

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE
DE DIOS**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**“Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de
la Institución Educativa Inicial Huerto Infantil - 2023”**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD INICIAL Y ESPECIAL

AUTOR(ES):

Bach. CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia

ASESOR:

Dr. MAMANI CALCINA, Biltron

Puerto Maldonado, noviembre 2024

**UNIVERSIDAD NACIONAL AMAZÓNICA DE MADRE
DE DIOS**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**“Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de
la Institución Educativa Inicial Huerto Infantil - 2023”**

**PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACIÓN INICIAL Y ESPECIAL**

AUTOR(ES):

Bach. CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia

ASESOR:

Dr. MAMANI CALCINA, Biltron

Puerto Maldonado, noviembre 2024

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a todas aquellas personas cruciales y valiosas que estuvieron ahí para siempre poder cumplir con mis sueños que me motivaron en días grises, dedico también este trabajo a mi persona quien tuvo que pasar por mucho para poder superarse día a día.

Talia

AGRADECIMIENTO

Agradezco con mucha humildad y eminentemente a dios por permitirme llegar a este punto en mi vida darme sabiduría en el pasar de los años y cumplir una de las tantas metas trazadas en mi vida

A UNAMAD, a mis profesores familia y personas que me motivan día a día a seguir esforzándome y creciendo en todo sentido.

Talia

TURNITIN_RUTH CARDENAS

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

5%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.gob.pe Fuente de Internet	5%
2	www.pedagogicomadrededios.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Nacional Amazonica de Madre de Dios Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
6	repositorio.unamad.edu.pe Fuente de Internet	2%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo

PRESENTACIÓN

La modalidad de la investigación nos permitió tener mayor énfasis de la realidad que se indaga, que esto surge de diferentes acontecimientos históricos de la parte humanística de la realidad educativa que acontece nuevos cambios durante estos años de avances pedagógicos y tecnológicos que están involucrados en el proceso de todo aprendizajes en las edades preescolares, donde se sitúa estos cambios nuevos de articular aspectos académicos reflejados en el desarrollo pedagógico por parte de los maestros que cumplen una función relevante y permanente de situaciones positivas.

Cada juego didáctico en nuestra actualidad son muy pocos realizadas tanto en las aulas como recurso de actividad pedagógica en vista que dan prioridades a fichas de trabajos como recurso único en casi todas fases de aprendizajes, deteriorado la creatividad misma de todo infante, y esto conlleva a un sinfín de situaciones problemáticas que distorsionan el proceso sistemático de todo aprendizaje.

Toda actividad planteada por los docentes de aulas iniciales tiene que estar al ritmo de todo aprendizaje y que conlleve a la búsqueda de la sabiduría del conocer, aprender, valorar toda situación contemplando su crecimiento de manera asertiva a gran escala de contribuir a su motricidad fina de los niños con mayor riguridad que contribuirá a mejorar en todo su proceso preescolar.

El trabajo de investigación está desarrollo por capítulos que permitirán la explicación clara y detallada dando énfasis y relevancia la investigación que se está realizando.

RESUMEN

La indagación lleva por título “Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial Huerto Infantil - 2023”, conllevando a indagar el siguiente objetivo; Determinar si el programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023. Con su metodología es de tipo aplicada con un diseño pre-experimental con una muestra de 27 infantes, con instrumento de cuestionario que permitirá recopilar toda información necesaria donde se plante la hipótesis; El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia de manera significativa la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023; Llegando a las conclusiones de que existe un alto índice positivo en las acciones de juegos didácticos aumenta de manera significativa el valor esencial para desarrollar la motricidad fina de los infantes de manera exclusiva con un 96% de los niños van desarrollando.

Palabras claves: Juegos didácticos, creatividad, fantasía e imaginación.

ABSTRACT

The investigation is titled "Didactic games and fine motor skills in 4-year-old children of the Huerto Infantil initial educational institution - 2023", leading to the following objective: Determine if the "I have fun and learn" program based on educational games enhances fine motor skills in 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 315 "Huerto Infantil" in Puerto Maldonado, 2023. With its methodology, it is applied with a pre-experimental design with a sample of 27 infants, with a questionnaire instrument that will allow all necessary information to be collected where the hypothesis is raised; The "I have fun and learn" program based on educational games significantly enhances fine motor skills in 4-year-old children of the Initial Educational Institution No. 315 "Huerto Infantil" in Puerto Maldonado, 2023; reaching the conclusions that there is a high positive index in the actions of didactic games, the essential value to develop the fine motor skills of infants in an exclusive way increases significantly with 96% of children developing.

Keywords: Didactic games, creativity, fantasy and imagination.

INTRODUCCIÓN

La motricidad fina es uno de los elementos claves en la vida de la población infantil puesto que mediante su desarrollo se definen un conjunto de habilidades, destrezas y capacidades que les permiten a los niños y niñas conocer y controlar su propio cuerpo, adquirir nuevos conocimientos y relacionarse de forma adecuada con el entorno y las personas que forman parte de su realidad.

Por esta razón dentro del contexto de la educación inicial es importante analizar el trabajo efectuado por los docentes respecto a las metodologías y recursos didácticos que utilizan en el aula para desarrollar esta clase de motricidad, para comprender el impacto que se produce al respecto a la continuidad formativos en este grupo infantiles, y su incidencia con relación a los juegos didácticos y la motricidad fina.

Es por ello que a través de esta investigación se determinan las contribuciones de la motricidad fina que requieran ser analizados de manera permanente en Educación Inicial II, ya que los hallazgos obtenidos permitirán guiar a los docentes respecto al trabajo que efectúan en las aulas, tomando en consideración los recursos didácticos y metodologías que se pueden implementar, a fin de generar un trabajo más activo y eficiente al respecto de este tema.

Toda indagación realizada, esta demostrado a través del proceso de investigación, asumiendo toda responsabilidad que salvaguarde la integridad de los investigado con la finalidad de evidenciar lo resultados y sean aplicados de manera correcta en las soluciones necesarias.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

PRESENTACION

RESUMEN

ABSTRACT

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE GRÁFICOS

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema	3
1.3. Formulación de objetivos	4
1.4. Formulación de hipótesis	5
1.5. Justificación de la investigación.....	6
CAPITULO II MARCO TEORICO	8
2.1. Antecedentes de Estudio.....	8
2.2. Marco teórico.....	11
2.3. Definición de términos básicos	16
CAPITULO III METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	17
3.1. Tipo de investigación	17
3.2. Diseño de la investigación	17
3.3. Población y muestra.....	18
3.4. Métodos y Técnicas	19
3.5. tratamiento de los Datos	20
CAPITULO IV RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	27
4.1. Analisis y Resultados.....	27
4.2. Presentación de resultados	27
4.3. Validacion de las hipótesis.....	34
4.4. Discusión de resultados	42

CONCLUSIONES	45
SUGERENCIAS	47
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	48

Anexos

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Matriz de operacionalización

Anexo 3: Instrumentos de recojo de información

Anexo 4: Constancia de validez y confiabilidad del instrumento

Anexo 5: Ficha técnica del instrumentos

Anexo 6: Consentimiento informado

Anexo 7: Constancia de aplicación

Anexo 8: Sesiones desarrolladas en el plan experimental

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Tamaño de población	18
Tabla 2: Tamaño de nuestra.....	19
Tabla 3 : Resultados generales para la variable motricidad fina	27
Tabla 4: Resultados generales para la dimension motricidad facial.....	29
Tabla 5: Resultado general para la dimencion motricidad gestual	30
Tabla 6: resultado general para la dimension cordinacion viso-manual	31
Tabla 7: Resultados generales para la dimension cordinacion fonetica.....	32
Tabla 8: Prueba de normalidad de Juegos didácticos y Motricidad fina	34
Tabla 9: Estadísticos - Variable Motricidad fina.....	34
Tabla 10: Estadísticas de rangos variable motricidad fina	35
Tabla 11: estadística de contraste -variable motricidad fina	35
Tabla 12: Pruebas de normalidad – Dimensión motricidad facial.....	36
Tabla 13: Estadístico - Dimensión 1: Motricidad facial	36
Tabla 14: Rangos - Dimensión 1: Motricidad facial	37
Tabla 15: Estadísticos de contraste - Dimensión 1: Motricidad facial	37
Tabla 16: Estadísticos - Dimensión 2: Motricidad Gestual	38
Tabla 17: Estadísticos de muestras relacionadas - Dimensión 2: Motricidad Gestual	39
Tabla 18: Estadísticos - Dimensión 3: coordinación viso-manual	40
Tabla 19: Estadísticos de muestras relacionadas - Dimensión 3: Coordinación viso-manual	40
Tabla 20: Estadísticos – Dimensión 4: coordinación fonética	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados generales para la variable Motricidad fina	28
Figura 2: Resultados generales para la dimensión Motricidad facial	29
Figura 3: Resultados generales para la dimensión Motricidad gestual	30
Figura 4: Resultados generales para la dimensión coordinación viso-manual	31
Figura 5: Resultados generales para la dimensión coordinación.....	33

CAPITULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Según Rivilla-Pereira et al., (2022) las habilidades motoras finas se pueden definir como prácticas humanas naturales en las que las interacciones entre los ojos, las manos y los dedos dependen del contexto y siempre son interactivas. La motricidad fina es una parte esencial del desarrollo mental de un niño, que es necesaria para la formación de su personalidad y comportamiento.

Como también Hernández y Batista (2018) a nivel mundial, en su artículo sobre las modalidades de cómo desarrollar el aspecto motriz fina en cada infante del inicio preescolar, realizado en cuba considera que la primera infancia es la etapa de desarrollo desde el nacimiento hasta los 6 o 7 años de edad y generalmente se considera el período más importante de formación individual, que sienta las bases para las características físicas y la formación psicológica de una persona. Y se consolidará y perfeccionará en futuras etapas de desarrollo. La motricidad fina incluye todas las actividades para niños y niñas que requieren precisión y un alto nivel de coordinación. Esto se refiere a movimientos con una o ambas manos que carecen de alcance, pero son más precisos.

De acuerdo a Vásconez E. y Valeria Y. (2022) trabajo realizado en ecuador menciona que las habilidades motoras finas implican movimientos musculares más pequeños para agarrar y manipular objetos pequeños con las manos y los dedos y, a menudo, requieren coordinación ojo-mano. Las habilidades motoras visuales requieren la capacidad de responder a los estímulos visuales con movimientos de motricidad fina apropiados, mientras que la destreza manual implica el movimiento de motricidad fina en momentos apropiados para coordinar y manipular objetos.

Se concuerda con Pereira et al., (2022) de acuerdo a su artículo realizado en Perú, la motricidad fina es fundamental para el desarrollo de habilidades y destrezas, por lo que es fundamental desarrollarlas porque están activas y presentes en la educación fuera de la cotidianidad. En este sentido, diversas instituciones educativas del Perú confirman que la inteligencia se forma a través de las actividades motrices de los niños. En los primeros años de vida hasta los siete años, la educación es psicomotriz. Por tanto, como definición de la motricidad fina, se dice que la motricidad fina son habilidades que se centran en los movimientos realizados con las manos y los dedos que requieren una buena coordinación ojo-mano, como agarrar objetos, amasar y dibujar, etc.

Tal caso las causas se ven reflejados a través de las acciones de los docentes que deben estar siempre en aula para enseñar, donde también se involucra en las actividades de aprendizajes necesariamente a los padres de familia, que al no presenciar tendría consecuencias como la dificultad con los movimientos gestuales, la coordinación ojo-mano, el habla y la coordinación facial, generando la incapacidad para mover el cuerpo rápidamente, incapaz de comprender su lateralidad y equilibrio, es donde se debe dedicar más tiempo a los niños y niñas, en estas acciones.

La problemática que se evidencia Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil, en relación a los juegos didácticos, es generada muchas veces por los propios docentes, el escaso y nulo conocimiento de aplicar e incentivar a los padres de familia, demostrando una inactividad en los niños de realizar los juegos didácticos. Los docentes toman poca importancia los juegos didácticos y a raíz de estos no mejoran en la motricidad gruesa de la manera creativa en sus diversas expresiones a realizar, además, dan poco uso de los materiales brindados por el ministerios de educación para desarrolla la motricidad gruesa, las estrategias por utilizar son pocas e insuficientes para generar un adecuado estímulo en la motricidad gruesa por ello se planteó el siguiente objetivo: Determinar si el programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad fina en los niños de 4 años de la

Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

1.2. Formulación del problema

Problema general

¿El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?

Problemas específicas

¿El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad facial en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?

¿El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad gestual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?

¿El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad coordinación viso -manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?

¿El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad coordinación fonética en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?

1.3. Formulación de objetivos

Objetivos General

Determinar si el programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Objetivo Específicos

Determinar si el programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad facial en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Determinar si el programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad gestual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Determinar si el programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad coordinación viso -manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Determinar si el programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia la Motricidad coordinación fonética en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

1.4. Formulación de hipótesis

Hipótesis General

El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia de manera significativa la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Hipótesis Especificas

EL programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia de manera significativa en la Motricidad facial en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

EL programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia de manera significativa en la Motricidad gestual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia de manera significativa en la Motricidad coordinación viso - manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

El programa “Me divierto y aprendo” basado en Juegos didácticos potencia de manera significativa en la Motricidad coordinación fonética en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 315 “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

1.5. Justificación de la investigación

Justificación Normativa

El proyecto de investigación se respalda en la Ley General de Educación N° 28044 y su Reglamento Decreto Supremo N°011-2012-ED. Menciona en el artículo 98. Que se debe plantearse investigaciones de manera libre enfocado a las ciencias de la educación, que esta a su vez, contribuirá nuevos mecanismos de soluciones en el ámbito pedagógico. Asimismo, se sustenta en la Ley N°30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior Pedagógica y de la carrera pública de sus docentes. Decreto supremo N° 010-2017- MINEDU Reglamento de la Ley, que indica que todos los egresados deben de realizar un trabajo de investigación y sustentarlo y que este repercuta en su formación inicial docente con una mirada a la formación en servicio; de la misma manera, el trabajo de investigación.

Justificación Metodológica

A nivel metodológico se realizará la pre experimental donde se aplica los talleres donde se generará esta investigación se centra en fortalecer la educación inicial en los juegos didácticos para el logro de buenas expectativas en el desarrollo de la motricidad fina en el centro educativo Huerto Infantil; la metodología que se maneja cumplirá con todos los patrones necesarios que estable el instituto superior pedagógico Nuestra señora del Rosario. La técnica y el método empleado permitirá buscar las soluciones a la problemática en el desarrollo de los juegos didácticos que realicen los niños y niñas para su proceso de aprendizaje les servirá para el desarrollo de la motricidad fina que debe mejorar constante en sus diferentes actividades a desarrollar dentro de las aulas iniciales del nivel inicial.

Justificación Pedagógica

A nivel teórico la investigación es importante a nivel teórico porque se sostiene en investigaciones actuales y clásicas como trabajos de tesis, artículos de investigación y teorías destacadas de autores acordes a las variables planteadas. Por lo que, es adecuado intervenir en los juegos didácticos como la motricidad fina dado que responden a las necesidades que suelen afectar las relaciones con su entorno. Se abordaron investigaciones destacadas sobre la temática de juegos didácticos y motricidad fina; así los estudiantes adquirieron herramientas psicológicas como el manejo de programa de juegos didácticos que les ayudará a mejorar lo apropiado en la motricidad fina; por ello se hace propicio fortalecer los juegos didácticos de los niños en los primeros años de formación educativa preescolar.

A nivel práctico se sabe que la psicomotricidad fina en cifra de niños con escaso signos de escritura, cabe a la ausencia de estímulo de motricidad fina; por ello, el desenvolvimiento de actividades motrices finas ayudaran a los preescolares a realizar movimientos precisos y coordinados para el alcance de la escritura, a estas actividades motrices finas se le debe incluir el soporte constante de los papás hacia sus hijos, puesto que, son los padres quienes realizan un rol fundamental para cada logro alcanzado durante el desarrollo de las destrezas y habilidades de los niños y niñas, siendo así que, el papel del docente es de guía en todo el proceso y de realizar estos juegos didácticos, sin minimizar que el docente también tiene un rol fundamental en el desarrollo de los juegos didácticos en la motricidad fina al gestarse la escritura u otras actividades que favorezcan su el desarrollo integral.

CAPITULO II MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de Estudio

Antecedentes Internacionales

Campaña (2020) en su indagación realizado en Colombia, menciona que su investigación realizado con el determinar las principales estrategias lúdicas para fortalecer la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio de menores de cuatro años. La metodología planteada se orienta con los principios de la Investigación-Acción dentro de un enfoque cualitativo aplicado a una población de 22 niños y niñas con edades entre los 3 y 4 años. Los resultados esperados apuntan a decir que con la aplicación de estrategias lúdicas para el aprendizaje de la primera infancia se logra un mejor resultado, máxime si se trabaja el desarrollo de la motricidad gruesa enfocada en el equilibrio.

Cano et al, (2023) en su indagación realizada en Cali, que de acuerdo a su indagación que su objetivo de estudio se se orientó hacia la reconstrucción de las habilidades sociales a través del juego en los niños. La metodología de tipo cualitativa siguió la lógica de la investigación acción, conformada por 20 infantes donde utilizaron la observación con el instrumento de diaria de campo. Que demuestra los principales acontecimientos que se dan al generar cambios positivos a través del juego que debe desarrollar en las actividades de aprendizajes de los infantes en tal forma se percibe perdida de la agresividad y otros aspectos negativos que pueden ser indiferente a su desarrollo progresivo de cada niño.

Guevara y Mendoza, H. (2022) en su indagación realizado en Ecuador, se basó en diseñar estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad gruesa en educación parvularia desde la perspectiva innovadora. Con un enfoque mixto de un diseño experimental de tipo explicativo. Con una

población y muestra de 120 infantes, que cabe resaltar que existe progresos significativos de manera favorable para su desarrollo de sus cualidades motrices gruesa y finas. Concluyendo que siempre se debe utilizar estas acciones que representan de manera diaria a realizar con los infantes, siendo importante para el desarrollo motor del niño.

Antecedentes Nacionales

Medina, M. (2022) de acuerdo a su investigación realizado en Lima, se propuso realizar determinar la influencia del juego como estrategia en el nivel del desarrollo de la motricidad gruesa en una institución educativa inicial de Barranca. Utilizando un enfoque cuantitativo, diseño pre experimental de un nivel explicativo, con un total de muestra de 15 niños iniciales, con guía de observación para recopilar la información. Concluyendo que los juegos contribuyen de manera positivo en la motricidad gruesa, permitiendo conocer la utilidad que se requiere utilizar los juegos en los procesos de aprendizajes de los niños, como también en los aspectos de equilibrio motor y coordinación de manera positiva y evidenciando mejoras de manera progresiva y constante en los infantes iniciales.

Abanto (2022) trabajo desarrollado en Ancash, cuya investigación se basó en determinar si los juegos didácticos desarrollan la motricidad gruesa en los niños de 5 años de Ancash. Basándose en tipo cuantitativo con un diseño de investigación Pre-experimental con pre test y por test a un solo grupo de 20 infantes, se demostró que los juegos didácticos si mejoraron los niveles de la motricidad gruesa que contribuyen sus cualidades y habilidades que son parte esencial para fortalecer sus conocimientos. Por lo tanto, se puede mencionar que a mayores actividades de juegos didáctico mayores logros en su desarrollo de las motricidades que requieran los infantes iniciales.

Gutiérrez, C. (2021) trabajo realizado en Ayacucho, de acuerdo a su indagación sobre determinar la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de Ayacucho. Que, de acuerdo a su

metodología de tipo cuantitativa en un nivel descriptivo correlacional, con la observación y una lista de cotejo con una muestra de 35 infantes, demostrando que hay una relación alta de las variables de estudio. Concluyendo que a mayor se aplica los juegos didácticos contribuye mejoras de manera permanente en sus actividades motrices finas, como también mejoras en las dimensiones planteadas de manera alta y positiva que a mayores juegos didácticos mayores resultados asertivos para las actividades de aprendizajes de los niños.

Antecedentes Locales

Aguilar, C. (2019) trabajo realizado en Puerto Maldonado, en su indagación se pretendió precisar los niveles de motricidad fina en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial, con su investigación de tipo básica del nivel descriptivo simple, diseño no experimental con una población y muestra de 24 infantes iniciales, donde utilizaron la lista de cotejo, demostrando que demuestra que existe un nivel regular de motricidad fina en los infantes, que a través de las acciones básicas y necesarias de desarrollar la motricidad fina es de importancia en su totalidad de aplicar nuevas modalidades de la motricidad fina en diferentes actividades de aprendizajes que puede realizar cada docente de aula de dicha institución.

Mamani y Chávez A. (2020) su indagación realizado en Puerto Maldonado, se considera en una investigación cuantitativa, básica con un diseño no experimental, con un alcance descriptivo - correlacional, utilizando como instrumentos listos de cotejo, la muestra estuvo conformada por 20 niños. Los resultados obtenidos fueron analizados que el juego tiene una relación significativa sobre las habilidades comunicativas, en la que la hipótesis alternativa; En relación a las dimensiones relacionadas, se demuestra igualmente una asociación moderada y significativa. Todo ello permite concluir que al considerar que el juego libre por sectores beneficia las habilidades comunicativas de los niños. Nos da énfasis de la importancia de la aplicación de estas actividades de juegos que aportan una gran función de aprendizaje en los niños y niñas.

Pereyra y Ramos C. (2021) su indagación realizado en Tambopata, de acuerdo a su indagación sobre determinar la relación que existe entre la motricidad fina y el proceso de la pre-escritura en niños de 5 años, que, de acuerdo a su estudio cuantitativo básico con un diseño no experimental, utilizando dos listas de cotejo para recopilar la información necesaria, con una población y muestra de 52 infantes iniciales, que demuestra relación alta entre ambas variables de estudio como también en las dimensiones de manera positiva. Concluyendo que se evidencia la importancia de aplicar de manera constante de la motricidad fina en todas las actividades de aprendizajes de cada infante.

2.2. Marco teórico

Juegos didácticos

Ramos et al. (2017) creía que el juego didáctico es el comienzo de la cultura; es un acto irreductible porque beneficia a las personas en diferentes ámbitos, haciendo así su carácter, socialización, identidad, imaginación y demás factores que contribuyen al progreso de cada individuo.

Ramos et al. (2017) afirmaron que, el juego didáctico, los niños toman conciencia de su entorno, desarrollan formas de resolver conflictos y comprender lo que sucede de una manera más amable, más veraz y así expresarse con más cuidado.

Vega et al. (2018) argumentó que el juego didáctico prepara al niño para la supervivencia y la vida como adulto; a través de ella desarrolla habilidades y destrezas que le permiten comportarse de forma segura, positiva y saber afrontar las diferencias en las que se encuentra.

Funciones del juego en el niño

Stevenson et al. (2018) El juego serio está orientado a un objetivo e implica resultados para un objetivo específico, no para el disfrute. En los últimos años,

los juegos serios han estado muy relacionados con las actividades de diseño e innovación.

Montero (2017) el juego serio mejora la percepción visual, los reflejos rápidos, la memoria y la capacidad de seguir instrucciones; a nivel intelectual, promueve la implementación de estrategias interesantes para facilitar la resolución de problemas y aprender a utilizar nuevas experiencias para desarrollar estructuras mentales.

Jančič y Hus (2017) El juego apoya activamente las habilidades interactivas/emocionales, físicas, cognitivas y de lenguaje de los niños y es esencial para un desarrollo saludable y también puede mejorar la capacidad de los niños para expresar, observar, razonar, imaginar, comprender, comparar, etc. y promover el desarrollo intelectual general de los niños.

Montero (2017) El juego de aprendizaje se define como una estrategia importante que permite a los maestros captar el interés de los estudiantes y alentar el deseo de los estudiantes de ser unidades activas y participantes, ayudando así a los maestros deben desarrollar comportamientos apropiados que lo lleven hacia la autonomía e inspirando determinación y determinación, cabe señalar que tanto los niños como las niñas disfrutan de este juego y esta actividad les permitirá utilizar la pedagogía y dinámico porque el rol del docente es planificar y seleccionar juegos que sean desafiantes y requieran análisis para resolver diferentes situaciones problemáticas.

Juego y Escuela

Martínez y Ríos (2019) El propósito del juego en las escuelas es fomentar el interés por aprender y promover la colaboración entre pares; desarrollo de la creatividad, la imaginación y la imaginación; proporciona educación social, intelectual, afectiva, afectiva, lenguaje psicomotor; te pone en un estado de relajación, te permite experimentarte a ti mismo y al mundo que te rodea, te permite ganar la experiencia que necesitas para aprender a sobrevivir y encontrar soluciones.

Reyes et al., (2018) Los juegos cumplen roles en los jardines de concentración promueve el desarrollo del pensamiento y apoya el aprendizaje del niño, al darse cuenta que algunos objetos encajan en otros objetos y hacen un sonido cuando caen, un objeto se puede colocar encima de otro sin caerse, así el niño juega estudios secundarios. una actividad que es amena, divertida, entretenida, espontánea, libre y sin ningún propósito, por lo que esta actividad es importante para el desarrollo de los niños porque les permite realizar una metacognición característica que conduce a habilidades basadas en objetos de conocimiento. El desarrollo de la ciencia y las habilidades se logra bajo la guía y supervisión de los maestros.

Actividades Lúdicas

Alaya et al., (2019) la actividad del juego corresponde a la práctica de la enseñanza y debe configurar el perfil de actuación del docente a partir de las diferentes dimensiones observadas en el aula, las cuales pueden ser estudiadas a partir de lo que inicialmente hacía en el día a día del aula y las dificultades cuando graduado. Preguntas en la enseñanza que brinda; cada entorno puede caracterizarse por dimensiones relacionadas con los aspectos pedagógicos y organizativos del aula y el entorno de aprendizaje y pensamiento creativo que fomenta el desarrollo del niño.

Caballero (2021) El juego amplía el conocimiento y la experiencia, así como también aumenta la confianza y la curiosidad de los niños. Aprenden jugando, haciendo preguntas, comparando resultados, encontrando formas de alcanzar nuevas metas y aprendiendo lenguaje, planificando, organizando, razonando y tomando decisiones.

Sagastizabal (2004) En la lección de juego, es un elemento que le permite al niño descubrirse a sí mismo en el mundo a través de la interacción con sus pares, a través de objetos y experiencias en las que vive todos los días, porque esta actividad permite que el niño sea libre, tranquilo y activo jugar para satisfacerse a sí mismo y a los demás, y así facilitar la comunicación y la socialización.

Argüello (2010) Las habilidades motoras finas incluyen todos los movimientos que le permiten al niño coordinar los movimientos motores pequeños, incluida la coordinación entre los dedos y los ojos como parte del aprendizaje, y los movimientos que le permiten al niño interactuar con objetos y cosas. Las personas que lo rodean, dependerán de su nivel de madurez, desarrollo y crecimiento.

Chuva (2016) Desarrollo de las habilidades motoras finas deben construirse sobre un proceso de aprendizaje holístico basado en modelos donde la educación y su proceso de aprendizaje temprano deben vincularse con eventos del mundo real para garantizar su desarrollo continuo en un mundo cada vez más competitivo.

Chuva (2016) Los beneficios de desarrollar la motricidad fina son uno de los factores más importantes en la educación es la capacidad de manejar el proceso de escritura.

Motricidad fina

Meléndez (2003) contempla que, teniendo en cuenta los conocimientos existentes sobre el desarrollo humano, es muy importante desarrollar estrategias que estimulen su proceso de aprendizaje y ayuden a mejorar su calidad de vida.

Perdomo (2011) quien señaló que, en los primeros años de vida, los niños y niñas adquieren conocimientos y destrezas a través de procesos de comunicación e interacción con el medio como parte de la experiencia de los adultos que les enseñan.

Zapata y Restrepo (2013) Los primeros años de educación son decisivos, pues los aprendizajes y conocimientos adquiridos en la edad de los infantes hasta los 4 años deben ser fortalecidos de acuerdo a cada etapa de la vida y las necesidades de la sociedad actual, creando así una base de referencia para resolver el proceso educativo y estas influencias e incentivos hacen grandes cambios.

Zapata y Restrepo (2013) La motricidad es un factor que interfiere en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que este tema debe ser abordado pedagógicamente adecuado.

Motricidad facial

La importancia de la motricidad facial radica en la zona muscular que te permite comunicarte con los que te rodean a través de movimientos faciales voluntarios e involuntarios. Dado que la ira, la tristeza o la alegría se pueden expresar con un solo gesto, la comunicación es posible sin palabras.

Motricidad viso-manual

Yuste y Quirós (2010) Capacidad para realizar la coordinación mano-ojo, visual-manual o coordinación ojo-mano permite que las niñas y los niños coordinen sus manos y ojos para realizar movimientos precisos, lo que significa que han desarrollado el equilibrio suficiente para sus habilidades físicamente, además de hacer conexiones entre la mirada y los movimientos de la mano, posición en la hoja de trabajo, cierta desviación lateral y dirección.

Motricidad fonética

Mesonero (1995, p. 173) Los bebés descubren la posibilidad de vocalizar en los primeros meses de vida. sin embargo, no tiene la madurez para permitir la eliminación sistemática de cualquier el sonido incluso puede hacerlo todo. En este punto, ya ha comenzado a aprender a decir las palabras correctamente. Comenzará imitando los sonidos de su entorno y luego poco a poco pronunciará sílabas, palabras y oraciones sencillas, sistematizando así su lenguaje para mejorar su producción vocal.

Motricidad Gestual

La motricidad gestual es un proceso fundamental para los niños y niñas ya que mejora los movimientos de la parte superior del cuerpo como: brazos, antebrazos, manos, manos y dedos; es decir, es una serie de actividades coordinadas que contribuyen al pleno desarrollo y contribuyen al fortalecimiento creativo del proceso de lectura y escritura a nivel escolar.

2.3. Definición de términos básicos

Desarrollo intelectual: el desarrollo intelectual enfocado en infantes es fácil su influencia en cada entorno y escenarios con ambientes flexibles para construir experiencias que permita afrontar desafíos y mejorar su intelectual (Papalia, 200.p33).

Desarrollo social: se socializa a los infantes en aprender nuevos criterios de las acciones de actitudes hacia diferentes entornos que permitan demostrar la moralidad de compartir diversas culturas entre otros (Papalia, 200.p35).

Desarrollo motriz: se contempla en esta fase desarrollar la personalidad, inteligencia y físico de motoras donde desencadena generar movimientos de diferentes expresiones durante diversos procesos para lograr dicho desarrollo (Aguinaga, 2012.p10).

Actividad motora: las actividades son movimientos físicos que deben estar activos de acuerdo a sus propias desarrollo y fortalecer sus habilidades motrices, donde asume realizar movimientos en la toma de búsqueda en contribuir sus capacidades motrices (Claudia, 2022.p164).

Desarrollo motor: se trata de la adquisición paulatina por parte de los infantes en búsqueda de sus propias habilidades físicas que le permitan los controles de las posturas donde sobre salen las destrezas manuales a través de los reflejos que son parte del sistema nervioso (Claudia, 2022.p165).

Habilidad motora: Movimientos voluntarios coordinados que activen los músculos específicos, realizados con baja intensidad y técnica precisa (Claudia, 2022.p165).

Rol del educador en el juego: proporciona la construcción de nuevas ideas con bases de guía y orientación en diversos situaciones pedagógicas que deben ser aprendidas y ser realizadas en diferentes contextos de conocimientos por parte de los estudiantes (Rica et al.2001.p115).

CAPITULO III METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

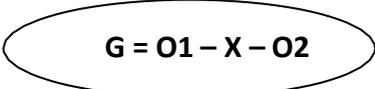
Toda indagación requiere ciertos procesos de averiguar, por ello se determina en una aplicada con diseños experimentales, donde permite manipular ciertos criterios durante el proceso sistemático de toda indagación con la finalidad de hallar nuevos resultados positivos (Carrasco,2006, p.60), porque desarrollo un programa denominado: “Me divierto y aprendo”

3.2. Diseño de la investigación

Para, Sampiere (2014) explica su modalidad de desarrollar los diseños de indagaciones para evidenciar o demostrar toda la verdad o aspectos erróneos generando las hipótesis alterna o nula, que es evidente en un trabajo de pre-experimental durante las pruebas de pre y post.

Siendo pre-experimental, porque pretende contribuir lo motriz especificas con los juegos didácticos, esto se desarrollará con talleres las mismas que tendrán una mirada prospectiva, es decir, a través de varios momentos haciendo uso adecuado del tiempo con el siguiente diseño:

El grafico que corresponde a este diseño es el siguiente:


$$G = O1 - X - O2$$

Donde:

G= Grupo experimental

O1= Prueba de entrada o pre test

X = Tratamiento: La aplicación del programa experimental

O2= Prueba de salida o post test

3.3. Población y muestra

Población

Según, Carrasco (2009), afirma que la población es un conjunto de unidades o elementos que analizan el ámbito espacial y determinar donde se va a desarrollar el estudio de la investigación con una cantidad de 54 infantes, dicho jardín que puedan ser participe de la indagación como aspecto fundamental.

Tabla 1: Tamaño de población

<i>Población de estudiantes</i>	
Institución Educativa Huerto	Niños
Infantil	
Justicia	2
Amor	7
	2
	7
TOTAL	54

Muestra

Arias (2012) define la muestra como una pequeña representación de algo específico donde se adquiere a través de una población (p. 83). En este sentido, como la población es pequeña, para este estudio la población y la muestra será la misma. 25 estudiantes de la institución Educativa del nivel inicial Huerto Infantil.

Tabla 2: Tamaño de muestra

Distribución de la muestra Institución Educativa N°315“Huerto Infantil”

Aula Justicia	Cantidad de niños
Niños	27
Total	27

3.4. Métodos y Técnicas

Técnicas

Al respecto Arias (2012) menciona que “las técnicas son particulares y específicas de una disciplina, por lo que sirven de complemento al método científico, el cual posee una aplicabilidad general” (p. 67) en ese mismo contexto, la técnica que se utilizará es la encuesta para recoger la información requerida respecto a la motricidad fina como herramienta para los juegos didácticos.

Instrumentos

Según Carrasco (2013) “la lista de cotejo ayudará a presentar a los que van a ser encuestados unas hojas con un contenido de preguntas que tiene que estar formuladas con coherencia, claridad, objetividad y precisión, para que sean solucionadas de igual manera” (p. 318).

3.5. tratamiento de los Datos

Se realizará a través de estudios estadísticos que serán procesados de manera gradual con la finalidad de encontrar los resultados adecuados durante el proceso de la investigación permitiendo así encontrar y relacionar los resultados con las hipótesis planteadas para realizar las conclusiones y determinar a través de las discusiones de otras investigaciones, que podríamos finalizar en brindar nuevas recomendaciones.

3.6. Variables de estudio

Variable independiente

Juegos didácticos: Son variedades de participaciones en diversos juegos creativos permitiendo aprender y valorar toda enseñanza hacia los infantes, promoviendo las disciplinas de adquirir nuevos comportamientos y el reforzamiento del aprendizaje, siendo una esencialidad claro de aplicar estas enseñanzas didácticas (Rodríguez et al., 2019. p 28)

Se aplicará 24 talleres de aprendizaje sobre los diferentes juegos didácticos, que se realizará en el programa de “Me divierto y aprendo”, que evidenciará mejoras significativamente del aspecto motor específica en cada infante.

Variable dependiente

La motricidad fina: se considera como generas ciertos movimientos de grupos musculares de mayor específicas que requieren mayor precisión siendo en la cara, pie y dedos (Hernández,2007. p4)

Esta variable será evaluada a través una ficha de observación con 13 ítems que nos ayude a recoger ciertos conocimientos que puedan fortalecer nuestro trabajos de investigación y en sus dimensiones seleccionadas.

Matriz de operacionalización de variables

Título: “Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial Huerto Infantil - 2023”

Variable independiente: Juegos didácticos		Dimensiones	Talleres / Actividades
Definición conceptual	Definición operacional		
<p>Son acciones de participar en diferentes actividades pedagógicas orientadas a jugar; este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento del aprendizaje.</p> <p>(Rodríguez et al., 2019.p 28)</p>	<p>Se aplicará 24 talleres de aprendizaje sobre los diferentes juegos didácticos, que se realizará en el programa de “Me divierto y aprendo”, que demostrará los avances significativamente de todo progreso de la parte motriz fina a cada infante.</p>	<p>Juegos motrices: Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un gesto deseado, de manera precisa, en un tiempo mínimo y con el menor costo energético. (Valva, 2021. p 146)</p>	<p>Dimensión Juegos motrices</p> <p>Taller 1: “Que bonito Gatito” Taller 2: “Al compás del baile” Taller 3: “Ejercicios libres”</p> <p>Taller4: “Mi cuerpo en movimiento”</p> <p>Taller 5: “Nos movemos al ritmo de la música”</p> <p>Taller 6: “Creando nuevos movimientos”</p> <p>Taller 7: “Conocimiento las extremidades de mi cuerpo”</p> <p>Taller 8: “Jugando con bloques”</p> <p>Dimensión simbólica</p> <p>Taller 9: “A preparar la comida”</p> <p>Taller 10: “Nos disfrazamos”</p> <p>Taller 11: “Rincón de muñecos”</p>
		<p>Juegos simbólicos: hace representaciones de cualquier material dándole un sentido de diversión y personaje que lo requiera para demostrar en diferentes escenarios. (Jaqueline y Digna, 2022. p 1817)</p>	

		<p>Juegos de expresión oral: La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que permite dar nuevas modalidades expresivas de manera coherente y también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos.</p> <p>(Rodríguez et al., 2019. p30)</p>		<p>Taller 12: “Imitamos a los mayores” Taller 13: “Somos doctores” Taller 14: “Somos profesores” Taller 15: “Teatro libre” Taller 16: “El encantado” Dimensión de Expresión Oral Taller 17: “Roles de constructores” Taller 18: “Hoy tengo súper poderes” Taller 19: “Imito sonidos de animales” Taller 20: “Cantamos libres” Taller 21: “Aprendiendo poesías” Taller 22: “Trabalenguas” Taller 23: “Mis adivinanzas” Taller 24: “Canción a mi familia”</p>	
Variable dependiente: Motricidad Fina					
Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de valoración
<p>La motricidad fina: Tiene la finalidad de realizar pequeños movimientos de manera específicas como mano, cara y los pies de manera</p>	<p>Esta variable será evaluada a través una ficha de observación con 13 ítems que nos ayuda recoger información sobre la motricidad fina y además que favorecerá la motricidad facial y gestual, la Coordinación viso</p>	<p>Motricidad facial: tiene la modalidad expresiones de la cara que tiene dominio de musculatura y de la posibilidad de comunicarse y relacionarse. (Tamara, 2009 Pág. 04-párr.04).</p>	<p>Expresa emociones y sentimientos a través del rostro.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Infla y desinfla las mejillas con aire sin dificultades. 2. Abre y cierra la boca a diferentes velocidades. 3. Saca y mete la lengua rápidamente. 4. Se limpia los dientes superiores e inferiores con la lengua. 5. Mueve la mandíbula inferior de un lado a otro. 	<p>Escala de valoración Nunca = 1 A veces = 2 Siempre = 3</p>

dominante (Hernández, 2007. p 4)	manual y la coordinación fonética.	<p>Motricidad gestual: demuestra acciones de representar nuevas acciones gestuales con el rostro de manera práctica con facilidades que puedan acompañar con los brazos (Tamara, 2009 p. 4-párr.3),</p>	<p>Maneja aspectos específicos de su rostro enfocado a sus propias emociones</p>	6. Realiza gestos al contar cuentos.
		<p>Utiliza cada parte de los segmentos del cuerpo</p>	7. Suele explicar algún tema con ayuda de sus brazos y manos.	
		<p>Coordinación Viso-manual: tiene por efecto de orientar nuevos mecanismos progresivos de la direccionalidad de la observación y movimientos de manos (Tamara. 2009 p. 4-párr.1)</p>	<p>Usa de manera sencilla cada movimiento hacia lo que observa y utiliza su mano.</p>	<p>8. Lanza objetos, tanto con una como con otra mano en las cajas.</p> <p>9. Abrocha y desabrocha botones</p> <p>10. Ata y desata los pasadores de zapatos</p> <p>11. Manipula objetos pequeños (lentejas y botones)</p>
		<p>Coordinación Fonética: Todas las expresiones tienen como finalidad de incorporar nuevas acciones que permitan generar sonidos de diferentes, permitiendo así entender y comprender diversos procesos de los sonidos que puedan emitir</p>	<p>Imitar sonidos de animales, funciones o acciones de algunos familiares.</p>	<p>12. Realiza sonidos de animales.</p> <p>13. Demuestra facilidad de imitar a otros familiares.</p>

3.6. Validez y confiabilidad del instrumento

La validez

Hernández y otros (2014), demuestra la viabilidad permanente de ser confiable los instrumentos a ser utilizado durante el inicio de toda indagación que es necesario para recopilar toda información dando representatividad de las variables a su medida (pág.201).

Este procedimiento requiere de la especialización de experto del campo profesional del área a investigar, donde cada profesional da su juicio de valoración del instrumento que permitirá un instrumento adecuado y pueda ser aplicado en el proceso de la indagación por este medio del instrumento.

La confiabilidad

La confiabilidad de un instrumento es el resultado del proceso de valoración que emiten los juicios de experto, dando un alto de confiabilidad del instrumento para ser proceso durante la indagación de la información (Hernández et al. 2014. Pág.200)

A través del alfa de Cron Bach tiene a finalidad de determinaren grado de confiabilidad de los datos que se obtendrán por medio del instrumento aplicado de recopilación de información, se hará uso del estadístico “Alfa de CronBach”.

3.7. Procedimientos de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos según Arias (2006 p. 146) Son las distintas formaso maneras de obtener la información, el mismo autor señala que los instrumentos son medios materiales que se emplean para recoger y almacenar datos. Una vez concluido la validación y confiabilidad con resultados favorables, se siguió con el proceso de la obtención y recolección de datos.

3.8. Procesamiento de la información y análisis de datos

Procesamiento de la información

Lima (2017) señala que las técnicas de organización de datos “son herramientas útiles para organizar los datos recogidos con los instrumentos de investigación” (p.122).

Los datos que se obtendrá servirán para someterlos a los análisis pertinentes para responder las preguntas de investigación que se ha formulado y serán procesados en análisis de datos cuantitativos que será procesado por el Excel y el software estadístico SPSS (Versión 25) para el procesamiento de la información. Lo cual, permitirá utilizar pruebas descriptivas, como la distribución de frecuencias, las mismas que se presentan en tablas y gráficos de barras.

Análisis de datos

Para este estudio, se hizo el análisis de los datos mediante la utilización de estadísticas utilizando el programa estadístico SPSS. Primero se realizará el análisis descriptivo, por lo que se empleó la estadística descriptiva a nivel porcentual, para establecer la mejora de la motricidad fina en los niños, donde se hará la interpretación correspondiente de los resultados que se obtendrán.

CAPITULO IV RESULTADOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

4.1. Analisis y Resultados

Ademas de software en diversos contextos de la especialidad de procesar y analizar toda infromación que busca tambien analizar los resultados de este estudio se utilizaron herramientas estadisticas a nivel descriptivo e inferencial.

Para el análisis descriptivo, utilice estadisticas descriptivas utilizando tablas y graficos que muestren distribuciones de frecuencia. Se realizaron análisis descriptivos para cada variable estadisticas y cada una de sus dimensiones.

Asimiesmo, en analizar los niveles de conclusion donde utilizaron pruebas de normalidad, desde estas pruebas en normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro Wilk; considerando que la cantidad es menos de los 50 personas, lo que conlleva a repartir de manera coherente todo datos. Asegure de que los datos sigan una distribución normal.

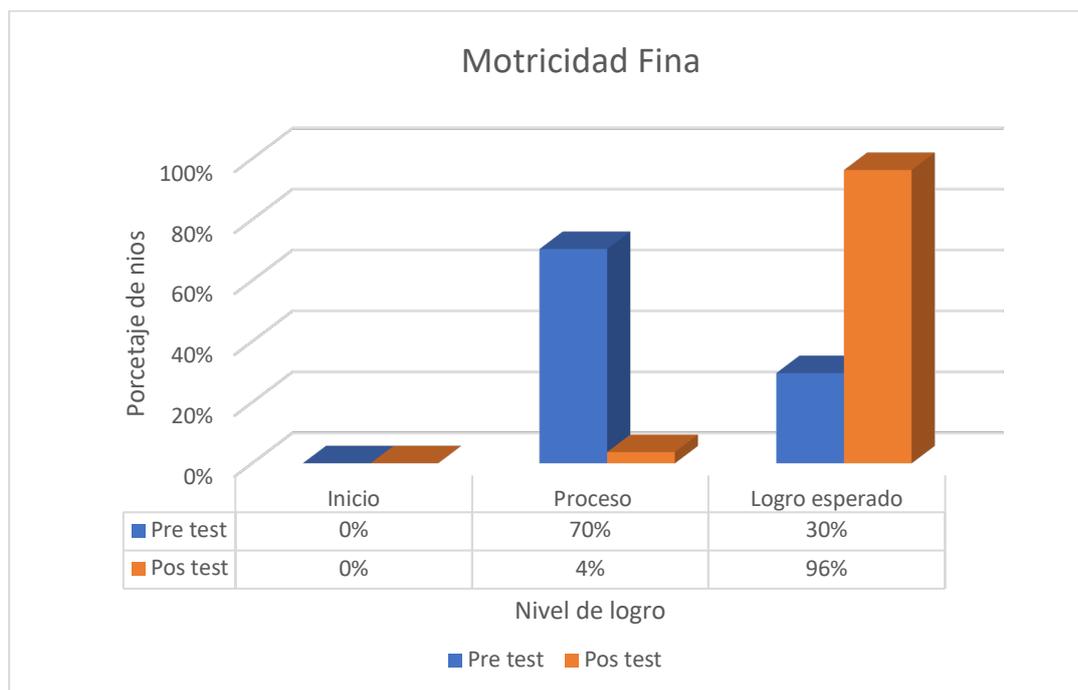
4.2. Presentación de resultados

Resultados generales de la variable Motricidad fina

Tabla 3 : Resultados generales para la variable motricidad fina

Resultados generales para la variable Motricidad fina

Nivel de logro	Pret test	Pret test	Pos test	Pos test
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	19	70%	1	4%
Logro esperado	8	30%	26	96%
Total	27	100%	27	100%

Figura 1:Resultados generales para la variable Motricidad fina

Análisis

Observamos en la tabla 3 y figura 1 que, antes de la aplicación del programa “Me divierto y aprendo”, un 30% había obtenido logro esperado, desarrollando la motricidad fina, mientras que un 70% se encontraba en proceso de desarrollo y un 0% se encontraba en inicio. Sin embargo, en el post test, el 96% de los niños participantes demuestra que obtuvo logro esperado que desarrollo en la motricidad fina.

Interpretación

A partir de estos resultados, podemos inferir que, después de la aplicación del programa “Me divierto y aprendo”, el desarrollo de la motricidad fina mejoran, dado que el total de la muestra de estudio se ubica en la categoría de Logro esperado, es decir, los niños participantes del estudio desarrollaron su motricidad fina en sus dimensiones de facial, gestual, coordinación viso-manual y coordinación fonética. De esta forma se comprueba la efectividad del programa “Me divierto y aprendo” en la muestra de estudio para la variable Motricidad fina.

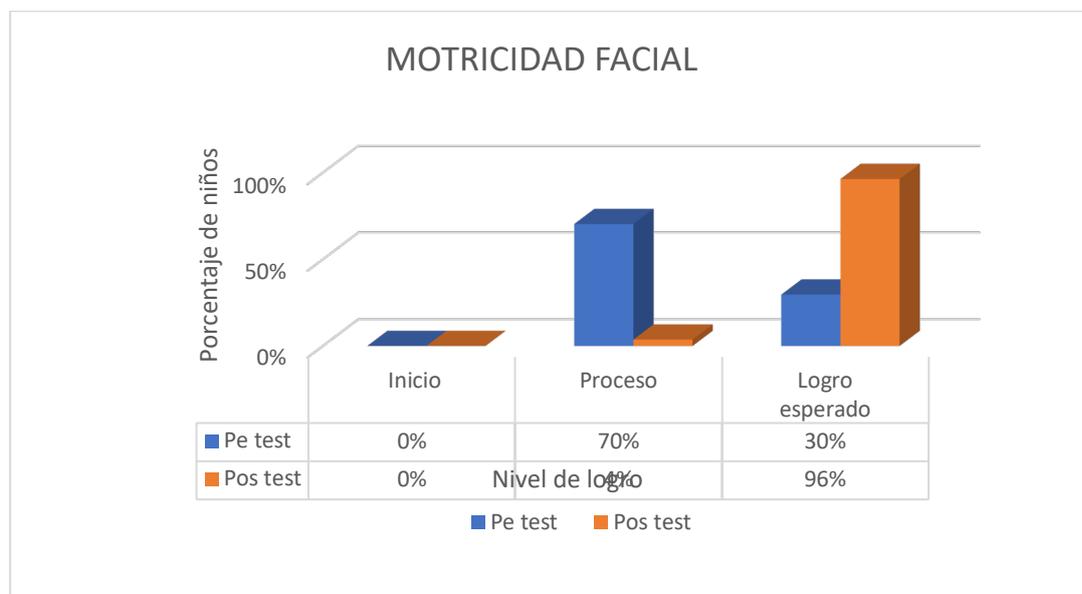
Resultados de la dimensión 1: Motricidad facial

Tabla 4: Resultados generales para la dimension motricidad facial

Resultados generales para la dmensión Motricidad facial

Nivel de logro	Pret test	Pret test	Pos test	Pos test
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	17	70%	1	4%
Logro esperado	10	30%	26	96%
Total	27	100%	27	100%

Figura 2:Resultados generales para la dimensión Motricidad facial



Análisis

Observamos en la tabla 4 y figura 2 que, en la pre test, un 30% de la muestra había obtenido logro esperado en el desarrollo de la motricidad fina de la motricidad facial, mientras que un 70% se encontraba en proceso de desarrollo y un 0% está iniciando su desarrollo. Los resultados en el post test muestran que, el 96% de los participantes obtuvo logro esperado desarrollando la motricidad facial.

Interpretación

Podemos concluir que, después de la aplicación del programa “Me divierto y aprendo”, los participantes de la muestra han logrado desarrollar la motricidad facial, es decir, los niños y niñas son capaces de realizar motricidades faciales de la actividad del juego. Esto indica la efectividad del programa “Me divierto y aprendo”, en la mejora de la motricidad facial de la motricidad fina.

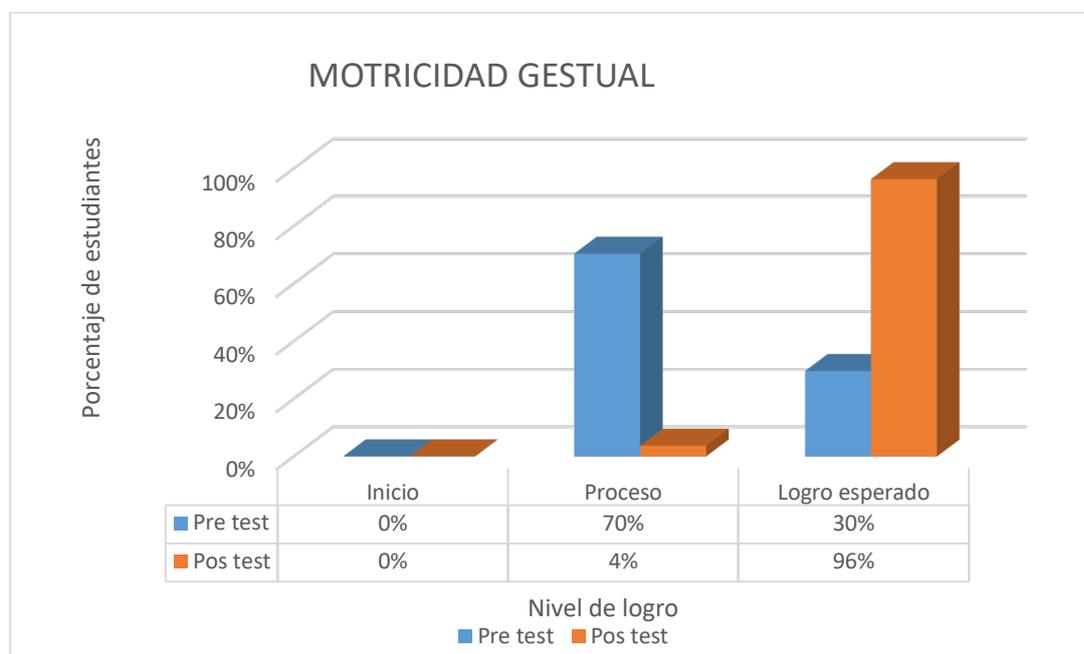
Resultados de la dimensión 2: Motricidad Gestual

Tabla 5: Resultado general para la dimensión motricidad gestual

Resultados generales para la dimensión Motricidad Gestual

Nivel de logro	Pret test	Pret test	Pos test	Pos test
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	17	70%	1	4%
Logro esperado	10	30%	26	96%
Total	27	100%	27	100%

Figura 3: Resultados generales para la dimensión Motricidad gestual



Análisis

Observamos en la tabla 5 y figura 3 que, en la pre test, un 30% de la muestra había obtenido el logro esperado en la dimensión motricidad gestual, mientras que un 70% se encontraba en proceso y un 0% en inicio. Los resultados en el post test muestran que, el 96% de los participantes obtuvo el logro esperado de los participantes que desarrollaron la motricidad gestual.

Interpretación

Podemos deducir entonces que, después de la aplicación del programa “Me divierto y aprendo”, los integrantes de la muestra lograron desarrollar su motricidad fina a través de las actividades realizadas sobre la motricidad gestual, es decir, los infantes son capaces de realizar diferentes acciones sobre la motricidad gestual sin dificultades. Este resultado demuestra la efectividad del programa “Me divierto y aprendo” en la mejora continua de lo gestual en la motricidad fina.

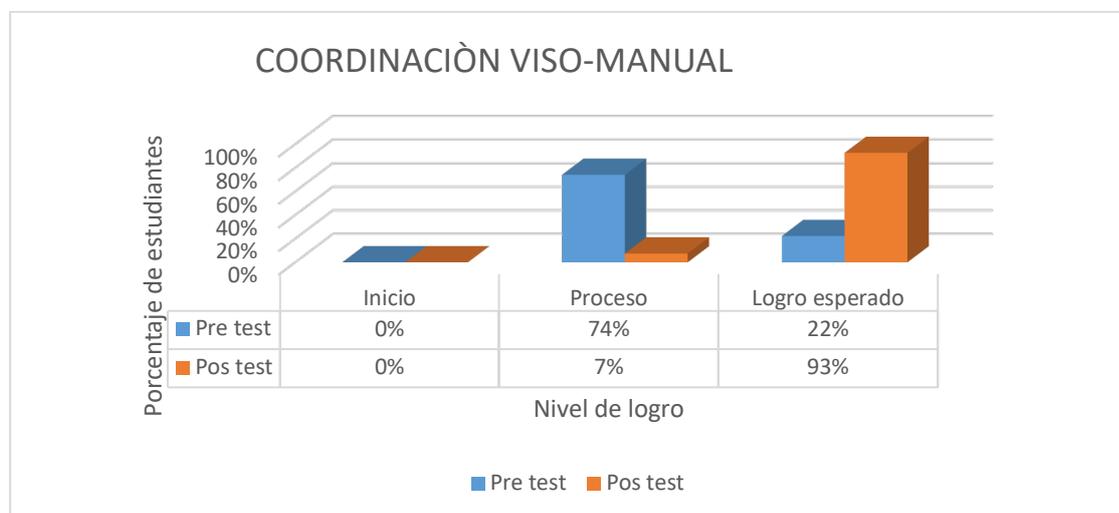
Resultados de la dimensión 3: Coordinación viso-manual

Tabla 6: resultado general para la dimensión coordinación viso-manual

Resultados generales para la dimensión coordinación viso-manual

Nivel de logro	Pret test	Pret test	Pos test	Pos test
Inicio	0	0%	0	0%
Proceso	20	74%	2	7%
Logro esperado	7	22%	25	93%
Total	27	100%	27	100%

Figura 4: Resultados generales para la dimensión coordinación viso-manual



Análisis

Observamos en la tabla 6 y figura 4 que, en la pre test, un 22% de la muestra habria obtenido logro esperado desarrollando la coordinación viso-manual, mientras que un 74% se encontraba en proceso y un 0% en inicio. Los resultados de post test muestran que, el 93% de los participantes obtuvo logro esperado permitiendo desarrollar la coordinacion viso-manual, mientras que un 7% se encuentra en proceso de desarrollo.

Interpretación

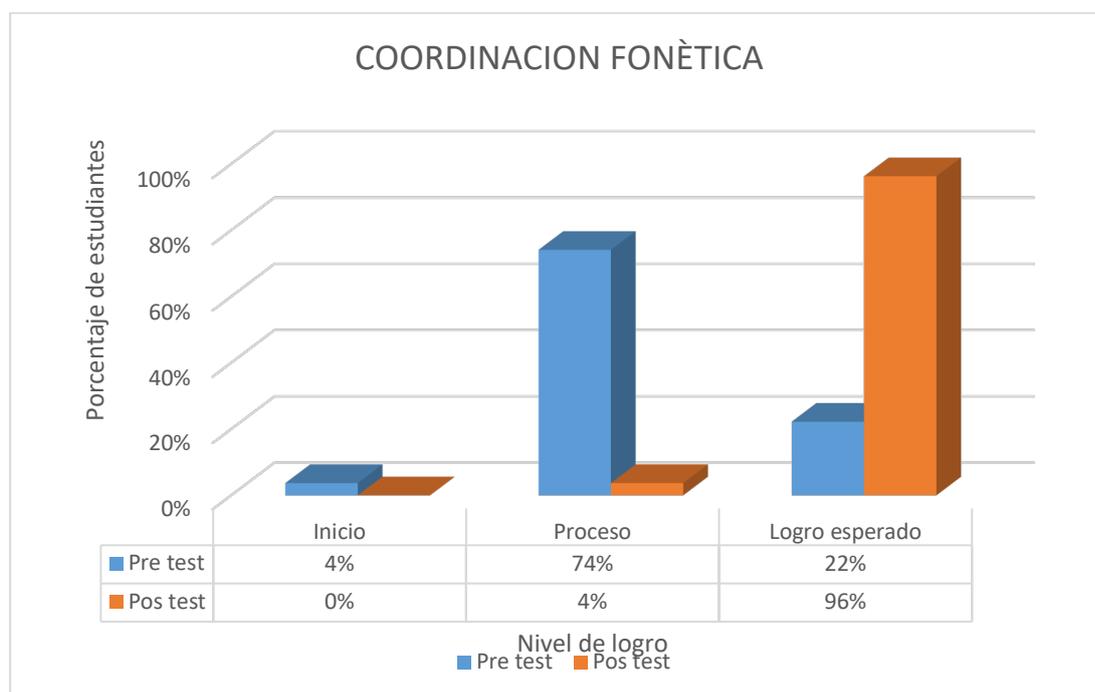
Podemos inferir entonces que, después de la aplicación del programa “Me divierto y aprendo”, los integrantes de la muestra lograron desarrollar su motricidad fina a través de las actividades de coordinación viso-manual, es decir, los infantes son capaces de realizar diferentes acciones a través de viso-manual. Este resultados demuestra la efectividad del programa “Me divierto y aprendo”.

Resultados de la dimensión 4: coordinación fonética

Tabla 7: Resultados generales para la dimension cordinacion fonetica

Resultados generales para la dimensión coordinación fonética

Nivel de logro	Pret test	Pret test	Pos test	Pos test
Inicio	1	4%	0	0%
Proceso	20	74%	1	4%
Logro esperado	6	22%	26	96%
Total	27	100%	27	100%

Figura 5: Resultados generales para la dimensión coordinación

Análisis

Observamos en la tabla 8 y figura 5 que, en la pre test, un 22% de la muestra obtuvo un logro esperado para la coordinación fonética, mientras que un 74% se encontraba en proceso y un 4% en inicio. Los resultados en el post test muestran que, el 96% de los participantes obtuvo logro esperado, desarrollando su coordinación fonética, mientras que un 4% quedó en proceso desarrollo.

Interpretación

Podemos inferir entonces que, después de la aplicación del programa “Me divierto y aprendo”, los infantes de la muestra lograron desarrollar su coordinación fonética, es decir, los infantes son capaces de realizar diversas acciones sobre la fonética. Este resultado demuestra la efectividad del programa “Me divierto y aprendo”.

4.3. Validación de las hipótesis

Prueba de hipótesis general

A) Planteamiento de hipótesis

H₁: Existe diferencia entre el pre test y post test para la variable motricidad fina. (Pos_test > Pre_test)

H₀: No existe diferencia entre el pre test y post test para la variable motricidad fina (Post_test < Pre_test)

Tabla 8: Prueba de normalidad de Juegos didácticos y Motricidad fina

Prueba de normalidad de Juegos didácticos y Motricidad fina

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST	0.170	27	0.044	0.904	27	0.017
POSTEST	0.157	27	0.088	0.934	27	0.088

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación de prueba de normalidad:

Como el p_valor es menor al nivel de significancia, entonces, se acepta H₁, es decir, los datos no provienen de una distribución normal. Por lo que se aplicará el estadístico de Rangos de Wilcoxon.

Tabla 9: Estadísticos - Variable Motricidad fina

Estadísticos - Variable Motricidad fina

	Pre test Motricidad fina	Post test Motricidad fina
N	Válidos	27
	Perdidos	0
Media	16,60	20,10
Mediana	16,50	20,00
Desv. típ.	1,698	,788
Varianza	2,884	,621

Tabla 10: Estadísticas de rangos variable motricidad fina**Rangos – Variable Motricidad fina***Rangos - Variable Motricidad fina*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post Motricidad fina - Pre Motricidad fina	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	27 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	27		

Tabla 11: estadística de contraste -variable motricidad fina*Estadístico de contraste – Variable Motricidad fina*

Post Motricidad fina - Pre Motricidad fina	
Z	-3,939 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,000

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

A) Criterio de decisión

Si p-valor \leq 0.05 se acepta H_1 Si p-valor $>$ 0.05 se acepta H_0

Como el p_valor = 0.000 y es menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$, aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula.

Entonces: Existe diferencia entre el pre test y post test para la variable motricidad fina, es decir, los resultados obtenidos en el post test son mayores a los resultados obtenidos en el pre test. (Post_test $>$ Pre_test).

Es decir, El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Prueba de hipótesis específica 1

A) Planteamiento de hipótesis

H_1 : Existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión 1 Motricidad facial. (Post_test > Pre_test)

H_0 : No existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión 1 Motricidad facial. (Post_test < Pre_test)

Tabla 12: Pruebas de normalidad – Dimensión motricidad facial

Pruebas de normalidad – Dimensión motricidad facial

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETESTS-D1	0.230	27	0.001	0.904	27	0.016
POSTEST-D1	0.297	27	0.000	0.761	27	0.000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Interpretación:

Como el $p_{\text{valor}} = 0,000$; es menor al nivel de significancia $\alpha = 0.05$ entonces, se acepta H_1 , es decir, los datos no provienen de una distribución normal. Por lo que se aplicará el estadístico de Rangos de Wilcoxon.

Tabla 13: Estadístico - Dimensión 1: Motricidad facial

	Pre Motricidad facial	Post Motricidad facial
N		
Válidos	27	27
Perdidos	0	0
Media	4,85	5,90
Mediana	5,00	6,00
Desv. típ.	,933	,308
Varianza	,871	,095

Tabla 14: Rangos - Dimensión 1: Motricidad facial

		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	7,00	91,00
Post Motricidad facial -Pre Motricidad facial	Empates	10 ^c		
	Total	27		

a. Post Motricidad facial < Pre Motricidad facial

b. Post Motricidad facial > Pre Motricidad facial

c. Post Motricidad facial = Pre Motricidad facial

Tabla 15: Estadísticos de contraste - Dimensión 1: Motricidad facial

	Pos Motricidad facial - Pre Motricidad facial
Z	-3,250 ^b
Sig. asintót. (bilateral)	,001

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

A) Criterio de decisión

Si p-valor \leq 0.05 se acepta H_1

Si p-valor > 0.05 se acepta H_0

Entonces: Existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión motricidad facial de la motricidad fina, es decir, los resultados obtenidos en el post test son mayores a los resultados obtenidos en el pre test. Para dicha dimensión. (Post_test > Pre_test)

Es decir: EL programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la Motricidad facial en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Prueba de hipótesis específica 2

a) Planteamiento de hipótesis

H₁: Existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión 2 – Motricidad gestual. (Post_test > Pre_test)

H₀: No existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión 2 – Motricidad gestual. (Post_test < Pre_test)

Tabla 16: Estadísticos - Dimensión 2: Motricidad Gestual

		Pre Nivel Inferencial	Post Nivel Inferencial
N	Válidos	27	27
	Perdidos	0	0
Media		7,1 0	8,50
Mediana		7,0 0	9,00
Desv. típ.		,78 8	,607
Varianza		,62 1	,368

Tabla 17: Estadísticos de muestras relacionadas - Dimensión 2: Motricidad Gestual

		Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Par 1	Pre Motricidad gestual	7,10	2 0	,788	,176
	Post motricidad gestual	8,50	2 0	,607	,136

A) Criterio de decisión

Si p-valor \leq 0,05 se acepta

H_1 Si p-valor $>$ 0,05 se acepta H_0

Como el p_valor = 0.000 y es menor al nivel de significancia $\alpha =$ 0.05, aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula.

Entonces: Existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión motricidad gestual de la motricidad fina, es decir, las medias obtenidas en el post test son mayores a las medias obtenidas en el pre test. Para dicha dimensión. (Post_test $>$ Pre_test).

Es decir: EL programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad gestual en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Prueba de hipótesis específica 3**a) Planteamiento de hipótesis**

H_1 : Existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión 3 – coordinación viso-manual. (Post_test $>$ Pre_test)

H_0 : No existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión 3 – coordinación viso-manual. (Post_test $<$ Pre_test)

b) Nivel de significancia

Nivel de confiabilidad del 95% (0,95)

Nivel de significancia del 5% (0,05)

Tabla 18: Estadísticos - Dimensión 3: coordinación viso-manual

	Pre Viso-manual	Post Viso-manual
Válidos	27	27
Perdidos	0	0
Media	4,65	5,70
Mediana	5,00	6,00
Desv. típ.	,933	,571
Varianza	,871	,326

Tabla 19: Estadísticos de muestras relacionadas - Dimensión 3: Coordinación viso-manual

	Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Pre Viso-manual	4,65	27	,933	,209
Post Viso-manual	5,70	27	,571	,128

c) Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} \leq 0,05$ se acepta H_1

Si $p\text{-valor} > 0,05$ se acepta H_0

Entonces: Existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión del Nivel Criterial de la comprensión lectora, es decir, las medias obtenidas en el post test son mayores a las medias obtenidas en el pre test para dicha dimensión. ($\text{Post_test} > \text{Pre_test}$).

Es decir: El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad coordinación viso -manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto

Maldonado, 2023.

Prueba de hipótesis específica 4

a) Planteamiento de hipótesis

H₁: Existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión 4 – coordinación fonética. (Post_test > Pre_test)

H₀: No existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión 4 – coordinación fonética. (Post_test < Pre_test)

b) Nivel de significancia

Nivel de confiabilidad del 95% (0,95)

Nivel de significancia del 5% (0,05)

Tabla 20: Estadísticos – Dimensión 4: coordinación fonética

		Pre Coordinación fonética	Post Coordinación fonética
N	Válidos	27	27
	Perdidos	0	0
Media		5,55	6,40
Mediana		6,00	7,00
Desv. típ.		,913	,671
Varianza		,855	,436

Tabla 21:

Estadísticos de muestras relacionadas - Dimensión 4: Coordinación fonética

	Media	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Pre coordinación Fonética	5,55	27	,813	,213
Par 1				
Post Coordinación Fonética	6,40	27	,461	,158

c) Criterio de decisión

Si $p\text{-valor} \leq 0,05$ se acepta H_1

Si $p\text{-valor} > 0,05$ se acepta H_0

Entonces: Existe diferencia entre el pre test y post test para la dimensión del Nivel Criterial de la comprensión lectora, es decir, las medias obtenidas en el post test son mayores a las medias obtenidas en el pre test para dicha dimensión. ($\text{Post_test} > \text{Pre_test}$).

Es decir: El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad coordinación fonética en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

4.4. Discusión de resultados

El objetivo de la presenta investigación fue Determinar si el programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.

Un primer hallazgo es que en la tabla 4 y figura 2, muestran los resultados del post test la variable motricidad fina de los niños de 4 años de la institucion educativa Huerto Infantil, se observa que el 96% de los niños muestran un desarrollo adecuado de la motricidad fina. De acuerdo a la tabla 10, se observa que el rango promedio de la variable motricidad fina, después de la aplicación del programa es mayor al del pre test. También se observa en la tabla 11 que el $p\text{-valor}$ es inferior al nivel de significancia ($p=0,000 < \alpha=0,05$). Finalmente, en la mediana de las diferencias entre el pre test y post test para la variable comprensión lectora es igual a cero, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, la cual indica que la aplicación del programa “Me divierto y aprendo” mejora la motricidad fina en la muestra de estudios.

Estos resultados son corroborados por las investigaciones de: Campaña (2020), menciona que la aplicación de los juegos didácticos contribuye de manera favorable en diferentes cambios del aspectos físico a desarrollar en los infantes, permitiendo

así, contribuir nuevas modalidades de enseñanzas y desarrollo de la motricidad fina en los niños, las estrategias a utilizar debe ser de manera activa y persistente, donde las actividades planteadas por el docente debe ser dinámica que permita la construcción de sus propios aprendizajes.

Asimismo, Cano et al, (2023) ha demostrado evidencia de cambios pedagógicos y psicopedagogos por parte de los docentes hacia los niños, facilitando su desarrollo permanente de su motricidad fina y esto a su vez permite dar a conocer sus avances de cada niño de manera personal y social, contribuyendo a mejorar su personalidad y desenvolvimiento en las diferentes actividades que puedan resolver, logrando así, nuevas formas de aprender y enriquecer sus conocimientos basado en las experiencias a realizar.

Medina, M. (2022) menciona que las actividades de juego desde ya la perceptiva se entiende con la capacidad de lograr y generar cambios positivos permitiendo indagar nuevos procesos cognitivos que requieren los niños en esta edad, en pleno desarrollo, donde menciona en sus resultados que se mejora la motricidad fina a través de diferentes juegos dinámicos, que son fuente de despertar nuevas curiosidades por aprender a desarrollar la escritura de acuerdo a sus posibilidades, considerando que el programa destaca por las acciones de cada infante en sus diferentes interacciones que son desarrollados a través del juego.

Guevara y Mendoza, H. (2022) demuestra la utilidad de incentivar el uso de los juegos didácticos con la finalidad de desarrollar la motricidad fina, como también, tiene gran importancia en el proceso de desarrollo y maduración de los niños, no quiere decir que solo debe aprender en el ámbito cognitivo, como también en diferentes formas básicas de su realidad personal de cada niño.

De acuerdo con Abanto (2022) es prescindible considerar que la motricidad debe ser enseñado de manera oportuna, donde se demuestra la relevancia que ser desarrollado o fortalecida en diferentes formas que lo requiera cada niño, sobre todo sus cualidades y habilidades como fuente de poder lograr su desarrollo personal y desarrollo integra propio para sus conocimientos, por lo tanto, que a mayores sean enseñados a desarrollar la motricidad, mayores oportunidades de avance y adquisición de conocimientos permitirá tener logros oportunos y desenvolvimiento adecuado.

Se logra entender la importancia que resalta la aplicación del programa “Me divierto y aprendo” potencia la Motricidad fina en sus dimensiones como la motricidad facial, motricidad gestual, coordinación viso-manual y coordinación fonético en los niños de 4 años, por lo que se estable de gran importancia por seguir desarrollando su personalidad de cada niños, logrando desarrollar sus cualidades, intereses y necesidades, durante su proceso pre-escolar.

CONCLUSIONES

PRIMERA: El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023. Esto se corrobora en los resultados obtenidos en la tabla 3 y figura 1 que, antes de la aplicación del programa “Me divierto y aprendo”, un 30% había obtenido logro esperado, desarrollando la motricidad fina, mientras que un 70% se encontraba en proceso de desarrollo y un 0% se encontraba en inicio. Sin embargo, en el post test, el 96% de los niños participantes demuestra que obtuvo logro esperado que desarrollo en la motricidad fina.

SEGUNDA: EL programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la Motricidad facial en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023. Esto se verifica en los resultados obtenidos en la tabla 4 y figura 2 que, en la pre test, un 30% de la muestra había obtenido logro esperado en el desarrollo de la motricidad fina de la motricidad facial, mientras que un 70% se encontraba en proceso de desarrollo y un 0% esta iniciando su desarrollo. Los resultados en el post test muestran que, el 96% de los participantes obtuvo logro esperado desarrollando la motricidad facial.

TERCERA: EL programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad gestual en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023. Esto se observa en la tabla 5 y figura 3 que, en la pre test, un 30% de la muestra había obtenido el logro esperado en la dimensión motricidad gestual, mientras que un 70% se encontraba en proceso y un 0% en inicio. Los resultados en el post test muestran que, el 96% de los participantes obtuvo el logro esperado de los participantes que desarrollaron la motricidad gestual.

CUARTA: El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad coordinación viso -manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023. Esto se verifica con los resultados observado en la tabla 6 y figura 4 que, en la pre test, un 22% de la muestra habria obtenido logro esperado desarrollando la coordinación viso-manual, mientras que un 74% se encontraba en proceso y un 0% en inicio. Los resultados de post test muestran que, el 93% de los participantes obtuvo logro esperado permitiendo desarrollar la coordinacion viso-manual, mientas que un 7% se enuentra en proceso de desarrollo.

QUINTA: El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad coordinación fonética en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023. Se verifica con los resultados observado en la tabla 8 y figura 5 que, en la pre test, un 22% de la muestra obtuvo un logro esperado para la coordinación fonética, mientras que un 74% se encontraba en proceso y un 4% en inicio. Los resultados en el post test muestran que, el 96% de los participantes obtuvo logro esperado, desarrollando su coordinación fonética, mientras que un 4% quedó en proceso desarrollo.

SUGERENCIAS

PRIMERA: A los profesores iniciales, deben priorizar actividades de juegos lúdicos con la finalidad de dar oportunidades de superación personal a cada niño logrando nuevas estrategias de mejora en su motricidad fina, como también mejorar de manera continua sus motricidades faciales, motricidades gestuales, coordinaviso-manual y coordinación fonética.

SEGUNDA: Aquellos docentes desde sus funciones como docente, desde sus áreas de practica e investigación, se debe incentivar y revalorar la importancia que cumple la aplicación del programa “Me divierto y aprendo”, puedan dar utilidad a futuro estudiantes y proseguir con la investigación con la finalidad de lograr nuevas formas de enseñanzas que requieran los niños en las diferentes edades.

TERCERA: A los diferentes ciclos academicos deben dar usos de la investigación y poner en practica las activiades desarrolladas y puedan mejorar desde su realidad y edad que requieran los niños de modo de seguir mejorando y fortaleciendo sus debilidades a traves de este programa.

CUERTA: Al director de la institucion educativa “Huerto Infantil” debe promover nuevos estilos de enseñanzas y una de ellas es el programa desarrollado, donde permita una visión diferente de enseñanza y poder recrear un manual por parte de los docentes como medio de ayuda hacia la comunidad de los padres de familia, que desconocen y que atraves de dicho manual puedan seguir mejorando desde su hoja y fortales sus debilidades.

QUINTA: Plantear actividades del programa a largo y corto plazo dentro de su Plan anual de trabajo, modo de enriquecer y mejorar dicho programa desarrollado.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aguedo, A. y Hurtado, J. (2019) Estrategias lúdicas para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Particular Charles Perrault del distrito de Selva Alegre, Arequipa. 2018. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, Perú. Tesis de grado. 140 p. Recuperado de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/9607/EDagleal.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Andrea Muñoz Rodríguez et al. (2019) LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL DESARROLLO DE LA EXPRESIÓN ORAL EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS. Vol. X. Año 2019. Número 1, Enero - Marzo. ISSN 2224-2643 <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7241786.pdf>
- Arias, F. (2006) El Proyecto de Investigación: Introducción a la Metodológica Científica (5ta edición) caracas: Espíteme.
- Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. (6ª Edición). Caracas: Editorial Episteme. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/>
- Belkis, M., & Hernández, P. (2007). *LA MOTRICIDAD FINA EN LA ETAPA INFANTIL* WWW.PORTALDEPORTIVO.CL JUNIO 2007. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/P%20SICOMOTRICIDAD%20-%20FISIOTERAPIA/CUALIDADES%20MOTRICES/Motricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil%20-%20Penton%20-%20art.pdf>
- Carrasco, S. (2006). Metodología de la Investigación Científica. Lima: San Marcos.
- Chafloque R. y Vivanco C. (2016). Aplicación de un Programa de Estimulación Temprana para Desarrollar Habilidades Psicomotoras Finas y Gruesas en Niños de 1 A 2 años en la Comunidad local de Administración de Salud, José Leonardo Ortiz. Chiclayo, Perú. (Tesis de pregrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo) Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.12893/6295>

- Carla, L., Ly, T., Irene, L., & Siesquén, S. (n.d.). *UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS*. <https://www.postgradoune.edu.pe/pdf/documentos-academicos/ciencias-de-la-educacion/23.pdf>
- Edquén (2020) El juego didáctico para mejorar el aprendizaje de la seriación en los estudiantes de 5 años de la institución educativa n° “1372” del distrito veintiséis de octubre. – piura, 2019, Perú. (Tesis de pregrado, Universidad católica los angeles Chimbote) Recuperado de: https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22599/APRENDIZAJE_JUEGO_DIDACTICO_EDQUEN_JIMENEZ_YAMILI.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Giannela, P., & Lucía, C. (2021). La motricidad fina y el proceso de la pre-escritura en niños de 5 años de la Institución Educativa Infantil Huerto Infantil del distrito de Tambopata, 2021. *Unamad.edu.pe*. <https://doi.org/004-4-5-040>
- Hernández Sampieri, Roberto & Batptista Lucio, pilar & F. C. C. (2014). Metodología de la investigación-sexta edición. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Mendoza, F. (2018). Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa N°1580 “Gerardo Kuppens” El Porvenir - 2018. *Uladech.edu.pe*. <https://doi.org/https://hdl.handle.net/20.500.13032/25534>
- Miriam (2016) EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA JARDÍN —AII DEL HOGAR INFANTIL ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLOS. UNIVERSIDAD DE CARTAGENA, CARTAGENA DE INDIAS. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TE SIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1>

- Miranda, A., Karol, J., & Jiménez, V. (2017) LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL ÁMBITO DE LA EDUCACIÓN INICIAL. UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA. BOGOTÁ <http://polux.unipiloto.edu.co:8080/00005232.pdf>
- Navarro, A., Yadeimis, C., & Acosta, P. (2020). *El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma*. Retrieved December 10, 2022, from <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7556/EI%20Juego%20como%20Estrategia%20Pedag%C3%B3gica%20para%20Fortalecer%20el%20Pensamiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Narcisa et. al., (2021) El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. Vol 7, núm. 1, Especial Febrero 2021, pp. 903-919 Dom. Cien., ISSN: 2477-8818 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8385886.pdf>
- Ruth, & Lizbeth, J. (2020). Influencia del juego libre por sectores en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de cinco años en la Institución Educativa Mundo Infantil de la localidad de Puerto Maldonado, 2020. *Unamad.edu.pe*. <https://doi.org/004-4-5-046>
- Rica, C., Montero, M., Alvarado, M., & De Los Ángeles, M. (2001). <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Rocío, N. (2022). El juego en sectores como espacios de aprendizaje en niños y niñas de 5 años en las Instituciones Educativas del nivel inicial del ámbito urbano de Puerto Maldonado. *Unamad.edu.pe*. <http://hdl.handle.net/20.500.14070/840>
- Pardilla V. (2018). Motricidad en los niños. Hoy Digital. República Dominicana. Recuperado de: <https://hoy.com.do/motricidad-en-los-ninos/>
- Vásquez D. (2018). Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños de tres años. Revista CIENTIFI-K. UCV. 6(1). Recuperado de: [dx.doi.org/10.18050/Cientifi-kv6n1a7.2018](https://doi.org/10.18050/Cientifi-kv6n1a7.2018)

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

Anexo 2: Matriz de operacionalización

Anexo 3: Instrumentos de recojo de información

Anexo 4: Constancia de validez y confiabilidad del instrumento

Anexo 5: Ficha técnica del instrumentos

Anexo 6: Consentimiento informado

Anexo 7: Constancia de aplicación

Anexo 8: Sesiones desarrolladas en el plan experimental

Anexo 1: Matriz de consistencia

TÍTULO: “Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial Huerto Infantil - 2023”				
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables / Dimensiones	Metodología
¿El Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?	Determinar si el programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.	El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.	VARIABLE Juegos didácticos Dimensiones Juegos motrices Juegos simbólicos	Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Preexperimental. La fórmula es: GE: O1 X O2 Población: 14 niños y 13 niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°315 “Huerto infantil”. Muestra: 1 aula de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°315 “Huerto Infantil”.
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Juegos de expresión oral VARIABLE Motricidad fina	
¿El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la Motricidad facial en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?	Determinar si el programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la Motricidad facial en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.	EL programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la Motricidad facial en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.	Dimensiones Motricidad facial Motricidad gestual	
¿El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la Motricidad gestual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial	Determinar si el programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la Motricidad gestual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial	EL programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad gestual en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial		

<p>“Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?</p>	<p>“Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.</p>	<p>“Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.</p>	<p>Coordinación viso-manual Coordinación fonética</p>	<p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala de valoración</p> <p>Procesamiento de datos: Paquete estadístico SPSS versión 25 en español.</p>
<p>¿El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la coordinación viso manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?</p>	<p>Determinar si el programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la coordinación viso manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.</p>	<p>El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad coordinación viso - manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.</p>		
<p>¿El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la coordinación fonética en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023?</p>	<p>Determinar si el programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia la coordinación fonética en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.</p>	<p>El programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” potencia de manera significativa la motricidad coordinación fonética en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado, 2023.</p>		

Anexo 2: Matriz de operacionalización de variables

Título: “Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial Huerto Infantil - 2023”			
Variable independiente: Juegos didácticos		Dimensiones	Talleres
Definición conceptual	Definición operacional		
<p>Los juegos didácticos son una técnica participativa orientada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, promoviendo así disciplina; este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento del aprendizaje. (Andrea Muñoz Rodríguez et al., 2019. p 28)</p>	<p>Se aplicará 25 talleres de aprendizaje sobre los diferentes juegos didácticos, que se realizará en el programa de “Me divierto y aprendo”, que permitirá mejorar significativamente el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas.</p>	<p>Juegos motrices: Es toda aquella acción muscular o movimiento del cuerpo requerido para la ejecución con éxito de un gesto deseado, de manera precisa, en un tiempo mínimo y con el menor costo energético., 2021. p 146)</p>	<p>Coordinación Taller 1: “Al compás del baile” Taller 2: “Ejercicios libres” Taller 3: “Mi cuerpo en movimiento” Taller 4: “Nos movemos al ritmo de la música” Taller 5: “Creando nuevos movimientos” Taller 6: “Conocimiento las extremidades de mi cuerpo”</p>
		<p>Juegos simbólicos: El juego simbólico es la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos imaginativos. (Jaqueline y Digna, 2022. p 1817)</p>	<p>Imaginación Taller 7: “A preparar la comida” Taller 8: “Nos disfrazamos” Taller 9: “Rincón de muñecos” Taller 10: “Imitamos a los mayores” Taller 11: “Somos doctores” Taller 12: “Somos profesores” Taller 13: “Teatro libre” Taller 14: “El encantado” Taller 15: “Jugando con bloques”</p>
		<p>Juegos de expresión oral: La expresión oral es la destreza lingüística relacionada con la producción del discurso oral. Es una capacidad comunicativa que abarca no sólo un dominio de la pronunciación, del léxico y la gramática de la lengua meta, sino también unos conocimientos socioculturales y pragmáticos. (Andrea Muñoz Rodríguez et al., 2019. p 30)</p>	<p>Expresión Taller 16: “Hoy tengo súper poderes” Taller 17: “Ímito sonidos de animales” Taller 18: “Cantamos libres” Taller 19: “Aprendiendo poesías” Taller 20: “Trabalenguas” Taller 21: “Que bonito gatito” Taller 22: “Mis adivinanzas” Taller 23: “Canción a mi familia” Taller 24: “Mini reporteros”</p>

Anexo 3: Instrumento de recojo de información

NOMBRES		Indicador		
		Infla y desinfla las mejillas con aire sin dificultades		
		No Logrado 1	En proceso 2	Logrado 3
01	AGÜERO TAIPE AXEL BRIAN FABRICIO			
02	APAZA CCOA DYLAN YAEL			
03	BERNEDO YAVAR JOAQUIN SALOMON			
04	CANDIA QUISPE KAREN GABRIELA			
05	CAPQUEQUI APAZA ZOE KALEZI VALENTINA			
06	CARDENAS DELGADO SOFIA VALENTINA			
07	CARIHUA MICHEL OLGA ABIGAIL			
08	CHAMBILLA CALLE JHULYA ESPERANZA			
09	COAQUIRA SAAVEDRA KHALEESI DIANA			
10	DE FRITAS CALVO THIAGO RAFAEL			
11	EGOAVIL VARGAS IDARA ANTHONELLA			
12	GAMES LIMEÑO ZOE ALEXA			
13	GONZALES HUAMAN LIAM JULIO			
14	GONZALES TANANTA SOFIA KATALEYA			
15	HIJAR PORTOCARRERO IZAN NICOLAS			
16	HUAMANCHOQUE MEJIA IKER YOSHUA			
17	IZQUIERDO PILLCO NIELS KEYDEM DIYA HERYSALBERMI			
18	LLIULLE VILLA GRETA			
19	MARTINEZ PAREDES RENATA ISABELA			
20	MENDOZA CONDORI GAEL JULIAN			
21	MONTAÑEZ CHAVEZ GAEL DOMINIC			
22	MURRIETA SANCHEZ BABY DALESKA			
23	OCMIN QUISPE ALLEN SAMMIR			
24	PRADA CACUNA ANDRES KELVIN ADRIAN			
25	RAMIREZ NORIEGA PIETTRO MATHIAS ENRRIQUE			
26	SANTANDER ACHAHUANCA ALVARO ADRIANO			
27	VELASQUEZ DUEÑAS GRACE GUADALUPE			
28	VIGO MARTINEZ BRUCE LANDERSON			

Anexo 4: constancia de validez y confiabilidad del instrumento

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

1. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Miguel Quiroz Barrantes	Psicología	UNAMAD	FICHA DE OBSERVACIÓN: Motricidad fina	Propio
TÍTULO: “Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial Huerto Infantil - 2023”				

2. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.					X
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación					X

3. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

4. PROMEDIO DE VALIDACIÓN

Puerto Maldonado, 20 de octubre del 2023	40296523		987892023
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Thony Abel Lazo Herrera	Educación Inicial	UNAMAD	FICHA DE OBSERBVACIÓN: Motricidad fina	PROPIO
TÍTULO: "Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial Huerto Infantil - 2023"				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41- 60 %	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

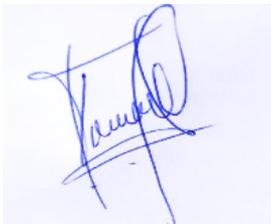
III. OPINIÒN DE VALIDACIÒN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV. PROMEDIO DE VALIDACIÒN

Puerto Maldonado, 21 de octubre del 2023	70774446		958121516
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE RECOJO DE INFORMACIÓN

JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Especialidad del evaluador(a)	Cargo o Institución donde Labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor(a) del Instrumento
Quispe Layme William	Educación	Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios	FICHA DE OBSERVACIÓN: MOTRICIDAD FINA	Propio
“Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial Huerto Infantil - 2023”				

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organización lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación				X	

III. OPINIÓN DE VALIDACIÓN

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

IV.

Puerto Maldonado, 20 de octubre del 2023	43378537		955583924
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

Anexo 5: Ficha tècnica del instrumento

Escala de calificaci3n para evaluar la motricidad fina en los ni1os de 4 a1os Pretest y Postest

Objetivo:

Nombre del ni1o: Aula:

Fecha de Aplicaci3n: Aplicador:

DIMENSIONES		ESCALA DE CALIFICACI3N		
DIMENSI3N 1: Motricidad facial		No Logrado	En proceso	Logrado
		1	2	3
01	Infla y desinfla las mejillas con aire sin dificultades.			
02	Abre y cierra la boca a diferentes velocidades.			
03	Saca y mete la lengua r1pidamente.			
04	Se limpia los dientes superiores e inferiores con la lengua.			
DIMENSI3N 2: Motricidad gestual		1	2	3
05	Al hablar hace gestos con sus brazos y manos.			
06	Emplea con facilidad los t1teres.			
07	Recita poes1as haciendo m1micas con sus brazos y manos.			
08	Se expresa con m1micas al ritmo de la m1sica.			
DIMENSI3N 3: Coordinaci3n Viso-Manual		1	2	3
09	Abrocha y desabrocha botones con facilidad.			
10	Ata y desata los pasadores de zapatos.			
11	clasifica semillas en diferentes recipientes.			
12	Rasga papel de diferentes tama1os.			
DIMENSI3N 4: Coordinaci3n fon3tica		1	2	3
13	Realiza sonidos de animales.			
14	Demuestra facilidad de imitar tonos de voz de algunos personajes animados.			
15	Pronuncia trabalenguas cortos.			
16	Emite sonidos de las vocales abiertas y cerradas			

Aexo 6: Consentimiento informado

Estimados Padres de familia:

Soy estudiante de la carrera profesional de educación inicial y especial de la “Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios” y estoy llevando a cabo un estudio sobre **“Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial Huerto Infantil - 2023”**, como requisito para obtener mi título como "Licenciado en Educación Inicial y Especial". El objetivo del estudio es investigar sobre los juegos didácticos y la motricidad fina en los niños.

Solicito su autorización para su participación de manera voluntariamente en este estudio.

El estudio consiste en responder un cuestionario que será desarrolla a través de talleres de aprendizajes de manera presencial respetando los protocolos de seguridad e integridad física y psicológica de los niños.

La participación es voluntaria. Usted tiene el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo, ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar. Los resultados grupales estarán disponibles en la Dirección, si así desea solicitarlos. Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con el(la) investigador(a) al N° celular: 929435315.



.....
Nombre investigador(a)
Cárdenas Nuñez, Ruth Talía

Anexo 7: CONSTANCIA DE APLICACIÓN



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION DE MADRE DE DIOS
I.E.I. N°315 "HUERTO INFANTIL"

"MADRE DE DIOS CAPITAL DE LA BIODIVERSIDAD DEL PERU"

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO

La Directora de la Institución Educativa Inicial N° 315
"Huerto Infantil; hace constar que:

La Srta.: **CARDENAS NUÑEZ RUTH TALIA**, Bachiller en la carrera profesional de Educación de la facultad de Educación Inicial y Especial de la UNAMAD. Ha realizado sus practicas de aplicación de instrumento de Tesis denominado "Juegos didácticos y la motricidad fina en niños de 4 años de la I.E. N° 315 Huerto Infantil - 2023" desde el 06 hasta el 30 de noviembre del 2023, demostrando buen desempeño en la aplicación del proyecto.

Se expide la constancia a solicitud de la interesada, para los fines pertinentes.

Puerto Maldonado; 03 de diciembre del 2023

Atentamente;



Prof. Giapina Montes Lazo
DIRECTORA
I.E.I. N° 315 HUERTO INFANTIL

Anexo 8: sesiones desarrolladas en el plan experimental

TALLER N° 1

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

I. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talía
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Mi lindo globito

II. Objetivo: Potencia la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil”.

III. Propósito: Que los niños y niñas, logren desenvolverse a través de su motricidad facial a través del juego simbólico.

IV. Dimensión, indicador e ítems

Dimensión	Indicador	Ítems
• Motricidad Facial	• Infla y desinfla las mejillas con aire sin dificultades	16 ítems

V. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Preparamos materiales• Planificamos el desarrollo del taller	<ul style="list-style-type: none">• Equipo de música• Fichas• Globo

VI. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • Cantamos la canción “mi lindo globito” “Mi lindo globito de rojo color Subía y subía, para ver el sol De pronto escapo, no sé qué sucedió” 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora, entrega a cada niño un globo rojo. • Salimos al patio y en una ronda cantamos y bailamos al ritmo de la canción, Al son de la música pedimos que los niños se desplacen por todo el patio. • La estudiante investigadora, les pone música clásica a los niños, ellos deberán moverse al ritmo de la música, donde inflan y desinflará los globos. • Luego combinamos ritmos musicales, de igual manera; ellos deberán moverse, inflando y desinflando los globos, al ritmo de la música. • La estudiante investigadora indica a los niños/as, Retornar al salón en completo orden cantando la canción de “la hormiguita”. 	
Cierre	<p>EVALUACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿para qué nos desplazamos por el patio? ¿Qué material utilizamos en el patio? 	

TALLER N° 2

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

VII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Ejercitando nuestra boca

VIII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

IX. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad facial en el juego simbólico.

X. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Motricidad Facial	✓ Abre y cierra la boca a diferentes velocidades	16 ítems

XI. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Preparar siluetas de movimientos bucales• Boca de cartón elaborado	<ul style="list-style-type: none">• Siluetas• Equipo de sonido• Boca elaborada

XII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • La estudiante investigadora motiva a los niños a realizar diferentes movimientos con la boca, para ello muestra una boca de cartón. Donde explica los ejercicios a realizar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora muestra las diferentes acciones a realizar a través de las siluetas y lo realiza demostrando cada una de ellas. • La estudiante investigadora indica a los niños/as, abrir y cerrar la boca alternando movimientos lentos y rápidos • La estudiante investigadora indica a los niños/as, abrir la boca lentamente y cerrarla rápido. • La estudiante investigadora indica a los niños/as, abrir la boca rápidamente y cerrarla lentamente. • La estudiante investigadora indica a los niños/as, realizar movimientos masticatorios intencionados. 	
Cierre	<p>EVALUACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿para qué nos servirá los ejercicios que realizamos? ¿Qué material utilizamos? 	

TALLER N° 3

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XIII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Jugando con mi lengua

XIV. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

XV. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad facial en el juego simbólico.

XVI. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Motricidad facial	✓ Saca y mete la lengua rápidamente	16 ítems

XVII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Siluetas• Música	<ul style="list-style-type: none">• Siluetas de la lengua• Equipo de sonido• Hojas y colores

XVIII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• La estudiante investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar.• La estudiante investigadora, muestra las siluetas sobre la lengua, explicando cada una de ellas de cómo realizar, dando a	<ul style="list-style-type: none">• Escala de valoración

	conocer la importancia de ejercitarlas.	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora, realiza las acciones necesarias para realizar la demostración al compás de la música generando dinámica de ejercicio de la lengua. • La estudiante Investigadora indica a los niños/as, realizar los siguientes ejercicios: <ul style="list-style-type: none"> - Meter y sacar la lengua con la boca abierta. - Realizar movimientos con la lengua de arriba abajo. - Con la boca entreabierta, mover la lengua de izquierda a derecha tocando la comisura de los labios. - Con la punta de la lengua, empujamos las mejillas hacia fuera. - Con la boca entreabierta, dejar la lengua ancha y relajada. Después, estrecha y tensa. • La estudiante Investigadora indica a los niños/as, dibujar las acciones realizadas. 	
Cierre	<p>EVALUACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿parte de nuestro cuerpo ejercitamos hoy? ¿Qué material utilizamos? 	

TALLER N° 4

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XIX. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Pasando mi lengua por mis dientes

XX. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

XXI. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad facial en el juego simbólico.

XXII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Motricidad Facial	• Se limpia los dientes superiores e inferiores con la lengua.	• 16 ítems

XXIII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
• Siluetas de las acciones de la lengua con los dientes	• Siluetas • Hojas y colores • Espejos pequeños

XXIV. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • La estudiante Investigadora, muestras a través de unas siluetas las acciones a realizar con la lengua y los dientes. Mostrando cada una de ellas las posibilidades de realizar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, propone realizar de manera individual cada uno para que todos puedas observar con los siguientes ejercicios: <ul style="list-style-type: none"> -Con la lengua tocar los dientes del lado derecho e izquierdo la parte superior. -Con la lengua tocar los dientes del lado derecho e izquierdo de la parte inferior. -Luego contar con la lengua tocando los dientes cuantos hay hasta donde pueda. -Luego terminado el ejercicio realizarán su dibujo las acciones de su mayor agrado. 	
Cierre	<p>EVALUACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿Qué materiales utilizamos? 	

TALLER N° 5

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XXV. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Me expreso libremente

XXVI. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

XXVII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad gestual en el juego.

XXVIII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Motricidad gestual	• Al hablar hace gestos con sus brazos y manos.	• 16 ítems

XXIX. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Preparo la canción• Planifico y ordeno los materiales a utilizar	<ul style="list-style-type: none">• Equipo de sonido• Hojas boom• Colores y lápiz• Imágenes de la canción

XXX. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • La estudiante investigadora propone escuchar la canción “Moviendo mi cuerpo” demuestras algunas imágenes de cómo deben realizar los movimientos que van al ritmo de la música y expresiones de cómo realizar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora, realiza las acciones mostradas al ritmo de la música demostrando las posturas de las expresiones y gestualidades a realizar. • La estudiante investigadora, los ordena en grupo para motivar e incentivar las acciones a realizar. • La estudiante investigadora, pide que lo realicen varias veces hasta lograr aprender la canción con sus propias expresiones gestuales. • La estudiante investigadora, luego dibujan el trabajo realizado con expresiones de los brazos y gestos realizados. 	
Cierre	<p>EVALUACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿para qué nos desplazamos al patio? ¿Qué material utilizamos en el patio? 	

TALLER N° 6

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XXXI. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Rincón de muñecos.

XXXII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

XXXIII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad gestual en el juego simbólico.

XXXIV. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Motricidad gestual	• Emplea con facilidad los títeres	16 ítems

XXXV. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Planificación de las acciones a realizar• Ordenar los titiriteros	<ul style="list-style-type: none">• Titiritero• Títeres• Hojas, colores y lápiz

XXXVI. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • La estudiante Investigadora, muestra un títere a modo de incentivar que se podría realizar, donde los niños mencionan sus ideas y luego procede a presentar los personajes ya realiza una pequeña teatral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, ordena por grupos para que puedan organizar sus ideas que y escoger que títeres pueden utilizar. • Luego proceden a realizar su teatro de títeres a su estilo y forma de emplearlo cada equipo. • La estudiante investigadora indica que luego de pasar todos los equipos proceden a dibujar el personaje de títeres que más agrado. 	
Cierre	<p>EVALUACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿Qué realizamos con los títeres? ¿Qué material utilizamos para la actividad de hoy? 	

TALLER N° 7

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XXXVII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Recitamos poesías.

XXXVIII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

XXXIX. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad gestual en el juego de expresión oral.

XL. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Motricidad gestual	• Recita poesías haciendo mímicas con sus brazos y manos.	16 ítems

XLI. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar
<ul style="list-style-type: none">PoemaPreguntasOrganización del aula	<ul style="list-style-type: none">Papel boomPlumonesHojas impresas

XLII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • La estudiante investigadora, dará a conocer a los alumnos el propósito de la clase: hoy recitaremos poemas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora, presenta su poema. • La estudiante investigadora lee junto a sus estudiantes el poema por varias veces hasta aprenderlo. • Los estudiantes realizan gestos y mímicas con los brazos y de manera individual. 	
Cierre	<p>EVALUACIÓN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿qué fue lo que más te gusto de la actividad? 	

TALLER N° 8

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XLIII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Bailo al ritmo de la música.

XLIV. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

XLV. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad gestual en el juego simbólico.

XLVI. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Motricidad gestual	• Se expresa con mímicas al ritmo de la música.	16 ítems

XLVII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Buscamos un baile con su respectiva música.• Música que genere mímicas divertidas	<ul style="list-style-type: none">• Equipo de sonido• Micrófono• Música

XLVIII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • La estudiante Investigadora, dará a conocer el propósito de la clase: Bailo al ritmo de la música. • La estudiante Investigadora, recuerda el cuidado que deben tener al desplazarse durante el baile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, invita a los estudiantes a ubicarse en un círculo en el espacio indicado. • La estudiante Investigadora, invita a escuchar la melodía para que puedan expresar su baile con mímicas considerando. • La estudiante Investigadora, invita a bailar libremente al ritmo de la música generando diversas mímicas. 	
Cierre	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? 	

TALLER N° 9

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XLIX. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Jugamos a abrochar y desabrochar.

L. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

LI. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación viso manual en el juego simbólico.

LII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación viso-manual	<ul style="list-style-type: none">Abrocha y desabrocha botones con facilidad	16 ítems

LIII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Se solicita materiales para generar el juegoAlista total de materiales para el juego de abrochar y desabrochar	<ul style="list-style-type: none">El juego elaborado de abrochar y desabrochar.

LIV. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • La estudiante Investigadora, dará a conocer a los alumnos el propósito de la clase: Jugamos a abrochar y desabrochar botones. • La estudiante Investigadora, recuerda la importancia de cuidar los materiales que se utilizara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora, explica con ejemplos claros como se realizará la actividad. • La estudiante investigadora, invita a cada alumno a realizar la actividad del juego de abrochar y desabrochar botones de diferentes materiales. • Luego los estudiantes tendrán que realizan la actividad de manera grupal. 	
Cierre	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? 	

TALLER N° 10

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

LV. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Estudiante Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Amarrando zapatillas

LVI. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

LVII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación viso manual.

LVIII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
Coordinación viso manual.	<ul style="list-style-type: none">Ata y desata los pasadores de la zapatilla.	16 ítems

LIX. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">La estudiante investigadora indicara a los padres de familia que los alumnos deben asistir con zapatillas	<ul style="list-style-type: none">Plantillas de ZapatillasPasadores

LX. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora, explica la actividad utilizando plantillas, la forma de atar y desatar las zapatillas. • La estudiante investigadora, luego explica la importancia de aprender atar y desatar y que pasaría si no llegamos aprender. • La estudiante investigadora, luego invita a cada alumno a realizar la actividad de atar y desatar las plantillas de zapatillas. • Luego se agrupan y realizan el juego atando y desatando sus propias zapatillas. 	
Cierre	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿Qué fue lo que te gusto o disgusto de la actividad? 	

TALLER N° 11

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

LXI. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Jugamos a clasificar

LXII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

LXIII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación viso manual en el juego motriz.

LXIV. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación viso manual	<ul style="list-style-type: none">clasifica semillas en diferentes recipientes.	16 ítems

LXV. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Planifica los materiales y recursos a utilizar durante la sesión de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">FrutasRecipientesSiluetas de semillas

LXVI. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • Luego el estudiante investigador sacará de una cesta una manzana o naranja y empezará a comerla, de repente se encuentra la semilla dela fruta y les dice a los niños que se ha encontrado semillas en su fruta. • Luego comunica que escucharán en cuento de la semilla “Historias de las Tres Semillas”. Mostrando las siluetas para el cuento. ¿Cómo se llamó el cuento? ¿Dónde cayeron las semillas? ¿Qué necesita las semillas? 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Mostramos bolsitas donde contiene diversas semillas (frijoles, lentejas, maíz, trigo) y conversamos sobre la importancia de las semillas y que hay diversas semillas de diferentes formas, tamaños, etc. • Explicamos que deberán clasificarlas por sus características (forma, tamaños, color), colocándolas en recipientes transparentes. • Mencionamos lo que hemos realizado y por qué hemos clasificado según nuestro criterio • En su ficha de trabajo pintan las semillas que son iguales 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 12

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

LXVII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Trabajando con mis deditos.

LXVIII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

LXIX. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación viso manual en el juego simbólico.

LXX. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación viso manual	<ul style="list-style-type: none">Rasga papel de diferentes tamaños	16 ítems

LXXI. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Planifica que recursos utilizará.Elaboración de la sesión.Solicita periódicos a los padres de familia.	<ul style="list-style-type: none">Periódicos para rasgasSiluetas de imágenes grandesGomaPlumonesCinta

LXXII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Y da conocimientos sobre el tema a desarrollar explicando el propósito de la actividad donde muestra periódicos y papelotes con imágenes donde se pondrá los papeles rasgados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • El investigador muestra diferentes periódicos y explica que se puede realizar diferentes cosas, detalla que hoy se realizara e rasgado de los periódicos para formar figuras. Y lo realiza para dar como ejemplo, mostrando un papelote con imagen de una manzana. • Luego los separa por equipo, donde cada equipo deberá rasgar para pegar en las imágenes de los papelotes, mientras rasgan los periódicos pueden ir pegando en la imagen que les toco. • Mientras avanzan pueden estar decorando con los plumones. • Luego cada equipo explicara cómo lo realizaron, que imagen es y su decoración. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 13

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

LXXIII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Imitando a los animales.

LXXIV. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

LXXV. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación fonética en el juego simbólico.

LXXVI. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Coordinación fonética	• Realiza sonidos de animales.	16 ítems

LXXVII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Planifica la actividad a desarrollar• Prepara los sonidos de los animales	<ul style="list-style-type: none">• Sonido de equipo• Siluetas de animales• Micro• Ficha de trabajo• Colores

LXXVIII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Para iniciar, escucharemos la canción de los animales de la granja. Terminando de escuchar la canción, se realizarán preguntas acerca de los animales nombrados en la canción. ¿qué animales se nombran en la canción? ¿cuáles de estos animales conocen? • Que otros animales conocen sus sonidos, donde cada niño mencionará algún animal. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • El investigador mostrará cada silueta de animales a los niños y cada uno de ellos lo realizará a través de micro produciendo sonidos de los animales de acuerdo a la silueta que le toca, así poder puedan familiarizar los sonidos. • Al concluir las expresiones de sonidos de los animales cada niño realizara su dibujo de un animal. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 14

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

LXXIX. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Imito a mi personaje preferido.

LXXX. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

LXXXI. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación fonética en el juego de expresión oral.

LXXXII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación fonética	<ul style="list-style-type: none">Demuestra facilidad de imitar 16 ítems tonos de voz de algunos personajes animados.	

LXXXIII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Realiza la actividad a desarrollar.Anticipa materiales de personajes a los padres de familias.	<ul style="list-style-type: none">Trajes de personajesMicroEscenarioPlastilina

LXXXIV. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Y explica la actividad a desarrollar, demostrando una pequeña acción del personaje favorito que cada uno tiene. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Cada niño y niña sale al frente de sus demás compañeritos a exponer su traje y hacer una descripción de su personaje favorito. • Luego cada niño moldeara con las plastilinas a su personaje favorito y pueda explicar un poco más de ella. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

LXXXV. Datos informativos:

- | | |
|--------------------|---------------------------------|
| 1.1. Institución | : I.E.I: “Huerto Infantil” |
| 1.2. Lugar | : Puerto Maldonado |
| 1.3. Investigadora | : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia |
| 1.4. Participantes | : aula responsabilidad 4 años |
| 1.5. Tiempo | : 45 minutos |
| 1.6. Fecha | : |
| 1.7 Denominación | : Jugamos con los trabalenguas. |

LXXXVI. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

LXXXVII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación fonética en el juego de expresión oral.

LXXXVIII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Coordinación fonética	• Pronuncia trabalenguas cortos	16 ítems

LXXXIX. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Planifica la actividad a desarrollar• Realiza siluetas de algunos trabalenguas.	<ul style="list-style-type: none">• Siluetas• Hojas• Papel• Goma

XC. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Y comunica la actividad a desarrollar y el propósito que van aprender con trabalenguas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta a los niños: • ¿Es fácil repetir? ¿Qué he dicho? ¿Cómo se llama? ¿Por qué se llama trabalenguas? ¿Es fácil leer trabalenguas? ¿Por qué? • Dialogare con los niños sobre los trabalenguas que son frases cortas difíciles de pronunciar. • Se colocan diversos papelotes con trabalenguas, acompañados de imágenes, la maestra lee para los niños, luego estos lo repiten, teniendo en cuenta la pronunciación y poco a poco aumentan la velocidad de la lectura. • El investigador les invita a repetir en forma individual el trabalenguas guiándose por el papelote por indicio, color, imagen y grafía. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 16

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XCI. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Conozco el sonido de las vocales.

XCII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

XCIII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación fonética en el juego de expresión oral.

XCIV. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación fonética	<ul style="list-style-type: none">Emite sonidos de las vocales abiertas y cerradas.	16 ítems

XCV. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Planifica la sesión a desarrollarRealiza la preparación de materiales que podría utilizarReformula preguntas adecuadas.	<ul style="list-style-type: none">Siluetas de cada letra de vocalEquipo de música y videoMateriales para decorar.

XCVI. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Inicialmente se les presentara un video o canción sobre las vocales llamado: "AEIOU Cantando Aprendo Hablar": https://www.youtube.com/watch?v=E0CFuSr28Us 	<ul style="list-style-type: none"> Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> Seguidamente se realizará un conversatorio a partir de las siluetas de las vocales, generando así preguntas como también respuestas desde la percepción de cada niño. El investigador propone de nuevo escuchar la canción y lo realizarán de manera grupal y cada uno tendrá su propia vocal, donde lo realizan las veces que sea necesario. Luego se entregará una ficha con un dibujo de una flor en un jarrón y cada vocal asociada a un color. La actividad consiste en colorear la parte que indique la letra según el color de esta. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 17

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

XCVII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Manipulando botones.

XCVIII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

XCIX. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación viso manual en el juego motriz.

C. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación viso manual.	<ul style="list-style-type: none">Abrocha y desabrocha botones con facilidad.	16 ítems

CI. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Planifica la actividad a desarrollarPrepara los materiales	<ul style="list-style-type: none">CamisasRetaso de tela con botonesSiliconaGomaPulseras con botón

CII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. El investigador indica que habrá una fiesta y para ingresar a ella deben colocarse las pulseras. La docente reparte a cada uno una pulsera, la cual tiene un botón y pregunta ¿puedes colocártela? ¿Qué debes hacer? ¿Sabes abotonar? Algunos niños muestran cómo hacerlo. Se toman los acuerdos para poder trabajar en clase, los niños proponen sus acuerdos. 	<ul style="list-style-type: none"> Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> El investigador comenta hoy aprenderemos a botonar y desabotonar nuestra camisa. Expresividad motriz: Los niños cantan la canción del pollito pía. (movimientos de pinza) Luego la docente muestra como colocar su pulsera. Y los niños imitan la acción con guía y orientación de la docente, el niño busca un amigo y le abotona su pulsera y viceversa. La docente agrupa a los niños y les brinda sus camisas, ellos deberán colocarse la camisa abotonarla. Luego intentamos desabotonar la camisa. Se coloca música de fondo y se observa y guía a los niños y niñas. Relajación: terminado el juego los niños entonan la canción las estrellitas brillan; se manera que puedan relajar los manos y dedos. Primero realizan movimientos circulares y luego los dedos los mueven. Expresión gráfico plástica: Finalmente se brinda un retazo de tela (corto) el cual pegaran sobre un cartón y abotonaran y desabotonaran. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 18

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

CIII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Juego atando mis zapatos.

CIV. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

CV. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación viso manual en el juego motriz.

CVI. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación viso manual.	<ul style="list-style-type: none">Ata y desata los pasadores de la zapatilla.	16 ítems

CVII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Planifica la sesión de aprendizajeElaboración de materiales	Zapatillas elaboradas de cartón Pasadores Siluetas de secuencias para atar

CVIII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Luego explica el propósito de la actividad a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Luego el investigador muestra siluetas de como atar y desatar los cordones de las zapatillas, donde también lo realiza mostrando una zapatilla elaborada de cartón y muestra los procedimientos, luego indica que cada niño tendrá su zapatilla elaborada para que pueda realizar de manera libre cada uno. • Luego grafican en las hojas donde expresaran sus acciones de atar y desatar los cordones de zapatillas. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 19

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

CIX. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Clasificando semillas grandes.

CX. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

CXI. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación viso manual en el juego motriz.

CXII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación viso manual	<ul style="list-style-type: none">Clasifica semillas en diferentes recipientes.	16 ítems

CXIII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Sesión de aprendizajeMateriales por parte de los padres	<ul style="list-style-type: none">SemillasRecipientesHojasColores

CXIV. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Luego explica el propósito de la actividad a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • El investigador muestra diferentes semillas y los niños identifican las semillas y la clasifican poniendo por tamaños en los recipientes que tiene pequeños agujeros. • Luego abriremos los recipientes para observar que si todas las semillas corresponden al tamaño. • Luego lo niños lo graficaran en sus hojas de manera libre la cantidad de semilla y tamaño desea realizar. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 20

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

CXV. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Jugamos con burbujas.

CXVI. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

CXVII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad facial en el juego simbólico.

CXVIII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Motricidad facial	• Infla y desinfla las mejillas con aire sin dificultades	16 ítems

CXIX. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Planificación de la sesión de aprendizaje• Elaboración de materiales	<ul style="list-style-type: none">• Globos

CXX. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • Se les presentará una imagen de niños jugando con burbujas, luego se les preguntará, ¿Qué están haciendo los niños? ¿Con qué estarán jugando? ¿Ustedes ha jugado con burbujas? ¿Cómo son las burbujas? ¿Qué forma tienen las burbujas? ¿Cómo se harán las burbujas? • Se menciona el propósito del día: “Hoy haremos burbujas de colores” • Posteriormente se les presentará un papelote donde estarán escritos los materiales y los pasos a realizar el experimento, se les ira pidiendo a los niños que con ayuda de las imágenes lean que material necesitaremos • Con ayuda de una caja sorpresa mostraremos los materiales que se necesitarán para realizar la burbujas de colores (jabón líquido, vasos, pamperos personalizados, agua) 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Luego se les preguntará ¿Qué tendremos que hacer para obtener las burbujas de colores?, los niños y las niñas manifiestan sus hipótesis. • Para comenzar con el experimentó, se leerá los pasos a seguir mediante secuencia de imágenes. • Se repartirá los materiales por grupos y se procederá a realizar el experimentó, siguiendo las instrucciones que irá dando la maestra. • Se irá monitoreando a los niños para dar apoyo y retroalimentación. • Luego de terminar el experimento contrastamos los resultados de la experimentación con las hipótesis dadas de los niños donde se determina si fueron ciertas o no.-Se llega a una conclusión sobre, “cómo se hacen las burbujas de colores”-Para finalizar se les entregara una ficha de trabajo donde tendrán que pintaran 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 21

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

CXXI. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Recito mi poesía favorita.

CXXII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

CXXIII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad gestual en el juego de expresión oral.

CXXIV. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Motricidad gestual.	<ul style="list-style-type: none">Recita poesías haciendo mímicas con sus brazos y manos.	16 ítems

CXXV. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Planificación de la actividadPreparación de materiales	<ul style="list-style-type: none">PlumonesHojas impresasCuaderno de trabajo del MED

CXXVI. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • El investigador muestra un poema en un palote y lo recita y realiza algunas preguntas ¿Qué necesito para recitar adecuadamente mi poema? ¿Qué gestos utilizaré para recitar mi poema? • Leen el poema varias veces hasta memorizarlo. • Eligen los gestos y ademanes que utilizarán para recitar su poema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • En forma individual recitan su poema aprendido utilizando los gestos necesarios y con adecuada pronunciación y entonación. • Escucha atentamente los poemas recitados por sus compañeros. • Que opinan sobre la presentación de los poemas de sus compañeros a través de las siguientes interrogantes: ¿Qué opinan de los poemas recitados por sus compañeros? ¿Cuál le gustó más? ¿Por qué? 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 22

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

CXXVII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Tali
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover.

CXXVIII. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

CXXIX. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad gestual en el juego simbólico.

CXXX. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Motricidad gestual	<ul style="list-style-type: none">Se expresa con mímicas al ritmo de la música.	16 ítems

CXXXI. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Planificación de la actividadElaboración de materiales a utilizar	<ul style="list-style-type: none">Equipo de sonidos

CXXXII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Luego explica el propósito de la actividad a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Luego el investigador indica que deben van a realizar un baile llamado “Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover” • Escuchen la canción y sigan los movimientos que se proponen. Si tu niña o niño quiere hacer otros movimientos, permíteselo. Lo importante es divertirse y moverse. • Al finalizar, busquen un lugar para relajarse y respirar calmadamente. Pueden dialogar sobre su vivencia a través de preguntas como estas: ¿Qué partes de la canción nos gustaron más? ¿Qué movimientos preferimos? ¿Por qué? 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 23

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

CXXXIII. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Si te trabas pierdes.

CXXXIV. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

CXXXV. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación fonética en el juego de expresión oral.

CXXXVI. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación fonética.	<ul style="list-style-type: none">Pronuncia trabalenguas cortos.	16 ítems

CXXXVII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Planificación de la sesiónElaboración de materiales	<ul style="list-style-type: none">SiluetasimágenesHojasTrabajos de los niños

CXXXVIII. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Luego explica el propósito de la actividad a desarrollar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos a los niños: • ¿Es fácil repetir? ¿Qué he dicho? ¿Cómo se llama? ¿Por qué se llama trabalenguas? • ¿Es fácil leer trabalenguas? ¿Por qué? • Dialogare con los niños sobre los trabalenguas que son frases cortas difíciles de pronunciar. • Se colocan diversos papelotes con trabalenguas, acompañados de imágenes, la maestra lee para los niños, luego estos lo repiten, teniendo en cuenta la pronunciación y poco a poco aumentan la velocidad de la lectura. • La profesora les invita a repetir en forma individual el trabalenguas guiándose por el papelote por indicio, color, imagen y grafía. • Se les pregunta: ¿Puede pronunciar fácilmente? ¿Les es difícil? • Expresa trabalenguas, teniendo en cuenta la pronunciación. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 24

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

CXXXIX. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Imito a mi animal favorito.

CXL. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

CXLI. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su motricidad gestual en el juego simbólico.

CXLII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
• Coordinación fonética.	• Realiza sonidos de animales.	16 ítems

CXLIII. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">• Preparación de sesión de aprendizaje• Elaboración de materiales	<ul style="list-style-type: none">• Siluetas• Hojas• Laminas• Lápiz• Colores• Hojas• Tijera• Crayones

CXLIV. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. Luego explica el propósito de la actividad a desarrollar. • Luego el investigador presenta láminas de diferentes animales. • Luego observan detallado a los animales y van mencionando y respondiendo algunas preguntas por parte del investigador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Luego se proporciona rompecabezas de animales y se les solicita a los niños y niñas que lo armaran. • Cada niño elige su animal favorito y pueda imitar las cosas que hace. • Luego lo dibujan su animal favorito • Luego expresan su trabajo realizado 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> • Les realizamos las siguientes preguntas: ¿Les gusto la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué más les gusto? ¿Qué menos les gusto?, ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo lo superaron? 	

TALLER N° 25

Programa de Juegos didácticos “Me divierto y aprendo” para potenciar la Motricidad fina en los niños de 4 años

CXLV. Datos informativos:

- 1.1. Institución : I.E.I: “Huerto Infantil”
1.2. Lugar : Puerto Maldonado
1.3. Investigadora : CÁRDENAS NUÑEZ, Ruth Talia
1.4. Participantes : aula responsabilidad 4 años
1.5. Tiempo : 45 minutos
1.6. Fecha :
1.7 Denominación : Nuevo mis dedos al ritmo de la música.

CXLVI. **Objetivo:** Potenciar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Huerto Infantil” de Puerto Maldonado.

CXLVII. **Propósito:** Que los niños y niñas logren desenvolverse a través de su coordinación viso manual en el juego motriz.

CXLVIII. Dimensiones indicador e ítems

Dimensiones	Indicador	Ítems
<ul style="list-style-type: none">Coordinación viso manual.	<ul style="list-style-type: none">Abrocha y desabrocha botones con facilidad.	16 ítems

CXLIX. Preparación, recursos y materiales a utilizar

Antes de la sesión	Materiales o recursos para utilizar:
<ul style="list-style-type: none">Se solicita materiales para generar el juegoAlista total de materiales para el juego de abrochar y desabrochar	<ul style="list-style-type: none">El juego elaborado de abrochar y desabrochar.

CL. Secuencia de actividades:

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	Instrumento de evaluación
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante Investigadora, reúne a los niños/as en asamblea, para dar a recordar las normas de convivencia e indica la actividad a realizar. • La estudiante Investigadora, dará a conocer a los alumnos el propósito de la clase: Jugamos a abrochar y desabrochar botones. • La estudiante Investigadora, recuerda la importancia de cuidar los materiales que se utilizara. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escala de valoración
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • La estudiante investigadora, explica con ejemplos claros como se realizará la actividad. • La estudiante investigadora, invita a cada alumno a realizar la actividad del juego de abrochar y desabrochar botones de diferentes materiales. • Luego los estudiantes tendrán que realizan la actividad de manera grupal. 	
Cierre	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar la actividad, reflexionamos a partir de estas preguntas ¿cómo te sentiste al realizar la actividad? ¿Qué dificultades tuviste al realizar la actividad? ¿Qué fue lo que más te gusto de la actividad? 	