprendizaje en la educación inicial es una herramienta pedagógica fundamental para garantizar un desarrollo integral y contextualizado en los niños de 3 años. Este enfoque promueve experiencias significativas y participativas, adaptadas a las características socioculturales y las necesidades individuales de los niños. En el contexto del currículo peruano, el Ministerio de Educación (Minedu, 2016) destaca la importancia de una educación pertinente que fomente el desarrollo de competencias a través de experiencias de aprendizaje coherentes, donde los juegos lúdicos juegan un papel esencial, especialmente en la mejora de la coordinación óculo-manual y el desarrollo motor y cognitivo.

La planificación también se sustenta en Rigal (2006), para quien la motricidad fina comprende actividades manuales guiadas visualmente que demandan destreza, precisión y un proceso prolongado de aprendizaje. En este sentido, los talleres diseñados propiciaron que la vista orientara la localización, identificación, control y uso de los objetos. La secuencia de experiencias favoreció la repetición con variaciones, condición necesaria para que el niño ajuste progresivamente sus movimientos.

Además, el trabajo colegiado también favorece una mayor comprensión de las necesidades individuales de los niños, al propiciar espacios de reflexión sobre las estrategias pedagógicas y los resultados obtenidos en las aulas. Diversos estudios han demostrado que la colaboración entre docentes fortalece la capacidad de respuesta del sistema educativo frente a los desafíos del contexto, permitiendo ajustes más oportunos y pertinentes en los proyectos de aprendizaje (Bautista, 2019).

Los juegos lúdicos, al ser actividades interactivas que requieren la acción de las manos y los ojos en conjunto, favorecen el fortalecimiento de la

coordinación óculo-manual, una habilidad clave en esta etapa del desarrollo infantil. Esta capacidad permite que los niños mejoren su destreza en actividades cotidianas y educativas, contribuyendo a su desarrollo motor y cognitivo. La planificación de proyectos que integren este tipo de juegos no solo proporciona herramientas para trabajar habilidades específicas, sino que también fomenta el trabajo colaborativo entre los niños y la interacción con su entorno.

A través del diseño de talleres y proyectos lúdicos, se logra integrar los intereses y vivencias de los niños con objetivos pedagógicos claros, lo que facilita la adquisición de habilidades motoras finas de manera divertida y significativa. Según Piaget (1964), los niños en la etapa preoperacional requieren experiencias de aprendizaje que les permitan explorar el mundo de forma concreta y activa. Los juegos de construcción, los juegos de mesa y las actividades de dibujo guiado son ejemplos claros de actividades que ayudan a los niños a perfeccionar su coordinación óculo-manual mientras exploran conceptos y desarrollan su capacidad para resolver problemas de manera práctica.

Además, la implementación de estos proyectos permite una evaluación formativa más clara y centrada en el proceso de aprendizaje. Como señala el Minedu (2016), una evaluación continua, que se ajusta a las necesidades de los niños, es crucial para identificar logros y áreas de mejora en el desarrollo de habilidades. En este sentido, los juegos lúdicos proporcionan un excelente marco para realizar observaciones detalladas sobre el progreso de la coordinación óculo-manual, favoreciendo intervenciones pedagógicas oportunas que refuercen el desarrollo motor de los niños.

En conclusión, los proyectos de aprendizaje, integrando juegos lúdicos, fueron fundamentales para mejorar la coordinación óculo-manual en los niños de 3 años. Estas actividades no solo favorecen el desarrollo motor, sino que también contribuyen a la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico, interactivo y ajustado a las necesidades del niño, tal como lo indica la teoría pedagógica vigente y las directrices del Minedu (2020)

Con respecto al **segundo objetivo específico**, aplicar juegos lúdicos ha generado un gran impacto en la mejora de la coordinación óculo manual de los niños, demostrando el progreso en cada taller realizado.

Las estrategias implementadas en los talleres descritos tienen un impacto significativo en la mejora de la creatividad de los niños. A continuación, se explican los efectos de cada estrategia, citando ejemplos de los diarios de campo que reflejan las acciones de los niños.

La primera estrategia didáctica basada en los juegos de mesa fue fundamental para fomentar la psicomotricidad fina porque involucra habilidades de coordinación ojo-mano, control del movimiento de los dedos y precisión en la manipulación de piezas pequeñas. Piaget (1956) sostiene que el juego de mesa es fundamental para el desarrollo cognitivo, ya que permite a los niños experimentar con el mundo y comprenderlo de manera práctica. En la etapa preoperacional (de los 2 a los 7 años), los niños empiezan a usar su imaginación, lo que favorece su crecimiento motor y cognitivo.

Con respecto a esta estrategia se han ejecutado cinco talleres titulados "Memoria de figuras", "Somos creativos utilizando piezas de ensamble", "Me divierto encajando los animales", "Armando un camino de torres de colores" y "La carrera del agua" se puede fomentar la exploración y el aprendizaje de la coordinación óculo-manual. A través de estos talleres, los niños desarrollaron habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, lo que refleja un alto nivel de compromiso y aprendizaje en niños de 3 años. Estos avances son especialmente evidentes en los valores de la psicomotricidad, como se puede observar en el diario de campo. Esto se evidencia en el diario de campo, cuando Zoe, quien, al observar los movimientos y las estrategias de sus compañeros, mostró gran atención durante el juego. Finalmente, logró con éxito recordar las figuras, lo cual le permitió celebrar con un grito de emoción al alcanzar su objetivo. (Diario de Nayely del 14-10-2024).

Este hallazgo puede interpretarse a partir de Piaget (1956), quien sostiene que el juego ocupa un lugar central en el desarrollo de la inteligencia porque permite reproducir y ampliar la realidad de acuerdo con la etapa evolutiva. Al manipular materiales y resolver pequeños retos, los niños no solo ejercitaron

movimientos finos, sino que organizaron su percepción, anticiparon acciones y ajustaron sus respuestas. De esta manera, el componente lúdico sostuvo la motivación mientras se fortalecían procesos motores y cognitivos.

Los resultados también se relacionan con Vigotsky (1967), quien atribuye al juego un carácter social y lo considera motor del desarrollo de capacidades superiores, como la atención y la memoria voluntaria. La observación de los compañeros y la orientación docente facilitaron que los niños ejecutaran acciones que inicialmente les resultaban difíciles. La interacción funcionó como apoyo dentro de la zona de desarrollo próximo, permitiendo que la actividad compartida se transformara gradualmente en un desempeño más autónomo.

En la segunda estrategia didáctica de dibujo guiado fue crucial para fomentar la psicomotricidad, este les permite desarrollar habilidades de coordinación ojo-mano, control de los movimientos de los dedos, precisión al sujetar y mover instrumentos de escritura, como lápices o crayones. El dibujo guiado es una actividad que no solo mejora la psicomotricidad fina, sino que también estimula la creatividad, la concentración y la expresión emocional. Así, esta estrategia se convierte en un medio clave para potenciar las habilidades motrices y cognitivas en los primeros años de vida.

Para dicha estrategia didáctica hemos ejecutado talleres denominados “Trazos mágicos con líneas”, “Cazadores de formas”, “Decoramos una carita feliz”, “Jugamos al laberinto”, “Cabellos locos” se pudo desarrollar el aprendizaje de la coordinación óculo - manual. A través de estos talleres los niños no solo se involucraron en tareas de manipulación y movimiento, sino que también pudieron experimentar un aprendizaje integral de sus habilidades motrices finas. Cada uno de estos talleres ofreció una experiencia única que permitió a los niños interactuar con materiales diversos como plumón, crayón y cartón, los niños pudieron realizar los trazos de diferentes formas y patrones, esto se evidencia en el diario de campo que la niña Amy controló sus movimientos manuales y visuales logrando una satisfacción por sus logros obtenidos (Diario de Eliana 04-11-2024).

Según Fernández y Maco (2018), la coordinación óculo-manual integra la información visual con las destrezas de la mano y la muñeca. Esta capacidad resulta indispensable para las actividades cotidianas y para el proceso previo a la escritura, en especial durante el uso y la manipulación del lápiz. En consecuencia, los avances observados en el dibujo guiado son relevantes porque muestran una mejor regulación del movimiento y constituyen una base para aprendizajes gráficos posteriores.

La tercera estrategia didáctica basada en juegos de construcción fue una herramienta esencial para el desarrollo de la psicomotricidad fina porque favorecen la coordinación y el control de los movimientos de los dedos, la destreza manual y la percepción espacial. En este sentido, los juegos de construcción son fundamentales para el desarrollo integral del niño, contribuyendo tanto a su desarrollo motor como cognitivo y social.

Para dicha estrategia didáctica hemos ejecutado talleres denominados “Manitos creadoras”, “Me divierto ensartando”, “Jugamos a construir”, se pudo desarrollar el aprendizaje de la coordinación óculo - manual. A través de estos talleres los niños no solo se involucraron en tareas de manipulación, sino que también mejoraron su destreza y precisión al momento de ensartar haciendo el uso de sus manos y ojos de manera conjunta. Esto se evidencia en el diario de campo, por ejemplo, el niño Andrés y Thaisa empezó a coger el cordón para continuar el trabajo de ensartar que al inicio se le dificultó, pero al ver a sus compañeros y escuchar las orientaciones de la docente pudo lograr con éxito introducir los cordones por los agujeros se mostraba la felicidad en su rostro al lograr su objetivo.

Esta evidencia coincide con Bruner (1973), quien entiende la coordinación óculo-manual como una acción aprendida a través de secuencias más pequeñas, tales como ver, alcanzar y agarrar. El juego ofrece un espacio seguro para practicar, reorganizar y automatizar estas secuencias sin la presión del fracaso. Del mismo modo, Mamani y García (2019) sostienen que actividades como pasar hilos por pequeños agujeros, rasgar, pegar y manipular objetos favorecen la integración de habilidades óculo-manuales. Por ello, la repetición

de acciones de ensarte y construcción permitió que los niños ajustaran sus movimientos hasta alcanzar mayor seguridad y precisión.

La comparación entre los resultados de la observación de entrada y la de salida en la evaluación de la coordinación óculo-manual de los niños de tres años muestra avances significativos en las habilidades motoras finas. Estos progresos reflejan la efectividad de las intervenciones pedagógicas realizadas, aunque persisten áreas que requieren atención específica.

Uno de los logros más notables se observa en el indicador "Sigue instrucciones para realizar una actividad motriz". Al inicio, el 64.71% de los niños realizaba los talleres de aprendizaje solo ocasionalmente, mientras que el 35.29% no lo lograba. Al final de la evaluación, el 88.24% de los niños mostraron un desempeño constante, evidenciando un progreso significativo en la capacidad de seguir instrucciones, una habilidad fundamental para el aprendizaje estructurado.

En el indicador "Puede agarrar y manipular objetos pequeños con precisión", el avance es evidente. Inicialmente, un 64.71% de los niños presentaba dificultades ocasionales y un 35.29% no lograba esta habilidad; sin embargo, al finalizar la intervención, el 88.24% alcanzó un desempeño constante. Este resultado refleja el fortalecimiento de la motricidad fina, clave para tareas que requieren precisión manual.

Este avance se explica a la luz de Mesonero (citado por Lino y Meza, 2018), quien define la motricidad fina como el conjunto de movimientos que requieren alta precisión y coordinación superior para realizar acciones como pintar, escribir, cortar, enrollar o enhebrar objetos pequeños. También guarda relación con Rigal (2006), debido a que las tareas aplicadas exigieron que la vista guiara continuamente el control y uso de los materiales. La mejora observada, por tanto, responde a una práctica específica y sostenida de las destrezas evaluadas.

El uso correcto de crayones o plumones gruesos mostró el mayor incremento positivo. Al inicio, un 70.59% lo lograba ocasionalmente y el 29.41% no lo conseguía, mientras que, al finalizar la evaluación, el 94.12% lo realizaba

consistentemente. Este hallazgo resulta especialmente relevante porque Fernández y Maco (2018) señalan que la coordinación entre ojos y manos constituye la base del proceso previo a la escritura y del dominio progresivo de los movimientos musculares finos necesarios para manipular el lápiz.

Los resultados también deben comprenderse desde el carácter gradual del desarrollo. Fernández y Maco (2018) advierten que la motricidad fina depende de la maduración y que no todos los niños adquieren estas habilidades al mismo ritmo. Por ello, aunque los porcentajes finales muestran una mejora amplia del grupo, la existencia de niños que aún no alcanzaron un desempeño constante exige mantener el acompañamiento diferenciado y ofrecer nuevas oportunidades de práctica de acuerdo con sus necesidades.

Los resultados demuestran que la implementación de estrategias pedagógicas adecuadas contribuyó al desarrollo significativo de la coordinación óculo-manual en la mayoría de los niños evaluados. Talleres de aprendizaje estructurados y materiales didácticos adecuados desempeñaron un papel clave en este progreso.

El desarrollo de la coordinación óculo-manual es esencial en la etapa inicial, ya que constituye la base para futuras habilidades académicas y de autonomía. Por lo tanto, es recomendable continuar implementando programas que refuercen estas habilidades mediante estrategias lúdicas y dinámicas.

Los resultados obtenidos coinciden con la investigación realizada por Tipanguano (2023) quien realizó un estudio sobre juegos divertidos para promover la motricidad fina en los niños de tres a cuatro años de preescolar. A través de los juegos, los niños lograron mejorar significativamente su coordinación óculo-manual, desarrollando con mayor destreza la capacidad de sincronizar sus movimientos de las manos con lo que ven, lo cual favoreció su motricidad fina.

Así mismo, los resultados coinciden con la investigación de Arteta, Peralta y Hernández (2020) quienes realizaron un estudio acerca de actividades recreativas diseñadas para estimular y potenciar la mejora en el progreso de la habilidad de coordinación motora fina en niños preescolares.

Se concluye señalando que, las habilidades motoras finas desempeñan un rol decisivo en el progreso de las destrezas motrices, lo que subraya el hecho de incorporar actividades basadas en el juego a lo largo de las experiencias académicas y de la vida diaria del niño.

En relación con el **objetivo general**: Mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén, mediante el uso los juegos lúdicos.

La comparación de los resultados entre la prueba de entrada y la prueba de salida en la evaluación de la coordinación óculo-manual de los niños de tres años evidencia avances significativos en el desarrollo de habilidades motoras finas. Los resultados finales reflejan que, a través de una intervención adecuada y consistente, los niños lograron fortalecer su capacidad para realizar actividades relacionadas con la manipulación de objetos, el seguimiento de instrucciones y la precisión motriz. Estos progresos demuestran la efectividad de estrategias educativas diseñadas específicamente para fomentar el desarrollo motor en la etapa inicial.

La mejora se explica por la correspondencia entre las actividades y las características del aprendizaje infantil. Montessori (1986) sostiene que la interacción activa con los materiales y el ambiente es esencial para aprender; Piaget (1956, 1964) vincula el juego y la acción sobre los objetos con el desarrollo cognitivo y psicomotor; Vigotsky (1967) destaca el valor de la interacción social y la mediación; y Bruner (1973) explica que las habilidades complejas se construyen mediante la práctica y reorganización de secuencias de acción. En la intervención, estos principios se concretaron en experiencias de observación, agarre, encaje, ensarte, construcción y trazado.

Además, desde la perspectiva de Aucouturier (1985), el movimiento y el juego favorecen la maduración integral del niño al articular acción, emoción y representación. La satisfacción expresada por los participantes al superar dificultades muestra que el progreso no fue exclusivamente motor: también involucró confianza, autonomía, perseverancia e interacción con los demás. De este modo, la dimensión afectiva del juego contribuyó a sostener la participación y el esfuerzo durante los talleres.

En conclusión, los juegos lúdicos constituyeron una estrategia pedagógica pertinente para mejorar la coordinación óculo-manual del grupo estudiado. Su eficacia se relacionó con la planificación intencionada, la diversidad de materiales, la práctica reiterada y el acompañamiento docente. No obstante, dado que el desarrollo motor fino es gradual y presenta ritmos individuales, se requiere continuar con actividades lúdicas diferenciadas que consoliden los logros y atiendan las dificultades que aún persisten. Esta continuidad permitirá fortalecer habilidades fundamentales para la autonomía, el dibujo y los futuros aprendizajes de escritura.

CONCLUSIONES

La planificación e implementación de proyectos de aprendizaje basados en juegos lúdicos constituyeron un factor clave en el desarrollo de la coordinación óculo–manual en niños de 3 años. Se ejecutaron tres proyectos y nueve talleres con actividades interactivas, como juegos de construcción, juegos de mesa y dibujo guiado, adaptados a las necesidades individuales de los niños. Estas experiencias no solo permitieron trabajar de manera focalizada la coordinación visomotriz, sino que también contribuyeron al fortalecimiento de competencias cognitivas y motrices generales. En este sentido, el juego se consolidó como una estrategia pedagógica eficaz para promover la interacción visual y manual en la primera infancia.

La aplicación sistemática de juegos lúdicos en los talleres de aprendizaje tuvo un impacto positivo significativo en la mejora de la coordinación óculo–manual. Las estrategias didácticas empleadas favorecieron el desarrollo de habilidades psicomotrices finas, al involucrar a los niños en actividades que exigían manipulación precisa, control de movimientos y seguimiento de instrucciones. El progreso observado durante la intervención confirmó la efectividad de estas estrategias para fortalecer la destreza manual y visual.

Los resultados finales muestran un notable avance en la coordinación óculo–manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial

Montessori School de Jaén tras la implementación de juegos lúdicos. La comparación entre las observaciones de entrada y salida evidenció mejoras en la capacidad de los niños para realizar tareas motoras finas, como manipular objetos pequeños con mayor precisión y seguir instrucciones durante actividades motrices.

RECOMENDACIONES

Es recomendable continuar consolidando la planificación de proyectos de aprendizaje basados en juegos lúdicos, ampliando la diversidad de propuestas para atender los distintos componentes de la coordinación óculo-manual. La incorporación de juegos que, además de fortalecer la habilidad motriz, estimulen la creatividad y el pensamiento crítico, contribuirá a enriquecer el proceso formativo de los niños.

Para optimizar aún más la efectividad de las estrategias implementadas, se recomienda profundizar en la individualización de las actividades, adecuándolas a las características y requerimientos particulares de cada niño. Algunos podrían necesitar apoyos más específicos o el empleo de materiales que les permitan avanzar a su propio ritmo, fortaleciendo así su coordinación óculo-manual. Asimismo, es fundamental que los docentes continúen registrando y analizando el impacto de cada estrategia en el desarrollo motor y cognitivo, lo cual facilitará la mejora y el ajuste oportuno de las prácticas pedagógicas.

Si bien los resultados evidencian progresos en el fortalecimiento de la coordinación óculo-manual, se recomienda continuar desarrollando proyectos y talleres lúdicos de forma sistemática a lo largo del ciclo escolar, con el fin de afianzar estas habilidades motoras finas. Los logros alcanzados deben consolidarse mediante actividades constantes y progresivamente más

desafiantes que impulsen a los niños a mejorar su precisión y control. Asimismo, resulta conveniente incorporar estrategias de retroalimentación personalizada, brindando orientación acorde a las necesidades particulares de cada niño.

REFERENCIAS

- Arteta, L. D., Peralta, J. D. C., y Hernández López, E. U. (2020). *Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019*. Repositorio Institucional UNAN-Managua. <https://repositorio.unan.edu.ni/13159/>
- Aucouturier, B., y Lapierre, A. (1985). *Simbología del movimiento: Psicomotricidad y educación*. Editorial Científico-Médica.
- Bautista, A., Córdova, J., & Moreno, M. (2019). *El trabajo colaborativo en el aula: Impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Revista de Educación y Desarrollo, 49, 45-60.
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27-40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Bruner, J. S. (1973). Organización de la acción profesional temprana. *Desarrollo infantil*, 44(1), 1–11. <https://doi.org/10.2307/1127736>
- Bruner, J. S. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. *Revista Peabody de Educación*, 60(3), 60–69. <https://doi.org/10.1080/01619568309538407>
- Bruner, J. S., Jolly, A., y Silva, K. (Eds.). (1976). *Juego: su papel en el desarrollo y la evolución*. Libros básicos.
- Carmona, M. y Villanueva C. V. (2006). *Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas. Desarrollo evolutivo y social del juego*. Granada: Universidad de Granada.
- Carr, W. y Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza: La investigación-acción en la formación del profesorado*. Martínez Roca.
- Constantino Lopez, R. G. (2022). *Juegos creativos para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años de la I.E.I. N° 582 del Centro Poblado de Supte, distrito de Rupa Rupa, 2022*.

- De los Santos, M. (2021). *Los materiales didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en el desarrollo artístico del área de Comunicación en los niños de 4 años de la I.E.P Cramer - Huacho 2019*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión] <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/5079/M EIDY%20DEL%20ROCIO%20DE%20LOS%20SANTOS%20LOZA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Duque García, Y. D. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños 3 a 4 años de Educación Inicial I en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019-2020*. Repositorio Institucional UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20217>
- Elliot, J. (1990). *La investigación-acción en educación*. Morata.
- Fernández, L. y Maco, Y. (2018). *La coordinación óculo –manual en niños de 3 años del nivel inicial*. Repositorio Institucional USP. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/8144>
- Gallardo, M. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, (24), 41-51. https://investiga.upo.es/documentos/5eb2893029995203e24104f4?lang=gl&utm_source=chatgpt.com
- Gomez Gaspar, X. (2023). *Relación entre las actividades recreativas y la motricidad fina con niños de 4 años de la Institución Educativa N° 30001 – 54, Satipo, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe>
- Lino Cruz, M. O., y Meza Huere, I. L. (2018). *Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años*.
- López Álvarez, C. (2013). *El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel prekinder del Jardín Copito de Nieve*. http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf

- 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* [Tesis de pregrado].
<https://es.scribd.com/document/445591117/Mamani-Yurica-Garcia-Yesenia#>
- Merino Peña, B. M. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa*. Repositorio Institucional USAT. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/5271>
- Mestanza, C. (2016). *Manual de estrategias didácticas para desarrollar la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa N° 1429- Peña Blanca-Tumba- San Pablo Cajamarca*. Repositorio Institucional USP. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/7256>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima: Minedu.
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Orientaciones para la Educación Inicial en el Marco de la Diversidad Cultural*. Lima: Minedu.
- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente*. México: Diana
- 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
- Oñate, G. (2020). *Lúdica como factor potenciador de la creatividad en los niños de educación preescolar*. CIENCIAMATRIA. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(1), 210-236.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7390783.pdf>
- Pacompiá, J. (2023). *Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín*

- Manuel Pradode Sicuani – Cusco*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]
http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/3710/1/T026_47408885_T.pdf
- Piaget, J. (1956). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica
- Piaget, J. (1964). *El desarrollo de la inteligencia en el niño*. Madrid: Morata.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. INDE Publicaciones.
- Solórzano-Palacios, L., Mera-Caballero, J., y Franco-López, J. (2023). Juego de dado didáctico para el desarrollo de la motricidad fina. *Digital Publisher CEIT*, 8(3), 804-816. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1715>
- Suntasig, L. C. T. (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* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.uta.edu.ec/items/1f7b1a3b-45ab-4711-a971-bad1c7dc3fa1>
- Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.
- Tipanaguano, A. (2023). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial* [Trabajo de grado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/bd38189e-7c0f-4db6-9081-f9d2d44584a8/content>
- Torres Morán, J. F. (2023). *Juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de la institución educativa Fe y Alegría N° 206 de La Villa Uña de Gato, Tumbes, 2021*. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/33766>

- Valdés, B. d. (2019). *Coordinación Óculo Manual en la Estimulación Temprana de Niños con Trastorno Psicomotor*. Repositorio Institucional UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/5709>
- Vygotsky, L. S. (1967). *El papel del juego en el desarrollo del niño. El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Grijalbo.

ANEXOS

Anexo 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: Juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Montessori School de Jaén

PROBLEMA	OBJETIVOS	CAMPOS DE ACCIÓN	ACCIÓN GENERAL	ACTIVIDADES ESPECÍFICAS	METODOLOGÍA
¿Cómo mejorar el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén?	OBJETIVO GENERAL Mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén, mediante el uso los juegos lúdicos.	Proyectos y talleres de aprendizaje	Planificación de proyectos y talleres de aprendizaje.	- Coordinación con la IE para la ejecución del proyecto de tesis. - Evaluación diagnóstica de la coordinación óculo manual de los niños. - Análisis del área Psicomotriz y diversificación de desempeños. - Planificación de proyectos y talleres de aprendizaje con actividades sobre la coordinación óculo manual. - Evaluación y reflexión crítica sobre el proceso de planificación de los proyectos y talleres de aprendizaje.	TIPO DE INVESTIGACIÓN Investigación acción educativa FASES DE LA INVESTIGACIÓN Eliot (2000) - La reflexión y diagnóstico sobre las prácticas educativas problemáticas. - Desarrollar un plan de acción de intervención educativa. - Análisis y reflexión PARTICIPANTES 3 docentes de aula 17 niños de 3 años
	OBJETIVOS ESPECÍFICOS - Diseñar proyectos y talleres de aprendizaje utilizando juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo-manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén. - Aplicar juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén.	Juegos lúdicos	Aplicación de juegos lúdicos	- Selección y contextualización de juegos lúdicos. - Implementación y ejecución de talleres de aprendizaje usando juegos lúdicos para desarrollar la coordinación óculo-manual. - Evaluación del desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños.	

Anexo 02

PLAN DE ACCIÓN

Objetivo específico 1: Diseñar proyectos y talleres de aprendizaje utilizando juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo-manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén.			
Acción General	Actividades Específicas	Fecha	Técnicas Y Procedimientos Para El Registro Y Control De Información
Planificación de proyectos y talleres de aprendizaje.	Coordinación con la IE para la ejecución del proyecto de tesis	09/09/2024	▪ Técnica del fichaje: bibliográfica, resumen, comentario ▪ Entrevistas ▪ Ficha de observación ▪ Análisis documental ▪ Fichas de evaluación ▪ Codificación, tabulación ▪ Análisis estadístico de Informes de evaluación
	Evaluación diagnóstica de la coordinación óculo manual de los niños	16/09/2024	
	Análisis del área Psicomotriz y diversificación de desempeños	23/09/2024	
	Planificación de proyectos y talleres de aprendizaje con actividades sobre la coordinación óculo manual.	01/10/2024 al 11/10/2024	
	Evaluación y reflexión crítica sobre el proceso de planificación de los proyectos y talleres de aprendizaje.	12/10/2024	

Objetivo específico 2: Aplicar juegos lúdicos para mejorar la coordinación óculo manual de los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School de Jaén.			
Acción General	Actividades Específicas	Fecha	Técnicas Y Procedimientos Para El Registro Y Control De Información
Aplicación de juegos lúdicos	Selección y contextualización de juegos lúdicos	01/10/2024 al 11/10/2024	▪ Análisis documental ▪ Fichas de evaluación ▪ Diarios de campo ▪ Fichas de observación ▪ Proyectos de aprendizaje ▪ Talleres de aprendizaje ▪ Informes de evaluación
	Implementación y ejecución de talleres de aprendizaje usando juegos lúdicos para desarrollar la coordinación óculo-manual	14/10/2024 al 22/11/2024	
	Evaluación del desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños	29/11/2024	

Anexo 03

DIARIOS DE CAMPO

DIARIO DE INVESTIGACIÓN Fecha: viernes 12 de abril de 2024. Hora: 5:00pm I.E.P: Montessori School Aula: 3 años “Amistad”	
Hechos	Categoría
Hoy observe una situación interesante en el aula durante la hora de vida práctica. Dyland y Austyn dos niños que previamente habían tenido dificultades al colocar uno por uno las lentejas en la botella pequeña, cuando estaba realizando el acompañamiento me percate que Dyland y Austyn estaban enojado y ya no quería seguir realizando la actividad. Le pregunte a Dyland ¿Cuál es el motivo que no quieres continuar con su trabajo?, él me respondió que cuando estaba colocando las lentejas con la mano se cayó la botella, en el cual le oriente que las lentejas se colocan uno por uno dentro de la botella, y se coge con los dos dedos índice y pulgar. En el caso de Austyn no quería realizar la actividad porque no podía coger la lenteja, agrupaba las lentejas y lo llevaba al filo de la mesa y así poder colocar varias lentejas en la mano y echarlas en la botella. Me acerque y le oriente, que las lentejas se van a coger con dos dedos que simularemos que es la pinza para atrapar a la lenteja y echar en la botella.	Coordinación de óculo – manual: Se observa que los niños y niñas tienen dificultad para realizar trabajos, como agarrar objetos, dibujar, trazar, ensartar entre otros. Esto sugiere que la elección de juegos didácticos y actividades que pueden influir en la coordinación de movimientos en los niños. Autorregulación de emociones: Se observa que los niños no controlan sus emociones, triste, enojado, no controlan sus impulsos. Esto sugiere que la elección de diversas estrategias, que ayuden a la técnica del semáforo entre otros. ESTRATEGIAS DE DOCENTE Apoyo de la docente: La docente realiza el modelado correctamente y demostración a los niños, para que puedan observar y ejecutar los movimientos correctamente y brinda palabras de elogios.

DIARIO DE INVESTIGACIÓN

Fecha: Lunes 15 de abril de 2024.

Hora: 3:00pm

I.E.P: Montessori School

Aula: 3 años "Amistad"

Hechos	Categoría
Hoy observe una situación interesante en el aula durante la hora de las Actividades dirigidas. Santiago y Thaisa son niños que tienen dificultad para trazar, la docente entrega los libros de Psicomotricidad y crayolas a cada niño y niña, se da las indicaciones que deben trazar del punto azul hasta al punto rojo. Empezaron a trazar, realizando el acompañamiento a los niños, la docente observa a Santiago y Thaisa que a las líneas lo repasaban una y otra vez, la docente observa y se acerca a los niños y le enseña como coger la crayola, pero el niño seguía repasando hasta pintar las líneas, se explicó que el dedo pulgar e índice debe estar alrededor de la crayola y el dedo medio debajo para sostenerla. Con la ayuda de la maestra los dos niños realizaron el trazo, la maestra brindo frases motivadoras a todos los niños.	Coordinación de óculo - manual: Se observa que los niños y niñas tienen dificultad para realizar trazos. Esto sugiere que la elección de juegos didácticos y actividades que pueden influir en la coordinación de movimientos en los niños. CATEGORÍA: Autorregulación de emociones: Se observa que los niños no controlan sus emociones, triste, enojado, no controlan sus impulsos. Esto sugiere que la elección de diversas estrategias, que ayuden a la técnica del semáforo entre otros. ESTRATEGIAS DE DOCENTE Apoyo de la docente: La docente realiza el modelado correctamente y demostración a los niños, para que puedan observar y ejecutar los movimientos correctamente y brinda palabras de elogios. Sin embargo, las estrategias están resultando pocos efectivas.

DIARIO DE INVESTIGACIÓN Fecha: Jueves 18 de abril de 2024. Hora: 5:00pm I.E.P: Montessori School Aula: 3 años “Amistad”	
Hechos	Categoría
Hoy observe una situación interesante en el aula durante la hora de psicomotricidad, se realizó un juego de coordinación motriz, y se observó que la mayoría de los niños no encestar la pelota. La maestra hizo una fila para que cada niño y niña realice su actividad, la maestra hizo una demostración de como lanzar la pelota. Los niños cada vez se acercaban al cesto para que la pelota ingrese, otros niños se molestaban y se iban a sentarse porque no lograban encestar, la maestra al observar se acercó, le dimos ánimos para que vuelvan a internarlo desde la línea establecida para que lancen, los niños estaban contentos de que después de varios intentos logro encestar las pelotas en la cesta.	Coordinación de óculo – manual: Se observa que los niños y niñas tienen dificultad para realizar trabajos, como agarrar objetos, dibujar, trazar, ensartar entre otros. Esto sugiere que la elección de juegos didácticos y actividades que pueden influir en la coordinación de movimientos en los niños. ESTRATEGIAS DE DOCENTE Apoyo de la docente: Se observa que los niños no controlan sus emociones, triste, enojado, no controlan sus impulsos. Esto sugiere que la elección de diversas estrategias, que ayuden a la técnica del semáforo entre otros.

Anexo 04

COORDINACIÓN CON LA I.E PARA LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE TESIS



Jaén, 09 de setiembre de 2024

Sras:

- Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred DNI: 74897856
- Chilón Martínez Erlinda Nayely DNI: 73698634
- Vera Cienfuegos Eliana DNI: 73490575

Estimadas investigadoras:

Por medio de la presente, en mi calidad de director de la IEP "Montessori School" – Jaén, tengo el agrado de autorizar formalmente para que lleve a cabo la investigación titulada: "JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL MONTESSORI SCHOOL - JAÉN", en nuestra institución.

Dicha investigación, que se enmarca en el campo de la Educación Inicial, contribuirá a mejorar la coordinación óculo manual y a la mejora de las prácticas educativas en beneficio de nuestros estudiantes. Estamos comprometidos con la investigación y el avance de la ciencia, y por ello, consideramos de suma importancia apoyar estudios que puedan aportar beneficios a la comunidad educativa.

Se le brindará acceso a las instalaciones y a la información relevante, siempre y cuando se mantenga la confidencialidad de los datos personales de los estudiantes y se respeten las normativas vigentes en cuanto a ética en la investigación. Asimismo, se le solicita coordinar previamente con los responsables de las áreas pertinentes para asegurar que las actividades de investigación no interfieran con el normal desarrollo de las actividades académicas.

Quedamos a su disposición para cualquier consulta adicional y les deseamos éxito en la realización de su investigación.

Atentamente,



Julio Martín Cabrera Mejía
DIRECTOR

Julio Martín Cabrera Mejía
DIRECTOR
IEP "Montessori School"


Erlinda Nayely
Chilón Martínez
DNI : 73698634


Zulmi Alithú Mayred
Castillo Concha
DNI : 74897856


Eliana
Vera Cienfuegos
DNI : 73490575

Anexo 05
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA DE ENTRADA

GUIA DE OBSERVACIÓN Nº01 – ENTRADA							
Nº	Nombres y apellidos	INDICADORES					
		Coordinación en actividades motrices finas		Coordinación en actividades manipulativas		Coordinación en tareas de precisión	
		Sigue instrucciones para realizar una actividad motriz	Puede agarrar y manipular objetos pequeños con precisión	Usa de manera correcta crayones o plumones gruesos.	Puede modelar plastilina, ensamblar bloques o puzles simples.	Transfiere objetos de un lado a otro	Traza líneas rectas, curvas o formas sin salirse de los límites establecidos.
1	AREVALO REYES ZOE	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA
2	BENITES DIAZ ANDRÉS JOAQUIN – HRNO	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
3	CAMPOS PUELLES THAISA CATALEYA	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
4	CORONEL VALLE JEFFERSON	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
5	CUBAS REYES AUSTYN SANTIAGO	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA
6	DIAZ CONSTANTINO SANTIAGO EUGENIO	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA
7	HOYOS ESPINOZA MATTHEW EDDUAR DIEGO	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA
8	MARQUEZ INFANTE RAIDEN	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
9	MENDOZA ROMERO DANNA	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
10	ONOFRE SARMIENTO SHANELL TAISA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA	NUNCA

11	SANCHEZ MUNDACA DENNIS	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
12	SANTOS OCAÑA ZOE SAMANTHA	NUNCA	NUNCA	A VECES	A VECES	A VECES	NUNCA
13	TICLIAHUANCA PERALTA CATALINA	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
14	TORRES PAREDES AITANA MIKELLA	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
15	TROYES GOICOCHEA ROSELYN KALEY	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
16	SIPIRAN MEDINA JORGE AARON	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
17	DIAZ PINTO CRISTOBAL	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

El análisis porcentual de los indicadores observados en la evaluación diagnóstica de la coordinación óculo-manual de los niños de tres años revela que un alto porcentaje de los niños presenta dificultades en el desarrollo de estas habilidades. En el indicador "Sigue instrucciones para realizar una actividad motriz", el 64.71% de los niños (11 de 17) lo hace "A VECES", mientras que el 35.29% (6 de 17) no lo realiza. En cuanto a "Puede agarrar y manipular objetos pequeños con precisión", el 64.71% (11 niños) muestra un desempeño "A VECES", y el 35.29% (6 niños) "NUNCA". En el uso correcto de crayones o plumones gruesos, el 70.59% (12 niños) lo hace "A VECES", mientras que el 29.41% (5 niños) no lo logra. Para "Puede modelar plastilina, ensamblar bloques o puzles simples", un 70.59% (12 niños) tiene un desempeño "A VECES", y un 29.41% (5 niños) "NUNCA". En el indicador "Transfiere objetos de un lado a otro", el 70.59% (12 niños) lo hace "A VECES", y el 29.41% (5 niños) "NUNCA". Finalmente, en "Traza líneas rectas, curvas o formas sin salirse de los límites establecidos", el 64.71% (11 niños) lo realiza "A VECES", y el 35.29% (6 niños) no lo logra. Estos resultados sugieren la necesidad de un enfoque más intensivo en el desarrollo de estas habilidades motoras finas en los niños observados.

Los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica indican que, en general, los niños presentan dificultades significativas en el desarrollo de la coordinación óculo-manual. En todos los indicadores, un alto porcentaje de los niños (alrededor del 64.71% en promedio) presenta un nivel de desempeño de "A VECES", lo que sugiere que estas habilidades aún no se han consolidado completamente. Además, un porcentaje considerable de niños (35.29% en promedio) mostró un desempeño de "NUNCA" en varios de los indicadores, lo que indica la necesidad de intervenciones pedagógicas más intensivas y específicas para mejorar estas competencias motoras finas esenciales en esta etapa del desarrollo. Estos resultados destacan la importancia de implementar estrategias didácticas que promuevan la práctica y estimulen la coordinación motora de manera progresiva, adaptada a las necesidades individuales de cada niño.

Anexo 06

ÁREA CURRICULAR, COMPETENCIAS Y DESEMPEÑOS

TALLERES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACION
JUEGOS DE MESA - Memorias de figuras (buscando su par) - Somos creativos utilizando piezas de ensamble - Me divierto encajando los animales - Armamos un camino de torres de colores DIBUJO GUIADO - Trazos mágicos con líneas - Cazadores de formas - La cara feliz - Jugamos al laberinto - Cabellos locos JUEGOS DE CONSTRUCCION - A enhebrar se a dicho - Me divierto ensartando - Jugamos a construir - Manitos creadoras - Modelando en el arenero	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	- Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para encajar los animales en el tablero.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual al manipular las piezas de encaje.	Lista de cotejo

Anexo 07

**PLANIFICACIÓN DE PROYECTOS Y TALLERES DE APRENDIZAJE CON ACTIVIDADES SOBRE LA COORDINACIÓN
ÓCULO MANUAL**

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 01

“SOMOS CREATIVOS UTILIZANDO NUESTRAS MANOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. DREA	: Cajamarca
1.2. UGEL	: Jaén
1.3. I.E.P	: Montessori School
1.4. DIRECTOR	: Julio Martín Cabrera Mejía
1.5. COORDINADORA	: Karina Nizama S.
1.6. DOCENTE DE AULA	: Zulmi Castillo Concha
1.7. INVESTIGADORAS	: Erlinda Nayely Chilón Martínez Eliana Vera Cienfuegos
1.8. EDAD	: 3 Años
1.9. NOMBRE DEL AULA	: “Amistad”
1.10. DURACIÓN	: Del 14 al 18 de octubre del 2024.



II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En el aula de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School- Jaén, hemos observado que dichos niños y niñas tienen dificultad para desarrollar actividades como agarrar el lápiz, abotonarse la camisa. Pues estas dificultades no permiten que los niños y niñas se desenvuelvan con autonomía para explorar con sus manos. Por lo consiguiente hemos tenido a bien emplear como estrategia los juegos de mesa para ayudar a mejorar la coordinación óculo manual.

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños y niñas de 3 años a través de los juegos de construcción se expresen corporalmente de manera autónoma con actividades que le ayuden a explorar, imaginar, crear con exploración de diversos materiales por iniciativa propia teniendo en cuenta sus necesidades e intereses para un tener un mejor desenvolvimiento en los dedos.

IV. APRENDIZAJES QUE SE ESPERA QUE LOGREN LOS ESTUDIANTES.

- Realizar los juegos de construcción
- Mejorar la coordinación óculo manual.

V. PRODUCTOS.

- Encontrar las parejas de las figuras, Encajar los animales, etc.

VI. PREPLANIFICACIÓN DE LA DOCENTE

¿QUÉ HARE?	¿QUÉ NECESITARE?	¿CUÁNTO TIEMPO NECESITARÉ?
Prever los materiales.	Papel de colores, tableros de encaje, cartones, piezas de ensamble, agua, papel higiénico y conos de papel.	Del 14 al 18 de octubre, con una duración de 45 minutos.

VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDAD	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo-manual en situaciones cotidianas, y de juego según sus intereses mediante actividades, siguiendo instrucciones y mostrando habilidades y destrezas.	Participa en actividades con mucho entusiasmo utilizando materiales y su uso realizando actividades de juegos al realizar movimientos de coordinación óculo manual

VIII. ENFOQUES TRANSVERSALES:

IX. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN:

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE SE DEMUESTRAN
Enfoque del bien común.	Respeto por las diferencias.	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades.

Instrumentos de evaluación
- Lista de cotejo

X. SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Lunes 14-10-2024	Martes 15.10-2024	Miércoles 16-10-2024	Jueves 17-10-2024	Viernes 18-10-2024
Memoria de figuras (Buscando su par)	Somos creativos utilizando piezas de ensamble	Me divierto encajando los animales	Armamos un camino de torres de colores	La carrera del agua

XI. REFERENCIAS

Currículo Nacional Educación Básica, Lima-Perú (2016)
Programa Curricular de Educación Inicial, Lima-Peru

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Nº 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DEL TALLER:** : Buscando su par – Memoria de Figuras
- **FECHA** : 14 de octubre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTE** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : “Amistad”
- **EDAD** : 3 años

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual en situaciones cotidianas, y de juego según sus intereses mediante actividades, siguiendo instrucciones y mostrando habilidades y destrezas.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para encontrar su pareja de las figuras.

III. APRENDIZAJE ESPERADOS:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO Asamblea	- La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en el centro del aula formando un círculo para tomar acuerdos sobre las normas de comportamiento que se tendrá durante el desarrollo del taller. - Presenta un video “Buscamos a los animales en el Bosque”, pide que presten mucha atención para poder ayudar a encontrar los animales que mencionen en el video. - Dialogamos sobre lo realizado. - Preguntamos ¿Qué otros juegos podemos realizar? ¿Es necesario estar atentos para poder jugar?	Diálogo Video

DESARROLLO <i>Exploración del material</i> <i>Desarrollo de la actividad</i>	- Colocamos sobre las mesas diferentes tarjetas con imágenes de animales o frutas, cada una tiene su par. - La maestra invita a los niños a observar y manipular las tarjetas y dialogan sobre lo que observan. - La maestra empieza a explicar el juego, va de mesa en mesa a ver cómo están participando.	
CIERRE <i>Verbalización</i>	- Cada niño y niña comenta sobre la actividad que se realizó con ayuda de preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿Cómo les pareció? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Qué les gustaría trabajar en el próximo taller? - Para terminar, entonan la canción “Ya me voy a casita”	Preguntas

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Nº 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DEL TALLER:** : Somos creativos utilizando piezas de ensamble
- **FECHA** : 15 de octubre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTES** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : "Amistad"
- **EDAD** : 3 años

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual al manipular las piezas de ensamble.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para armar figuras utilizando las piezas de ensamble.

III. APRENDIZAJE ESPERADOS:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO <i>Asamblea</i>	- La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en el centro del aula formando un círculo para tomar acuerdos sobre las normas de comportamiento que se tendrá durante el desarrollo del taller.	Dialogo Canción Manos

	- Entonan la canción “Saco una manito”, pide a los niños que le acompañen con las mímicas. - Dialogamos sobre lo realizado. - Preguntamos ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos utilizado?	
DESARROLLO <i>Exploración del material</i> <i>Desarrollo de la actividad</i>	- Colocamos sobre las mesas piezas de ensamble de diferentes colores y tamaños. - La docente invita a los niños a manipular el material y pregunta ¿Qué podemos hacer con esto? ¿Cómo lo podemos juntar? ¿Se podrá construir un carro o una casa? - La maestra utiliza las piezas de ensamble y hace una torre, invita a los niños a formar algo con las piezas de ensamble. - Acompaña y observa lo que los estudiantes realizan.	Mesas Piezas de ensamble
CIERRE <i>Verbalización</i>	- La maestra realiza preguntas ¿Qué construyeron? ¿Qué fue lo mas divertido que hicieron? ¿Les fue difícil utilizar las piezas de ensamble? - Para terminar, entonan la canción “Ya me voy a casita”	Preguntas



I. DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DEL TALLER:** : Me divierto encajando los animales.
- **FECHA** : 16 de octubre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTES** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : “Amistad”
- **EDAD** : 3 años

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	<i>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</i> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual al manipular las piezas de encaje.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para encajar los animales en el tablero.

III. APRENDIZAJE ESPERADOS:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO <i>Asamblea</i>	- La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en el centro del aula formando un círculo para tomar acuerdos sobre las normas de comportamiento que se tendrá durante el desarrollo del taller.	Dialogo Figuras de animales acuáticos y terrestres.

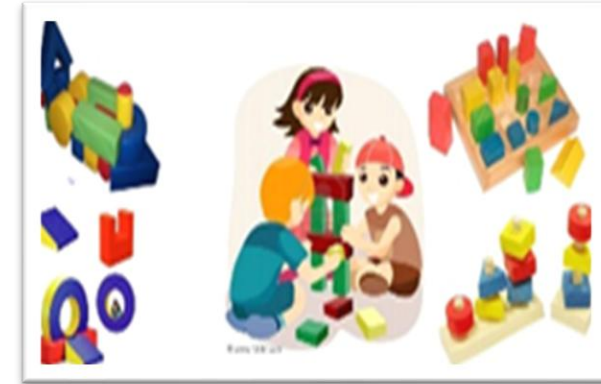
	- Muestra diferentes figuras de animales. - Preguntamos ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con estos? - La docente dice que el día de hoy jugaran a encajar los animales dentro del tablero	
DESARROLLO <i>Exploración del material</i> <i>Desarrollo de la actividad</i>	- Coloca sobre las mesas cajas con orificios de diferentes formas, invita a los niños a manipular el material y pregunta ¿Qué podemos hacer con esto? - La maestra observa como los niños van buscando los orificios para encajar, por formas, se guían de los colores, etc.	Tableros Formas animales acuáticos terrestres. de y
CIERRE <i>Verbalización</i>	- La maestra realiza preguntas ¿Qué animales les gusto más? ¿Les fue fácil o difícil jugar a encajar? - Para terminar, entonan la canción “Ya me voy a casita”	Preguntas

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 02

“Dibujamos y jugamos con nuestras manos”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|-------------------|--|
| ○ DREA | : Cajamarca |
| ○ UGEL | : Jaén |
| ○ I.E.P | : Montessori School |
| ○ DIRECTOR | : Julio Martín Cabrera Mejía |
| ○ COORDINADORA | : Karina Nizama S. |
| ○ DOCENTE DE AULA | : Zulmi Castillo Concha |
| ○ INVESTIGADORAS | : Erlinda Nayely Chilón Martínez
Eliana Vera Cienfuegos |
| ○ EDAD | : 3 Años |
| ○ NOMBRE DEL AULA | : “Amistad” |
| ○ DURACIÓN | : Del 04 al 08 de noviembre del 2024. |



II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En un aula de niños de 3 años, se observa que algunos niños presentan dificultades al sostener correctamente los lápices y al realizar trazos simples. Durante las actividades, suelen distraerse fácilmente y tienen problemas para coordinar movimientos al dibujar o manipular objetos pequeños. Para atender esta necesidad, la docente decide utilizar la estrategia del Dibujo Guiado y Juegos Lúdicos para fortalecer la coordinación óculo-manual de los niños, combinando creatividad y diversión.

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños y niñas de 3 años a través de actividades de dibujo guiado fomenten el reconocimiento y trazado de formas geométricas, el uso creativo de materiales, participación en dinámica grupales para fortalecer habilidades motrices finas y la creatividad.

IV. APRENDIZAJES QUE SE ESPERA QUE LOGREN LOS ESTUDIANTES.

- Realizar actividades de dibujo guiado
- Mejorar la coordinación óculo manual.

V. PRODUCTOS.

- Formar cabellos locos, trazar y dibujar en diferentes actividades de óculo manual.

VI. PREPLANIFICACIÓN DE LA DOCENTE

¿QUÉ HARE?	¿QUÉ NECESITARE?	¿CUÁNTO TIEMPO NECESITARÉ?
Prever con anticipación los materiales.	Papel de colores, cartones, bloques, papel sabana, lápiz, plumones.	Del 04 al 08 de noviembre, con una duración de 45 minutos.

VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDAD	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual en situaciones cotidianas, y de juego según sus intereses mediante actividades, siguiendo instrucciones y mostrando habilidades y destrezas.	Participa en actividades con mucho entusiasmo utilizando materiales y su uso realizando actividades de juegos al realizar movimientos de coordinación óculo manual

VIII. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE TRANSVERSAL

Equidad e Inclusión: Asegurar que cada niño participe activamente en las actividades, brindando apoyo según sus necesidades.

IX. INSTRUMENTO DE EVALUACION:

Instrumentos de evaluación

- Lista de cotejo

X. SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Lunes 04-11-2024	Martes 05-11-2024	Miércoles 06-11-2024	Jueves 07-11-2024	Viernes 08-11-2024
Trazos mágicos con líneas.	Cazadores de formas.	Decoramos una carita feliz.	Jugamos al laberinto.	Cabellos locos.

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Nº 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

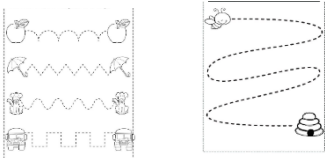
- **NOMBRE DEL TALLER:** "Trazos mágicos con líneas"
- **FECHA** : 04 de noviembre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTES** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : "Amistad"
- **EDAD** : 3 años

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas puedan realizar y diferenciar los trazos.

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual en situaciones cotidianas, y de juego según sus intereses mediante actividades, siguiendo instrucciones y mostrando habilidades y destrezas.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para realizar trazos.

III. APRENDIZAJE ESPERADOS:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO <i>Asamblea</i>	ASAMBLEA O INICIO - Se sientan en asamblea y realizan una dinámica con sus manos. - Dialogan sobre la actividad a realizar. - Presentamos la canción trazos https://www.youtube.com/watch?v=YRxbWZNhRjw - Preguntamos ¿Qué otras cosas podemos hacer con las - manos? ¿podemos pintar? ¿que trazos podríamos realizar?	Diálogo Video

	Escuchamos las propuestas de los niños y niñas	
DESARROLLO <i>Exploración del material</i> <i>Desarrollo de la actividad</i>	- Colocamos sobre una mesa los materiales y permitimos que los niños los manipulen mientras conversamos sus características. - Material como cartón, plumones, una ficha con trazos. - Motivamos a los niños a trazar en el material didáctico para que luego realicen la actividad en su ficha, los niños se guíaran con sus dedos o con plumón, haciendo líneas rectas, curvas, entre otras. Luego le explicamos con entusiasmo que vamos a trazar.  - Verbalización: reunidos en asamblea pedimos que nos cuenten sobre su trabajo, si les pareció divertido o les dificultó realizarlo, mientras los demás observan las fichas. ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Cómo les quedó sus trazos?	- Fichas - Plumones - Cartón
CIERRE <i>Verbalización</i>	VERBALIZACIÓN - Verbalizan la actividad realizada, expresando lo que ha representado. - Preguntamos ¿cómo se sintieron? Y que les gustaría hacer en el próximo taller. Cada niño ubica su trabajo en la parte exterior del aula para que sus padres los puedan ver en la salida	Preguntas

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Nº 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

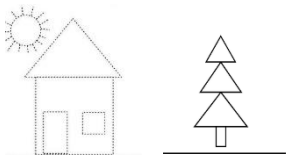
- **NOMBRE DEL TALLER:** “Cazadores de formas”
- **FECHA** : 05 de noviembre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTES** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : “Amistad”
- **EDAD** : 3 años

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas realicen trazos según las formas que deseen.

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual en situaciones cotidianas, y de juego según sus intereses mediante actividades, siguiendo instrucciones y mostrando habilidades y destrezas.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para realizar trazos según las formas de su preferencia.

III. APRENDIZAJE ESPERADOS

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO <i>Asamblea</i>	- Se sientan en asamblea y realizan una dinámica moviendo nuestro cuerpo. - Dialogan sobre la actividad a realizar. - Presentamos la canción dibujamos formas https://www.youtube.com/watch?v=qDT2Qr14c6s - Preguntamos ¿Qué otras cosas podemos hacer con las - manos? ¿Podremos dibujar formas, de qué manera? ¿Qué formas podríamos realizar? Escuchamos las propuestas de los niños y niñas	Diálogo Video

DESARROLLO <i>Exploración del material</i>	• Colocamos sobre una mesa los materiales y permitimos que los niños los manipulen mientras conversamos sus características. • Material como hojas, plumones y carton. • Motivamos a los niños mostrando el material didáctico con dibujo de formas geométricas, para que luego ellos puedan trazar el modelo que se les mostro. 	• Fichas • Plumones • Cartón
<i>Desarrollo de la actividad</i>	• Verbalización: reunidos en asamblea pedimos que nos cuenten sobre su trabajo, si les pareció divertido o les dificultó realizarlo, mientras los demás observan las fichas. ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Qué pudiste construir?	
CIERRE <i>Verbalización</i>	• Verbalizan la actividad realizada, expresando lo que ha representado. • Preguntamos ¿cómo se sintieron? Y que les gustaría hacer en el próximo taller. • Cada niño ubica su trabajo en la parte exterior del aula para que sus padres los puedan ver en la salida.	Preguntas

TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Nº 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DEL TALLER:** "La cara feliz"
- **FECHA** : 06 de noviembre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTES** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : "Amistad"
- **EDAD** : 3 años

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE: Que los niños y niñas mejoren el control de los movimientos de las manos al realizar tareas que requieren la destreza.

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad - Comprende su cuerpo. - Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual en situaciones cotidianas, y de juego según sus intereses mediante actividades, siguiendo instrucciones y mostrando habilidades y destrezas.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para controlar los movimientos de sus manos.

III. APRENDIZAJE ESPERADOS:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO <i>Asamblea</i>	- Se sientan en asamblea y realizan una dinámica moviendo nuestro cuerpo. - Dialogan sobre la actividad a realizar. - Preguntamos ¿Qué otras cosas podemos hacer con las manos? ¿Podremos dibujar formas, de qué manera? Escuchamos las propuestas de los niños y niñas	Diálogo Video
DESARROLLO <i>Exploración del material</i>	Colocamos sobre una mesa los materiales y permitimos que los niños los manipulen mientras conversamos sus características.	- Fichas - goma - plastilina

<i>Desarrollo de la actividad</i>	• Material como hojas, papel de color y goma. • Explicamos a los niños que vamos a decorar una cara feliz con plastilina. • Realizan trazos en el contorno de la cara con ayuda de la plastilina para que puedan decorar.  • Verbalización: reunidos en asamblea pedimos que nos cuenten sobre su trabajo, si les pareció divertido o les dificultó realizarlo, mientras los demás observan las fichas. ¿Qué hiciste hoy? ¿Qué materiales utilizaste?, ¿Qué pudiste dibujar?	
CIERRE <i>Verbalización</i>	• Verbalizan la actividad realizada, expresando lo que ha representado. • Preguntamos ¿cómo se sintieron? Y que les gustaría hacer en el próximo taller. • Cada niño ubica su trabajo en la parte exterior del aula para que sus padres los puedan ver en la salida.	Preguntas

PROYECTO DE APRENDIZAJE N° 03

Me siento feliz al realizar actividades de construcción

I. DATOS INFORMATIVOS:

11.1.	DREA	: Cajamarca
11.2.	UGEL	: Jaén
11.3.	I.E.P	: Montessori School
11.4.	DIRECTOR	: Julio Martín Cabrera Mejía
11.5.	COORDINADORA	: Karina Yunep Nizama S.
11.6.	DOCENTE DE AULA	: Zulmi Castillo Concha
11.7.	INVESTIGADORAS	: Erlinda Nayely Chilón Martínez Eliaana Vera Cienfuegos
11.8.	EDAD	: 3 Años
11.9.	NOMBRE DEL AULA	: "Amistad"
11.10.	DURACIÓN	: Del 14 al 18 de octubre del 2024.



II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En el aula de 3 años de la Institución Educativa Inicial Montessori School- Jaén, hemos observado que dichos niños y niñas tienen dificultad para desarrollar actividades como agarrar el lápiz, abotonarse la camisa. Pues estas dificultades no permiten que los niños y niñas de desenvuelvan con autonomía para explorar con sus manos. Por lo consiguiente hemos tenido a bien emplear como estrategia los juegos de construcción para ayudar a mejorar la coordinación óculo manual.

III. PROPOSITO DE APRENDIZAJE:

Que los niños y niñas de 3 años a través de los juegos de construcción se expresen corporalmente de manera autónoma con actividades que le ayuden a explorar, imaginar, crear con exploración de diversos materiales por iniciativa propia teniendo en cuenta sus necesidades e intereses para un tener un mejor desenvolvimiento en los dedos.

IV. APRENDIZAJES QUE SE ESPERA QUE LOGREN LOS ESTUDIANTES.

- Realizar los juegos de construcción
- Mejorar la coordinación óculo manual.

V. PRODUCTOS.

- Ensartar carretes, Realizar figuras con ensamble, Construir con conos de cartulina, etc.

VI. PREPLANIFICACIÓN DE LA DOCENTE

¿QUÉ HARE?	¿QUÉ NECESITARE?	¿CUÁNTO TIEMPO NECESITARÉ?
Prever los materiales.	Hojas bond, carretes de colores, cartulina, piezas de ensamble, conos de cartulina.	Del 18 al 22 de noviembre, con una duración de 45 minutos.

VII. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA /CAPACIDAD	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. • Comprende su cuerpo.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual en situaciones cotidianas, y de juego según sus intereses mediante actividades,	Participa en actividades con mucho entusiasmo utilizando materiales y su uso realizando actividades de juegos al realizar movimientos de coordinación óculo manual

	Se expresa corporalmente.	desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	siguiendo instrucciones y mostrando habilidades y destrezas.	
--	---	---	---	--	--

VIII. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE TRANSVERSAL	VALORES	ACTITUDES Y/O ACCIONES QUE SE DEMUESTRAN
Enfoque del bien común.	Respeto por las diferencias.	Se solidarizan con las necesidades de los miembros del aula y comparten los espacios educativos, recursos, materiales, tareas o responsabilidades.

X. INSTRUMENTO DE EVALUACION:

Instrumentos de evaluación
Lista de cotejo

XII. SECUENCIA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

Lunes 18-11-2024	Martes 19.11-2024	Miércoles 20-11-2024	Jueves 21-11-2024	Viernes 22-11-2024
¡A enhebrar se ha dicho!	Me divierto ensartando	Jugamos a construir	Manitos Creadoras	Modelando en el arenero

XIII. REFERENCIAS

Currículo Nacional Educación Básica, Lima-Perú (2016)
Programa Curricular de Educación Inicial, Lima-Peru



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Nº 01



IV. DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DEL TALLER:** : Me divierto ensartando.
- **FECHA** : 19 de noviembre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTES** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : “Amistad”
- **EDAD** : 3 años

V. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual en situaciones cotidianas, y de juego según sus intereses mediante actividades, siguiendo instrucciones y mostrando habilidades y destrezas.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para ensartar los carretes de colores en la tira.

VI. APRENDIZAJE ESPERADOS:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO <i>Asamblea</i>	- La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en el centro del aula formando un círculo para tomar acuerdos sobre las normas de comportamiento que se tendrá durante el desarrollo del taller.	Diálogo Parlante Canción

	- La maestra motiva con una canción "Popurri de las manos" - La docente inicia con una conversación sobre los juegos con objetos que se pueden ensartar - Explica la actividad con entusiasmo, mostrando los materiales que utilizarán.	
DESARROLLO <i>Exploración del material</i> <i>Desarrollo de la actividad</i>	- Los niños reciben carretes de colores, tiras, cordones para ensartar. - Se les invita a tocar, observar y manipular libremente los materiales. - La docente realiza preguntas como: "¿De qué color es este carrete?", "¿Qué podemos hacer con estos materiales?" - Luego de explorar, los niños pueden dibujar lo que han creado o cómo se sintieron en la actividad. - Se les proporciona hojas y crayones para plasmar su experiencia.	Carretes de colores. Tiras de colores Hojas bond Crayolas
CIERRE <i>Verbalización</i>	- En círculo, cada niño muestra su creación y explica qué hizo. - La docente formula preguntas como: "¿Cómo te sentiste al ensartar?", "¿Cómo lograste hacer esa torre/puente?", "¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil?" - Se refuerzan los logros grupales. - Se finaliza con una canción o un aplauso por el esfuerzo y creatividad de todos.	Preguntas



I. DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DEL TALLER:** : Jugamos a construir
- **FECHA** : 20 de noviembre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTES** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : “Amistad”
- **EDAD** : 3 años

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual al manipular los conos de cartulina.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para armar figuras con conos de cartulina.

III. APRENDIZAJE ESPERADOS:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO <i>Asamblea</i>	- La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en el centro del aula formando un círculo para tomar acuerdos sobre las normas de comportamiento que se tendrá durante el desarrollo del taller. - La docente realiza una breve dinámica de movimientos corporales para activar su motricidad. - Presenta una caja sorpresa con conos de cartulina.	Dialogo Caja sorpresa

	- Se plantea una pregunta motivadora: "¿Qué creen que podemos hacer con estos conos?" - Explica que hoy vamos a "JUGAR A CONSTRUIR"	
DESARROLLO <i>Exploración del material</i> <i>Desarrollo de la actividad</i>	- Los niños exploran los materiales manipulándolos libremente. - Se agrupan en pequeños equipos para para jugar a construir. - La docente observa, motiva y hace preguntas como: - "¿Cuántos conos puedes colocar aquí?" - "¿Cómo podemos hacer que la torre no se caiga?" - Se invita a que compartan sus creaciones con sus compañeros, señalando lo que hicieron.	Conos de cartulina
CIERRE <i>Verbalización</i>	- Se realiza una conversación en grupo con preguntas como: ¿Cómo se sintieron al construir su torre? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil? Si volvieran a hacerlo, ¿qué cambiarían? Se refuerza la importancia de la paciencia y el trabajo en equipo.	Preguntas



TALLER DE PSICOMOTRICIDAD Nº 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- **NOMBRE DEL TALLER:** : Manitas creadoras
- **FECHA** : 21 de noviembre
- **TURNO** : Tarde
- **HORA** : 5:00 p.m. a 5:45 p.m.
- **DOCENTES** : Castillo Concha Zulmi Alithú Mayred
Chilón Martínez Erlinda Nayely
Vera Cienfuegos Eliana
- **AULA** : “Amistad”
- **EDAD** : 3 años

II. PROPÓSITO DEL APRENDIZAJE:

ÁREA	PSICOMOTRIZ	
COMPETENCIA/ CAPACIDADES	<i>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad</i> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente.	
DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza movimientos motrices de coordinación óculo manual al manipular las piezas de ensamble.	Los niños y niñas realizan acciones de coordinación óculo manual para realizar figuras mediante las piezas de ensamble.

III. APRENDIZAJE ESPERADOS:

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO <i>Asamblea</i>	- La Maestra invita a los niños y niñas a ubicarse en el centro del aula formando un círculo para tomar acuerdos sobre las normas de comportamiento que se tendrá durante el desarrollo del taller. - La docente motiva con una canción “Arramsamsam”	Dialogo Canción Piezas de ensamble

	- Se presentan los materiales en una caja sorpresa y se les pregunta: "¿Qué creen que podemos hacer con estas piezas?" - Se explica que explorarán y crearán nuevas formas con los ensambles.	
DESARROLLO <i>Exploración del material</i> <i>Desarrollo de la actividad</i>	- La docente distribuye los materiales (juego didáctico de ensamble). - Los niños exploran libremente los ensambles, observando colores, formas y maneras de unir las piezas. - Se fomenta el trabajo en pequeños grupos, donde los niños crean figuras. - La docente observa, guía y motiva con frases como: "¡Qué interesante! ¿Cómo hicieron esa figura?" - Se invita a que compartan sus figuras con sus compañeros, señalando lo que hicieron.	Piezas de ensamble
CIERRE <i>Verbalización</i>	- Se realiza una conversación grupal con preguntas como: ¿Cómo se sintieron al crear sus figuras? ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil? Si volvieran a hacerlo, ¿qué cambiarían? Se refuerza la idea de que todos pueden ser creativos y construir con imaginación.	Preguntas

Anexo 08
EVALUACIÓN DE SALIDA

GUIA DE OBSERVACIÓN N°01 – SALIDA							
N°	Nombres y apellidos	INDICADORES					
		Coordinación en actividades motrices finas		Coordinación en actividades manipulativas		Coordinación en tareas de precisión	
		Sigue instrucciones para realizar una actividad motriz	Puede agarrar y manipular objetos pequeños con precisión	Usa de manera correcta crayones o plumones gruesos.	Puede modelar plastilina, ensamblar bloques o puzzles simples.	Transfiere objetos de un lado a otro	Traza líneas rectas, curvas o formas sin salirse de los límites establecidos.
1	AREVALO REYES ZOE	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES	A VECES
2	BENITES DIAZ ANDRÉS JOAQUIN – HRNO	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
3	CAMPOS PUELLES THAISA CATALEYA	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
4	CORONEL VALLE JEFFERSON	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
5	CUBAS REYES AUSTYN SANTIAGO	A VECES	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	A VECES	A VECES
6	DIAZ CONSTANTINO SANTIAGO EUGENIO	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES	A VECES	A VECES
7	HOYOS ESPINOZA MATTHEW EDDUAR DIEGO	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES
8	MARQUEZ INFANTE RAIDEN	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
9	MENDOZA ROMERO DANNA	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
10	ONOFRE SARMIENTO SHANELL TAISA	A VECES	A VECES	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	A VECES

11	SANCHEZ MUNDACA DENNIS	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
12	SANTOS OCAÑA ZOE SAMANTHA	A VECES	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
13	TICLIAHUANCA PERALTA CATALINA	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
14	TORRES PAREDES AITANA MIKELLA	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
15	TROYES GOICOCHEA ROSELYN KALEY	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
16	SIPIRAN MEDINA JORGE AARON	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE
17	DIAZ PINTO CRISTOBAL	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE	SIEMPRE

DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN

El análisis porcentual de los indicadores observados en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de los niños de tres años muestra que la mayoría de los estudiantes presenta un alto nivel de habilidad en las actividades evaluadas. En el indicador "Sigue instrucciones para realizar una actividad motriz", el 88.24% de los niños (15 de 17) lo hace de manera constante, mientras que el 11.76% lo realiza de forma ocasional. En cuanto a "Puede agarrar y manipular objetos pequeños con precisión", también un 88.24% (15 niños) demuestra habilidad constante, mientras que un 11.76% lo hace ocasionalmente. El uso correcto de crayones o plumones gruesos se observa de manera constante en el 94.12% de los niños (16 de 17), mientras que solo un 5.88% lo hace ocasionalmente. Para el indicador "Puede modelar plastilina, ensamblar bloques o puzles simples", un 88.24% lo realiza constantemente, y un 11.76% lo hace ocasionalmente. En "Transfiere objetos de un lado a otro", el 82.35% de los niños (14 de 17) lo hace de manera constante, y el 17.65% lo realiza ocasionalmente. Finalmente, en "Traza líneas rectas, curvas o formas sin salirse de los límites establecidos", el 76.47% de los niños (13 de 17) lo logra consistentemente, mientras que el 23.53% lo realiza de forma ocasional. Estos resultados indican un desempeño generalmente positivo, aunque existen áreas donde un pequeño porcentaje de niños aún muestra dificultades para desarrollar estas habilidades de manera constante.

Los resultados reflejan un desarrollo predominante y consistente en la mayoría de los niños en cuanto a la coordinación óculo-manual. En indicadores como "Sigue instrucciones para realizar una actividad motriz", "Puede agarrar y manipular objetos pequeños con precisión" y "Usa de manera correcta crayones o plumones gruesos", más del 88% de los niños han mostrado un rendimiento continuo, lo que sugiere que la mayoría de los niños dominan estas habilidades motoras finas esenciales para su desarrollo. Sin embargo, en indicadores como "Transfiere objetos de un lado a otro" y "Traza líneas rectas, curvas o formas sin salirse de los límites establecidos", la proporción de niños que necesitan mejorar sigue siendo notable (17.65% y 23.53%, respectivamente), lo que sugiere que algunos niños aún están desarrollando esta habilidad de manera más progresiva. En general, los resultados evidencian un desarrollo motor positivo, pero también apuntan a áreas que requieren atención adicional para garantizar un desarrollo más equilibrado y consistente en todos los niños observados.