



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN COMO ESTRATEGIA
PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA
EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE 4 AÑOS
DE LA I.E.P REPUBLICA DEL PERÚ, SECHURA-
PIURA, 2021**

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

**AUTORA
FIESTAS ECHE, MILLI MARY
ORCID: 0000-0002-8786-7066**

**ASESOR
DÍAZ FLORES, SEGUNDO ARTIDORIO
ORCID: 0000-0001-9423-5975**

PIURA – PERÚ

2023

Equipo de trabajo

AUTORA

Fiestas Eche, Milli Mary

ORCID: 0000-0002-8786-7066

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Piura, Perú

ASESOR

Díaz Flores, Segundo Artidoro

ORCID: 0000-0001-9423-5975

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADOS

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

ORCID: 0000-0002-1671-51

Taboada Marin, Hilda Milagros

ORCID: 0000- 0002-0509-9914

Palomino Infante, Jeaneth Magali

ORCID: 000-0002-0304-2244

Firma del jurado y asesor

Valenzuela Ramirez, Guissenia Gabriela

Presidente

Taboada Marin, Hilda Milagros

Miembro

Palomino Infante, Jeaneth Magali

Miembro

Díaz Flores, Segundo Artidorio

ASESOR

Dedicatoria y agradecimiento

Dedicatoria

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por la vida y la salud que él me da, por ser el inspirador para continuar en este proceso y obtener uno de los anhelos más deseados, por sus fortalezas y bendiciones de seguir adelante para alcanzar mis metas como persona y como profesional. A mi familia que son el pilar fundamental, siendo mi apoyo en todo momento con los recursos necesarios para seguir estudiando y lograr mis objetivos; adquiriendo así culminar satisfactoriamente mi carrera profesional.

Agradecimiento

Agradezco a Dios todo poderoso, quien me guía por el buen camino que me da fuerzas y oportunidades para seguir adelante con fe y esperanza, posibilitar el logro de esta meta trazada a superar obstáculos a lo largo de nuestro esfuerzo. Gracias por darme una excelente familia, por darme su apoyo, fortaleza, tenacidad y lucha quienes son el soporte en mi vida. A la casa de estudios Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote . Que nos abrió las puertas para formarnos a nivel profesional, en la carrera de educación inicial y a cada uno de los docentes por la formación académica educativa.

Resumen y abstract

Resumen

En la actualidad, muchos niños y niñas se han visto afectados por la pandemia, provocando así un gran número de infantes con limitaciones en su desarrollo motor fino, debido a una escasa estimulación en el hogar, por esta razón se planteó como objetivo general determinar de qué manera los juegos de construcción desarrollan la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P Republica del Perú, Sechura-Piura, 2021. Se empleó una investigación de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, diseño pre experimental. La muestra fue constituida por 18 niños, a quienes se les aplicó la técnica de observación mediante el instrumento lista de cotejo, empleando el estadístico de Wilcoxon, considerando el principio ético de consentimiento informado. En cuanto a los resultados de la prueba de hipótesis, se obtuvo la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.001, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. Llegando a la conclusión que los juegos de construcción desarrollan significativamente la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021.

Palabras clave: Educación, juegos de construcción, motricidad fina.

Abstract

Currently, many boys and girls have been affected by the pandemic, thus causing a large number of infants with delays in their fine motor development, due to a stimulation scale at home, for this reason the general objective was to determine how construction games develop fine motor skills in 4-year-old children of the Republic of Peru I.E.P, Sechura-Piura, 2021. A quantitative, explanatory level, pre-experimental design research was used. The sample consisted of 18 children, to whom the observation technique was applied through the checklist instrument, using the Wilcoxon statistic, considering the ethical principle of informed consent. Regarding the results of the hypothesis test, the comparison of the value of the bilateral asymptotic significance obtained was obtained, which was 0.001, compared to the margin of error 0.05 (5%), therefore, it is found that the value obtained is less than the margin of error. Concluding that construction games significantly develop fine motor skills in 4-year-old children from the I.E.P. Republic of Peru, Sechura - Piura, 2021.

Keywords: Education, construction games, fine motor skills.

Contenido

1. Título de la tesis	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Firma del jurado y asesor	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras y tablas	xi
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.1.1. Internacionales	5
2.1.2. Nacionales	6
2.1.3. Locales	7
2.2. Bases teóricas	9
2.2.1. Variable: Juegos de construcción	9
2.2.1.1. Teorías de juegos de construcción	9
2.2.1.2. Definición de Juegos de construcción.....	10
2.2.1.3. Juegos de construcción como estrategia didáctica	10
2.2.1.4. Beneficios del juego de construcción.....	10

2.2.1.5. Características del sector del juego de construcción.....	11
2.2.1.6. Procesos del sector juego de construcción	11
2.2.1.7. Tipos de juegos de construcción	12
2.2.2. Variable dependiente: Motricidad fina	13
2.2.2.1. Definición de motricidad fina	13
2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años	13
2.2.2.3. Ventaja de la motricidad fina	14
2.2.2.4. Habilidades motrices finas	14
2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad fina.....	15
2.2.2.6. Ideas para desarrollar la motricidad fina	15
2.2.2.7. Juegos de construcción y la motricidad fina	16
III. Hipótesis	17
IV. Metodología.....	18
4.1 Diseño de la investigación.....	18
4.2 Población y muestra	19
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	24
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
4.5 Plan de análisis	27
4.6 Matriz de consistencia	28
4.7 Principios éticos.....	29

V. Resultados	30
5.1. Resultados.....	30
5.2 Análisis de resultados	38
VI. Conclusiones.....	43
Aspectos complementarios	45
Referencias bibliográficas.....	46
Anexos	51

Índice de figuras y tablas

Índice de figuras

Figura 1 <i>Resultado del desarrollo de la motricidad fina.....</i>	30
Figura 2 <i>Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos de construcción como estrategia para mejorar la motricidad fina.....</i>	33
Figura 3 <i>Resultado del desarrollo de la motricidad fina según post test.</i>	34
Figura 4 <i>Resultado del desarrollo de la motricidad fina Según pre test y post test.</i>	35

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Población estudiantil de Institución Educativa Particular Republica del Perú -Sechura</i>	19
Tabla 2 <i>Muestra estudiantil de la Institución Educativa Particular República del Perú Sechura</i>	20
Tabla 3 <i>Matriz de operacionalización de la variable</i>	24
Tabla 4 <i>La escala establecida para evaluar los resultados.</i>	25
Tabla 5 <i>Estadísticos de prueba de Wilcoxon</i>	26
Tabla 6 <i>Matriz de consistencia</i>	28
Tabla 7 <i>Resultados del nivel de la motricidad fina antes de la aplicación de la estrategia</i>	30
Tabla 8 <i>Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos de construcción como estrategia para mejorar la motricidad fina</i>	32
Tabla 9 <i>Resultados del gráfico de la variable de la motricidad fina después de la aplicación de la estrategia de los juegos de construcción</i>	34
Tabla 10 <i>Resultado de desarrollo de la motricidad gruesa, Según pre test y post test.</i>	35
Tabla 11 <i>Prueba de rangos con signos de Wilcoxon realizados con los datos del pre test y post test</i>	36
Tabla 12 <i>Estadísticos de prueba de Wilcoxon</i>	36

I. Introducción

En la presente tesis titulada: El juego de construcción como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de educación inicial de 4 años de la I.E.P Republica Del Perú, Sechura-Piura, 2021, es una variable pedagógica esencial en la currícula educativa de los niños y niñas del nivel inicial, pues los prepara para iniciar el proceso de enseñanza aprendizaje formal.

Estudios realizados a nivel internacional, indicaron que en España la carencia de metodologías lúdicas, ocasiona que aproximadamente un 58% de niños de escuelas públicas, no puedan trazar los signos gráficos con movimientos armónicos e iguales en el cuaderno, retrasando el desarrollo motor fino de los infantes, ocasionando así limitaciones en el desarrollo de la motricidad fina en los preescolares. (Rosa y Orozco, 2017)

Por otro lado, en nuestra educación peruana se puede apreciar la escasez de materiales didácticos que pueden ser utilizados por los niños a fin de perfeccionar sus habilidades motrices finas, pero, sin embargo, son las instituciones públicas que repercuten este problema. Ya que la mayoría de estudiantes presentan inconvenientes acerca de la coordinación de movimientos como el movimiento facial, mal uso de los dedos cuando coge un lápiz. Y, que a futuro tendrán problemas en la escritura y en la lectura. (Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo - SERCE, 2016)

Asimismo, a nivel local en la I.E.P Republica del Perú, Sechura-Piura, se ha observado que las y los niños de cuatro años del nivel inicial muestran falencias en ejecutar acciones que se realicen movimientos con la mano tales como cortar, realizar trazos, colorear dentro de la línea, doblar la cinta adhesiva, etc;

Es así como se planteó el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos de construcción desarrollan la motricidad fina en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura-Piura, 2021?, del cual se desprendió el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera los juegos de construcción desarrollan la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura-Piura, 2021. Además, se desglosaron los siguiente objetivos específicos: Evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos de construcción. Diseñar y aplicar un programa basado en los juegos de construcción para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura-Piura, 2021. Evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021, a través de un post test, después de la aplicación de los juegos de construcción y Comparar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura – Piura, antes y después de la aplicación de los juegos de construcción.

La presente investigación brindó aporte científico, partiendo de las teorías plasmadas y sustentadas en el marco teórico ya que la motricidad fina es la base elemental de cada individuo. Porque ayuda al estudiante pre escolar en sus movimientos musculares pequeños. También, desde el aspecto social, afianzó teniendo como resultados para proponer alternativas de solución o con acciones de intervención a fin de contrarrestar problemáticas afines al tema de estudio, Por último, como aporte metodológico, se tuvo el instrumento que permitió ser utilizado en otras investigaciones similares, con el sentido de contribuir a la comunidad

científica en beneficio de los estudiantes y, por esta razón se debe atender en especial en el nivel inicial ya que es la edad que empiezan con la adquisición del conocimiento por medio de la escritura.

Esta investigación se aplicó bajo un tipo cuantitativa, nivel explicativo con diseño pre experimental, donde se aplicó un pre-test, la muestra fue conformada por 18 estudiantes de 4 años, a través del muestreo no probabilístico. Para poder recolectar los datos se aplicó la técnica de la observación y como instrumento se utilizó la lista de cotejo, considerando el principio ético de consentimiento informado. La información se procesó haciendo del estadístico SPSS, versión 25.

Respecto a los resultados se determinó que el juego de construcción facilita de manera eficiente la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021. El 44% de los estudiantes se situaron en un nivel de inicio en el pre test, este porcentaje se redujo 0% en el post test, del 56% en un nivel proceso el porcentaje mejoró a un 0%. De un 0% de niños que alcanzaron el nivel logro previsto en el pre test, el porcentaje mejoró al 100% en el post test. Por ello se concluye que los niños no solo mejoraron en el desarrollo de su motricidad fina, sino que el empleo de estrategias del juego de construcción favoreció significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura -Piura, 2021.

El presente informe de tesis está organizado introducción; revisión de literatura, antecedentes y las bases teóricas de las variables en estudio. El tercer apartado describe las hipótesis. El cuarto apartado que hace referencia a la metodología, que contiene el tipo de estudio, nivel, diseño, la población, la muestra, la operacionalización de variables, las técnicas e instrumentos de recolección de

datos, el plan de análisis, la matriz de consistencia y los principios éticos. El quinto apartado, describe los resultados y el análisis de los mismos y por último el sexto hace referencia a las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Dorantes & Salas (2019) a la cual titularon: Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la Psicomotricidad fina en los niños y niñas de primer nivel del C.E.I. Barbula I Municipio Naguanagua estado Carabobo, tesis de pregrado sustentada en la Universidad de Carabobo – Venezuela, el presente trabajo investigativo tuvo como objetivo de analizar técnicas de aprendizaje para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los infantes de la escuela CEI Bárbula I. Empleó una metodología de tipo cualitativo, y nivel descriptivo y diseño pre experimental. Quien cumplió con unas diversidades de pasos en su análisis. La población estuvo conformada por 56 niños del C.E.I. Barbula I., y la muestra de 10 estudiantes pertenecientes a la institución mencionada. Para la recolección de datos se utilizó la observación directa siendo evaluados con una lista de cotejo constituida en 10 ítems. Posteriormente en sus resultados afirma que al inicio la mayoría de niños (67%) estaban en inicio, es decir se evidenciaron las carencias de planificación y desenvolvimiento psicomotor fino, pero después de la aplicación de estrategias la mayoría de estudiantes (73%) mejoraron en escala de logrado. Asimismo, concluyó que al aplicar las estrategias innovadoras ayudaron a los infantes a mejorar su motricidad fina porque se encontraron resultados satisfactorios.

Duque & Montoya (2018) realizaron un estudio denominado: Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de la I.E. Soleira tesis de grado sustentada en la Corporación Universitaria Lasallista de la Ciudad de Caldas –

Colombia, quienes tuvieron como objetivo: fortalecer el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas del grado Jardín del Colegio Soleira. Perteneció al enfoque cualitativo; de nivel aplicada y diseño pre experimental. La población estuvo constituida por 28 estudiantes de la I.E. Soleira y la muestra estuvo conformada por 8 estudiantes cinco niñas y tres niños. Para la recolección de datos se utilizó la observación directa sistematizada y como instrumento la lista de cotejo. En sus resultados indicó que el 90% de estudiantes tuvieron un buen proceso, los infantes tuvieron la oportunidad de crear sus propios personajes, combinación de colores, llegando a fortalecer su coordinación viso-motora. El autor concluyó que se incrementó el desenvolvimiento de la psicomotricidad en los infantes por medio de tácticas "gráfico-plásticas, y finalmente se lograron evidenciar resultados óptimos en los escolares de la escuela antes indicada.

2.1.2. Nacionales

Adonaira y Vidaurre (2019) Con su tesis: Juegos de construcción para estimular el desarrollo de la atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa San Lorenzo N°11057 – JLO – 2019. Tesis de pregrado sustentada en la Universidad Cesar Vallejo – Chiclayo. Esta investigación tuvo como finalidad demostrar que la ejecución de talleres ayudará a mejorar la atención en los estudiantes del centro educativo San Lorenzo 11057. Empleo una metodología de enfoque cuantitativo, nivel aplicada y de diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 60 niños de la I.E.11057, y la muestra conformada por 24 estudiantes a quienes se evaluó por medio de la lista de cotejo y como técnica utilizó la observación directa. En sus resultados mostró que un (25%) estuvieron en logrado

un (50%) regular y deficiente con (25%). Pero después de la aplicación de la estrategia didáctica mejoró este porcentaje evidenciándose un (70%) en nivel logrado, proceso (20%), inicio (1%). En tan efecto concluyó que la aplicación de juegos de construcción fue de utilidad. Se concluye que la aplicación de juegos de construcción fue de gran utilidad y los estudiantes lograron un aprendizaje significativo.

Ventura (2018) Titulado: Programas de juegos de construcción y la capacidad de creatividad en los niños de 5 años en una Institución Educativa – Chota. Tesis de pregrado sustentada en la Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo – Chiclayo. Tuvo como objetivo potenciar el desarrollo de la creatividad en estudiantes de la I.E. Inicial 317 Iraca Chica, trabajó con una metodología de enfoque cuantitativa y diseño descriptivo contó con una población muestral de 46 estudiantes de 5 años correspondiente a 3 secciones. Para la recolección de datos empleó como técnica el método inductivo e introspectivo y como instrumento las fichas textuales. En sus resultados manifestó que el 65% de niños no estuvieron en la capacidad de fomentar el desarrollo de flexibilidad, fluidez y elaboración. Concluyó que los juegos de construcción cumplieron con las habilidades sustanciales de validez, confiabilidad y congruencia.

2.1.3. Locales

Domínguez (2019) Con su tesis: Psicomotricidad fina en estudiantes de 4 años del nivel inicial del colegio 14354 -Meseta Andina, distrito de Frías, provincia de Ayabaca, Piura 2019 tesis de pregrado realizado en la universidad Uladech – Piura. Tuvo como objetivo determinar el nivel de la Psicomotricidad fina en los

estudiantes de 4 años del centro educativo 14354, Meseta Andina, Distrito de Frías. Corresponde a una metodología cuantitativa de nivel descriptivo y diseño pre experimental, trabajó con una población muestral de 24 estudiantes quienes se le aplicó el instrumento de lista de cotejo y empleó la observación directa como técnica. En sus resultados manifestó que el 79% de estudiantes se encuentran en inicio, por lo tanto, concluyó que los estudiantes manifiestan dificultades en la manipulación de objetos pequeños donde el movimiento de la mano y los dedos cumplen una función significativa.

Martínez (2018) En su tesis denominada: Estrategias motrices finas y su influencia en el desarrollo de la escritura de los niños y niñas de primer grado de educación de la I.E. José Idelfonso Coloma - Marcavelica, tesis de pregrado presentado a la Universidad Uladech – Piura, tuvo como propósito analizar el grado de influencia de las estrategias motrices finas en el proceso de escritura en los estudiantes de primer grado. El estudio se enmarcó dentro de la metodología cuantitativa en el nivel descriptivo, utilizó un diseño correlacional; asimismo reunió a una población muestral de 60 estudiantes correspondiente a la I.E. José Idelfonso Coloma. Para la recolección de datos empleó la observación directa y como instrumento la lista de cotejo para medir el desarrollo de la escritura. En sus resultados indicó que ambas variables estaban relacionadas con un porcentaje de 56% de estudiantes. De esta manera concluye que: existe relación directa positiva de 0.28 entre las variables: estrategias motrices finas desarrolladas por los docentes y el desarrollo de la escritura en los estudiantes de la escuela José Idelfonso.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable: Juegos de construcción

2.2.1.1. Teorías de juegos de construcción

a) Teoría del juego según Freud

Según Freud citado por Strachey (2014) propone una teoría psicoanalítica y analiza las conmociones insondables durante su procedimiento estatalizada. Esto indica que el juego es una satisfacción a los conflictos y deseos refrenados. Asignándoles así una gran repercusión al juego. También planteo que los motivos reflexivos de cierto acto y de algún deseo contraindicado, son contemplados de modo involuntario en los niños ante el papel que utilizan durante el juego.

b) Teoría del juego de Vygotsky

Para Vygotsky (2008) menciona que las actividades del juego permiten al niño a desarrollar su motricidad sensorial y cognitiva, utilizando ambiente métodos que rodeen al niño. Dentro de sus particularidades en su nivel psicológico se va encontrar el juego como instrumento elemental en la cimentación de su evolución y de los procedimientos psicológicos. Asimismo, dentro de las funciones a nivel social profundizan a incorporar en sus pensamientos habilidades culturales como son la comunicación, las matemáticas, el arte que son adquiridos por medio del juego.

c) Teoría de Froebel que sustenta la motricidad fina

Para comprender las aportaciones pedagógicas que apoyan la perfección de la motricidad fina según Froebel citado por Guevara (2015) quien hace referencia que la motricidad fina desenvolver de modo libre a través del juego, variando el picado, el dibujo como funciones primordiales.

Este mismo autor manifestó que el niño tiene libertad es decir se pueden expresar en el sentido y pensar; esto indica que se debe lograr a través del material, ambiente y métodos adecuados a la naturaleza del niño con la finalidad que sean ellos mismos que elijan el juego.

2.2.1.2. Definición de Juegos de construcción

Son aquellos juegos predilectos por los niños son los mencionados juegos de construcción, ya que es estimulante el construir formas partiendo de piezas sueltas apareciéndoles agradables y confortables. Siendo un ejercicio que permanece con el tiempo durante la parte de su infancia contribuyéndoles a ser organizados, a tener preferencias, a tener rutinas de orden, y promoviéndoles su creatividad. (Ortega, 2015).

El juego de construcción enseña al estudiante que los elementos que constituyen el objeto existen correlación entre sí, en otros términos, cuando se construye un carro lo más congruente las fracciones del juguete como es la llanta tiene que ir en la parte baja y la carrocería arriba.

2.2.1.3. Juegos de construcción como estrategia didáctica

El niño desarrolla por medio del juego su nivel psicomotriz, cognitivo y afectivo, el juego se evidencia como una herramienta excepcional para que se posibilite la intercomunicación, y que ayuda a los niños a entender y a considerar las diversas culturas y maneras de vida. (Ospina, 2017).

2.2.1.4. Beneficios del juego de construcción

Las más considerables intenciones positivas de aquellos juguetes resultan en los niños, para ello Clementin (2016) menciona:

Progreso de coordinar igualmente la motricidad fina

Favorecen a entender los conceptos universales

Activan aptitudes

Solicitan una finalidad

Promueven entender la realidad

Contribuyen acostumbrarse con leyes físicas

Contribuyen a crecer la autoestima y la seguridad del niño

Producen un procedimiento de orden

2.2.1.5. Características del sector del juego de construcción

En aula se requiere un sector de construcción bien abastecido, no solo para que los estudiantes se regocijen construyendo, sino que los bloques en este juego pueden ser utilizados de diversas maneras y para numerosos fines. (Morrison, 2014). El sector de construcción de ser ampliamente para que los pre escolares laboren con prosperidad, se desplacen y no se golpeen al realizar sus construcciones.

2.2.1.6. Procesos del sector juego de construcción

Los estudiantes que asisten al nivel inicial están en plena edad de construir estructuras que, si dirigen hacia arriba, afuera o alrededor, y en ese procesamiento se confrontan con dificultades específicos de equilibrio y incorporación de los materiales. (Rovati, 2016).

Para ello, se recomienda que el sector de construcción se habrá hacia el centro del aula, con la finalidad que las construcciones de los niños, puedan que sean considerables, encuentren salida hacia allí. (Ruiz, 2010).

Asimismo, el material del rincón de construcción, se debe colocar y señalar con un protocolo, con la finalidad de que los infantes, alcancen y ordenen factiblemente los diversos bloques.

Los materiales que se utilizan en este apartado de construcción son los (bloques, caja, tapas, latas, corchos, conos, envases, palos, cubos, maderas) (Rovati, 2016).

2.2.1.7. Tipos de juegos de construcción

Formas de construcción magnéticas

Según Delgado (2020) No hay mejor manera de estimular la creatividad infantil que con un juego de construcciones con patrones en 2D que ofrece posibilidades casi infinitas de crear estructuras 3D. El set está formado por 95 piezas que incluyen disímiles formas geométricas.

Bloques de construcción con tornillos

Este juego de bloques de construcción no solo estimula las destrezas manuales en los más pequeños de casa y su motricidad fina, sino que también es un excelente ejercicio para desarrollar su paciencia. (Delgado, 2020).

Juego de construcción Peppa Pig

Los pequeños seguidores de las aventuras de esta cerdita rosa estarán encantados este juego de construcción para recrear algunos de los escenarios de la serie. Recomendado para niños mayores de 4 años, el set incluye bloques de construcción básicos. (Delgado, 2020).

2.2.2. Variable dependiente: Motricidad fina

2.2.2.1. Definición de motricidad fina

Es una sucesión de movimientos coordinados que se ejecutan con diferentes partes del cuerpo la más sobresaliente es la que coordina los movimientos de las manos y los ojos. (Mesonero, 2015).

Mesonero (2015) lo define magníficamente como funciones de movimientos, que notifican una alta precisión, al mismo tiempo una superior coordinación.

Asimismo, Rodríguez (2016), comenta que la psicomotricidad de la pinza digital, que tiene vinculación con la destreza motriz de las manos y los dedos. Es el movimiento de las manos basado en funciones como manejo de objetos para la innovación de nuevas figuras y formas, y la corrección de la destreza manual.

Es la habilidad que facilita realizar actividades que solicitan superior precisión, en otras palabras, todas aquellas ocupaciones en las que requerimos un dominio de nuestras manos, nuestros dedos o de nuestros pies. (Pérez, 2018).

2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años

A esta edad los niños empiezan en la etapa pre escolar donde los pequeños se confrontan a la manipulación de los cubiertos y deben cultivarse a sujetarse las trenchillas de los zapatos y ajustarse los botones. A los 4 años su dominio acerca el lápiz es superior y se corrobora al dibujar un círculo o a una persona, no obstante, sus trazos son aún muy sencillo. En el aula de clase a los 4 años, aprenden a emplear las tijeras, a fotocopiar formas geométricas, y a realizar elementos con plastilina. (Pérez, 2018).

2.2.2.3. Ventaja de la motricidad fina

Anticipadamente, se estima que la motricidad fina cuenta con muchas ventajas en el progreso total del niño, a pesar de ello, para ser más imprescindible, se considera el estudio de Gisper (2015) citado por Gahona (2017) donde expresa que la educación de la motricidad fina debe facilitarse a los niños en el hogar mucho antes de ir al jardín de infantes, esta circunstancia toma relevancia conforme que los pequeños van agrandándose y evolucionando. De la misma manera, la educación debe ser utilizada por el pre escolar para mejorar su aprendizaje.

Con respecto a la opinión del autor, el progreso de la motricidad fina tiene un sin número de ventajas para el aprendizaje, debido a que su incentivación de la manipulación de las manos se puede aprovechar el momento del juego para favorecer sus habilidades físicas, en el cual consiste la manipulación de elementos y que en futuro el niño será capaz de perfeccionar tareas como la escritura y dibujo.

2.2.2.4. Habilidades motrices finas

Gahona (2017), afirma que: Las habilidades motrices finas comprenden los músculos internos y externos de la mano. Radica entonces en la probabilidad de manejar objetos, puede ser con toda la mano o con los desplazamientos más distinguidos empujando ciertos dedos.

Por lo tanto, esto manifiesta que las habilidades motrices están correlacionados a circunstancias como los músculos internos que son pequeños grupos de músculos que posibilitan el arqueamiento palmar de los dedos y músculos externos que facilitan los movimientos de los dedos. Entonces se dice que la habilidad motriz fina estriba en manejar elementos empleando la mano y la muñeca ejecutando movimientos con los dedos.

2.2.2.5. Dimensiones de la motricidad fina

a) Coordinación viso manual

Son aquellas actividades que señalan tareas particulares con la mano percibida por la vista que son encausados y estructurados por el cerebro. (Mesonero, 2016).

b) Coordinación fonética

Según Rodríguez (2014), esta coordinación empieza en los primeros días de vida, donde el niño va descubriendo poco a poco la emisión de los sonidos, queda claro que en un principio el niño no tiene posibilidades de emitir sonidos, sin embargo, mediante que va pasando el tiempo el niño va adquiriendo la habilidad para emitir correctamente distintas palabras (p.28).

c) Coordinación gestual

Por lo tanto, el dominio de la coordinación gestual está compuestas por los elementos de la mano que son una condición esencial y básica para que sus respuestas puedan tener precisión. (Rodríguez, 2014).

De igual manera son actividades que se realizan exclusivamente con los dedos, mayormente los niños lo emplean cuando tocan un instrumento musical como el piano, así como también en los quehaceres educativos al pasar pintura con tempera sobre un folleto, etc.

2.2.2.6. Ideas para desarrollar la motricidad fina

Picuasi y Quiroz (2015), afirma que para desarrollar la motricidad fina se detalla a continuación:

Es muy primordial el recorte de figuras: En primer lugar, el pequeño cortará figuras geométricas para en seguida cortar siluetas de figuras humanitario, animales y otros elementos, lo único que es necesario que las tijeras se encuentren en un excelente estado.

Asimismo, el autor, expresa que los ejercicios de manos: Abrir y cerrar los dedos de la mano: en el aire, acerca la espalda de la camarada y en la extensión del bufete, son ventajosos para el desenvolvimiento de la motricidad fina.

2.2.2.7. Juegos de construcción y la motricidad fina

La importancia de estos juegos va más allá de la distracción porque contribuyen a los niños beneficios para su psicomotricidad permitiéndoles desarrollar habilidades cognitivas. Es por ello, que los juegos de construcción son considerados actividades escolares de suma importancia para los estudiantes pre escolares Sevilla (2014). Igualmente, que proporcionan distracción y estimulan su pensamiento y la creatividad, los cuales les permite desarrollar:

La coordinación ojo – mano

Benefician la psicomotricidad de muñecas y dedos

Tonifican la corpulencia

Progresan la demanda y la coordinación de los desplazamientos acerca de las manos y dedos.

III. Hipótesis

H1: El juego de construcción desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.P. República del Perú, Sechura-Piura, 2021.

H0: El juego de construcción no desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.P. República del Perú, Sechura-Piura, 2021.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El presente estudio fue de tipo cuantitativo, porque se examinó los datos en modocientíficos o numéricos, en particular con la ayuda de la estadística; donde los datosobtenidos acerca de la motricidad fina serán analizados y tabulados.

Asimismo, Maguiña (2015), nos dice que la investigación es cuantitativa, ya quenos permite usar la recolección de datos, con base en la medición numérica y el análisis estadístico.

4.1.2. Nivel de investigación

El presente estudio fue explicativo porque indaga el porqué de los sucesos por medio de la creación de relaciones de causa y efecto.

Según Hernández y González (2014) la investigación explicativa tiene como finalidad primordial diagnosticar el origen que provocan el fenómeno en estudio. Por consiguiente, la identificación de las variables independiente (Juego de construcción) y sus efectos en las variables dependiente (motricidad fina).

4.1.3. Diseño de Investigación

Su diseño fue Pre experimental ,porque su grado de control es mínimo, al confrontar con un diseño experimental real, y a la vez se evaluará mediante un pre y un post test, según Arnal (2016), afirma que los diseños pre experimentales: se analiza con una sola variable y precisamente no existe ningún tipo de control por lo que se dice que no existe la manipulación de la variable ni se utiliza grupo de

control, los pres experimentos se llevan así porque su grado de control es mínimo al compararse con un diseño experimental real.

$$\text{GE: } O_1 - X - O_2$$

Donde:

G.E: grupo experimental

O1: pre test al grupo para evaluar la motricidad fina

X: el juego de construcción

O2: post test para evaluar la motricidad fina

4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

Según Tamayo y Tamayo (2016), La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación.

La población materia de estudio fue de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura. La cual cuenta con 51 niños en nivel inicial

Tabla 1

Población estudiantil de Institución Educativa Particular Republica del Perú - Sechura

Nivel	Hombres	Mujeres	Total
3 años	5	8	13
4 años	9	9	18
5 años	9	11	20
Total	23	28	51

Fuente: Extraída de nómina de matrícula I.E.P. República del Perú (2021).

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión

- Son aquellos alumnos que se encuentran matriculados en la edad de 4 años.
- Niños que participan en firmar el consentimiento informado
- Niños que respondieron al consentimiento informado.
- Aquellos estudiantes que contaron con el material adecuado

Exclusión

- Niños cuyos padres no respondieron al consentimiento informado.
- Estudiantes con Necesidades Educativas Especiales.

4.2.3. Muestra

Según Arias (2015) menciona que es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico.

La muestra estuvo formada por 18 infantes de ambos sexos. El muestreo seleccionado fue de tipo no probabilístico porque permitió elegir la muestra de la población en el estudio, es decir se escoge a los integrantes a la cual vamos a trabajar.

Tabla 2

Muestra estudiantil de la Institución Educativa Particular República del Perú Sechura

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad Aula	N° de niños/as
Republica del Perú – Sechura	Sechura	4 años	18
Total			18

Fuente: Extraída de nómina de matrícula República del Perú (2021).

4.2.4. Técnica de muestreo

La técnica empleada fue el muestreo no probabilístico. Según Cuesta (2009)

El muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala
Variable independiente: Juego de construcción	Son aquellos juegos predilectos por los niños, ya que es estimulante el construir formas partiendo de piezas sueltas apareciéndoles agradables y confortables Mesonero(2015)	Los juegos de construcción ofrecen la combinación magnífica creando diferentes estructuras. El juego se convierte en un engranaje de instrumentos, a medida que el niño va manipulando la técnica empieza a dominar el concepto del encastre para armar objetos.	Lúdica	Agrupar objetos	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad Utiliza objetos con precisión, manipulando bloques de diferentes tamaños, formas y colores, mediante el juego Reproduce y construye patrones con objetos de acuerdo al color, la forma, tamaño o la longitud Siente interés al agrupar colecciones de objetos según sus particularidades tomando el control de sus dedos y manos Reproduce y construye patrones de objetos con base a un atributo desarrollando la coordinación por medio del juego Cuenta colecciones de bloques a través de sus saberes previos para desarrollar los movimientos de su mano Realiza movimientos coordinados ojo y manos por medio bloques de diferentes colores	Lista de cotejo
			Cognitiva	Efectúa movimientos	Manipula correctamente diversos materiales utilizados como tijeras, cartón, lápiz. Descubre y experimenta de manera individual o grupal el uso de juegos mediante movimientos	
Variable dependiente: motricidad fina	La motricidad fina: es la coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y	La motricidad fina es la relación entre los músculos pequeños como es manos, dedos y ojos. Esta es considerada como	Coordinación viso manual	Realiza actividades de la mano	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen. Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja. Coloca botones pequeños en una botella Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva Repite sonidos onomatopéyicos de los animales	
			Emocional	Manipulación de materiales		

precisos (2018).	Pérez	una estrategia para impulsar la creatividad a través de manualidades.	Coordinación fonética	Entona canciones y emita gestos	<u>Repite trabalenguas realizadas en el aula.</u> <u>Articula de manera adecuada palabras compuestas</u> <u>Entona una canción de 2 párrafo</u>
			Coordinación gestual	Realiza mímica con lamano	<u>Agita ambas manos al mover los pañuelos.</u> <u>Abre y cierra las manos simultáneamente.</u>

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

Las técnicas se le conoce como el conjunto de reglas y procedimientos que le facilitan al indagador establecer, la relación con el elemento o sujeto de la investigación. (Delgado, 2015).

La observación es una técnica muy antigua. La misma que se utilizó en el presente trabajo de investigación y se describe como la técnica directa, de manera natural para presenciar cómo se comportan los alumnos cuando tengan que expresar algo o manifestarse. Desde este punto los docentes observan los aprendizajes del alumno.

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos se establecen como técnicas recogidas de datos que incrementan y concentran la información indispensable para argumentar a las preguntas de investigación. (Delgado, 2015).

En el presente trabajo de investigación se utilizó la lista de cotejo que esta relacionad con cada indicador e ítems de la variable dependiente las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar la motricidad fina en los estudiantes. Está constituido por 10 ítems.

En esta investigación se consideró 6 dimensiones: lúdica, cognitiva, emocional, coordinación fonética, coordinación viso manual y coordinación , que consto de 19 ítems que se determinó:

El juego de construcción como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial De 4 Años De La I.E.P Republica Del Perú,

Sechura-Piura, 2021, además se diseñó con el fin de identificar el nivel de competencia en sus 3 dimensiones esta evaluación tuvo una duración de 10 minutos aproximadamente, que se aplicó en forma individual mediante virtual (Whatsaap) en donde cada ítems se calificó con las siguientes alternativas.

Criterio por cada ítem

- 0 puntos cuando el niño o niña no desarrolla su motricidad fina
- 1 punto cuando el niño o niña desarrolla su motricidad fina Escala de evaluación

Tabla 4

La escala establecida para evaluar los resultados.

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Inicio	Proceso	Logro previsto
Lúdica	4	1 al 6	7 al 14	15 al 19
Cognitiva	3	1 al 6	7 al 14	15 al 19
Emocional	2	1 al 6	7 al 14	15 al 19
Coordinación viso manual	4	1 al 6	7 al 14	15 al 19
Coordinación fonética	4	1 al 6	7 al 14	15 al 19
Coordinación gestual	2	1 al 6	7 al 14	15 al 19

Fuente: Elaboración propia

4.4.2.1. Validez del Instrumento

La investigadora elaboró el instrumento y fue sometida a juicio por tres expertos, con la finalidad de validar el instrumento en donde utilizaron la técnica de la opinión en donde este instrumento se utilizó para determinar que con los juegos pueden desarrollar el nivel de competencia.

Se refiere a los conceptos y al dominio de un instrumento en donde pueden tener diferentes tipos de contenido evidencia cada validez, Para asegurar la validez del instrumento se realizó un juicio de expertos por medio de los siguientes docentes:

Javier Segundo Silva Carnero con Grado Académico de Maestría, Juan Juárez Rosario Grado Académico de Maestría y Harold Raúl Olivos García Grado Académico de Maestría de Profesión Psicólogo Educativo quienes verificaron la coherencia y pertinencia del instrumento presentado en la investigación.

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

En cuanto a la confiabilidad del instrumento, se aplicó una prueba piloto, lo que permitió recoger datos, a fin de calcular el Coeficiente de prueba de Wilcoxon. Obteniendo la validez de la confiabilidad del instrumento que mediante la aplicación se determinó que el estadístico prueba de Wilcoxon. Se obtuvo como resultado una validez de 0.001, esto quiere decir que el instrumento es altamente confiable, al respecto Hernández, F y Baptista (2016) mencionan que la confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales.

Tabla 5

Estadísticos de prueba de Wilcoxon

POS TEST - PRE TEST	
Z	3,1
44 ^b	
	Sig. asintótica(bilateral),0.001
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	
Nota: SPSS	

Estadísticas de fiabilidad Wilcoxon.

	N de elementos
0.001,	18

Fuente: SPSS

Como se observa en la tabla la estadística de fiabilidad de Wilcoxon es de 0.001 de 18 elementos.

4.5 Plan de análisis

De acuerdo con Hernández, Fernández, Baptista (2010), después que se realizó la codificación de los datos, y se transferirá a una matriz, se guardará en un archivo y tamizado los posibles errores, por lo tanto, se procederá a su análisis.

Por esta razón, nos centramos en la interpretación de los resultados empleando los métodos de análisis cuantitativo. Y elegimos los elementos de la estadística y se realizará mediante las siguientes acciones:

- Diseñar la matriz de operacionalización de variables
- Determinar su confiabilidad y validez del instrumento
- Administrar los instrumentos a las unidades de observación (muestra de estudio).
- Sistematizar y clasificar los datos recolectados en tablas de frecuencias y cuadros, resúmenes. Los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitarán la labor.
- Estadísticos para la distribución de frecuencias.
- Prueba de hipótesis T de Student

4.6 Matriz de consistencia

Tabla 6

Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>¿De qué manera los juegos de construcción facilitan el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura- Piura, 2021?</p>	<p>General: Determinar de qué manera los juegos de construcción facilitan el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P Republica del Perú, Sechura-Piura, 2021.</p> <p>Específicos: Evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos de construcción. Diseñar y aplicar un programa basado en los juegos de construcción para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura- Piura, 2021 Evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021, a través de un pos test, después de la aplicación de los juegos de construcción Comparar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura – Piura, antes y después de la aplicación de los juegos de construcción.</p>	<p>General: H1: El juego de construcción desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura- Piura, 2021. H0: El juego de construcción no desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 4 años de educación inicial de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura- Piura, 2021.</p>	<p>Variable independiente Juego de construcción Lúdica Cognitiva Emocional Variable dependiente motricidad fina Coordinación visomanual</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa Nivel de investigación: Explicativo Diseño de investigación: Pre experimental con pre test y post test. Población: Estuvo integrado por todos los niños y niñas. Muestra. Estuvo conformado por 18 niños de 4 años Muestreo. Tipo no probabilístico o intencional Técnicas: Observación Instrumento: Lista de cotejo</p>

4.7 Principios éticos

Protección a las personas: las actividades planificadas serán realizadas sin disponer en peligro la virtud física de los preescolares y demás participantes. El investigador promoverá el respeto y la integridad de los sus individuos sujetos de estudio.

Beneficencia y no maleficencia: la ejecución del proyecto se realizará buscando generar un beneficio directo a sus participantes, en todo momento el investigador orientará la investigación hacia la consecución de sus objetivos sin causar daño o perjuicio alguno durante su desarrollo.

Justicia: el investigador demostrara un trato justo e igualitario para con todos y cada uno de los participantes en la investigación, sin distinción alguna de índole social, económica, cultural o ideológica.

Consentimiento informado y expreso: la realización de la investigación será permitido por dirección de la institución donde se realizará la misma, además se proveerá el consentimiento de la docente del aula en que se ejecutará el proyecto y de ser factible la autorización de los papas o apoderados respecto a la participación de sus menores hijos en las respectivas actividades que se programen durante el proyecto de investigación.

V. Resultados

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados de la variable motricidad fina en el pre test: Evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura - Piura, 2021, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos de construcción.

Tabla 7

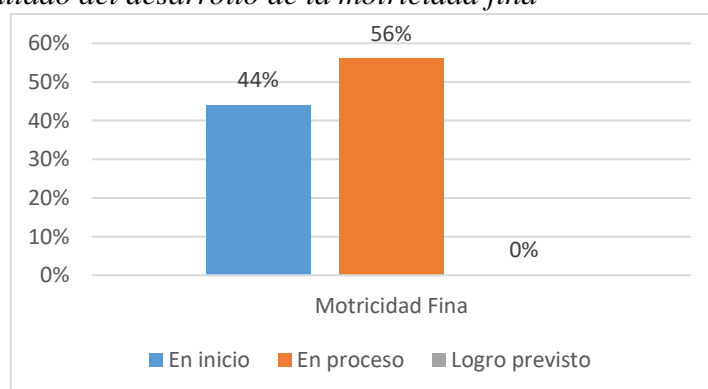
Resultados del nivel de la motricidad fina antes de la aplicación de la estrategia

Nivel de Aprendizaje	Fi	%
Logro previsto	0	0%
En proceso	10	56%
En Inicio	8	44%
Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en abril, 2021

Figura 1

Resultado del desarrollo de la motricidad fina



Fuente: Tabla 7

Los resultados muestran el nivel del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura - Piura, 2021. Antes de la aplicación de la estrategia de los juegos de construcción donde el 44% de los estudiantes se situó en un nivel de inicio y un 56% en un nivel de proceso, alcanzando solo un 0% un nivel de logro en el desarrollo de la motricidad fina. Esto

evidencia que los estudiantes se encuentran en proceso en el desarrollo de su motricidad fina, tales como en ejercicios que desarrollen la coordinación de movimientos musculares pequeños como pintar, dibujar, etc.

5.1.2. Diseñar y aplicar un programa basado en los juegos de construcción para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura-Piura, 2021

Tabla 8

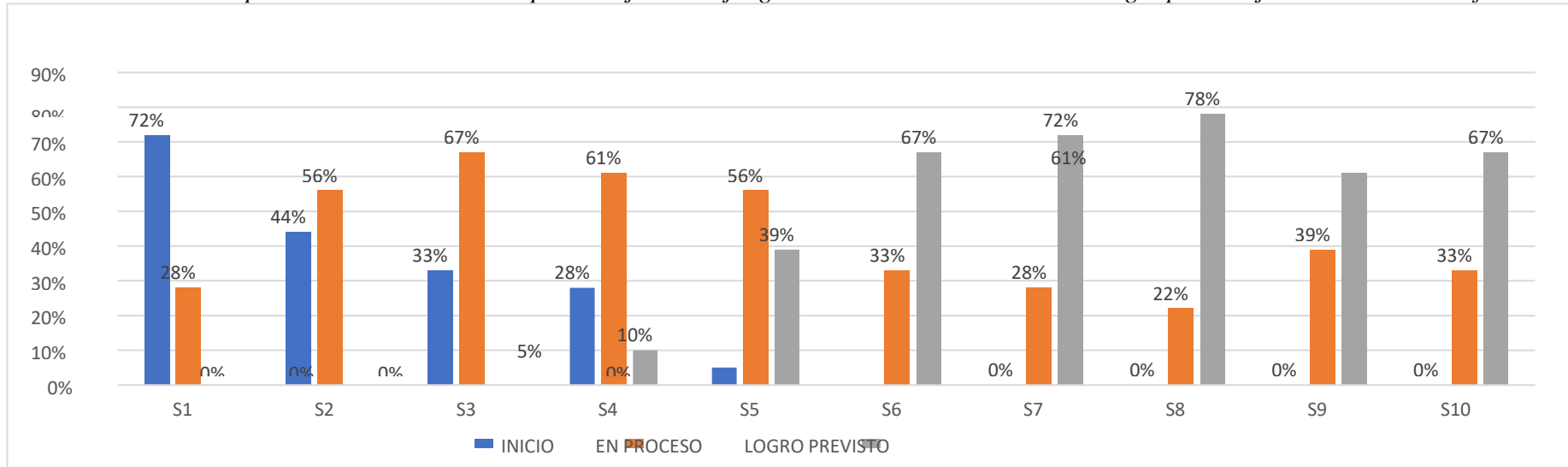
Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos de construcción como estrategia para mejorar la motricidad fina

Nivel	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10	
	f	%	F	%	F	%	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	13	72%	8	44%	6	33%	5	28%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
En Proceso	5	28%	10	56%	12	67%	11	61%	10	56%	6	33%	5	28%	4	22%	7	39%	6	33%
Logro previsto	0	0%	0	0%	0	0%	2	10%	7	39%	12	67%	13	72%	14	78%	11	61%	12	67%
Total	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada en abril, 2021

Figura 2

Resultados de la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos de construcción como estrategia para mejorar la motricidad fina



Fuente: Tabla 8

Los resultados de la tabla 8 y figura 4 se presenta la aplicación de sesiones de aprendizaje de los juegos de construcción como estrategia para mejorar la motricidad fina; en el cual se observa un avance progresivo de la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas, ya que hasta la sesión 6 la mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y proceso y a partir de la sesión 7 en adelante a mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel logro previsto. Esto evidencia la eficacia de la aplicación de los juegos de construcción para el desarrollo de la motricidad fina en conjunto con las sesiones de aprendizaje.

5.1.3. Evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P.

República del Perú, Sechura - Piura, 2021, a través de un post test, después de la aplicación de los juegos de construcción

Tabla 9

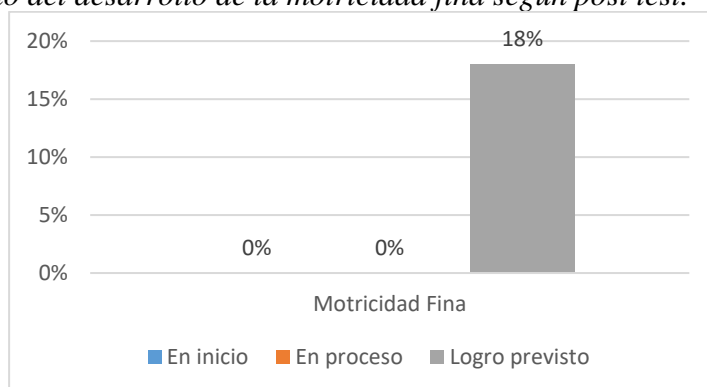
Resultados del gráfico de la variable de la motricidad fina después de la aplicación de la estrategia de los juegos de construcción

Nivel de Aprendizaje	fi	%
Logro previsto	18	100%
En proceso	0	0%
Inicio	0	0%
Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en abril, 2021

Figura 3

Resultado del desarrollo de la motricidad fina según post test.



Fuente: Tabla 9

Los resultados muestran el nivel del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura - Piura, 2021. Después de la aplicación de la estrategia lúdica donde el 0% de los estudiantes se situó en un nivel de inicio, un 0% en un nivel de proceso y un 100% en logro. Esto evidencia que los niños desarrollan su motricidad fina de manera eficaz gracias a la aplicación de los juegos de construcción.

5.1.4. Comparar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura – Piura, antes y después de la aplicación de los juegos de construcción.

Tabla 10

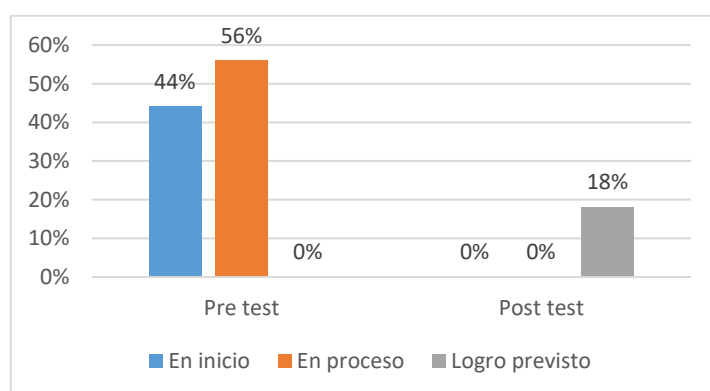
Resultado de desarrollo de la motricidad gruesa, Según pre test y post test.

Niveles	Test			
	Pretest		Posttest	
	Fi	%	Fi	%
Logro Previsto	0	0%	18	100%
En proceso	10	56%	0	0%
En Inicio	8	44%	0	0%
Total	18	100%	18	100%

Fuente: Lista de cotejo aplicada en abril, 2021

Figura 4

Resultado del desarrollo de la motricidad fina Según pre test y post test.



Fuente: Tabla 10

De la tabla 10 y la figura 4, según pre test y post test, los niños de 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura - Piura, 2021. El 44% de los estudiantes se situaron en un nivel de inicio este porcentaje se redujo 0% en el post test, del 56% en un nivel proceso el porcentaje mejoró a un 0%. De un 0% de niños que alcanzaron el nivel logro previsto en el pre test, el porcentaje mejoró al 100% en el post test. Esto significa que los niños no solo mejoraron en el desarrollo de su motricidad fina, sino

que el empleo de estrategias del juego de construcción favoreció significativamente en el desarrollo de la motricidad fina.

Contraste de hipótesis general

Determinar de qué manera los juegos de construcción facilitan el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P Republica del Perú, Sechura-Piura, 2021.

Tabla 11

Prueba de rangos con signos de Wilcoxon realizados con los datos del pre test y post test

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	18 ^b	5,00	70,00
	Empates	0 ^c		
	Total	18		

a. POS TEST < PRE TEST
b. POS TEST > PRE TEST
c. POS TEST = PRE TEST

Fuente: Lista de cotejo de niños de niños de 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021.

Tabla 12

Estadísticos de prueba de Wilcoxon

	POS TEST - PRE TEST
Z	-3,413 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001
c. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
d. Se basa en rangos negativos.	

Fuente: Lista de cotejo de niños de niños de 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021.

Interpretación:

La tabla 11 y 12, corresponde a la prueba de hipótesis con el método de Wilcoxon, donde se tiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.001, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. A partir de estos datos se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que los juegos de construcción desarrollan significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021.

5.2 Análisis de resultados

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos para el objetivo general que establece determinar de qué manera los juegos de construcción facilitan el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura-Piura, 2021., corresponde a la prueba de hipótesis con el método de Wilcoxon, donde se tiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.001, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. A partir de estos datos se acepta la hipótesis de investigación y se concluye que los juego de construcción desarrollan significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021.

Lo hallado concuerda con la investigación de Adonaire, F. y Vidaurre, G. (2019). Con su tesis: Juegos de construcción para estimular el desarrollo de la atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa San Lorenzo N° 11057 – JLO – 2019. Entre sus conclusiones afirma que los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir en que la aplicación de la estrategia de los juegos de construcción incide en el fortalecimiento de la motricidad fina debido a que se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$, que es menor a $\alpha=0.05$; razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

Así mismo, según Navarrete (2003) la motricidad fina es una función que coordina tanto los movimientos de los ojos de las manos y el pensamiento, para el desarrollo viso-motor es un proceso que comienza desde los primeros meses de vida, ya que se le debe prestar atención a este proceso el niño va a permitir lograr destrezas

que le ayudarán para el futuro. En tal sentido las técnicas grafoplásticas como una herramienta formidable para trabajar movimientos de precisión de las manos y dedos permite afirmar una relación directa con la motricidad fina.

Respecto al primer objetivo específico evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura - Piura, 2021, a través de un pre test, antes de la aplicación de los juegos de construcción los resultados arrojaron que el 44% de los estudiantes se situó en un nivel de inicio y un 56% en un nivel de proceso, alcanzando solo un 0% un nivel de logro en el desarrollo de la motricidad fina.

Este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación de Dorantes & Salas (2016), en la tesis de licenciatura, El juego de construcción y el desarrollo de la motricidad en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Huerto Infantil de Puerto Maldonado, 2019. Entre sus conclusiones afirma que los resultados datan que: El juego de construcción desarrolla la motricidad fina de manera satisfactoria en los niños de 5 años.

De la misma manera Bazaco (2011) indica que el niño desde los primeros meses de nacido va desarrollando la coordinación de sus movimientos, logrando la precisión necesaria de los mismos para realizar acciones cada vez más complejas, éstas se perfeccionarán cada vez que las repita, por lo tanto, es nuestra responsabilidad como maestras el brindar a los niños actividades que permita reforzar dichas habilidades.

En lo que se refiere al segundo objetivo específico aplicar los juegos de construcción para desarrollar la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura - Piura, 2021, se obtuvo como resultado después de la

aplicación de la estrategia lúdica donde el 0% de los estudiantes se situó en un nivel de inicio ,un 0% en un nivel de proceso y un 100% en logros.

Los resultados encontrados tienen concordancia con la tesis de Cutipa (2018) en la tesis de grado, Taller de Juegos como estrategia para posibilitar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.I. N° 482. distrito Gregorio Albarracín. Tacna. 2018. En sus conclusiones afirma que el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años requiere de un taller de juegos como estrategia. También Martín (2008) sostiene que el desarrollo de la motricidad fina es de gran valor porque es un elemento decisivo para que el niño logre habilidades, destrezas, en la escritura y en trabajos más complicadas, útil para el proceso educativo y su vida diaria, también juega un papel importante en el desarrollo de la inteligencia y el conocimiento, siendo de esta manera muy provechoso para estimularla a través de las técnicas grafoplásticas, entendidas estas como el medio que facilita el adiestramiento de los movimientos finos del cuerpo.

Respecto al tercer objetivo específico evaluar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021, a través de un pos test, después de la aplicación de los juegos de construcción, los resultados indican que gracias a la aplicación del juego de construcción existe una mejora respecto al desarrollo de la motricidad fina.

Los resultados obtenidos tienen cierta concordancia con la tesis de Ccora y Curasi (2019) en la tesis de licenciatura, El juego y la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Huerto Infantil de Puerto Maldonado, 2019.

En sus conclusiones afirma que según los resultados se demostró que, si existe una mejora significativa respecto al juego y su aplicación de la motricidad fina.

De la misma manera Martín (2008) indica que el desarrollo de la motricidad pasa por distintas etapas según la edad del niño, empieza desde los primeros movimientos espontáneos y descontrolados que surgen en los bebés hasta que logren la madurez necesaria, y realizar movimientos más controlados y precisos. De esta manera el niño alcanza mayor precisión en la medida que va creciendo, a su vez, requiere de una serie de estímulos cotidianos que le permitirán el desarrollo óptimo, es en este momento que el juego de construcción ayuda de manera excepcional en tal desarrollo.

En relación al cuarto objetivo específico comparar el nivel de la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura – Piura, antes y después de la aplicación de los juegos de construcción., los resultados arrojaron El 44% de los estudiantes se situaron en un nivel de inicio este porcentaje se redujo 0% en el post test, del 56% en un nivel proceso el porcentaje mejoró a un 0%. De un 0% de niños que alcanzaron el nivel logro previsto en el pre test, el porcentaje mejoró al 100% en el post test. Esto significa que los niños no solo mejoraron en el desarrollo de su motricidad fina, sino que el empleo de estrategias del juego de construcción favoreció significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P. Republica del Perú, Sechura - Piura, 2021.

Este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación de Rodríguez (2018) en la tesis de licenciatura, Taller de juegos para mejorar la coordinación motora fina en estudiantes de educación inicial, Otuzco 2018. En sus conclusiones afirma que se aplicó a los 20 niños y niñas de tres, cuatro y cinco años un pre test de coordinación

motora fina, resultando que el 90 % se encuentra en el nivel de no logrado y el 10 % en el nivel logrado, demostrando que los niños tienen una deficiencia para poder mejorar su coordinación motora fina.

También Abbadie (2000) menciona que cada una de las diferentes técnicas desarrolladas por la motricidad están basadas en el principio general de que el desarrollo de las complejas capacidades mentales de análisis, síntesis, abstracción, simbolización, entre otras, se logra solamente a partir del conocimiento y el control de la propia actividad corporal. De la misma manera los juegos de construcción requieren una serie de movimientos articulados y precisos para lograr realizar con éxito las actividades planteadas, de esta manera se convierten en un excelente mediador para obtener un producto de calidad, que es la mejora de la motricidad fina.

VI. Conclusiones

Se determinó que los juegos de construcción si facilitan el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura- Piura, 2021, la que se comprueba a través de la hipótesis con el método de Wilcoxon, donde se tiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida, la cual fue de 0.001, en comparación con el margen de error 0.05 (5%), por ende, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. Demostrando que los juegos de construcción permiten que el niño manipule su pulgar, picar sobre líneas trazadas, rectas y curvas, emitir sonidos onomatopéyicos, para una adecuada motricidad fina.

Se diseñó y aplicó un programa basado en los juegos de construcción para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.P República del Perú, Sechura-Piura, 2021, en el cual se observa un avance progresivo de la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas, ya que hasta la sesión 6 la mayoría de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y proceso y a partir de la sesión 7 en adelante a mayoría de los estudiantes se ubicaron en un nivel logro previsto. Evidenciando la eficacia de la aplicación de los juegos de construcción para el desarrollo de la motricidad fina en conjunto con las sesiones de aprendizaje.

Se evaluó de manera eficaz la motricidad fina en los niños 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura - Piura, 2021, mediante un pre test, donde se ubicó el 56% en proceso y el 44% en inicio. Es decir se concluye que los niños manifestaban problemas para la realización de movimientos precisos, coordinados y controlados con las zonas más distales del cuerpo, es decir manos y dedos.

Se evaluó el nivel del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años, después de la aplicación del juego de construcción, donde se ubicaron el 100% de los niños en un nivel de logro. Es decir el juego de construcción desarrolla la motricidad fina en los niños de 4 años desarrollando correctamente la coordinación de los movimientos musculares pequeños, sonidos onomatopéyicos, trabalenguas, líneas onduladas, trazos, para una adecuado coordinación motriz fina.

Se comparó el nivel de la motricidad fina a través de un pre test y post test, donde el 44% de los estudiantes se situaron en un nivel de inicio, donde se intervino a través de los juegos de construcción, demostrando en el post test que el 100% tuvieron un nivel de logro esperado. De esta manera se observa que los niños han logrado manipular el punzón, colocar botones, tener una adecuada coordinación fonética, gestual, para una ajustada motricidad fina acorde a su edad, que al principio no lograban tener.

Aspectos complementarios

En la presente investigación se comprobó que la aplicación de los juegos de construcción desarrolla la motricidad fina , es por ello que se recomienda seguir aplicando dicha estrategia para que los estudiantes sigan destacando en la coordinación de los movimientos musculares pequeños.

Académico:

Los educadores deberán dar a cabo prácticas motrices, con el objetivo de que los niños logren un mejor desenvolvimiento de sus habilidades motoras de las manos y los dedos, así mismo logren mejorías en su sistema motor fino.

Práctico:

A los PP.FF incentivar a sus niños al desarrollo de su motricidad fina , por medio de juegos y recursos didácticos que despierten su interés y motivación para la realización de movimientos motrices finos.

Referencias bibliográficas

- Andonaire, F., & Vidaurre, G. (2019). Juegos de construcción para estimular el desarrollo de la atención de los niños de 4 años de la Institución Educativa San Lorenzo N°11057 – JLO - 2019. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo. Obtenido de Universidad Cesar Vallejo:
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48933>
- Arias, F. (2015). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (Quinta ed.). Caracas: Episteme.
- Cammellas, M., & Perpinya, A. (2015). La Psicomotricidad en el Pre-escolar. (Primera ed.).
- Clementin, F. (2016). Los beneficios de los juegos de construcción para niños. Entre Ríos: Eres Mamá. Obtenido de <https://eresmama.com/beneficios-juegos-deconstruccion-para-ninos/>
- Delgado, J. (2015). Teoría de la observación, en Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales. Madrid: Síntesis.
- Delgado, J. (26 de Diciembre de 2020). 10 juguetes de construcción perfectos para estimular las habilidades infantiles. Obtenido de Etapa Infantil:
<https://www.etapainfantil.com/juguetes-construccion-ninos>
- Domínguez, S. (2019). Psicomotricidad fina en estudiantes de 4 años del nivel inicial del colegio 14354 -Meseta Andina, distrito de Frías, provincia de Ayabaca, Piura 2019. Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles

de Chimbote, Piura. Obtenido de ULADECH CATÓLICA:

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/20250>

Dorantes, K., & Salas, W. (2016). Estrategias de aprendizaje para el desarrollo de la Psicomotricidad fina en los niños y niñas de primer nivel del C.E.I. Barbula I Municipio

Naguanagua estado Carabobo. Uiversidad de Carabobo, Ecuador, Bárbula - Venezuela. Obtenido de

<http://www.riuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/123456789/3582/3/12536.pdf>

Duque, J., & Montoya, N. (2015). Estrategias para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de la I.E. Soleira. Tesis de pregrado, Corporación Universitaria Lasallista, Caldas, Colombia.

Gahona, V. (2017). La motricidad fina y su incidencia en la pre-escritura de las niñas y niños del primer año de educación básica, de la Escuela Fiscal Miguel Riofrio N° 2 de la ciudad de Loja. Tesis de licenciatura, Universidad de Loja, Loja, Ecuador.

Guevara, M. (2015). Las técnicas grafoplásticas y su incidencia en la motricidad fina en los niños y niñas de preparatoria, primer grado de educación básica del Centro Educativo La Habana de la ciudad de Quito. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja.

Hernández, L., & González, S. (2014). El proceso de investigación científica. . Madrid. Obtenido de

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliocauladechsp/detail.action?docID>

=3 192826. I.E.P. República del Perú. (2021). Nómina de matrícula.
Sechura, Piura: P.E.I.

Maguiña, R. (2015). Semejanzas, diferencias y complementariedad de las perspectivas metodológicas cuantitativas y cualitativas y su aplicación a la investigación asministrativa.Córdova: El Cid Editor | apuntes.

Martínez, G. (2018). Estrategias motrices finas y su influencia en el desarrollo de la escritura de los niños y niñas de primer grado de educación de la I.E.Jose Idelfonso Coloma - Marcavelica. Marcavelica, Sullana. Obtenido <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/3982>

Mesonero, A. (2015). Psicología del desarrollo y la educación en la edad escolar. España: Uno.

Mesonero, A. (2016). Psicología del desarrollo y la educación en la edad escolar. España: EdiUno.

Ministerio de Educación. (2014). La hora del juego libre en los sectores Guía para educadores deservicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Lima, Perú: Navarrete.

Ministerio de Educación. (2016). Currículo de educación inicial. Iquito, Ecuador : El telégrafo.Morrison, G. (2014). Educación infantil. . Madrid – España: Pearson educación. S.A.

Ortega, R. (2015). el juego infantil y la construcción social del conocimiento. Alfar. Silla.

- Ospina, M. (2017). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar. Universidad del Tolima.
- Pérez, R. (2018). Psicomotricidad. Desarrollo psicomotor en la infancia. España: NetBiblo, S.L.
- Picuasi, M., & Quiroz, M. (2015). Deficiencia en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús de la Ciudad de Ibarra propuesta alternativa. Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica del Norte, Ecuador.
- PISA. (2016). Estar mal no es lo mismo que estar peor. Perú. Obtenido de <http://peru21.pe/opinion/peru-pisa-estar-mal-no-lo-mismo-que-estar-peor-2160454>
- Rodríguez, T. (2016). Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la Escuela Particular Mixta Gandhi del Recinto Olón en la Provincia de Santa Elena. Tesis de pregrado, Universidad Estatal Península de Santa Elena., Manglaralto, Ecuador.
- Rodríguez, Z. (2014). Estimulación de la lectoescritura en los niños. Lima, Perú: San Marcos.
- Rovati, L. (2016). Los juegos de construcción y sus beneficios. Madrid- España: Narcea S.A.
- Ruiz, F. (2010). Los juegos en la motricidad infantil. Barcelona-España: Inde Publicaciones.

Strachey, J. (2014). Obras completas de Sigmund Freud. El creador literario y el Fantaseo. BuenosAires: Amorrortu .

Tamayo., & Tamayo. (2016). El proceso de investigación científica (Cuarta ed.). México: Limusa.

Ventura, Y. (2018). Programas de juegos de construcción y la capacidad de creatividad en los niños de 5 años de una Institución Educativa de Chota. Tesis de pregrado, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/1611>

Vigotsky, L. (2008). Pensamiento y Lenguaje. . Buenos Aires Argentina: La Pléyade.

Anexos

Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Lista de Cotejo: Nivel de la motricidad gruesa

DATOS INFORMATIVOS

1. Estudiante:
2. Edad:
3. Fecha de la aplicación:

Dimensión/ Ítems	Categoría	
	Si	No
Dimensión 1: Coordinación viso-manual		
1. Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen.		
2. Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja.		
3. Coloca botones pequeños en una botella		
4. Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva		
Dimensión 2: Coordinación fonética		
5. Repite sonidos onomatopéyicos de los Animales		
6. Repite trabalenguas realizadas en el aula		
7. Articula de manera adecuada palabras Compuestas		
8. Entona una canción de 2 párrafo		
Dimensión 3: Coordinación gestual		
9. Agita ambas manos al mover los pañuelos		
10. Abre y cierra las manos simultáneamente.		

Fuente: Elaboración propia

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Javier Segundo Silva Camero
 1.2. Grado Académico: Maestría
 1.3. Profesión: Docente
 1.4. Institución donde labora: I.E Señor de los Milagros
 1.5. Cargo que desempeña: Sub-Director
 1.6. Denominación del Instrumento: Lista de Cotejo de los juegos de construcción para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años
 1.7. Autor del Instrumento: Milly Mary Fiestas Eche
 1.8. Carrera: Educación

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento:

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable: El juego de construcción							
Dimensión 1: Lúdica							
1- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	x		x		x		
2- Utiliza objetos con precisión, manipulando bloques de diferentes tamaños, formas y colores, mediante el juego.	x		x		x		
3- Reproduce y construye patrones con objetos de acuerdo al color, la forma, tamaño o la longitud.	x		x		x		
4-Siente interés al agrupar colecciones de objetos según sus	x		x		x		

Evidencias de validación de Instrumento

particularidades tomando el control de sus dedos y manos.							
Dimensión 2: Cognitiva							
4- Reproduce y construye patrones de objetos con base a un atributo desarrollando la coordinación por medio del juego.	x		x		x		
5- Cuenta colecciones de bloques a través de sus saberes previos para desarrollar los movimientos de su mano.	X		x		X		
6- Realiza movimientos coordinados ojo y manos por medio bloques de diferentes colores.	x		X		x		
Dimensión 3: Emocional							
7- Manipula correctamente diversos materiales utilizados como tijeras, cartón, lápiz.	X		x		X		
8- Descubre y experimenta de manera individual o grupal el uso de juegos mediante movimientos.	X		X		X		
Variable: La motricidad fina							
Dimensión 1: Coordinación visomanual							
9- Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen.	x		X		x		
10- Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja.	X		x		X		

11- Coloca botones pequeños en una botella.	X		X		X		
12- Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva.	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación fonética							
13- Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.	X		X		X		
14- Repite trabalenguas realizadas en el aula.	X		X		X		
15- Articula de manera adecuada palabras compuestas.	X		X		X		
16- Entona una canción de 2 párrafo.	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación gestual							
17- Agita ambas manos al mover los pañuelos.	X		X		X		
18- Abre y cierra las manos simultáneamente.	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Firma

Silva Camero, Javier Segundo

DNI Nº 02779189

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Juan Juarez Rosario
- 1.2. Grado Académico: Maestría
- 1.3. Profesión: Docente
- 1.4. Institución donde labora: I.E San Martín de Porres-Plura
- 1.5. Cargo que desempeña: Director
- 1.6. Denominación del Instrumento: Lista de Cotejo de los juegos de construcción para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años
- 1.7. Autor del Instrumento: Milly Mary Fiestas Eche
- 1.8. Carrera: Educación

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento:

Nº de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Variable: El juego de construcción							
Dimensión 1: Lúdica							
1- Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	x		x		x		
2- Utiliza objetos con precisión, manipulando bloques de diferentes tamaños, formas y colores, mediante el juego.	x		x		x		
3- Reproduce y construye patrones con objetos de acuerdo al color, la forma, tamaño o la longitud.	x		x		x		
4-Siente interés al agrupar colecciones de objetos según sus	x		x		x		

particularidades tomando el control de sus dedos y manos.							
Dimensión 2: Cognitiva							
4- Reproduce y construye patrones de objetos con base a un atributo desarrollando la coordinación por medio del juego.	x		x		x		
5- Cuenta colecciones de bloques a través de sus saberes previos para desarrollar los movimientos de su mano.	X		x		X		
6- Realiza movimientos coordinados ojo y manos por medio bloques de diferentes colores.	x		X		x		
Dimensión 3: Emocional							
7- Manipula correctamente diversos materiales utilizados como tijeras, cartón, lápiz.	X		x		X		
8- Descubre y experimenta de manera individual o grupal el uso de juegos mediante movimientos.	X		X		X		
Variable: La motricidad fina							
Dimensión 1: Coordinación visomanual							
9- Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen.	x		X		x		
10- Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja.	X		x		X		

11- Coloca botones pequeños en una botella.	X		X		X		
12- Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva.	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación fonética							
13- Repite sonidos onomatopéyicos de los animales.	X		X		X		
14- Repite trabalenguas realizadas en el aula.	X		X		X		
15- Articula de manera adecuada palabras compuestas.	X		X		X		
16- Entona una canción de 2 párrafo.	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación gestual							
17- Agita ambas manos al mover los pañuelos.	X		X		X		
18- Abre y cierra las manos simultáneamente.	X		X		X		

Otras observaciones generales:



Firma

Juaner Rosario, Juan

DNI N° 02833098

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
"Año de la Universalización de la Salud"

Piura, 05 de septiembre 2021

OFICIO N° 218-3020-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
Justina Querevali Tenoche,
Directora de la I.E. "República del Perú"
Presente.-

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Fiestas Eche Mill Mary**, con código de matrícula N° **0807181118**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quien ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "**El juego de construcción como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de educación inicial de 4 años de la I.E.P. República del Perú, Sechura - Piura, 2021**", durante los meses de setiembre y octubre del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en relación a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,




Lic. Justina Querevali Tenoche
PROFESORA



C.D. - Dirección Académica - Zona Administrativa No. 1



Formatos de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACION (PADRES)

Título del estudio:

El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Pollaco Salitra-Morropón 2021.

Investigador (a): Rosa Ramos Nevado

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo de la competencia matemática resuelve problemas de cantidad en los niños de 5 años de la I.E 1273 Pollaco Salitra-Morropón 2021.

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

La presente investigación informará sobre los beneficios de la misma en referencia al nivel de desarrollo de la Competencia matemática resuelve problemas de cantidad, tanto a nivel general como en sus dimensiones: comparación, seriación y numeración. Así mismo se realizará una base de datos de esa variable.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Por medio de videollamadas
2. Por medio de whatsapp

Riesgos (Si aplica)

Esta investigación no tiene ningún riesgo ,sin embargo su hijo(a) se podría sentir incomodo con las preguntas relacionadas a conocer si como contribuyen los padres en el desarrollo de su aprendizaje. En esta situación su hijo(a) puede decir si quiere o no contestar estas preguntas no viéndose de ninguna manera afectado ,además, tiene el derecho de no continuar seguir contestando el cuestionario si no quiere continuar.

Beneficios:

Describir el nivel de desarrollo de la Competencia matemática resuelve problemas de cantidad y en el caso de encontrar dificultades ayuda a los estudiantes a resolverlas mediante el juego como estrategia de aprendizaje.

Costos y/o compensación: (si el investigador crea conveniente)







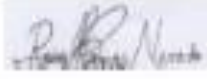
La investigación es de cero costos así que no afectara en la economía de los padres.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio

Santos Villegas, Sandra	
Silva Vilcherrez Jhonatan	
Valencia Calderon Nilver	
Quintero Rodriguez Isanel	
Juarez Saucedo, Martin	
Maldonado Perez, Miguel	
Suarez Leon, Leonardo	
Panta Rueda Fabiana	
NOMBRES Y APELLIDOS INVESTIGADOR	FIRMA
Ramos Nevado, Roza	

Fecha: 16-10-2021

VACHETEZ JUAREZ, ROSAMA	
Juarez Elias, Janet	

Pantallazos de la tabulación de los datos

Autoguardado | MILLY_BASECOMPLETA_2021 (2) - Vista protegida | P174243704 (Codarlupo Zavala, Angie Vanesa)

Archivo Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Ayuda | Comentarlos Compartir

VISTA PROTEGIDA Tenga cuidado: los archivos de Internet pueden contener virus. Si no tiene que editarlo, es mejor que siga en Vista protegida. | Habilitar edición

X8 | fx 2

Entre 0,7-0,9, el instrumento es bueno;
Entre 0,6-0,5, el instrumento es pobre; y si
< 0,5, no es aceptable

Variación total 2,177777778 Suma 0,8555556

KR-20 RICHARDSON 0,63354

POST TEST												
Nº	ITEMS	Dimensiones de Coordinación visomanual				Dimensiones de Coordinación Fonética				TOTAL		
		1	2	3	4	5	6	7	8			
1	CHRISTIANO PEDRAZUELO	2	0	2	2	6	2	0	2	2	4	16
2	MORETO ZAVALA, MARITZA	2	2	2	2	8	2	2	2	8	2	20
3	ESPINOZA VALDIVIAVE IVY	0	2	2	2	6	2	2	0	6	2	16
4	MONTAÑO SUAREZ ABEN CARBALLO	0	2	2	2	6	2	0	2	2	2	16
5	CEPERO, GINA	2	2	2	0	6	2	2	2	8	2	18

BASE DE DATOS | RESUMEN | FICHA TECNICA

Referencias circulares

22°C | 8:30 p. m. | 2/05/2022

Evidencias de las sesiones desarrollados

EVIDENCIAS:



Sesiones de aprendizaje

Sesiones de aprendizaje Juegos de construcción

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS GENERALES

Institución Educativa:

Edad:

Fecha de aplicación:

Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: JUEGO CON EL CÍRCULO Y EL CUADRADO

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	GEOMETRÍA	Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo y rombo.	Identifica semejanzas y diferencias entre objetos: observando, saboreando, oliendo, tocando y los diferencia.
C.	EXPRESION Y APRECIACION GRAFICO PLASTICA	Utiliza adecuadamente diversos materiales ,propios de la expresión plástica y otros recursos del medio.	Explora y utiliza témperas, plastilina, algodón, lija, etc., para desarrollar su expresión plástica; con cuidado.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Actividades permanentes de entrada	- Acciones de rutina.	
	Utilización libre de los sectores	- Acciones de rutina.	
DESA	Despertando el interés	- se les muestra 2 galletas una en forma de círculo y otra cuadrada.	
	Recuperación de saberes previos	- ¿Qué son? ¿dónde las han visto? ¿qué forma tiene cada una? ¿son iguales?	
	Planteamiento del conflicto	- ¿cómo se llaman estas formas?	

R R O L L O	cognitivo		
	Presentación del tema	- El círculo y el cuadrado	
C I E R R E	Construcción del aprendizaje	- la maestra presenta al círculo y al cuadrado, realizamos el juego del adivinador y con los ojos vendados los niños tendrán que tocar e identificar que objeto es el que se encuentra en la caja negra y luego mostrar a sus compañeros un objeto a la vez (en la caja se pone diversos objetos como: platos, monedas, tapas, Cd, cuadros, marcos de fotos, tarjetas, fichas etc. - Luego a cada niño se le proporciona dos bloques I los haga rodar, ¿cuál rueda y cuál no? ¿por qué? Concluimos diciendo las diferencias entre estas dos formas pasando el dedo por sus contornos.	Caja y objetos planos
	Aplica lo aprendido	- Se proporciona paletas para que los niños confeccionen un cuadrado.	
	Evaluación	- En la figura de un carro pegan las siluetas de círculo y cuadrado según corresponda.	
	Metacognición	- ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad?	
Actividad gráfico plástico	<p>Motivación: Juguemos a adivinar:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Tengo cuatro lados iguales tengo esquinas</p> <p>¿quién soy?</p> </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Soy una línea curva, curva cerrada</p> <p>¿quién soy?</p> </div> </div> <p>- Se explica la técnica a desarrollar modelado y aplastado. Desarrollo: En la silueta de una mariposa completan con círculos de colores primarios modelando pequeñas bolitas de plastilina y aplastándolas en las alas según convenga. Evaluación: Exponen y valoran sus trabajos.</p>	Sketch book Plastilina	

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS GENERALES

11. Institución Educativa:
12. Edad:

13. Fecha de aplicación:

14. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: RECONOZCO LOS COLORES BÁSICOS

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMERO Y OPERACIONES	UTILIZA expresiones simbólicas, técnicas y formales de los números y las operaciones en la resolución de problemas.	Identifica semejanzas y diferencias en personas y objetos.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMENTOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	- Saludo a Dios.	Sector del aula
	Utilización libre de los sectores	- Elegimos un sector del aula y realizamos juego libre en grupo - Ordenamos	
D E S A R R	Despertando el interés	- Jugamos a taparnos los ojos con las manos.	
	Recuperación de saberes previos	- ¿qué ocurre cuando te tapas los ojos? ¿para qué sirven los ojos? ¿cómo los cuidamos? ¿qué podemos hacer sino miramos bien?	
	Planteamiento del conflicto cognitivo	- ¿qué colores vemos en el aula?	

O L L O	Presentación del tema Construcción del aprendizaje	<p>- Con mis ojos veo los colores primarios.</p> <p>- La maestra les presenta 3 lápices grandes (hechos de cartulina en tubo) de colores rojo, azul y amarillo, cada uno se presenta e indica en que objetos los podemos encontrar.</p> <p>- Luego cada color les dice una rima y les pide que observen en el aula objetos y los traigan y los coloquen en la caja correspondiente.</p> <p>ojo, ojito el rojo, rojito.</p> <p>azul, azul brillo, brillo en el yo soy el baúl hay amarillo a l g o a z u l</p> <p>- Identifican los colores básicos en el franelógrafo clasificando siluetas.</p>	Lápices de cartulina de colores Cajas, cada una de un color básico Siluetas Ficha Crayolas
C I E R R E	Aplicación del aprendizaje Evaluación Metacognición	<p>- se proporciona una ficha de cuadro de una entrada para que coloreen según las figuras y el color indicado.</p> <p>- Cada niño realiza su auto evaluación.</p> <p>- ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gusto? ¿en qué tuviste dificultad?</p>	

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: Conociendo mi cara

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autó- noma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Formamos antes de ingresar al aula - Se realiza la oración diaria - Se controla la asistencia y recordamos los acuerdos de convivencia. 	Siluetas Carteles
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Mediantelacanción: Micarita Mi carita redondita Tiene ojos y nariz Y también boquita Para hablar y sonreír Con mis ojos veo todo Con mi nariz hago achis Con mi boca como todo Rica cancha de maíz - Iniciamos el diálogo para que exprese lo que tiene en su cara, en numeramos en un papelote y luego preguntamos a los niños y niñas, ¿Qué pasaría si no tuviéramos ojos, nariz, boca, etc.? - Pediremos a los niños que se ubiquen en parejas para jugar a tocarse unos a los otros la parte de su cara como si estuvieran mirándose a un espejo - Luego formaremos grupo de trabajo y les daremos papelotes para que identifiquen y dibujen su cara y las completen con sus partes respectivamente. 	Plumones Goma Papelotes Hojas Colores o crayolas

	<ul style="list-style-type: none">- Dialoga acerca de la importancia y cuidado de nuestra cara.- ¿Cómo debemos asearnos?, ¿Cómo debemos cuidarlo?, ¿Cómo debemos comunicarnos a través de otras expresiones de la cara?	
Cierre	<ul style="list-style-type: none">- Selecciona y dibuja las caritas de 4 niños y niñas según su expresión coloca su nombre.	

SESION DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: Jugando con mi tronco

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Formamos antes de ingresar al aula - Se realiza la oración diaria - Los niños en el patio juegan Simón Dice; que se toquen el pecho, que se toquen la espalda. 	Siluetas Carteles
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué parte de su cuerpo se han tocado?, ¿a qué parte del cuerpo pertenece?, ¿Qué partes están delante?, ¿qué parte están detrás?, ¿saben que hay dentro del tronco? - La profesora les reforzará mostrando láminas para que conozcan las partes del tronco y diciéndoles que el tronco tiene tres partes: pecho, abdomen y espalda y que nuestro tronco protege nuestros órganos internos como el corazón, pulmones, sistema digestivo y riñones, etc. Que se encuentran dentro de él y que debemos cuidarlo. - Luego realizaremos preguntas a los niños y sus respuestas se copiarán en un papelote para elaborar un pequeño texto: - Nuestro Tronco - ¿Cuántas partes tiene? - ¿Cuáles son? - ¿Cuáles están adelante? - ¿Cuáles están detrás? - ¿Qué órganos están dentro de él? 	Plumones Goma Papelotes Hojas Colores o crayolas
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se le proporcionará una hoja a los niños con las partes del tronco y los nombres se les leerá, para que ellos unan las partes del cuerpo con el nombre correspondiente. 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 5







I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: Descubro la naturaleza con mis sentidos

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autó-noma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
Inicio	<p>- Se iniciará motivando a los niños, con una canción realizada en un papelote con texto icono – verbal</p> <p>Del salón</p> <p>yo te  tu me  dices como esta el día hoy si  el  ha salido o la  v lo tapo si la  cae eso lo sabré yo</p>	<p>Siluetas</p> <p>Carteles</p> <p>Plumones</p> <p>Goma</p> <p>Papelotes</p> <p>Hojas</p>
Desarrollo	<p>- Se forman grupos de 5 niños y niñas a cada uno se le entrega vasos descartables con tapa, etiquetas para dibujar o pegar, figuras de ojos, nariz, oreja, mano, boca en la parte externa de cada baso.</p> <p>- Luego en cada uno de ellos echaremos elementos u objetos para oler, gustar, oír, ver y tocar, los niños utiliza sus sentidos para experimentar, escuchando como suena el vaso, como huele a través de la tapa, mirando por el agujero de la tapa saboreando y tocando por encima de la tapa.</p>	Colores o crayolas
Cierre	<p>- Comenta sobre la actividad realizada, explicando lo que vivenciaron.</p> <p>- Agradecen a Dios por darnos sentidos</p> <p>- En casa dialogan con sus padres acerca de la importancia de los sentidos</p> <p>- Traer materiales para la otra clase, que nos permitan experimentar con el sentido del tacto.</p>	

SESION DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: Experimento con mis manitos

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autó- noma en los que expresa sus emociones, ex- plorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se les preguntara a los niños ¿quienes dialogaron con sus padres sobre la importancia de los sentidos. - Salen voluntariamente a compartir lo que conversaron con sus padres. - Se les indicará a los niños que utilizaremos los materiales que se les pidió en la clase anterior, se empezará a mostrar y nombrar, clasificando los materiales como son; lija, tela, papel de lustre, periódicos, esponja, piedras, papel higiénico, cartón. 	Siluetas Carteles Plumones Goma Papelotes
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se coloca en diferentes lugares del aula para que los niños y niñas busquen en diferentes lugares, tratando de discriminar las texturas de los objetos con el tacto. - Se les preguntara a los niños y niñas sobre las diferentes texturas que han sentido al tocar los objetos que han encontrado; ¿Qué textura tiene la esponja?, ¿como se llaman los objetos que tienen textura áspera?, ¿cuales son los objetos que son duros?, ¿cuales son los rugosos?...etc. - Luego se tocan la ropa, zapatos, cabello manifestando ¿que tipo de superficie encuentran?, hacen lo mismo en parejas manifestando las características de la superficie. - Se refuerza el aprendizaje explicando a los niños y niñas que el sentido del tacto esta presente en todo nuestro cuerpo mediante la piel, pero donde se encuentra mas desarrollado es en nuestras manos, ya que con ellos podemos acariciar, golpear, agarrar, sobar... etc.? 	Hojas Colores o crayolas

Cierre	- En casa iras en busca de toda clase de texturas por diferentes lugares tocando con los dedos, las superficie de los objetos y muebles tratando de diferenciar claramente, las texturas, compartiendo con tus padres	
--------	---	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: Degustando los sabores

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se realiza el juego La gallina traviesa, donde el niño le vamos a vendar los ojos y probaran diferentes tipos de alimentos y objetos, para que ellos adivinen de que se trata. - Creamos una canción acerca de los sabores. 	Siluetas Carteles
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Observa atentamente todos los alimentos que hay sobre la mesa, y se les hará las siguientes preguntas; ¿saben sus nombres?, ¿los han comido anteriormente?, ¿a que saben? - Luego con esos alimentos realizaremos experimentos agrupándolos como dulces, salados y amargos. - Los niños y niñas probaran cada uno de los alimentos que hay en la mesa saboreándolos lentamente para que puedas sentir bien su sabor y se les hará las siguientes preguntas; ¿Puedes reconocer lo que estas comiendo?, ¿Tiene los mismos sabores los alimentos que están probando?, ¿Cuál de todos es mas rico? - Los alumnos discriminaran diferentes sabores y los agruparan, por sabor; dulce y salado - Reforzamos el aprendizaje explicándoles la importancia del sentido del gusto y que con ellos podemos sentir los sabores de los alimentos. 	Plumones Goma Papelotes Hojas Colores o crayolas
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Comentan lo que sintieron al probar diferentes sabores. - Comparte con sus padres en casa, de estas experiencias, solicitándoles traer materiales para el día siguiente; vinagre, perfume, algodón 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II.- DENOMINACION: IDENTIFICA EL ORDEN 1° - 2° Y 3°

ÁREA	ORGANIZADORES Y/O DOMINIO	CAPACIDAD	INDICADORES DE DESEMPEÑO
M.	NÚMERO Y OPERACION ES	REPRESENTA situaciones que involucran cantidades y magnitudes en diversos contextos.	Construye sucesiones de personas u objetos identificando el orden de cada uno: primero, segundo, tercero, primero y último, describiendo las ubicaciones con sus propias palabras.
C.	COMPRESION ORAL	ESCUCHA ACTIVAMENTE mensajes en distintas situaciones de interacción oral.	Utiliza su cuerpo, la voz, el gesto como soporte expresivo para comunicarse.

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN:

MOMEN TOS	PROCESO DE LOS MOMENTOS	DESARROLLO DE LOS PROCESOS PEDAGÓGICOS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
		(ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS)	
I N I C I O	Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> - Nos formamos - Saludamos a Dios. - En cada fila identificamos ¿quién está primero y quién último? - Actualizan cartel 	Carteles
	Utilización libre de los sectores	<ul style="list-style-type: none"> - Acciones de rutina. 	Sectores
D E S	Despertando el interés	<ul style="list-style-type: none"> - Mostramos una lámina. 	Lámina
	Recuperación de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué están haciendo los animales? - ¿Todos corren juntos? ¿cómo van? 	

C I E R R E	Aplica lo aprendido	<p>Actividad gráfico – plástica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación: ¿Quiénes saben que hay en estos sobres? - Necesito que entre todos armen estos rompecabezas - Desarrollo: Arman grupalmente un rompecabezas hecho de una lámina educativa. - Nominamos a cada grupo según vaya terminando su trabajo: Primeros: marineros Segundos: Rey del mundo Terceros: Hombres de acero - Exponen sus trabajos - Evaluación: Sale el grupo que terminó primero y describe su trabajo (figura) lo mismo hará el segundo grupo y el tercero. 	trabajo Crayolas Sobres Rompeca- bezas
	Evaluación	- Exponen sus trabajos y coevalúan	
	Metacognición	- ¿qué aprendimos hoy? ¿qué fue lo que más te gustó? ¿en qué tuviste dificultad?	

SESION DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: Reconociendo sonidos

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se motivará a los niños y niñas la canción Mi cara pequeña Yo tengo una cara pequeña con ojos, pestañas y cejas con una nariz, boquita feliz y dos orejas muy lindas. - Se les hará las siguientes preguntas; ¿Qué nos dice la canción?, que partes nombra, ¿Qué utilizamos para poder escuchar? - Luego se les pedirá que se tapen los oídos y la docente ara ruido y hablara algunas frases, para luego preguntarles si escuchaban claro con los oídos tapados. 	Siluetas Carteles Plumones Goma Papelotes Hojas
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se formaran tres grupos y se les entregara a un grupo cucharas de metal, al otro cucharas de plástico y al último grupo silbatos, uno por uno los grupos aran sonar lo que se les entrego. - Los niños y niñas reconocerán los diferentes sonidos y responderán las preguntas que la profesora les hará sobre los que han experimentado con los materiales que se les entrego; ¿Qué tipo de sonidos han emitido?, ¿Son iguales a los sonidos del otro grupo?, ¿Cuál emite sonidos suaves y cual sonidos fuertes? - Se consolida el aprendizaje explicando a los niños que nuestros oídos captan sonidos del mundo que nos rodea, los escuchamos pero no los podemos ver porque los sonidos son vibraciones que viajan por el aire que son recibidas por las orejas y los escuchamos a través del oído. - Se les entregará siluetas a cada grupo para que asocien los sentidos con un elemento. 	Colores o crayolas

Cierre	- Comenta y dibuja en casa los órganos de los sentidos	
--------	---	--

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: Donde van nuestros alimentos

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se entona la canción Los alimentos - Mediante las siguientes interrogantes; ¿Qué hemos cantado?, ¿Por donde entran los alimentos?, ¿Qué pasa cuando tenemos los alimentos en la boca?, ¿Dónde crees que van los alimentos? 	Siluetas Carteles Plumones
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños Conocen el funcionamiento del aparato digestivo en una maqueta donde se les explicará como funciona nuestro aparato digestivo: desde que ingresan los alimentos a la boca, la forma correcta de masticar los alimentos, el recorrido que hace para llegar al estomago, hasta llegar al proceso de absorción de los alimentos y como nuestro cuerpo separa las vitaminas y proteínas para distribuirlo por el cuerpo, y elimina lo que no sirve a través de las heces. - Se formaran grupos, para que construyan el sistema digestivo, haciendo uso de siluetas, luego lo decoran haciendo uso de material gráfico plástico, para que finalmente explicara el trabajo realizado 	Goma Papelotes Hojas Colores o crayolas
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Comenta con sus padres sobre la importancia de conocer nuestro sistema digestivo. 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II.- DENOMINACION: Jugando con las figuras geométricas: el círculo

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.
MATEMATICA	Número, relaciones y funciones	- Identifica objetos y sus características perceptuales: color, forma.	- Agrupa objetos de acuerdo a un criterio propio - Agrupa correctamente objetos de acuerdo a criterios dados: color, forma y textura

III. PROCESO DIDÁCTICO

FASES	PROCESO DE LOS MOMENTOS	ACTIVIDADES ESTRATEGICAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación - Rescate de saberes previos 	<ul style="list-style-type: none"> - La docente motivará con una actividad en el patio. - Correrán en forma libre luego formarán un círculo cogidos de la mano. Se repite 3 o más veces. - Luego caminarán sobre la línea pintada del círculo. - Responde a las preguntas ¿sobre qué están caminando? ¿Qué objetos de su entorno se parece a esta figura? 	Patio con un círculo pintado en el suelo

PROCESO	- Nuevo conocimiento	<p>- En el aula catamos la canción</p> <p>El círculo Redondo, redondo Como una ruedita Redondo, redondo No tiene esquinitas ¿QUIEN SOY?</p>	Canción n texto no verbal
	- Construcción de aprendizaje	<p>- Usando bloques lógicos buscan y clasifican los que son círculo, a pedido de la docente juegan con él, lo levantan, colocan en la frente, lo sostienen con la barbilla y pecho, etc.</p> <p>- Buscan y señalan objetos parecidos en el aula</p> <p>- Pegan siluetas de círculos dentro un círculo grande en papelote</p> <p>- En su hoja de trabajo, llenan de puntos dentro del círculo, utilizando la técnica de dátilo – pintura.</p>	Bloque lógicos Objetos del aula Hojas temperas
FINAL	<p>- Recuento de lo aprendido</p> <p>- Aplicación de lo aprendido en otra situación</p>	<p>- Recortan ilustraciones que tengan forma de círculo y los pegan en su cuaderno.</p> <p>- Respeta el trabajo de sus compañeros.</p> <p>- Tarea para casa decorar el círculo</p>	Revistas, goma, hojas

SESION DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa:
- 1.2. Edad:
- 1.3. Fecha de aplicación:
- 1.4. Nombre de la Investigadora: Milly Fiestas Eche

II. DENOMINACION: Cómo recorre la sangre en mi cuerpo

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma en los que expresa sus emociones, explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.

III. PROCESO DIDÁCTICO

M	Actividades estratégicas de aprendizaje	Material
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se iniciará la actividad proponiendo a los niños y niñas el juego del médico y con la manguera y el embudo que han traído construiremos un estetoscopio para escuchar los latidos del corazón. - Escucharan los latidos del corazón en estado de reposo, luego se les pedirá que salten u corran en su espacio, y se les pedirá a los niños que vuelvan a escuchar los latidos de su corazón y se les preguntara; ¿Qué paso?, ¿Cómo sonaba el corazón antes de correr? 	Siluetas Carteles Plumones Goma Papelotes
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - En una maqueta se demostrará el recorrido de la sangre por nuestro cuerpo, luego se les explicara las parte que componen nuestro sistema circulatorio, para que conozcan la importancia que cumple el corazón - Realiza en forma grupal, técnicas grafico plásticas pegando serpentina en un papelote donde esta dibujado el sistema circulatorio. 	Hojas Colores o crayolas
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - En tu casa usa el estetoscopio de embudo para escuchar los latidos del corazón de tus familiares - Dibuja con ayuda de tus padres lo aprendido hoy. 	

TURNITIN_EMPASTADO_MILI ECHE_2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

0%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4%

Excluir bibliografía

Activo