



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LOS JUEGOS MOTORES PARA MEJORAR LA
COORDINACIÓN VISO MANUAL EN LOS NIÑOS DE 3
AÑOS DE LA I.E.P JARDÍN PINCELADAS DE COLOR,
CASTILLA-PIURA, 2020.**

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

AUTOR

**MANCHAY PINTADO, HAIDEE MARILENI
ORCID: 0000-0002-4564-8981**

ASESOR

**VELASQUEZ CASTILLO NILO ALBERT
ORCID: 0000-0001-7881-4985**

PIURA – PERÚ

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Manchay Pintado, Haidee Marileni

ORCID: 0000-0002-4564-8981

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

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID: 0000-0001-7881-4985

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

MIEMBRO

Carhuanina Calahuala, Sofía

Susana

MIEMBRO

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ASESOR

4. DEDICATORIA

A dios por ser parte de este logro, ya que siempre me ha permitido seguir logrando mis metas.

A mi familia por su a apoyo incondicional, por su comprensión y confianza que día a día me brindan para seguir Adelante cumpliendo mis objetivos.

Haidee

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme alcanzar un peldaño más en mi carrera profesional y por estar en cada paso que doy.

A la Directora de la I.E. Pinceladas de color Castilla- Piura por abrirme las puertas de su institución y poder desarrollar la investigación.

A la DTI **Velásquez Castillo Nilo Albert** de la universidad católica los ángeles de Chimbote; quien nos ha orientado con paciencia y mucha responsabilidad. A la universidad por darme la oportunidad de pertenecer a esta casa de estudios y concluir con satisfacción mi carrera profesional.

5. RESUMEN

Esta investigación se desarrolló con la intención de dar a conocer los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020. Teniendo como objetivo como objetivo general, Determinar de qué manera los juegos motores ayudan a mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020. El estudio es de diseño pre-experimental, tipo cuantitativa, nivel explicativo, de acuerdo al diseño de investigación se desarrolló un pre test y un pos test a un grupo determinado, la población estuvo conformada por 47 estudiantes, con una muestra de 20 estudiantes para el recojo de información, se utilizó una lista de cotejo que estuvo establecida por 14 ítems que fueron validados por juicio de expertos. Se recolecto información sobre la coordinación viso manual para después ser aplicada la estrategia de aprendizaje los juegos motores. Los resultados que se obtuvieron en el pre test, fue que 99% se encuentran en proceso y un 1% están en el nivel de logro Posteriormente, se aplicó un pos test donde el 40% está en proceso, mientras que el 60% está en nivel de logro. En conclusión, se puede decir que los juegos motores si ayudan a desarrollar la coordinación viso manual en los niños de tres años.

Palabras clave: Coordinación viso manual, estrategia didáctica, juegos motores.

ABSTRACT

This research was developed with the intention of publicizing motor games to improve visual manual coordination in 3-year-old children of the I.E.P. Brushstrokes of Color Garden, Castilla-Piura, 2020. With the general objective of determining how motor games help improve visual manual coordination in 3-year-old children of the I.E.P. Garden brush strokes of color. Castilla-Piura, 2020. The study is of pre-experimental design, quantitative type, explanatory level, according to the research design a pre-test and a post-test were developed for a specific group, the population consisted of 47 students, with A sample of 20 students for the collection of information, a checklist was used that was established by 14 items that were validated by expert judgment. Information was collected on manual visual coordination to later be applied the learning strategy of motor games. The results obtained in the pre-test were that 99% are in process and 1% are at the achievement level Subsequently, a post-test was applied where 40% are in process, while 60% are at the achievement level. In conclusion, it can be said that motor games do help to develop visual-manual coordination in three-year-old children.

Keywords: Visual manual coordination, didactic strategy, motor games.

6. CONTENIDO

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de Trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria	iv
5. Resumen y abstract.....	x
6. Contenido.....	vii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	15
2.1. Antecedentes.....	16
2.2. Bases teóricas.....	23
2.2.1 La coordinación viso manual.....	23
2.2.2. Juegos y actividades que ayudan a desarrollar la coordinación viso Manual.....	24
2.2.3. Etapas del dibujo de los niños.....	26
2.2.4. Actividades para estimular la coordinación viso manual.....	28
2.2.5. Aspectos que comprende la coordinación viso manual.....	28
2.2.6. Juegos motores.....	30
2.3. Dimensión de los juegos motores.....	30
2.3.1. Coordination global general.....	30
2.3.2. Esquema corporal.....	31

2.3.3. Control del cuerpo.....	31
2.4. Teorías.....	32
2.4.1. Teoría del juego según Piaget.....	32
2.4.2. Teoría sobre la coordinación viso manual según Vygotsky.....	32
2.5. Variables.....	35
2.5.1. Juegos motores.....	35
2.5.2. Coordinación viso manual.....	35
III. HIPÓTESIS.....	38
IV. METODOLOGÍA.....	36
4.1 Diseño de la investigación.....	34
4.2 Población y muestra.....	41
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	43
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	37
4.5 Plan de análisis.....	47
4.6 Matriz de consistencia.....	49
4.7 Principios éticos.....	51
V. RESULTADOS.....	53
5.1 Resultados	53
5.2 Análisis de los resultados.....	58
VI. CONCLUSIONES.....	61
Aspectos complementarios.....	50
Referencias bibliográficas.....	63
Anexos.....	63

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

Figura 1. Coordinación viso manual mediante pre test.....	54
Figura 2. Sesiones de aprendizaje.....	55
Figura 3. Coordinación viso manual mediante pos test.....	56
Tabla 1 Población.....	41
Tabla 2 Muestra.....	42
Tabla 3 coordinación viso manual mediante pre test.....	54
Tabla 4 sesiones de aprendizaje.....	55
Tabla 5 coordinación viso manual mediante pos test.....	56
Tabla 6 prueba wilcoxon.....	57
Cuadro 1 Definición y operalización de las variables e indicadores.....	43
Cuadro 2 Matriz de consistencia.....	50

I. INTRODUCCIÓN

En la presente investigación titulada: los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P Jardín Pinceladas de Color. Castilla-Piura, 2020.

Hoy en día la educación en nuestro país está atravesando un proceso de cambios muy radicales, donde se está tomando en cuenta nuevas estrategias académicas para la enseñanza aprendizaje desde los primeros años de estudio y para conseguir alcanzarlo se deben ofrecer al niño las oportunidades necesarias para que amplíen sus potenciales, especialmente durante el nivel inicial en la cual se considera como una etapa intensa en el progreso y aprendizaje.

García, (2016 p.23). Hace referencia que la “coordinación viso manual se refiere a la coordinación ojo – mano son movimientos de mayor precisión con elevado nivel de coordinación están conectados a través del cerebro que constituye el aparato más diestro de los seres vivos y se encuentra inmerso en todos los aspectos de la vida; los elementos que intervienen son: mano, muñeca, antebrazo y brazo.”

A través del juego el niño va a ir perfeccionando su coordinación viso manual, permitiéndole dominar sus manos y dedos con mayor precisión, así mismo le permite relacionarse con los demás.

Por tal circunstancia este trabajo de investigación se elaboró la siguiente interrogante. “¿Determinar de qué manera los juegos motores contribuyen a mejorar la coordinación viso manual de los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color. Castilla-Piura, 2020? Partiendo de este problema general se plantió el

siguiente objetivo general: Determinar de qué manera los juegos motores ayudan a mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P Jardín Pinceladas de color. Castilla – Piura, 2020; para lo cual se formularon los siguientes objetivos específicos; Identificar el nivel de coordinación viso manual que presentan los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla- Piura, 2020 a través del pre test; Diseñar y ejecutar un programa de juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020; Evaluar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020 a través del pos test.”

Los juegos motores es una de las principales representaciones de fortalecer la coordinación viso manual en los niños, ya que es una de las representaciones más divertidas y al mismo tiempo ayuda progresivamente en cada parte de su cuerpo y mente. Además, que a través de los juegos motores beneficia de forma contigua a su creatividad, imaginación y concentración.

Por lo cual el presente trabajo de investigación se realizará en el aula la amistad, con una muestra de 20 niños.

Se realiza es investigación porque es importante conocer los juegos motores, dado que son buenos recursos para lograr obtener mejores resultados en los estudiantes permitiéndole ampliar su capacidad creativa, participando activamente de diferentes actividades. En la cual la institución educativa particular Jardín pinceladas de color existe un problema con el progreso de la coordinación viso manual al ingresar al inicio de su escolaridad, se observó que los niños y niñas de 3 años demuestran bajo desarrollo de coordinación viso manual, uno de los problemas

más habituales que hoy en día se ve mucho en los niños es la dificultad que tienen al no poder realizar actividades manuales con precisión, coordinación y destreza, se podría decir que no es suficiente el trabajo del docente, ya que debería coordinar con los padres de familia para que refuercen al niño en casa; es por eso que es importante medir el nivel de esta problemática ya que hay que plantear alternativas que ayuden a favorecer una mejor coordinación viso manual en los niños de 3 años.

De acuerdo con lo anterior, surge la necesidad de implementar un proyecto de investigación en el aula a través de los juegos motores, ya que es una de las actividades más complejas para formar en diversos campos educativos, que permite el reconocimiento de habilidades y cambios en el progreso “de la coordinación viso manual”. Por lo tanto esta propuesta permite que los estudiantes interactúen con su entorno y que a través de estos juegos motores asientan a desarrollar una mejor coordinación aprovechando las diferentes acciones que le ayuden a mejorar y fortalecer su coordinación viso manual.

Por ende que la “I.E.P Jardín Pinceladas de Color”, está siendo objeto de estudio y se plantea trabajar con los niños de 3 años de dicha institución, ya que se propone realizar estrategias innovadoras con el objetivo de mejorar “la coordinación viso manual” de manera secuencial con los niños y poder trabajar junto con la docente y así poder disminuir la capacidad del problema, mayormente los niños a esa edad deben utilizar más la práctica porque permitirá incentivar más al estudiante, al fortalecer sus capacidades básicas permite un mejor aprendizaje, conjuntamente con los diversos juegos didácticos poseerán un buen beneficio para su vida diaria, de la misma manera que se empleara estas herramientas pedagógicas para que ayuden “a mejorar la coordinación viso manual”. Esta investigación se justifica

porque mediante los juegos didácticos los niños aprenden a realizar diferentes actividades que le van a permitir desarrollar mucho mejor su motor fino, perfeccionando su coordinación viso manual, en la cual va a preparar a la mano del niño para instruirse a la escritura, además le brinda seguridad en sus acciones que realice diariamente; al amarrarse los zapatos, abrochar una camisa, utilizar los cubiertos a la hora de comer.

En lo teórico, Este trabajo de investigación se efectúa con el propósito de que los niños mejoren su coordinación viso manual, a través de los juegos motores tomándolo como una estrategia pedagógica, además que mediante esta investigación se podrán observar resultados que pueden favorecer al niño en una propuesta para ser desarrollada como una noción más para la educación inicial, ya que estaría demostrando que “los juegos motores ayudan a mejorar la coordinación en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de color. Castilla- Piura, 2020”.

Practico, Esta investigación se realiza porque existe la necesidad de mejorar la coordinación viso manual. Asimismo, ayudara a mejorar su coordinación usando como estrategia los juegos motores, ya que es una herramienta fundamental para la educación infantil, permitiendo al docente desarrollar e innovar nuevas estrategias, como utilizar material reciclable en la cual no solo estaremos enseñándole al niño a mejorar su coordinación sino también a preservar nuestro medio ambiente.

La metodológico, esta investigación va de acuerdo al enfoque metodológico ya que se busca la contribución de nuevos conocimientos para la aplicación de los juegos motores que mejoren la coordinación viso manual, se justificara ya que se va trabajar con “los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de Color Castilla- Piura.”

Esto no permitirá verificar la coordinación viso manual desde un inicio, un desarrollo y un final ya que así se podrá alcanzar un mejor resultado con los niños.

Se concluye que la aplicación de juegos motores contribuye de manera considerable a mejorar la coordinación ayudándolo a obtener mayores experiencias y tener más relación en su entorno. Siendo así, “se aplicó a los niños de 3 años un pre test en la cual dio como resultado un 99% se encuentran en proceso y un 1% están en el nivel de logro. Es por ello que se diseñó y aplico 6 sesiones de aprendizaje, en la cual se desarrollaron estrategias basadas en los juegos motores. Posteriormente, se aplicó un pos test donde el 40% está en proceso, mientras que el 60% está en nivel de logro.” En conclusión, se puede decir que los juegos motores si ayudan a desarrollar la coordinación viso manual en los niños de tres años.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Encalada (2017), obtuvo el título previo de licenciamiento en ciencias de la educación en la tesis titulada “*metodología para estimular la coordinación óculo manual mediante la aplicación de técnicas grafo plásticas en niños y niñas de 2 a 3 años en el centro internacional del buen vivir el vecino, Provincia de Azuay Cantón Cuenca*”. Donde se trazó como objetivo general: Estimular el desarrollo de la coordinación óculo- manual y la continua precisión de las habilidades motoras en los niños y niñas de 2 a 3 años de edad con la utilización de las técnicas grafo plásticas para presentar sus vivencias. El método que utilizo en su investigación fueron las estrategias metodológicas centradas en actividades lúdicas basadas en el empleo de las técnicas grafo plásticas con la finalidad de mejorar y estimular la coordinación óculo manual en niños y niñas de 2 a 3 años de edad. Para lo cual tuvo como resultado que al iniciar el proceso de investigación se pudo observar que el aprendizaje sobre la motricidad fina en niños era un 40%. Luego de aplicar las distintas estrategias y juegos mediante la estimulación se pudo finalizar con un aprendizaje del 90%. En conclusión, se pude mencionar que la estrategia contenida en esta propuesta dio a conocer las características generales del desarrollo motriz del niño como son: la coordinación ojo mano y también comprender algunas causas por la que se da el retraso en la coordinación antes mencionada verificando así la manera de como estimular para que haya un buen nivel de educación.

Sánchez (2019), obtuvo el licenciamiento en educación en su investigación título *propuesta pedagógica para mejorar la coordinación óculo- Manual por medio de las formas jugadas en la escuela de formación de tenis de campo en el nivel de baby tenis del club la pradera de potosí*. Donde se trazó como objetivo general: valor el efecto de la implementación de la propuesta pedagógica en la coordinación óculo- manual por medio de las formas jugadas en la escuela de formación de tenis de campo en el nivel baby tenis del club de pradera de potosí. El método que utilizo en la investigación es un enfoque mixto o cuanti-cualitativo. La población que se estudió esta constituid por 16 niños, en donde se encontró una muestra de 16 alumnos del aula de 3 y 4 años. Para lo cual tuvo como resultado que la Praxia Global A en la categoría óculo-Manual se puede observar como esta obtuvo una mejora significativa a diferencia de las otras ya que en principio esta presentaba mayor necesidad dentro del nivel de baby tenis y como se puede observar en la gráfica. Luego de realizar la segunda prueba, esta consiste en el dominio y manejo de los ojos y las manos que dentro del nivel de baby tenis es importante para el manejo y dominio de elementos como lo son la pelota, los aros, los conos y finalmente la raqueta que ya se encuentra de acuerdo a la medida, de esta forma el niño o niña logra mejorar su coordinación óculo -manual luego de realizar. En conclusión, se obtuvo que jugadas como propuesta pedagógica al nivel de Baby tenis se evidencio una notable mejora en el desarrollo motor y en especial el eje praxia global A que es la categoría coordinación óculo-manual en la que más necesidad de mejora tenía. Logrando en ellos un mejor manejo de la coordinación óculo-manual o y permitiendo en los niños mayor dominio y facilidad en sus movimientos.

2.1.2. Nacional

Huamán (2016), obtuvo el título profesional de licenciamiento en educación en su tesis titulada “*aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de Calluan, distrito de cahachi, provincia de Cajamarca- 2015*”. Donde se trazó como objetivo general conocer el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E n° 82318 de calluan, Distrito de cahachi, provincia de Cajamarca-2015, mediante el pre test. El método que utilizo es su investigación es de tipo cuantitativa, porque se recogen y analizan datos cuantitativos o numéricos sobre variables y estudia la asociación o relación entre dichas variables. La población que se estuvo constituida por 73 niños de 3, 4 y 5 años en la I. n° 83318de calluan distrito de Cahachi, Provincia de Cajabamba – 2015. Para la cual tuvo como resultado con relación al objetivo específico señala que los bajos resultados obtenidos por los estudiantes demuestran que no han logrado desarrollar las capacidades básicas propuestas, lo cual debería que los docentes no realizan actividades significativas que generan expectativas en sus estudiantes. Con respecto al objetivo específico se obtuvo que el 0% de los estudiantes obtuvieron C, es decir los estudiantes evidencian el logro de aprendizaje en inicio, un 0% tienen un logro de aprendizaje B, es decir que logran desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 100% de los estudiantes tienen como logro de aprendizaje A. EL 61.5 % tiene un nivel de aprendizaje B, en cambio el pos- test, demostraron que el 100% de los estudiantes tienen un logro de aprendizaje a; se puede concluir que mediante la aplicación de programa de juegos lúdicos se demuestra que el aprendizaje de los niños ha mejorado, evidenciándose en el post- test, con un 100% en el nivel de logro previsto.

Jiménez, (2018), en su tesis para obtener el título profesional de licenciamiento en educación titulada *“los juegos lúdicos como estrategia en el desarrollo psicomotor en los niños/ as de 4 años de la I.E.P divino niño Jesús”*. Donde se trazó como objetivo general: demostrar la influencia positiva del uso de los bloques lógicos como estrategia para la mejorar el desarrollo del pensamiento lógico en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 1544” “Divino Niño Jesús de Praga”, 2018. El método que utilizo en su investigación es de tipo cuantitativo, en cuanto al diseño de la investigación es de corte experimental, correspondiendo a la clase pre experimental. La población que se estudio estuvo constituida por 20 niños y niñas de 4 años. Para lo cual tuvo como resultado que de 20 niños y niñas que constituyen el 100% de muestra de estudio, en el grupo de investigación, el 55,00 %, se ubican en el nivel Deficiente en Los resultados obtenidos en el pre test: pero en el pos test el 65.00% se ubica en el nivel Bueno de desarrollo psicomotor. En conclusión, La investigación se propuso constatar la efectividad de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años en la I.E.I. N° 1544 “Divino Niño Jesús de Praga”. Los resultados nos permiten confirmar una influencia positiva y efectiva porque al observar los resultados podemos constatar que se ha logrado demostrar que el 65,0 % de muestra del nivel de Pre test que estaban ubicados en el nivel deficiente; sin embargo, después del trabajo experimental de la aplicación de los juegos lúdicos se registró en el nivel bueno un 80,0 % comprobando que el incremento es de 55,0 %. En conclusión, se logra confirmar que los juegos lúdicos influyen positivamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años.

Quispe, (2017), obtuvo el título profesional de bachillerato en educación en su tesis titulada “*programa de actividades de coordinación viso- manual para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años, de la institución educativa inicial el nazareno, distrito de socabaya, Arequipa, 2017*”. Donde se trazó como objetivo general: Demostrar la efectividad de la aplicación del programa de actividades de coordinación viso-manual en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años, de la Institución Educativa Inicial El Nazareno, distrito de Socabaya, Arequipa, 2017. El método que utilizo en su investigación fue un nivel aplicativo, el diseño que desarrollo en esta investigación fue pre- experimental. La población que estudio estuvo constituida por 59 estudiantes, en donde se encontró una muestra de 15 niños y niñas del aula de 3 años que son el grupo pre-experimental. Para lo cual tuvo como resultados, que el 73% de niños lo han logrado. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar, demostrando una buena coordinación en sus movimientos y rotación en la muñeca de las manos y el 27% no logro elaborar por falta de fuerza en sus manos al sostener el vaso. Mientras que en el post-test el 93% de niños ha logrado sostener el vaso lo que indica movimientos más coordinados y precisos y el 7% no ha logrado ejecutar este ítem, el 80% de niños no han logrado ejecutar el ítem: Construye una torre de ocho o más cubos presentando dificultad en la fuerza muscular de sus manos y dedos para soltar objetos, y que el 20% ha logrado ejecutar este ítem Mientras que en el post-test el 67% de niños ha logrado el control de movimientos que le permiten medir acertadamente el impulso y combinarlo con el manipuleo prensor. Y el 33% aún no lo ha logrado. Se llegó a la conclusión que a través de las estrategias que utilizamos y un mayor

acompañamiento nos ayudaron a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de tres años, de la Institución Educativa Inicial “El Nazareno”

2.1.3. Regional

Guzmán (2016), obtuvo el título profesional de licenciamiento en educación desarrollando el siguiente título “*Aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial de 4 años en la I.E. manitos Doradas, Piura 2014*”. Cuyo objetivo general fue determinar el efecto de un programa de actividades lúdicas de aprestamiento en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial I.E. “Manitos doradas”, Piura. La metodología que utilizo en su investigación fue el diseño pre- test y post-test. La población que estudio estuvo conformada por 49 alumnos, en donde el tipo de muestra se ha seleccionado en la cual se trabajará solo con las secciones de 4 años de educación inicial, no se calcula el tamaño de muestra. Por lo cual obtuvo como resultado que el 51,0% en promedio, antes de la aplicación del programa pre-experimental de estrategias lúdicas, se encuentran en escala denominada: inicio, otro grupo de niños (35,0%) se encuentra en la escala proceso y el (14,00%) de niños y niñas se encuentran en logro, La mayoría de estudiantes en promedio (06,0%) obtuvieron puntuaciones correspondientes a la escala de inicio y otro grupo representativo (20,0%) alcanzo puntuaciones concordantes con lo establecido para la escala proceso lo que significa que el 74,0% logro calificaciones aprobatorias en la escala vigesimal. En conclusión, se puede definir que La aplicación del programa centrado en la aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento tiene efectos significativos sobre el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4

años del nivel inicial de la IEP. “Manitos Doradas” del distrito de Piura, así se ha demostrado al comparar las frecuencias del pre y post-test y la comparación de medias a través de la prueba de hipótesis.

2.1.4. Local

Ruiz, (2018), obtuvo el título profesional de licenciamiento en educación desarrollando el siguiente título *“análisis del nivel de coordinación óculo manual de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. particular “Creciendo juntos” de Sullana- Piura, año 2018, cuyo objetivo general fue analizar el nivel de coordinación óculo manual de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. particular “Creciendo Juntos” de Sullana – Piura, año 2018. La metodología que utilizo en su investigación es de tipo no experimental, descriptivo. La población que estudio estuvo conformada por 21 estudiantes, en donde se encontró con una muestra de 21 niños y Niñas de 5 años de la I.E.P particular creciendo juntos. Para lo cual tuvo como resultado que los niños tienen un nivel bajo para decorar una silueta de una figura de manera adecuada, esto se evidenció en los trabajos de aula porque no utilizaron la técnica del embolillado correctamente, el cual está referido básicamente a formar bolillas con las manos usando como material el papel crepé. Sin embargo, los niños tienen un nivel medio en la utilización la técnica del embolillado, pero solamente para decorar los bordes de la silueta de una figura. Es decir, esta actividad sirve para favorecer la precisión en el movimiento y la fuerza de los dedos de las manos de los niños, además desarrolla la coordinación motora fina, por ello es un elemento necesario en la pre-escritura inicial del niño.*

En conclusión, se observa que el nivel de coordinación óculo manual a través de la técnica del rasgado en la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. particular “Creciendo Juntos” de Sullana- Piura, año 2018 se encuentra en un nivel Medio, lo que implica que los niños y niñas tienen dificultad para realizar el rasgado y pegado de papel decorando la figura libremente, así como para decorar figuras geométricas realizando movimientos con precisión.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. La coordinación viso manual

Encalada, (2017). Hace referencia la organización y la precisión de movimientos con la ayuda de la vista principalmente, ya que entran en con otros elementos como: oído el dominio de los objetos, el dominio del cuerpo, la coordinación de movimientos para ubicar un objeto en un lugar determinado. Encalada, (p.20).

Pérez, (2018). La coordinación viso manual es parte de la motricidad fina, la cual desarrolla movimientos más determinados y que, a su vez utilizan varias partes del cuerpo para realizar una acción específica. Asimismo, sostiene que la psicomotricidad fina es parte de la psicomotricidad la cual integra las capacidades emocionales, cognitivas y las destrezas físicas en las acciones que realiza la persona. Por ello, se entiende que la coordinación viso-manual es parte de la psicomotricidad del niño, específicamente de la fina. (p.28).

2.2.2. Juegos y actividades que ayuden a desarrollar la coordinación viso manual.

Los juegos cumplen un papel importante dentro del progreso cognitivo de los niños.

Con frecuencia cuando los niños simulan utilizan objetos.

Mesonero, (2005). Citado por Arellan (2018). Da a conocer algunas actividades para la coordinación viso manual:

2.2.2.1. Pintar: “A través de la pintura los niños descubren a un mundo lleno de colores, formas, trazos e imaginación, simbolizan sentimientos y experiencias. La pintura estimula la comunicación, la creatividad, la sensibilidad y aumenta la capacidad de concentración y expresión de los niños”.

2.2.2.2. Punzar: viene a ser una actividad que necesita precisión, en la cual se alcanza efectuaras en los niño de 2 o 3 años. Antes de que un niño coja tijeras primero debe punzar, “líneas rectas dibujadas, siguiendo líneas curvas, figuras geométricas, dibujos siguiendo la silueta”.

2.2.2.3. Enhebrar: Es una actividad dentro de la coordinación viso motriz que pretende la coordinación del gesto con un material. El niño tiene que poder coger canicas, piedras, fideos, e introducirlas en un botellón o dentro de un recipiente que tenga un pequeño agujero. Los niño de 1 y 2 años, pueden desarrollarla esta actividad, “hacia los 2 años, el niño pasará una cuerda de bastante dureza por bolas grandes u objetos que tengan un agujero bastante grande (mínimo de 2 cm). Lentamente, se podrá reducir el tamaño y también el grosor de cuerda. Recortar”

2.2.2.4. Recortar: “El uso de las tijeras en los niños supone un proceso que, en muchos casos, resulta ser lento en el tiempo hasta que el mismo niño reconozca el tipo de presión, la dirección y el tipo de tijeras que mejor se adapten a sus dedos”.

2.2.2.4. Moldear: Modelar con arcilla o plastilina es un recurso infinitamente posible para desarrollar la motricidad fina, y jugar con este material no solo entretiene y estimula la creatividad de los niños, sino que también mejora su concentración, promueve su lectoescritura y les permite realizar actividades a corto, largo y largo plazo. Objetivos a largo plazo, y tranquilizarlos en el camino.

2.2.2.5. Dibuja: “El dibujo infantil es un medio de comunicación y expresión a través del cual el niño comienza a expresar la realidad que le rodea. Originalmente, el dibujo formaba parte del desarrollo de la actividad motriz, y el dibujo se limitaba a reproducir los movimientos de la mano”. Esta es una actividad que al niño le encanta garabatear, el niño da una definición de lo que hace, ya sea real o imaginario.

2.2.2.6. Colorear: En este ejercicio, además de la coordinación mano-ojo, el niño debe tener un control muscular que le permita inhibir ciertos movimientos. Al principio, le resultará difícil moverse dentro de los límites precisos del dibujo. Alrededor de los 3 o 4 años podrá controlar la magnitud del movimiento, pero aún le falta lograr la uniformidad de las líneas que le permitirán colorear sin dejar áreas en blanco y manchando en diferentes direcciones. Esta homogeneidad del ictus se empezará a adquirir alrededor de los 4 años y se podrá conseguir entre los 5 y los 6 años.

2.2.2.7. Laberintos: Es una actividad semejante a la de pintar, así como a la de punzar. El niño debe tener un dominio del gesto, no de una manera puntual, sino continuada como en el pintar y dibujar.

2.2.2.8. Copia de formas: Al trasladar figuras les va permitir trabajar su coordinación viso motriz, a pesar de que su trazo no haya sido preciso, en este caso, el niño será capaz de reproducir no solamente figuras simples sino también composiciones de dos figuras.

2.2.3. Etapas del dibujo de los niños

El dibujo infantil favorece la escritura, la lectura, la creatividad, ayuda al niño a tener más confianza en sí mismo y a expresar sus sentimientos. Y también le ayuda a desarrollar su habilidad que va ir consiguiendo con el trabajo y la práctica habitual, como talento innato que un niño puede tener para el dibujo infantil.

- a) ***Etapa del garabateo:*** se da desde los 3 a 4 años de edad. Al inicio van hacer trazos desordenados, que no tienen sentido, solo es rellenar el papel. Después ya el niño controla más la fuerza y dirección del trazo en la cual a sus garabatos les da una intención. En la que el niño menciona y explica lo que dibujo.
- b) ***La etapa del pre-esquemática:*** inicia desde los 4 a 7 años de edad. Durante esta etapa los niños ya inician a buscar una forma definida en el momento que dibujan, y consiguen aproximarse al dibujo que pretende representar, al inicio en lo que son las piernas y los brazos que se efectuarán con líneas y ya poco a poco irán tomando forma e incluso pintarán los dedos y algunos detalles.
- c) ***La etapa esquemática:*** se inicia desde los 9 a los 12 años de edad, en esta etapa, las formas al fin se ven definidas, incluso ya dibujan muchos detalles, ya no dibujan las figuras flotando. Aparece una línea horizontal que simboliza el suelo y los dibujos se acompañan por varias personas y objetos que llenan el espacio.

- d) **La etapa de irrealista:** comienza desde los 9 a los 12 años de edad, los niños buscan el modo de representar lo que ven tal y como lo ven. Es por ello que intentan reproducir las dimensiones reales de los objetos, así como las luces y las sombras.
- e) **La etapa de la representación espacial:** a partir de los 13 años de edad. Las personas ya muestran diferentes rasgos y se interesan más por las proporciones de los objetos.

2.2.2.4. Colorear: en este ejercicio el niño, además de necesitar una Coordinación viso manual, tiene que tener un control muscular que le permita inhibir unos movimientos. Al principio, le “será muy difícil para el movimiento en el límite preciso del dibujo. Hacia los 3 – 4 años ya podrá ir. Controlando la amplitud del movimiento, pero no habrá conseguido aún una homogeneidad en el trazo que le permita colorear sin dejar zonas en blanco y sin hacer borrones en diferentes sentidos. Esta homogeneidad del trazo empezará a adquirir alrededor de los 4 años y podrá conseguirla entre los 5 y los 6 años”.

2.2.2.5. Actividades para estimular la coordinación viso manual

- Lanzar objetos con una mano luego con la otra
- Enroscar y desenroscar tuercas o tapas de botella
- Abrochar y desabrochar botones
- Encajar y desencajar objetos
- Pasar hojas de un libro a otro

- Rasgar y recortar papel

2.2.2.6. Aspectos que comprende la coordinación viso- manual

Mediante la coordinación el niño desarrolla diferentes acciones en los movimientos de los ojos y la mano.

- a) ***Independencia de los músculos del brazo:*** son fragmentos que deben independizarse como son los dedos, la muñeca, el brazo y el antebrazo. Estos están involucrados en la coordinación viso- manual, ya que constituyen parte de las extremidades superiores con las que el niño ejecuta acciones guiándose de sus ojos.
- b) ***Lateralidad:*** se considera que es el que tiene más dominio de un lado del cuerpo sobre otro. Esto se produce porque un hemisferio del cerebro es más dominante que otro. Es por ello que los niños que son diestros, su hemisferio izquierdo es el que manda y los niños que son zurdos lo hace su hemisferio derecho.
- c) ***Direccionalidad:*** tiene la capacidad para moverse a través del espacio en distintas direcciones (izquierda, derecha, arriba y abajo). Por otro lado, “hacemos una diferencia entre los términos de lateralidad y direccionalidad. El primero se realiza con predominio en el interior (porque los hemisferios son los que mandan) y en el segundo se exterioriza la dirección en el espacio a través de la interpretación que tiene el niño sobre la derecha, izquierda, arriba o abajo”.

- d) ***Adaptación del esfuerzo muscular:*** Cuando adecuamos nuestra fuerza en relación a coger o cargar un objeto, porque los músculos trabajan para distribuir la fuerza en las partes del cuerpo que se utilizan.
- e) ***Equilibrio general del cuerpo:*** Torres (2005) citado por Redondo (2010), menciona que el equilibrio es la “habilidad para mantener el cuerpo compensado en posiciones estáticas como dinámicas”.
- f) ***Mirada al objeto:*** consiste en enfocar los ojos en el objeto, es decir, hacerle el seguimiento y búsqueda que efectúa nuestra visión en proporción a un objeto que el niño observa y quiere coger.

Al concretizar estos aspectos se puede resaltar que la coordinación viso manual despliega destrezas más allá de las partes del brazo y los movimientos de los ojos. Para conocer su proceso.

2.2.3. Juegos motores

García, E. (2007). Afirma que son el “primer recurso que poseen los niños y las niñas para comunicarse y relacionarse con el mundo que les rodea; por lo que a partir del propio movimiento y en el marco de la interacción social, los niños y las niñas deberán aprender a conocer su propio cuerpo y a utilizarlo como medio de expresión y de intervención en el medio y, sobre esta base, construirán su identidad personal”. (p.1)

Santamaría, D. (2016). Menciona que “el juego es uno de los elementos del desarrollo y crecimiento más importantes y fundamentales, pues a través de éste los niños y las niñas adquieren habilidades de diferente índole, sociales, lúdicas, de motricidad, entre otras, que les facilitan el aprendizaje de las diferentes temáticas, esenciales para el fortalecimiento de la capacidad cognitiva, así como mejorar las destrezas para relacionarse con los demás, asumir retos, aceptar derrotas, y en general, estar activos mediante actividades que les permiten canalizar el exceso de energía, tan común hoy en día en los menores”. (p.33)

Sáez, C. (2018) Afirma que “El juego es un elemento esencial en la educación del individuo en la etapa de Educación Infantil. A lo largo de los años ha sido considerado como una herramienta imprescindible que favorece el desarrollo integral del ser Humano, ya que incide en todos sus aspectos: desarrollo afectivo, motor, relacional, cognitivo” (p.9)

2.2.4. Dimensiones de los juegos motores

a) Coordinación global general

Navarro. V. et, (2011). En su informe de investigación mencionan que “la primera fase del proceso del aprendizaje motor, donde se forman las estructuras básicas de un movimiento, es donde intervienen una gran cantidad de segmentos musculares ya sea extremidades superiores, inferior o ambas a la vez. Este se basa en el movimiento con desplazamiento corporal en uno o ambos sentidos y que pueden ser rápidos o lentos”. (p.1)

b) Esquema corporal

Jiménez, (2015). Mencionan que “es la representación que cada uno hace con su cuerpo y le sirve de referencia con relación al mundo exterior”. (p. 17)

Hoy en día esquema corporal se logra definir que es la capacidad perceptiva motora de la corporalidad, que percibe la noción del cuerpo como es: la imagen corporal, lateralidad, actitud, respiración, tono y relajación.

Fernández, (2009). Menciona que son “representaciones mentales que el niño tiene sobre su propio cuerpo transformaciones psicomotoras que se dan en la primera infancia fomentan la representación que cada niño y niña va interiorizando sobre su propio cuerpo; algo que es de gran importancia para el desarrollo infantil”. (pp. 1-3)

c) Control del cuerpo

Gonzales, F. (2015). Menciona que son “Todas las sensaciones recibidas desde el exterior o desde el interior sirven para contrastar y afirmar paulatinamente la idea de cómo es nuestro cuerpo. Todas estas impresiones se unifican en una sola imagen mental, que es el esquema corporal o imagen de nuestro propio cuerpo. Es la organización de las sensaciones relativas al propio cuerpo, en relación con los datos del mundo exterior. El niño afirma su lateralidad y orienta el esquema corporal. Va

adquiriendo progresiva capacidad para trasladar esta orientación a los objetos y demás personas” (p. 1)

2.2.5. Dimensión de coordinación viso manual

2.2.5.1. Ojo:

Nemours, (2021). “Los ojos trabajan desde el momento en que te levantas hasta que los cierras para irte a dormir. Reciben toneladas de información sobre el mundo que te rodea: formas, colores, movimientos y mucho más. Envían información al cerebro para que la procese y pueda saber qué ocurre fuera de tu cuerpo.” (p. 1)

Los ojos permiten dirigir la atención y socorrer a nuestro cerebro adonde se ubica nuestro cuerpo en el espacio.

2.2.5.2. Mano:

McGavin, (2014). “La mano es una de las piezas más complejas y bellas del cuerpo humano, nos da un poderoso agarre, pero también nos permite manipular objetos pequeños con gran precisión. Esta versatilidad nos distingue de todas las demás criaturas del planeta, la mano tiene una de las disposiciones musculares más extrañas del cuerpo, sus movimientos son mayormente controlados por músculos que no se encuentran en la mano, sino en el antebrazo.” (p.2)

Neuronal, (2019). “En el día a día las manos hacen muchas cosas por nosotros, son la herramienta imprescindible que utilizamos para tocar, agarrar, sentir, reconocer, sujetar, manipular, acariciar, tal es su complejidad que pueden realizar actividades sumamente delicadas y precisas como escribir, pintar o enhebrar una aguja, pero también nos permiten realizar labores pesadas y que requieren aplicar más fuerza que destreza. Las manos nos permiten sentir si algo está frío o caliente, áspero o suave; y para toda esa variedad de funciones, nuestras manos tienen la versatilidad y capacidad

de adaptación, convirtiéndose en una parte vital del qué vivimos, cómo lo vivimos y cómo nos expresamos.” (p.1)

2.2.5.3. Muñeca:

González, (2016). “La muñeca es una articulación compleja que se compone de numerosos huesos, tendones, ligamentos y músculos que permiten estabilizar la muñeca y a la vez transmitir fuerza a la mano, pero que también permiten una gran variedad de movimientos en muchas direcciones.” (p.3)

2.2.5.4. Dedos:

Caraballo, (2017). “Los dedos son estructuras especializadas que son manejadas por múltiples tendones y ligamentos. Estos poseen gran composición de nervios. Estos nervios tienen como función el detectar cambios en el balance, terreno, presión y temperatura.” (p.1)

Zabaleta, (2006). “La motricidad fina, micro motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual. (p.2)

2.2.6. Teorías

2.2.6.1. Teoría del juego según Piaget – etapas del desarrollo

Piaget, (1968). Piaget creía que la adquisición del conocimiento es un sistema dinámico en continuo cambio, y este tipo se define en referencia a las dos condiciones que definen los sistemas dinámicos. En concreto, argumentó que el desarrollo implica transformaciones y etapas. Las transformaciones se refieren a toda clase de cambios que pueda experimentar una persona o cosa. Las etapas hacen referencia a las

condiciones o las apariencias en el que pueden encontrar las personas o cosas entre las transformaciones.

Estadio pre operacional: de 2 a 7 años

Es la capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes que marquen el comienzo de la etapa pre operacional entre los 3 y los 7 años en el cual el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos, gestos, palabras, números e imágenes con los que representan cosas reales del entorno.

Operaciones concretas: 7 a 11 años

Mediante la educación primaria el niño comienza a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexión sobre los hechos y los objetos de su ambiente, en la cual el niño muestra menor rigidez y mayor flexibilidad.

Operaciones formales de 12 años a más

Inician a formar un sistema coherente de lógica formal. Al finalizar el periodo de las operaciones concretas, ya cuenta con herramientas cognitivas que le permiten solucionar muchos problemas de lógica, comprenden las relaciones conceptuales

2.2.6.2. Teoría sobre coordinación viso manual según Vygotsky

Vygotsky citado por Tomas, J. almenara, J. (2008). Afirmando que “por medio de las actividades sociales el niño aprende a incorporar su pensamiento, herramientas culturales como el lenguaje, los sistemas de conteo, la escritura, el arte y otras intervenciones sociales, en el cual sus experiencias personales son importantes para comprender el desarrollo cognoscitivo. La sociedad de los adultos tiene la

responsabilidad de compartir su conocimiento colectivo con los integrantes más jóvenes y menos avanzados para estimular el desarrollo integral.” (p.21)

Marco, A. (2007). Menciona que “la teoría del desarrollo Vygotsky parte de la Concepción de que todo organismo es activo, estableciendo una continua interacción entre las condiciones sociales, que son mutables, y la base biológica del comportamiento humano. Él observó que en el punto de partida están las estructuras orgánicas elementales, determinantes por la maduración. A partir de ellas se forman nuevas, y cada vez más complejas, funciones mentales, dependiendo de la naturaleza de las experiencias sociales del niño. En esta perspectiva, el proceso de desarrollo sigue en su origen dos líneas diferentes: un proceso elemental, de base biológica, y un proceso superior de origen sociocultural”. (p.8)

2.2.7. Variables

a) Juegos motores

Montero, (2009). “El juego motor constituye uno de los elementos educativos más importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje. Diversos han sido los autores que han contribuido a ampliar la definición de juego, explicar características, teorías y aplicaciones útiles a lo largo de la historia hasta llegar a la actualidad”. (p.1)

b) Coordinación viso manual:

Encalada, (2017). “La coordinación óculo-manual se entiende como una relación entre el ojo y la mano, que se puede decir que es la capacidad que posee el

ser humano para utilizar simultáneamente las manos y la vista con el objetivo de realizar cualquier actividad”. (p.20)

Rodriguez, (2020). “La coordinación óculo manual es una habilidad cognitiva compleja de gran importancia en la vida del ser humano, es especialmente crucial para el desarrollo normal del niño y para el aprendizaje escolar, se debe de seguir estimulando, ya que sigue siendo una habilidad importante para nuestro día a día en la edad adulta”. (p.19)

III. HIPÓTESIS

(Ha)

Los juegos motores mejoran significativamente la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.

(Ho)

Los juegos motores no mejoran significativamente la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de estudio

La presente investigación es de tipo cuantitativo, dado que se recogió información para analizar el aspecto de coordinación viso manual de los niños de la

I. E. P. “Jardín pinceladas de color” Castilla– Piura. El nivel de investigación es cuantitativo por motivo que se recopiló, analizó y midió los datos obtenidos de la variable: coordinación viso manual, por medio de un Pre- test y Post- test a los niños de la I. E.P. “Jardín pinceladas de color” Castilla– Piura, antes y después de utilizar como didáctica para mejorar la coordinación viso manual.

Hernández, S. (2014) Manifiestan que la investigación cuantitativa es porque va “representar un conjunto de procesos secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se traza un plan para probarlas (diseño); se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae una serie de conclusiones” (p.37)

4.1.2. Nivel de Investigación

Nivel explicativo es aquel que se utiliza, para poder describir la realidad de las situaciones que se encuentran ya sea en, eventos, grupos o comunidades que se estén abordando en la cual se pretenda analizar.

Hernández, S. (2014) “Señala que consiste en la descripción de conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos; es decir, están

dirigidos a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables.” (p.95)

4.1.3. Diseño de Investigación

El diseño de investigación es denominado: Pre- experimental.

Arellano, (2015) Diseño pre- experimental es “aquél que proporciona un estímulo a las unidades de análisis, con el fin de medir el grado en que se manifiestan. Cabe resaltar que tiene un grado de control mínimo”. (p.9)

El esquema que se sigue es el siguiente:

Prest-test--- E --- post-test_---

En este diseño se emplea un prest- test para evaluar el nivel de coordinación de los niños de tres años, luego se llevará a cabo la aplicación de los juegos motores (E) como estrategia didáctica para el desarrollo de la coordinación viso manual en los niños, posteriormente se realiza la evaluación de salida a través de un post- test y finalmente se comparó los resultados obtenidos, para medir si el nivel de coordinación que tenían los niños de tres años aumento o se mantuvo.

4.2 Población y muestra

4.2.1. Población

La población de estudio está conformada por los niños y niñas de la I.E.P. jardín Pinceladas de color. Castilla- Piura, 2020.

Conjunto de “individuos” al que se refiere nuestra pregunta de estudio o respecto al cual se pretende concluir algo.

Toledo, (2015). Afirma que “la población tiene la característica de ser estudiada, medida y cuantificada. También se conoce como universo, además la población debe delimitarse claramente en torno a sus características de contenido, lugar y tiempo”. (p.4)

<i>GRADO</i>	<i>SECCIÓN</i>	<i>VARONES</i>	<i>MUJERES</i>	<i>TOTAL</i>
3 Años	Los ositos	13	7	47
4 años	Celeste	5	8	
5 años	Amistad	4	10	

Tabla 1: Nominas de matrícula de la I.E.P. jardín Pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

4.2.2.1. Criterios de inclusión

Incluye a los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de color.

Incluye a los 20 niños que brindaron su consentimiento informado.

4.2.2.1. Criterio de exclusión

Se excluye a los niños que tengan más de 3 años de edad.

Se excluye a los niños que no brindaron su consentimiento informado.

4.2.3. Muestra

Argibay, (2009). Menciona que “En cualquier investigación que realicemos, debemos tomar una muestra de sujetos que serán quienes participen de la misma.

En general se habla mucho en estos casos acerca de que la muestra que se tome

debe ser representativa. Esto es así, ya que este es uno de los aspectos que serían necesarios para asegurar la validez externa de la investigación.” (p.3)

La muestra de esta investigación se desarrolló con 20 niños y niñas de la I.E.P. Pinceladas de color- Piura, durante el año 2020.

<i>GRADO</i>	<i>SECCIÓN</i>	<i>VARONES</i>	<i>MUJERES</i>	<i>TOTAL</i>
<i>3 AÑOS</i>	<i>LOS OSITOS</i>	<i>13</i>	<i>7</i>	<i>20</i>

Tabla 2. Nóminas de matrícula de la I.E.P. jardín Pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.

4.2.4. Técnica de muestreo

El muestreo con conveniencia según el autor Ochoa, (2015). Menciona que es “una técnica comúnmente usada consistente en seleccionar una muestra de la población por el hecho de que es accesible”. (p.1)

Cuadro 1:

4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de mediación
Variable independiente: Juegos motores.	Montero, (2009). Menciona que “el juego motor constituye uno de los elementos educativos más importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, sin importar la etapa educativa en la que se trabaje, sin importar la etapa educativa en la que se	El juego viene hacer un elemento esencial en la educación del individuo en la etapa de la educación infantil. Durante el tiempo que transcurre se consideró una herramienta imprescindible que favorece al desarrollo integral del niño.	Coordinación global general. Esquema corporal. Control del cuerpo.	Marcha Gateo salto. Equilibrio y desequilibrio. Caminar Correr	Demuestra interés por participar. Marchan coordinadamente y manifiestan el equilibrio. Sube las escaleras alternando los pies y las manos. Gatea libremente. Salta lateralmente con los pies. Se para en un pie momentáneamente. Realiza movimientos de las manos articuladamente. Camina y mantienen el equilibrio según las indicaciones del docente. Camina por los obstáculos con seguridad y equilibrio. Corre coordinadamente y mantiene su equilibrio el equilibrio.	Lista de cotejo	Nominal Si No

para realizar
actividades
manuales”.

uso de los
dedos
pulgar e
índice.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

La técnica de recolección fue la observación.

Según el autor Fabbri, (2020). Menciona que “la observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad.” (p.1)

Paz, (2008). Da a conocer que “la recolección de los datos en el proceso de la investigación jurídico social es una de las etapas más delicadas. De ella va a depender los resultados que se obtenga en dicha investigación”. (p.1)

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Lista de cotejo

El instrumento de recolección que se utilizó fue una lista de cotejo, ya que Pérez, (2012). Afirma que “es un listado de enunciados que muestran con precisión ciertas tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas positivas. Se considera un instrumento de evaluación diagnóstica y formativa dentro de los procedimientos de observación”. (p.6)

Se aplicó una lista de cotejo para observar el proceso de los estudiantes en el desarrollo de la coordinación viso manual en los niños de 3 años, se basó en 4 dimensiones, este instrumento consta de 14 ítems para evaluar al niño, el

instrumento de “si” y “no” se realizó una conversión en la cual los resultados se le dio un valor, inicio 0-4, proceso 5-9, logro 10-14; en la cual va permitir tabular.

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Villasís Keeve, et, (2018). Se refiere que la valides del instrumento “es algo verdadero o lo que se acerca a la verdad. En general se considera que los resultados de una investigación serán válidos cuando el estudio está libre de errores. Para establecer si un determinado estudio es válido, se debe analizar la presencia de sesgos (errores sistemáticos) como mínimo en los siguientes puntos: el diseño de investigación, los criterios de selección y la forma de llevar a cabo las mediciones, es decir, la manera de registrar y evaluar las variables de estudio.” (p.3)

El instrumento titulado: Los juegos motores para mejor la coordinación viso manual en los niños de tres años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla Piura, 2020. Fue validado por 3 expertos: “Mónica Patricia Arias Muñoz, Dra. E educación, Julissa Mercedes Mercado Sandoval, Magister en educación y la Lic. En educación Rosa Margarita Villanueva Gil). En cual dieron a conocer que el instrumento es confiable para ser aplicado a los estudiantes.

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Bolado, Ibáñez, y Lantarón, (1999). “Los juicios de expertos cada día son más reconocidos como fuente de datos para los análisis de riesgos. Pero como en cualquier otro campo de la técnica, la adquisición, uso y validación de los datos de los juicios de expertos deben someterse a procedimientos de manera que el proceso sea aceptable.” (p.20)

Para dar a conocer la confiabilidad del instrumento de dicha investigación se realizó mediante la herramienta SPSS, en la cual se dio a conocer que si es confiable.

4.5 Plan de análisis

Lorenzo, (2013). “Un plan de análisis de datos lo ayuda a reflexionar sobre los datos que recopilará, para qué los utilizará y cómo los analizará. La planificación del análisis puede ser una inversión de tiempo muy valiosa” (p.1)

Después de ser aplicado el instrumento de investigación, se procesó los resultados en la herramienta de Excel 2021, posteriormente se efectuó una base de datos, también se elaboraron tablas y figuras sobre los resultados del pre test, post test y la aplicación de las sesiones de aprendizaje sobre los juegos motores. Consecutivamente para validar la hipótesis se realizó la prueba de T de student en el programa SPSS versión 22, donde muestra significativamente de $p=0.000 < 0.05$, por lo cual se rechaza la hipótesis nula

4.5.1. Procedimiento

El análisis se realizó usando la hoja de cálculo de Excel 2016 en conjunto con la herramienta SPSS para poder obtener un mejor análisis; considerando, la elaboración de base de datos: en el cual se recolecto datos sobre el nivel de coordinación viso manual de los niños de tres años utilizando (el pre test-post-test), facilitándonos por el instrumento diseñado que es la lista de cotejo En el cual se registró el proceso de la observación a los niños de tres años de la I.E.P. jardín Pinceladas de color. Castilla- Piura, 2020.

Elaboración de base de datos: Se recolecto los resultados del nivel de coordinación viso manual de los niños (Prest- test y Post- test), por medio del instrumento diseñado por la investigación (lista de cotejo). Posteriormente se registró los datos que se obtuvieron durante el proceso de observación a los niños y niñas.

Se llevó a cabo la elaboración de tablas y gráficos para poder obtener una mejor comprensión de dichos resultados.

Se realizó el análisis tanto del pre test y post test en la cual se describió los datos representados en las diferentes tablas, para ello se realizó una interpretación de los resultados de cuadros y gráficos, además se trabajó con prueba de wilcoxon donde muestra significativamente de $p=0.000 < 0.05$, por lo cual se rechaza la hipótesis nula.

Cuadro: 2

4.6. Matriz de consistencia

Titulo	Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Los juegos motores para mejorar la coordinación visomanual en los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.</p>	<p>¿De qué manera los juegos motores contribuyen a mejorar la coordinación viso manual de los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020?</p>	<p>General Determinar de qué manera los juegos motores ayudan en la mejora de la coordinación en los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.</p> <hr/> <p>Específicos Identificar el nivel de coordinación viso manual que presentan los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020 a través del pre test. Diseñar y ejecutar un programa de juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020. Evaluar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de color. Catilla-Piura, 2020 a través de un pos test.</p>	<p>General Los juegos motores mejoran significativamente e la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020</p>	<p>Tipo: cuantitativo Nivel: explicativo Diseño: pre experimental. Población: 47 estudiantes del nivel inicial. Muestra: 20 estudiantes del aula de 3 años del nivel inicial. Variable1: juegos motores. Variable2: coordinación viso manual. Técnica: observación. Instrumento: lista de cotejo. Análisis de la información: prueba de hipótesis wilconson. Principios éticos: libre participación, derecho de estar informado.</p>

4.7 Principios éticos

ULADECH, (2021). El presente código de ética da a conocer los siguientes principios éticos:

Protección de la persona: La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

Libre participación y derecho a estar informado: Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia. (Se presentó un consentimiento informado)

Justicia: El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Integridad científica: La rectitud o integridad no solo se debe regir en lo científico sino en las actividades de enseñanza en lo profesional. Por ende, se debe mantener la integridad científica al ser declarados perjuicios que

podrían afectar el curso de un estudiante o la comunicación de los resultados.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Identificar la coordinación viso manual que presentan los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla- Piura, 2020 a través de un pre test.

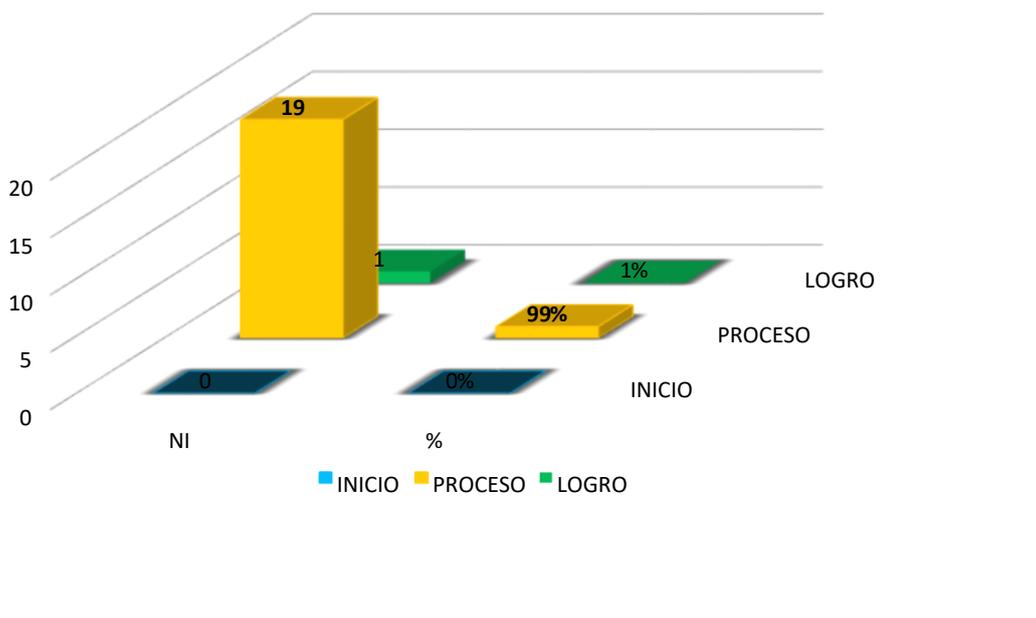
Tabla 3.
Coordinación viso manual mediante el pre test

Niveles de logro	ni	%
Inicio	0	0%
Proceso	19	99%
Logro	1	1%

Fuente: lista de cotejo

Figura 1: coordinación viso manual mediante pre test.

Fuente: tabla 3



En la tabla 3 y figura 1, se dan a conocer los resultados del pre test de la coordinación viso manual. En el cual del 100% de los estudiantes a los cuales se observó un 99% se encuentran en proceso y un 1% están en el nivel de logro. Por lo que se puede evidenciar es que los niños tienen el conocimiento para desarrollar las actividades planteadas acerca de coordinación viso manual.

Diseñar y ejecutar un programa de juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. CastillaPiura, 2020.

Tabla 4.
Sesiones de aprendizaje

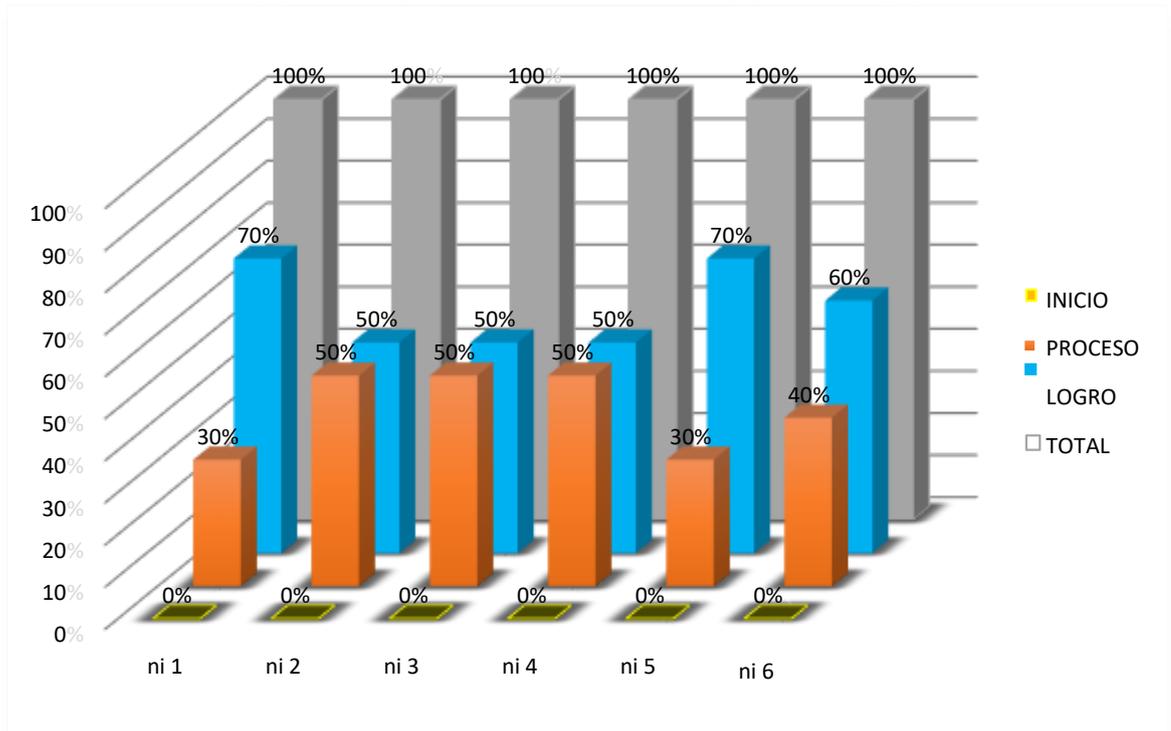
Nivel de logro	ni1		ni2		ni3		ni4		ni5		ni6	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Proceso	7	35	10	50	7	30	10	50	7	30	9	40
Logro	13	75	10	50	12	70	10	50	12	70	11	60
total	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100	20	100

0 0 0

Fuente: lista de cotejo

Figura 2: sesiones de aprendizaje.

Fuente: tabla 4



En la tabla 4 y figura dos del desarrollo de las 6 sesiones de aprendizaje se dio a conocer que el 35% de los estudiantes se encuentran en proceso, mientras que el 75% se encuentran el nivel de logro, en la segunda sesión de aprendizaje el 50% está en proceso y el otro 50% está en nivel de logro; en la tercera sesión de aprendizaje se dio a conocer que el 30% está en proceso y el 70% en nivel de logro; dentro de la cuarta sesión de aprendizaje se obtuvo que el 50% está en proceso y el otro 50% en nivel de logro; para la quinta sesión el 30% se encontraba en proceso y el 70% el nivel de logro; para la sexta sesión de aprendizaje se obtuvo que el 40% está en proceso y el 60% en nivel de logro, por ende se puede dar a conocer que su proceso de aprendizaje mediante juegos motores mejora significativamente.

Evaluar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020 a través de un pos test.

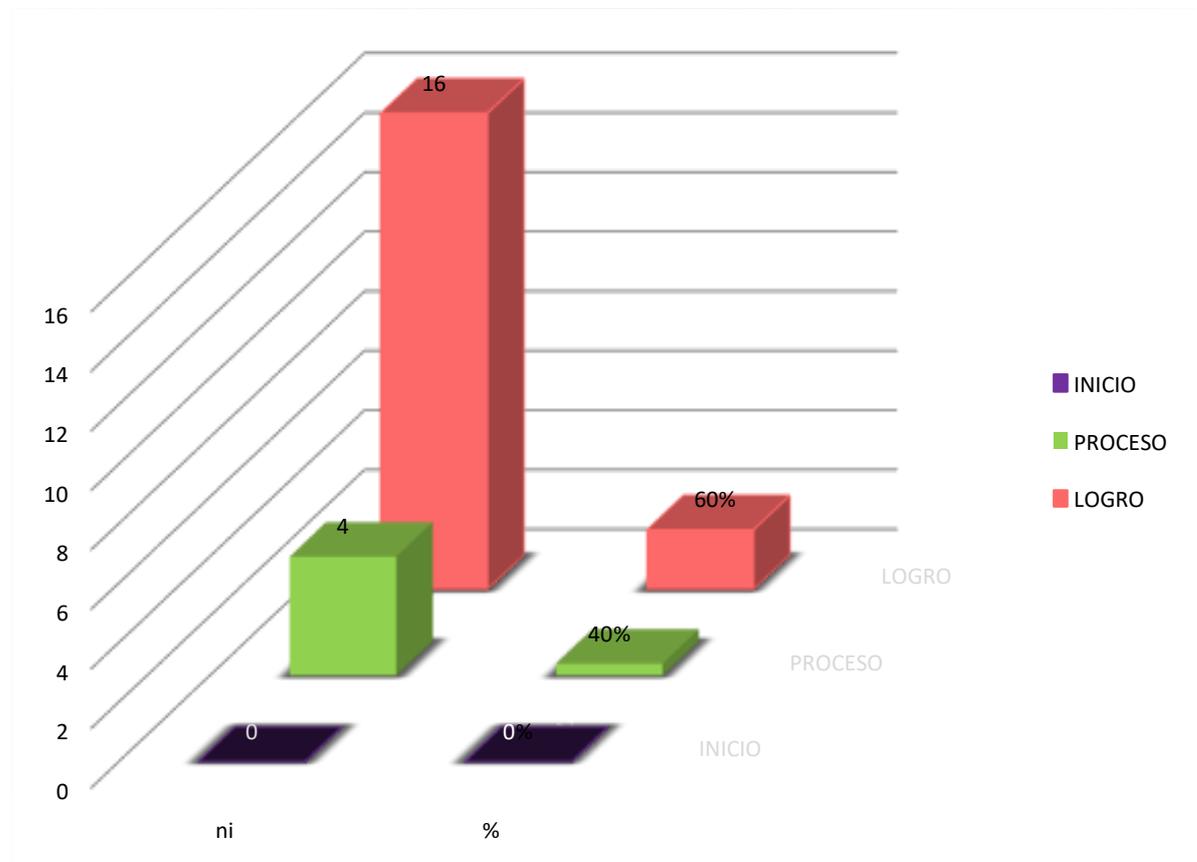
Tabla 5.

Coordinación viso manual mediante el pos test

Niveles de logro	ni	%
Inicio	0	0%
Proceso	4	40%
Logro	16	60%

Fuente: tabla 5

Figura 3: coordinación viso manual mediante el post test



En la tabla 5 y figura 3 se da a conocer el pos test, en la cual se obtuvo que el 40% está en proceso, mientras que el 60% está en nivel de logro, dado que al aplicar juegos motores mediante sesiones de aprendizaje va a permitir que el niño desarrolle su coordinación viso manual significativamente.

CONTRASTE DE HIPOTESIS

A. Hipótesis

La prueba de wilcoxon, muestra significativamente de $p=0.000 < 0.05$; por lo cual se rechaza la hipótesis nula. De manera que en el pre test la mayoría de los niños están en el nivel inicio y en el post test se encuentran en el nivel logro, en tal sentido: Los juegos motores como estrategia didáctica contribuyen significativamente a mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. jardín Pinceladas de Color. Castilla- Piura, 2020

B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

C. Estadístico de prueba

Tabla: 6

Prueba de rango de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post-pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	20 ^b	10,50	210,00
	Empates	0 ^c		
	Total	20		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	VAR00002 - VAR00001
Z	-3,939 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

5.2 Análisis de resultados

Después de haber obtenido los resultados, se realizó el análisis, con respecto a los objetivos específicos.

Identificar el nivel de coordinación viso manual que presentan los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla- Piura, 2020 a través de un pre test.

Los resultados obtenidos de la coordinación viso manual a través del pre test, se obtuvo que un 99% se encuentran en proceso y un 1% están en el nivel de logro. Este estudio se asemeja con la investigación de Quispe, (2017). Sobre la coordinación viso- manual, se obtiene que el 73% de niños lo han logrado. Traslada agua de un vaso a otro sin derramar, demostrando una buena coordinación en sus movimientos y rotación en la muñeca de las manos y el 27% no logro elaborar por falta de fuerza en sus manos al sostener el vaso. Mientras que en el post-test el 93% de niños ha logrado sostener el vaso lo que indica movimientos más coordinados y precisos y el 7% no ha logrado ejecutar este ítem, el 80% de niños no han logrado ejecutar el ítem: Construye una torre de ocho o más cubos presentando dificultad en la fuerza muscular de sus manos y dedos para soltar objetos, y que el 20% ha logrado ejecutar este ítem. Se llegó a la conclusión que a través de las estrategias que utilizamos y un mayor acompañamiento nos ayudaron a mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de tres años. La coordinación viso manual es una “destreza cognitiva compleja” que accede

al desarrollo del estudiante, permitiéndole desarrollar su aprendizaje con normalidad dentro de su vida diaria.

Diseñar y ejecutar un programa de juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.

Los resultados obtenidos de la coordinación viso manual a través de las sesiones de aprendizaje, se obtuvo que el 35% de los estudiantes se encuentran en proceso, mientras que el 75% se encuentran el nivel de logro, en la segunda sesión de aprendizaje el 50% está en proceso y el otro 50% está en nivel de logro; en la tercera sesión de aprendizaje se dio a conocer que el 30% está en proceso y el 70% en nivel de logro; dentro de la cuarta sesión de aprendizaje se obtuvo que el 50% está en proceso y el otro 50% en nivel de logro; para la quinta sesión el 30% se encontraba en proceso y el 70% el nivel de logro; para la sexta sesión de aprendizaje se obtuvo que el 40% está en proceso y el 60% en nivel de logro. En conclusión, se puede dar a conocer que juego motor es un componente formativo que permite dar a conocer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Evaluar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020 a través de un pos test.

Los resultados obtenidos de la coordinación viso manual a través del pre test se obtuvo que el 40% está en proceso, mientras que el 60% está en nivel de logro. Citando a Ruiz, (2018). En su tesis análisis del nivel de coordinación óculo manual de la psicomotricidad fina, menciona que el nivel de coordinación óculo manual a través de

la técnica del rasgado en la psicomotricidad fina de los niños y niñas, se encuentra en un nivel Medio, lo que implica que los niños y niñas tienen dificultad para realizar el rasgado y pegado de papel decorando la figura libremente, así como para decorar figuras geométricas realizando movimientos con precisión.

Determinar de qué manera los juegos motores ayudan en la mejora de la coordinación en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.

Los resultados obtenidos La prueba de wilcoxon, muestra significativamente de $p=0.000 < 0.05$; por lo cual se rechaza la hipótesis nula, en tal sentido: Los juegos motores mejoran significativamente la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020. Citando a Encalada (2017). Realiza su investigación con la finalidad de mejorar y estimular la coordinación óculo manual en niños y niñas de 2 a 3 años de edad. Para lo cual tuvo como resultado que al instruir el proceso de investigación “se pudo observar que el aprendizaje sobre la motricidad fina en niños era un 40%. Luego de aplicar las distintas estrategias y juegos mediante la estimulación se pudo finalizar con un aprendizaje del 90%. En conclusión, se puede mencionar que la estrategia contenida en esta propuesta dio a conocer las características generales del desarrollo motriz del niño como son: la coordinación ojo mano y también comprender algunas causas por la que se da el retraso en la coordinación antes mencionada verificando así la manera de como estimular para que haya un buen nivel de educación”

VI. CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos en el pre test, se evidencia que un 99% se encuentran en proceso y un 1% están en el nivel de logro, en la cual se evidencia que los niños tienen conocimiento acerca de los juegos motores que van ayudar al desarrollo de la coordinación viso manual.

Después de aplicar las sesiones de aprendizaje sobre los juegos motores, se obtuvo que el 35% de los estudiantes se encuentran en proceso, mientras que el 75% se encuentran el nivel de logro; evidenciándose que existe un mejor desarrollo de la coordinación viso manual en los niños de 3 años.

Los resultados obtenidos mediante el pos test nos dan a conocer que el 40% está en proceso, mientras que el 60% está en nivel de logro, en la cual se evidencia que mediante el desarrollo de sesiones de aprendizaje ha logrado mejorar significativamente.

La aplicación de la prueba wilcoxon, muestra una significancia de $p=0.000 < 0.005$, por lo cual se rechaza la hipótesis nula, es por ello que se concluye que los juegos motores si mejoran significativamente la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín pinceladas de color. Castilla-Piura, 2020.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Implementar un programa educativo que permita al docente desarrollar y aplicar los conocimientos de los juegos motores que ayude a mejorar la coordinación viso manual en los niños.

Las instituciones educativas deben promover capacitaciones a los docentes, en la cual se desarrolle proyectos innovativos que ayuden a la mejora de la calidad educativa, estructurando su cooperación activa y permanente con las diferentes estrategias utilizadas que respondan a los intereses y necesidades de los niños.

Influir al padre de familia para que desarrollen juegos motores con sus niños, en la cual pueda explorar, vivenciar, experimentar y además le permita relación bajo sus propias posibilidades de su cuerpo, ya que al apoyarlos para que practiquen en casa, va generar un entrenamiento beneficioso.

Dar más importancia a las actividades de juegos motores durante la jornada educativa para así poder mejorar la coordinación viso manual.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arellan,L. (2018). *Los juegos ludicos como estrategia didactica para mejorar la coordinacion visomanual de los niños de 5 años de la institucion educativa inicial N1556 angelitos de jesus Casma,2015*. Chimbote: Universidad catolica los angeles de chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/3352/JUEGOS_LUDICOS ESTRATEGIA DIDACTICA_SU ARELLAN LISETTE_SHEILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arellano, L. (2015). *Diseño pre experimental*. Obtenido de Prezi: <https://prezi.com/ng1mwdqrqxcj/disenopreexperimental/?fallback=1>
- Argibay, J. C. (2009). *MUESTRA EN INVESTIGACION CUANTITATIVA*. Argentina: Universidad de Ciencias Empresariales y sociales. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3396/339630252001.pdf>
- Bolado,R. Ibañez, J., & Lantarón, A. (1999). *El juicio de expertos*. Madrid: Consejo de seguridad nuclear. Obtenido de <https://www.csn.es/documents/10182/1012054/ODE-04-08+El+juicio+de+expertos>
- Caraballo, S. (11 de noviembre de 2017). Sabias la funcion de los dedos de los pies. Obtenido de buenavida: <https://buenavida.pr/sabias-la-funcion-de-los-dedos-de-los-pies/>

Encalada, (2017). *metodología para estimular la coordinación óculo manual mediante la aplicación de técnicas grafo plásticas en niños y niñas de 2 a 3 años en el centro infantil del buen vivir el vecino, provincia de Azuay y cantón cuenca.* Cuenca- Ecuador: Universidad política salesiana Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14391/1/UPS-CT007063.pdf>

Fabbri, M. S. (2020). *Las técnicas de investigación: la observación.* Madrid: Instituto de ciencias. Obtenido de <http://institutocienciashumanas.com/wpcontent/uploads/2020/03/Las-t%C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf>

Fernandez, D. (2009). *Esquema corporal en los niños y niñas.* Almería: innovacion y experiencias educativas. Obtenido de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/enseanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/DAVID_FERNANDEZ_1.pdf

García, B. (2007). *El conocimiento y el control del propio cuerpo en la infancia.* (efdeportes.com, Ed.) Maestra, especialidad de educación, 1. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd107/el-control-del-propio-cuerpo-en-la-infancia.htm>

García, J. B. (2016). *Multimedia interactiva en la estimulación de la coordinación viso manual en niños y niñas de 4a 5 años del centro infantil gustavo Adolfo*

Bécquer de la ciudad de Quito año 2014-2015. Quito: Universidad central del Ecuador.

Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12260/1/T-UCE-0010-1495.pdf>

González, C. M. (2016). *El complejo articular de la muñeca: aspectos anatófisiológicos y biomecánicos, características y tratamiento de la fractura distal del radio*. Brasil: Scielo. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727897X2016000400011

Gonzales, F. (2015). *Esquema corporal*. Samoga: blog de educación física.

Obtenido de

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/fgonala/prese ntacion/>

Guzmán, G. (2016). *Aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial de 4 años en la I.E. manitos doradas, Piura 2014*. Piura: universidad católica los ángeles de Chimbote. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3471/ACTIVIDADES_LUDICAS_PSIKOMOTRICIDAD_SERNAQUE_GUZMAN_GABRIELAGUILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Hernandez , R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: Best Seller 6a edición. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez>,

[%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf](#)

Huamán, R. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 5 años en la I.E N° 82318 de calluan, distrito de cahachi, provincia de cajamarca2015*. Trujillo: universidad católica los ángeles de Trujillo. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/JUEGOSLUDICOS_HUAMAN_RISCO_ROSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jiménez, S. B. (2015). *Estudio evolutivo del esquema corporal a través de la prueba de Daurat-Hmeljak, Stambak y Berges*. Madrid: UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID. Obtenido de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/52234/1/5309852924.pdf>

Lorenzo, J. A. (2013). *plan de analisis de datos*. Mexico: NIPN. Obtenido de <https://www.nipn-nutrition-platforms.org/Plan-de-analisis-de-datos>

McGavin, G. (2014). *Las increíbles extremidades del ser humano: manos y pies*. Europa: News. Obtenido de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/03/140227_ciencia_manos_y_pies_jgc_finde

Marco, A. (2007). *La propuesta de Vygotsky: la psicología socio-histórica*. Brasil: revista de currículo y formación del profesorado. Obtenido de <https://www.ugr.es/~recfpro/rev102COL2.pdf>

- Montero, P. J. (2009). *EL JUEGO MOTOR COMO ACTIVIDAD FÍSICA ORGANIZADA EN LA ENSEÑANZA Y LA RECREACION*. España: smaf. Obtenido de <file:///C:/Users/DELL/Downloads/Dialnet-ElJuegoMotorComoActividadFisicaOrganizadaEnLaEnsen5351993.pdf>
- Navarro. V, García. M, Brito. O, Ruiz. C, Navarro. G, & Egea. C. (2011). *principales modelos explicativos del aprendizaje motor. Mecanismos y factores*. Barcelona: Universidad insular U.I.P.G.C. Obtenido de https://www.tresarroyos.gov.ar/recursos/Capacitacion_deporte/Modelos_aprendizaje_motor.pdf
- Nemours. (2021). *Tus ojos*. España: KidsHealth. Obtenido de <https://kidshealth.org/es/kids/eye.html>
- Neuronal. (2019). *Aprendiendo la importancia de la mano*. Obtenido de <https://neuroal.com/aprendiendo-la-importancia-de-la-mano/>
- Ochoa, C. (2015). *Muestreo no poblacional: muestra con conveniencia*. Obtenido de netquest: <https://www.netquest.com/blog/es/blog/es/muestreopor-conveniencia>
- Paz, D. C. (2008). *CONCEPTOS Y TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS EN LA INVESTIGACIÓN JURIDICO SOCIAL*. Londres: Universidad San marcos. Obtenido de

https://perso.unifr.ch/derechopenal/assets/files/articulos/a_20080521_56.pdf

- Pérez, C. P. (2018). *Uso de lista de cotejo como instrumento de informacion*. Mexico: Universidad Tecnologica Metropolitana. Obtenido de https://vrac.utem.cl/wp-content/uploads/2018/10/manua.Lista_Cotejo-1.pdf
- Pérez, G. (2018). *Los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1556 angelitos de Jesús- casma, 2015*. Chimbote: universidad Católica los ángeles de Chimbote. Obtenido de [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/3352/JUEGOS LUDICOS ESTRATEGIA DIDACTICA SU ARELLAN LISETTE SHEILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/3352/JUEGOS_LUDICOS ESTRATEGIA DIDACTICA SU ARELLAN LISETTE SHEILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Piaget, J. (1968). *teoria del desarrollo cognitivo de Piaget*. (E. R. Habana., Ed.) Obtenido de <https://www.terapia-cognitiva.mx/wp-content/uploads/2015/11/Teoria-Del-Desarrollo-CognitivodePiaget.pdf>
- Quispe. (2017). PROGRAMA DE ACTIVIDADES DE COORDINACIÓN VISO-MANUAL PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “EL NAZARENO” DISTRITO DE SOCABAYA, AREQUIPA, 2017. Arequipa: Universidad San Agustín. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5024/EDqucuyp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodriguez, D. (2020). *Coordinacion oculo manual*. Colombia: Universidad Cooperativa de Colombia. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/18112/1/2020_coordinacion_oculo_manual.pdf

Ruiz, J (2018). *Análisis del nivel de coordinación óculo manual de la*

Psicomotricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Particular "creciendo juntos" de Sullana- Piura, año 2018. Sullana: universidad católica

los ángeles de Chimbote. Obtenido de

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/7846/COORDINACION_OCULO_MANUAL_PSICOMOTRICIDAD_FINA%20RUIZ_PAULLO_JUDIHT_SILVIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sáez, C. (2018). *El juego motor en la etapa de educación infantil.* Cantabria:

Universidad de Cantabria. Obtenido de

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15339/SaezdelRioClaudia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salas, A. (2012). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo.* México: Cuauhtémoc. Obtenido de

<http://www.seslp.gob.mx/consejostecnicosescolares/PRIMARIA/6DOCMENTOSDEAPOYO/LIBROSDEEVALUACION2013/4LASESTRATEGIASYLOSINSTRUMENTOS.pdf>

Santamaría, D. (2016). *La importancia del juego en el desarrollo motriz del niño en la edad preescolar de la institución educativa exalumnas de la presentación de*

Ibagué-Tolima. Ibagué-tolina: universidad del

Tolima. Obtenido de

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2055/1/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20MOTRIZ.pdf>

Sánchez, S. (2019). *Propuesta pedagógica para mejorar la coordinación óculo-*

manual por medio de las formas jugadas en la escuela de formación d tesis de campo en el nivel de baby tenis del club la pradera de potosí.

Bogotá: universidad libre de Colombia. Obtenido de

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15802/tesis%20final%20baby%20tenis%20bola%20roja%20%20%20%20%20Enero%202019.%20%20Sergio%20Sanchez%2025%20de%20febrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Toledo, N. (2015). *Técnicas de Investigación cualitativas y cuantitativas*. Estados

Unidos: FAD UAEMEX. Obtenido de

<https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>

Tomas, j., & Jaime, A. (2008). *teoria del desarrollo cognitivo de Vygotsky*.

londres: Universidad autonoma de barrensuela. Obtenido de

<https://es.calameo.com/read/0053481119e756f9fc828>

ULADECH. (2021). CÓDIGO DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN, con

Resolución N° 0037-2021-CU-ULADECH Católica, de fecha 13 de enero del 2021. Chimbote: Universidad Catolica los Angeles de

Chimbote. Obtenido de

<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Villasís Keever, A., Márquez González, H., Zurita Cruz, J., Miranda Novales, G., & Escamilla Núñez, A. (2018). *El protocolo de investigación VII. Validez y confiabilidad de las mediciones*. Mexico: colegio mexicano de inmunología clínica. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/ram/v65n4/2448-9190-ram-65-04-414.pdf>

Zabaleta, J. A. (2006). *La psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura*.

México: Universidad pública de Navarrete. Obtenido de http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htmOS_LUDICOS_ESTRATEGIA_DIDACTICA_SU_ARELLAN_LISETTE_SHEILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

1. Evidencias de trámite de recolección de dato



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

Solicito: Autorización para realizar trabajo de investigación

Sra. Karen A. Espinoza Hernández.

Directora de la I.E. Pinceladas de Color.

Yo, Haidee Marileni Manchay Pintado identificada con DNI:71073554, domiciliada en el caserío de Laumache S/N; estudiante con código: 0807171090 de la facultad de educación y humanidades, de la especialidad de educación inicial de la universidad católica los ángeles de Chimbote (uladech). Ante usted recurro con el debido respeto me presento y digo:

Que en motivo de realizar mi tesis de licenciamiento en educación inicial: **"Los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E. pinceladas de Color. Castilla- Piura,2020."** Solicito permiso para el recojo de información científica a los estudiantes de 3 años, a los cuales se le aplicara una lista de cotejo durante las sesiones de aprendizaje virtuales por parte de su docente, con el fin de determinar en qué medida los juegos motores mejoran la coordinación viso manual en los niños de 3 años de dicha institución ya mencionada anteriormente, los datos obtenidos serán utilizados solamente en el progreso de la investigación.

Por lo expuesto: pido a usted acceder a mi solicitud, me despido amablemente.

ADJUNTO:

- Consentimiento informado.
- lista de cotejo.

14 de octubre del 2020


Karen A. Espinoza Hernández



Haidee Marileni Manchay
Pintado
71073554

2. Instrumento de recolección de datos



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (LISTA DE
COTEJO)**

Marca con un aspa (X) según corresponda

Título: Los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de tres años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020.			
Alumno(a):		Fecha: / /	
		si	no
variable 1	Juegos motores		
Dimensión	Coordinación global general		
Indicador	Marcha		
1	Demuestra interés por participar		
2	Marchan coordinadamente y manifiestan el equilibrio a diferentes distancias		
Indicador	Gateo		
3	Sube las escaleras alternando los pies y las manos		
4	Gatea libremente		
Indicador	Salto		
5	Salta lateralmente con los pies		
6	Salta alternado los dos pies		
Dimensión	Esquema corporal		
Indicador	Equilibrio y desequilibrio		
7	Se Para en un pie momentáneamente		
8	Realiza movimientos de las manos articuladamente.		
Dimensión	Control del cuerpo		
Indicador	Camina		
9	Camina y mantienen el equilibrio según las indicaciones del docente		

10	camina por los obstáculos con seguridad y equilibrio		
Indicador	Corre		
11	Corre coordinadamente y mantienen el Equilibrio		
12	Corre coordinadamente y mantiene su equilibrio a diferentes distancias		
Indicador	Lanzar y atrapar		
13	Demuestra dominio al lanzar la pelota		
14	Demuestran solidaridad y compañerismo al realizar las actividades		

1. **Fuente:** tomada de la tesis los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial. Autor Br. Luis Edilberto Garay Peña



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (LISTA DE
COTEJO)**

Marca con un aspa (X) según corresponda

:			
Alumno(a):		Fecha: / /	
		si	no
variable 2	Coordinación viso- manual		
Dimensión	ojo		
Indicador	Dominio de movimientos de ojo y mano		
1	Arma y pega correctamente las piezas del rompecabezas.		
2	Pinta su dibujo sin salirse de la línea.		
Dimensión	mano		
Indicador	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.		
3	Modela plastilina con las manos haciendo la presión digito palmar.		
4	Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura		
Dimensión	Muñeca		
indicador	Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura		
5	Realiza movimientos adecuados de las manos		
6	Demuestra habilidad al manipular los ganchos de ropa.		
Dimensión	Dedos		

indicador	Embolilla papel crepe haciendo uso de los dedos pulgar e índice.		
7	Arruga papeles adecuadamente utilizando el dedo índice y pulgar.		
8	Rasga papel con los dedos sin esfuerzo.		

2. **Fuente:** tomada de la tesis los juegos lúdicos como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 1556 Angelitos de Jesús- Casma, 2015. Autor Br. Su Arellan, Lissette Sheila. Adaptado de

3. Evidencias de validación de Instrumento



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: Los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de tres años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020.									
AUTOR: MANCHAY PINTADO HAIDEE MARILENI									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso a quiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	DIMENSIÓN: Coordinación global general INDICADOR: Marcha								
1	Demuestra interés por participar	X			X		X		X
2	Marchan cordial y manifiestan el equilibrio a diferentes distancias.	X			X		X		X
	INDICADOR: Gateo								
3	Sube las escaleras alternando los pies y las Manos.	X			X		X		X
4	Gatea libremente	X			X		X		X
	INDICADOR: Salto								
5	Salta lateralmente con los pies	X			X		X		X
6	Salta alternado los dos pies	X			X		X		X
20E	DIMENSIÓN: Esquema corporal. INDICADOR: Equilibrio y desequilibrio								

	articuladamente.	X			X		X		X
3 OE	DIMENSIÓN: Control del cuerpo INDICADOR: Camina								
9	Caminan y mantienen el equilibrio según las indicaciones del docente	X			X		X		X
10	camina por los obstáculos con seguridad y equilibrio	X			X		X		X
	INDICADOR: Corre								
11	Corre coordinadamente y mantienen el Equilibrio	X			X		X		X
12	Corre coordinadamente y mantiene su equilibrio a diferentes distancias	X			X		X		X
	INDICADOR: Lanzar y atrapar								
13	Demuestra dominio al lanzar la pelota	X			X		X		X
14	Demuestran solidaridad y compañerismo al realizar las actividades	X			X		X		X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Mónica Patricia Arias Muñoz		
DNI N°	03644784	Teléfono / Celular	969933167
Título profesional / Especialidad	Lic. en Educación/ Historia y Geografía		
Grado Académico	Dra. en Educación		
Mención	Administración de la Educación.		

Firma:



Dra. Mónica Arias Muñoz
CPPP 316534



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: Los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de tres años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020.									
AUTOR: MANCHAY PINTADO HAIDEE MARILENI									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	DIMENSIÓN: Ojo								
10E	INDICADOR: Dominio de movimiento de ojo y mano								
1	Arma y pega correctamente las piezas del rompecabezas.	X			X		X		X
2	Pinta su dibujo sin salirse de la línea.	X			X		X		X
	DIMENSIÓN: Mano								
20E	INDICADOR: Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.								
3	Modela plastilina con las manos haciendo la presión digito palmar.	X			X		X		X
4	Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura	X			X		X		X
	DIMENSIÓN: Muñeca								
30E	INDICADOR: Pinta sin salirse de la línea, manteniendo buena postura								

6	Demuestra habilidad al manipular los ganchos de ropa.	X			X		X		X
40E	DIMENSIÓN: Dedos								
	INDICADOR: embolilla papel crepe haciendo uso de los dedos pulgar e índice.								
7	Arruga papeles adecuadamente utilizando el dedo índice y pulgar.	X			X		X		X
8	Rasga papel con los dedos sin esfuerzo.	X			X		X		X

DATOS DEL VALIDADOR:

Nombres y Apellidos del validador	Mónica Patricia Arias Muñoz		
DNI N°	03644784	Teléfono / Celular	969933167
Título profesional / Especialidad	Lic. en Educación/ Historia y Geografía		
Grado Académico	Dra. en Educación		
Mención	Administración de la Educación.		

Firma:

Lugar y fecha: Piura, 28 de septiembre 2020.

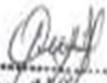
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: Los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de tres años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020.									
AUTOR: Manchay Pintado Haidee Marileni									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	DIMENSIÓN: Coordinación global general								
	INDICADOR: Marcha								
1	Demuestra interés por participar	X			X		X		X
2	Marchan cordial y manifiestan el equilibrio a diferentes distancias.	X			X		X		X
	INDICADOR: Gateo	X			X		X		X
3	Sube las escaleras alternando los pies y las Manos.	X			X		X		X
4	Gatea libremente	X			X		X		X
	INDICADOR: Salto								
5	Salta lateralmente con los pies	X			X		X		X
6	Salta alternado los dos pies	X			X		X		X
20E	DIMENSIÓN: Esquema corporal.								

7	Se Para en un pie momentáneamente	X		X		X		X
8	Realiza movimientos de las manos articuladamente.	X		X		X		X
3 OE	DIMENSIÓN: Control del cuerpo.							
	INDICADOR: Camina							
9	Caminan y mantienen el equilibrio según las indicaciones del docente	X		X		X		X
10	camina por los obstáculos con seguridad y equilibrio	X		X		X		X
	INDICADOR: Corre							
11	Corre coordinadamente y mantienen el Equilibrio	X		X		X		X
12	Corre coordinadamente y mantiene su equilibrio a diferentes distancias	X		X		X		X
	INDICADOR: Lanzar y atrapar							
13	Demuestra dominio al lanzar la pelota	X		X		X		X
14	Demuestran solidaridad y compañerismo al realizar las actividades	X		X		X		X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Rosa Margarita, Villanueva Gil.		
DNI N°	181557405	Teléfono / Celular	998327407
Título profesional / Especialidad	Lic. En Educación Primaria.		
Grado Académico			
Mención	Docente En Educación Primaria.		

Firma:



Rosa Villanueva Gil
EMPRESA DE SERVICIOS EDUCACIONALES



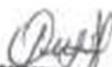
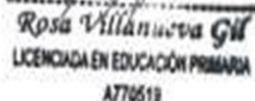
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE									
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN									
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO: Los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de tres años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020.									
AUTOR: Manchay Pintado Haidee Marileni									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	DIMENSIÓN: Ojo								
10E	INDICADOR: Dominio de movimiento de ojo y mano								
1	Arma y pega correctamente las piezas del rompecabezas.	X			X		X		X
2	Pinta su dibujo sin salirse de la línea.	X			X		X		X
	DIMENSIÓN: Mano								
20E	INDICADOR: Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.								
3	Modela plastilina con las manos haciendo la presión digito palmar.	X			X		x		X
4	Pinta sin salirse de la línea, manteniendo una buena postura	X			X		X		X
	DIMENSIÓN: Muñeca								

5	Realiza movimientos adecuados de las manos	X			X		X		X
6	Demuestra habilidad al manipular los ganchos de ropa.	X			X		X		X
40E	DIMENSIÓN: Dedos								
	INDICADOR: embolilla papel crepe haciendo uso de los dedos pulgar e índice.								
7	Arruga papeles adecuadamente utilizando el dedo índice y pulgar.	X			X		X		X
8	Rasga papel con los dedos sin esfuerzo.	X			X		X		X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Rosa Margarita, Villanueva Gil.		
DNI N°	181557405	Teléfono / Celular	998327407
Título profesional / Especialidad	Lic. En Educación Primaria.		
Grado Académico			
Mención	Docente En Educación Primaria.		

Firma:   Lugar y fecha: Piura, 28/09/20.

4. Formatos de consentimiento informado (si aplica)



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de tres años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020.

La presente investigación está representada por: Haidee Marileni Manchay Pintado, de la universidad católica de los ángeles de Chimbote, filial Piura.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a la institución educativa Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020 a participar en un trabajo de investigación titulado: los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P. Jardín Pinceladas de Color, Castilla-Piura, 2020. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Hoy en día la educación en nuestro país está atravesando un proceso de cambios muy radicales, donde se está tomando en cuenta nuevas estrategias académicas para la enseñanza aprendizaje desde los primeros años de estudio y para conseguir alcanzarlo se deben ofrecer al niño las oportunidades necesarias para que amplíen sus potenciales, especialmente durante el nivel inicial en la cual se considera como una etapa intensa en el progreso y aprendizaje humano.

A través del juego el niño va a ir perfeccionando la coordinación viso manual ya que es una capacidad esencial para las personas, cuanto mayor sea la capacidad del niño para dominar sus manos y dedos, mayores experiencias poseerá y más desarrollaran sus posibilidades de relación con su entorno, es por ello que es importante conducir una serie de juegos y actividades que cedan al niño mejorar su nivel de coordinación viso manual, así como la percepción de sí mismos.

Procedimientos:

Si usted acepta, decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se observará la coordinación viso manual de los niños mediante las sesiones de aprendizaje de la docente tutora de la I.E.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información obtenida de los estudiantes sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los participantes del estudio.

Derechos del participante: Si usted decide que su institución 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 o llame al número telefónico 972421291. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que los estudiantes han sido tratados injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correoCiei@uladech.edu.pe

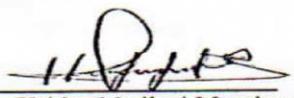
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que la institución educativa Pinceladas de color participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que la I.E. Pinceladas de color puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

14 de octubre del 2020


Karen A. Espinoza Hernández


Haidee Marileni Manchay
Pintado

71073554

Sesión de aprendizaje N° 1

Datos informativos

Institución educativa: I.E.P. Pinceladas de Color

Edad y sección: 3 años, los ositos

Practicante: Manchay Pintado Haidee Marileni

Tema: me divierto con mis manos

Propósitos y evidencias de aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corpómente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

Momentos de la sesión

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Recursos y materiales
Inicio	Damos la bienvenida a los niños. Damos gracias a dios. Cantamos el popurri de las manos.	laptop usb harina temperas

	<p>https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk</p> <p>Después la docente pregunta.</p> <p>¿Les gusto la canción?</p> <p>¿De qué se trató?</p> <p>¿Ustedes conocen el nombre de sus manos?</p> <p>¿Saben cuál es su dedo pulgar?</p> <p>La docente escucha atenta a los niños y felicita por responder.</p>	<p>hoja A4 tina</p>
<p>desarrollo</p>	<p>La docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales.</p> <p>La docente indica que el día de hoy jugaran con sus deditos, cantando la canción este dedito.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=BGEk_Atcea0</p> <p>Luego La docente les da las bandejas y le pide a cada uno echar un poco de harina en ellas. Y dibujar libremente trazos o imágenes en la bandeja utilizando todos sus dedos de la mano.</p> <p>La docente pregunta a los niños ¿Qué siluetas dibujaron en la bandeja? ¿Qué dedos utilizamos para realizar el dibujo? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>“¿Te parece si utilizas el dedo pulgar? ¿Qué imagen o trazos puedes hacer con el dedo pulgar? ¿Qué</p>	

	<p>parte de la actividad te resulto más difícil y cual más fácil?</p> <p>Invitamos a los niños a hacer trazos libres en la bandeja de harina.</p> <p>Después la docente entrega una hoja de aplicación decorando un dibujo libre en la hoja y decorarlo con huellitas de sus dedos utilizando temperas.</p>	
Sierre	<p>Metacognición:</p> <p>¿El día de hoy les gustó lo que hicimos? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.</p> <p>Agradecemos la asistencia de todos y nos despedimos.</p>	

Referencias bibliográficas

Cantajuego. (21 de marzo de 2011). *cantajuegoVEVO*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=4NypBD8Vilk>

Toycantando. (20 de mayo de 2015). *ESTE DEDITO COMPRÓ UN HUEVITO. Canciones Infantiles*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=BGEk_Atcea0

Sesión de aprendizaje N° 2

Datos informativos

Institución educativa: I.E.P. Pinceladas de Color

Edad y sección: 3 años, los ositos

Practicante: Manchay Pintado Haidee Marileni

Tema: nos divertimos punteando con un hisopo

Propósitos y evidencias de aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres.

Momentos de la sesión

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Recursos y materiales
Inicio	<p>Damos la bienvenida a los niños.</p> <p>Damos gracias a dios.</p> <p>Cantamos “hola, hola, como estas” https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k</p> <p>Revisamos nuestro calendario y normas de convivencia.</p>	laptop usb imágenes hojas A4 temperas hisopos
desarrollo	<p>La docente da a conocer que el día de hoy se trabajara con el punteado de hisopos.</p> <p>Se les presenta imágenes en hojas bond con siluetas con puntos de frutas y temperas coloridas, posteriormente se da las indicaciones como se va a trabajar.</p> <p>Se les pregunta a los niños ¿Qué imágenes observan en sus hojas?, ¿Cómo es el contorno de la imagen?; después de preguntarles se les entre los hisopos y temperas para que inicien a desarrollar su actividad con el color que ellos deseen.</p>	

	Se les indica que deben puntuar por el contorno de la imagen.	
Sierre	Mediante la metacognición los niños responden las siguientes preguntas: ¿Les gusto lo que realizaron? ¿Cómo lo realizaron?	

Referencias bibliográficas

Pelina, E. s. (2020 de junio de 2020). *Hola hola ¿Cómo estás? La canción infantil para saludar (Preescolar) Saludar las manos.*

Obtenido de Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k>

Sesiones de aprendizaje N° 3

Datos informativos

Institución educativa: I.E.P. Pinceladas de Color

Edad y sección: 3 años, los ositos

Practicante: Manchay Pintado Haidee Marileni

Tema: jugamos a lanzar la pelota en diferentes direcciones.

Propósitos y evidencias de aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corpómente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

Momentos de la sesión

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Recursos y materiales
Inicio	Damos la bienvenida a los niños. Damos gracias a dios. Canción de bienvenida. Buenos días, digo buenos días. https://www.youtube.com/watch?v=hQMPoI3QC-k Recordamos nuestras normas de convivencia y revisamos el calendario.	laptop pelota internet música

desarrollo	<p>La docente da a conocer que hoy jugaremos “mata cholo”.</p> <p>La docente pone los acuerdos y las reglas del juego.</p> <p>La docente explica en que consiste el juego. El juego se realiza de manera grupal o individual, consiste en que debe haber un representante de cada grupo en los extremos y los demás en el medio esquivando las pelotas, si la pelota los toca irán saliendo del juego. Gana el grupo que tenga el último integrante del grupo.</p> <p>La docente hace la demostración con la ayuda de algunos niños.</p> <p>Con la dinámica “la casa de pinocho” la docente elige a un integrante de cada grupo para que mate a los jugadores del medio.</p> <p>El niño que le toco la pelota sale inmediatamente del juego.</p> <p>Cada niño o niña esquivara los lanzamientos de la pelota, tratando así de evitar que le den con la pelota.</p>	
Sierre	<p>Los niños dan a conocer lo que más les gusto del juego.metacognicion</p> <p>¿Les gusto la actividad?</p> <p>¿Quiénes fueron los integrantes de juego?</p>	

--	--	--

Referencias bibliográficas

CantaMaestra. (01 de febrero de 2018). *BUENOS DÍAS - Canción*

infantil de saludo. Obtenido de Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=hQMPoI3QC-k>

Sesiones de aprendizaje N° 4

Datos informativos

Institución educativa: I.E.P. Pinceladas de Color

Edad y sección: 3 años, los ositos

Practicante: Manchay Pintado Haidee Marileni

Tema: trabajamos nuestras manos con la técnica del embolillado.

Propósitos y evidencias de aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales, usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la

			pintura, la danza o el movimiento, teatro, la música los títeres).
--	--	--	--

Momentos de la sesión

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Recursos y materiales
Inicio	<p>Damos la bienvenida a los niños.</p> <p>Damos gracias a dios.</p> <p>Canción de bienvenida.</p> <p>Hola, hola, como estas.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k</p>	<p>laptop</p> <p>internet</p> <p>imágenes</p> <p>hoja A4</p> <p>Papel crepe de colores.</p>
desarrollo	<p>La docente les da a conocer que el día de hoy decoraremos un pato con la técnica del embolillado, que consiste en rasgar papel crepe de color amarillo y anaranjado, y con los dedos índice y pulgar ir haciendo movimientos circulares y formar pequeñas</p>	<p>Goma.</p>

	<p>bolitas para luego ir pegándole al contorno y dentro de la imagen.</p> <p>Los materiales que se utilizaran son: hojas A4 con figura de un pato, goma, papel crepe de colores.</p> <p>Después cada niño toma sus materiales y realiza su actividad.</p>	
Sierre	<p>Metacognicion</p> <p>¿Les gusto lo que realizaron?</p> <p>¿Qué materiales utilizaron?</p> <p>¿Cómo lo realizaron?</p>	

Referencias bibliográficas

Pelina, E. s. (2020 de junio de 2020). *Hola hola ¿Cómo estás? La canción infantil para saludar (Preescolar) Saludar las manos.*

Obtenido de Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=7wTkHmpDE9k>

Sesiones de aprendizaje N° 5

Datos informativos

Institución educativa: I.E.P. Pinceladas de Color

Edad y sección: 3 años, los ositos

Practicante: Manchay Pintado Haidee Marileni

Tema: me divierto utilizando la técnica del pasado

Propósitos y evidencias de aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales, usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, teatro, la música los títeres).

Momentos de la sesión

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Recursos y materiales
Inicio	Damos la bienvenida a los niños. Damos gracias a dios. Canción de bienvenida. “la familia dedo” https://www.youtube.com/watch?v=eYoQJ4VLEnE	laptop imágenes internet cartón pasador

desarrollo	<p>La docente les da a conocer a los niños y niñas que el día de hoy aprenderemos a amarrarnos los pasadores utilizando la técnica del enhebrado que consiste en hacer agujeros a un pedazo de cartón e ir pasando el pasador de la forma que deseen. Los materiales a utilizar son un pedazo de cartón, pasador.</p> <p>La docente pide que saquen su material para iniciar a trabajar.</p>	
Sierre	<p>Metacognición</p> <p>¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué aprendieron? ¿Qué materiales usamos? ¿Cómo lo hicieron?</p>	

Referencias bibliográficas

ChuchuTV. (12 de Marzo de 2016). *Canción de la Familia Dedo (Colección) | Canciones Infantiles en Español*. Obtenido de Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=eYoQJ4VLEnE>

Sesiones de aprendizaje N° 6

Datos informativos

Institución educativa: I.E.P. Pinceladas de Color

Edad y sección: 3 años, los ositos

Practicante: Manchay Pintado Haidee Marileni

Tema: jugamos a los caracolitos

Propósitos y evidencias de aprendizaje

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo. Se expresa corpómente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.

Momentos de la sesión

Momentos	Estrategia de aprendizaje	Recursos y materiales
Inicio	Damos la bienvenida a los niños. Damos gracias a dios. Canción de bienvenida.	laptop internet tizas

	<p>“Caracol, caracolito”</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=GZLEylG285s</p> <p>” La docente invita a salir al patio a los niños y da a conocer que el día de hoy vamos a jugar a que son caracoles y que las casas de los caracoles se forman con muchas vueltas.</p> <p>La docente pide a los niños que formen una fila para luego indicarles que caminen por encima del dibujo de un caracol dibujado en el piso con tiza de color llamativo que dibujaron con ayuda de sus padres, recordándoles que deben dar varias vueltas, sin salirse de las líneas del dibujo hasta llegar al centro para salir del dibujo; y el que se sale pierde.</p>	crayones
desarrollo	<p>El niño empieza el recorrido por el dibujo del caracol, mientras la docente coloca un fondo musical de relajamiento para que el niño, disfrute más lo que realiza.</p> <p>La docente coloca en un papelógrafo en forma vertical con varios espirales; Luego proporciona a los niños una hoja de aplicación con dibujos de un caracol con líneas espirales para que ellos lo realicen primero pasando el dedo índice y luego con la crayola.</p> <p>La docente les pregunta ¿Qué observaron? ¿Dónde viven los caracoles? ¿Cómo es el cuerpo del caracol? Y luego recortan líneas curvas de acuerdo al modelo, y después la docente entona una canción con ellos del caracol.</p>	
Sierre	<p>Metacognicion</p> <p>¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué aprendieron?</p> <p>¿Qué materiales usamos? ¿Cómo lo hicieron?</p>	

Referencias bibliográficas

ChiquitinesTV. (1 de Marzo de 2019). *Caracol Caracolito - Canción*

Infantil. Obtenido de Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=GZLEylG285s>

