

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS:

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS
ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS-I.E. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE
JAÉN-PROVINCIA JAÉN**

**Presentada para obtener el Título Profesional de licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial.**

Investigadoras: - Bach. Alvarado Coronel Sixtina.

 - Bach. Bazan Fernandez Maria Emikelly.

Asesor: Dr. Castro Kikuchi Jorge Isaac.

Jaén- Perú

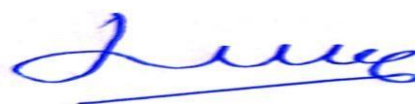
2025

**Los juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en los estudiantes
de cuatro años-I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-Provincia Jaén**

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación, especialidad de Educación Inicial



Bach. Alvarado Coronel Sixtina
Investigadora



Bach. Bazan Fernandez Maria Emikelly
Investigadora

JURADO



Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Presidente



Dra. María Elena Segura Solano
Secretaria



Mg. Luis Alfonso Manay Sáenz
Vocal



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Asesor



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 768-2025

Siendo las 4pm horas, del día martes 07 de octubre 2025 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/ybn-cdqz-qvu> por mandato de la **Resolución N° 3652-2025-D-FACHSE** de fecha 06 de octubre de 2025 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según **Resolución N° 0628-2024-D-FACHSE** de fecha 29 de mayo de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
Secretario(a)	: Dra. María Elena Segura Solano
Vocal	: M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
Asesor(es)	: Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): **LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS-I.E. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN** Presentada por **ALVARADO CORONEL SIXTINA y BAZAN FERNANDEZ MARIA EMIKELLY** para obtener el Título profesional de **Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.**

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Regular**. Siendo las 5pm horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Yvonne de Fátima Sebastiani Elías
PRESIDENTE(A)

Dra. María Elena Segura Solano
SECRETARIO(A)

M. Sc. Luis Alfonso Manay Sáenz
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Jorge Isaac Castro Kikuchi usuario revisor de la tesis titulada: *Los juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de cuatro años- I.E. N° 086 La Virginia – Distrito de Jaén – Provincia Jaén*. Cuyas autoras son **Sixtina Alvarado Coronel y Maria Emikelly Bazan Fernandez**, identificadas con documentos de identidad N° 41212408 y N° 77229289 respectivamente, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **11%**, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 04 de marzo del 2025



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI N° 16453781
ASESOR

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS-I.E. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN

INFORME DE ORIGINALIDAD

11 %	11 %	%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %
3	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1 %
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
5	cdnsnte1.s3.us-west-1.amazonaws.com Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
8	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %


Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI N° 16453781
ASESOR

9	repositorio.une.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
10	publicaciones.usanpedro.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
11	www.coursehero.com	Fuente de Internet	<1 %
12	issuu.com	Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unsa.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uss.edu.pe	Fuente de Internet	<1 %
15	fdocuments.mx	Fuente de Internet	<1 %
16	www.veranoregional.org	Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI N° 16453781
ASESOR

ANEXO N° 01

Recibo Digital e Índice de Similitud Turnitin



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Sixtina - Maria Emikelly Alvarado Coronel - Bazán Fernández
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FIN...
Nombre del archivo:	ARADO_CORONEL-BAZAN_FERNANDEZ-CORREGIDO_PARA_NU...
Tamaño del archivo:	32.37M
Total páginas:	103
Total de palabras:	6,772
Total de caracteres:	38,591
Fecha de entrega:	04-sept-2025 05:56p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2742169440



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.


 Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI
Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
DNI N° 16453781
ASESOR

DEDICATORIA

A Dios por brindarme fuerzas de amor y salud, y su presencia constante en mi camino.

A mi esposo mis hijos por ser las personas que me brindaron motivación, apoyo incondicional y así lograr este sueño hecho realidad.

Bach. Alvarado Coronel Sixtina

Doy infinitas gracias a Dios por ser mi guía en cada paso que doy y darme mucha fortaleza y sabiduría para completar este sueño tan hermoso hecho realidad.

A mi querida madrecita e hija por ser las personas que me brindaron fuerzas para alcanzar esta meta tan importante para mí.

Bach. Bazan Fernandez Maria Emikelly

AGRADECIMIENTO

A nuestras compañeras y docentes de la UNPRG por compartir sus conocimientos a cada una de nosotras y permitir desarrollar nuestros conocimientos y poder lograr nuestros sueños.

A los estudiantes de 04 años de la I.E.I. N°-086 la Virginia Distrito Jaén Provincia Jaén por prestarnos atención como también sus aprendizajes.

ÍNDICE

ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	iv
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE	viii
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I: Diseño Teórico	15
1.1. Antecedentes de investigación.	15
1.1.1. A nivel internacional.....	15
1.1.2. A nivel nacional	16
1.2. Bases teóricas	17
1.2.1. Los juegos didácticos.....	17
1.2.2. La Motricidad fina	20
1.3. Definición y operacionalización de variables	23
1.3.1. Definiciones conceptuales.....	24
CAPÍTULO II: Diseño Metodológico	25
2.1. Tipo de investigación.....	25
2.2. Diseño de investigación... ..	25
2.3. Población y muestra.....	26
2.3.1. Población... ..	26
2.3.2. Muestra	26

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales de recolección de datos	26
CAPÍTULO III: Resultados.....	28
3.1. Resultados.....	28
CAPÍTULO IV: Discusión de los resultados.....	61
5. Conclusiones.....	63
6. Recomendaciones.....	63
7. Referencias.....	64
8. Anexo 1. Recibo Digital e Índice de Similitud Turnitin	66
9. Anexo 2. Lista de Cotejo... ..	69
10. Anexo. Ficha de Observación	76

RESUMEN

La presente investigación, plantea el objetivo principal, proponer juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén. Para alcanzar el objetivo general y específicos, se aplicaron instrumentos como son: la ficha de observación y lista de cotejo a cada estudiante, las cuales reflejan en que la mayoría de estudiantes no logran explorar y experimentar con diferentes ideas y situaciones, durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje, se conforman con las formas de juego que la maestra propone, sin existir otras nuevas alternativas, por ello, se propone como alternativa un Programa de Juegos Didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 la Virginia del distrito de Jaén, provincia de Jaén.

Palabras clave: Juegos didácticos, motricidad fina.

ABSTRACT

The present research raises the main objective is to propose educational games to improve the fine motor skills of four-year-old boys and girls of the I.E. No. 086 La Virginia-District of Jaén-province Jaén. To achieve the general and specific objectives, instruments such as: the observation form and checklist were applied to each student, which reflect that most students fail to explore and experiment with different ideas and situations during the teaching-learning sessions, they settle for the forms of play that the teacher proposes, without any other new alternatives, therefore, a Didactic Games Program is proposed as an alternative to improve the fine motor skills of four-year-old boys and girls of the I.E. No. 086 La Virginia in the district of Jaén, province of Jaén.

Keywords: Educational games, fine motor skills.

INTRODUCCIÓN

La Educación Preescolar es el primer componente del sistema educativo. Es la que establece los fundamentos para el desarrollo de la personalidad de cada niño/a. Por tanto, constituye una etapa fundamental para el desarrollo holístico de cada niño.

Los juegos siempre están en la vida del ser humano, formando parte activa de su vida cotidiana, ayudando al diálogo y socialización con los demás, siendo la actividad lúdica muy importante en la educación. Especialmente los niños y niñas de inicial, requieren de actividades recreativas, para estar en constante actividad, y así desarrollar su autonomía y su propia personalidad, e incrementar sus valores, conductas, cualidades y habilidades para la vida adulta.

Los aprendizajes y experiencias sistémicas en la educación preescolar indican brechas para desarrollar la motricidad fina, la cual no está suficientemente desarrollada en los estudiantes de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén. Los métodos utilizados aún no se dominan por completo.

Por ejemplo, se observa en los niños y niñas, líneas arriba indicados, que tienen dificultades para desarrollar la motricidad fina (problemas para coger el lápiz al momento de escribir, inconvenientes, para pintar, recortar, pegar, armar, rasgar diversas actividades relacionadas a sus actividades a desarrollar en las sesiones de aprendizaje. Asimismo, se evidencian otros problemas en ellos, como son: no poder armar su rompecabezas, desabotonarse la camisa y desatarse los zapatos.

Ante ello, se plantea como objetivo general: “Proponer juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén”; para ello, también se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Mejorar la caligrafía, escritura y trabajo manual de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén.
- Fortalecer la formación motriz de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén, a través de ejercicios prácticos.
- Presentar una propuesta de juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén.

Para ello, se plantea la siguiente hipótesis: “Los juegos didácticos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén”.

Para obtener lo indicado, la investigación se divide en 03 capítulos:

- Capítulo I: Se ubican, los antecedentes de investigación, base teórica y base conceptual.

- Capítulo II: Comprende: Diseño de investigación, población y muestra, técnicas, instrumentos y procedimientos.

- Capítulo III: Se explican: Los resultados, la interpretación y discusión.

- Capítulo IV y V: Abarca, conclusiones y recomendaciones.

Las autoras

CAPÍTULO I:

DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes:

Los siguientes informes se derivan de la investigación realizada adecuadamente para la elaboración de la investigación:

A nivel internacional.

Cabrera Valdés, B. C., Dupeyrón García, M. N. (2017). Tesis “El desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del grado preescolar”. Universidad de Pinar del Río "Hermanos Saíz Montes de Oca". Facultad de Educación Infantil. Cuba. Plantea como objetivo: “Diseñar un sistema de actividades que contribuya a la estimulación de la motricidad fina”. Método dialéctico-materialista. Técnicas: entrevista y análisis documental. Población: 01 docente y 17 niños de 04 a 05 años. Conclusión principal: “La guía de actividades lúdicas, beneficia el desarrollo de la motricidad fina, en desarrollar: las habilidades manuales, la ejercitación de los músculos de las manos y dedos, la coordinación óculo-manual, pinza digital, precisión y agilidad para tareas más complejas propias de su edad”.

Cango Guamán, S. P. (2019). Tesis “La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “b” de la escuela de educación básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018”. Universidad Nacional de Loja. Ecuador. Objetivo principal: “determinar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina”. Métodos: científico, descriptivo, inductivo, deductivo, análisis-síntesis y estadístico. Técnicas: entrevista y Test de Goodard. Población: 01 docente y 17 niños de 04 a 05 años.

Conclusión principal: Presenta la guía de actividades lúdicas “Jugando con mis manitos”. Con diversos juegos: de movimientos, de construcción, de destrezas y habilidades. Considerando la edad de los niños.

A nivel nacional.

León Suárez, S. y Cubas Becerra, F. M. (2020). Tesis “Técnicas grafo plásticas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I. E. N° 469”. Distrito de Saucepampa - Santa Cruz - Cajamarca”- Objetivo general: “Diseña una propuesta para que permitiera a los estudiantes, realizar una serie de acciones de movimientos de mano y ojo para mejorar sus habilidades motoras”. Investigación descriptiva-correlativa. Población: 25 niños. Conclusión principal: “Proponen actividades gráfico-plásticas para desarrollar la motricidad fina en cada estudiante de 4 años de Educación Inicial, N° 469 Distrito Saucepampa - Santa Cruz”.

Allauca Mantari, D. R. y Alburquerque Silva, S. O. (2020). Tesis “Desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años en una institución educativa inicial”. Universidad Nacional de Tumbes. Objetivo principal: “Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años en una institución educativa inicial”. Investigación descriptiva-propositiva. Población: estudiantes de 04 años. Conclusión principal: “La motricidad fina facilita a cada estudiante realizar trabajos más detallados como son: dibujar, colorear, tejer, coser y ensartar objetos pequeños en hilos”.

Merino Peña, Brenda M. (2022). Proyecto de Tesis: “Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa” USAT. Objetivo: Ofrecer a los niños y niñas, un taller de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina. Investigación descriptiva-propositiva. Población: 30 niños. Método deductivo e inductivo. Técnica de la observación y la guía de observación, como instrumento. Conclusión: “Las dimensiones de coordinación de manos, coordinación de dedos y coordinación viso manual, están en el nivel de riesgo de un 90% y retraso de un 115 %, perjudicando, el desarrollo correcto de la motricidad en los estudiantes”.

1.2. Marco Teórico.

1.2.1. Juegos didácticos.

El juego además de ser divertido y entretenido, también es una actividad de progreso. Los niños y niñas, desarrollan habilidades físicas, motrices y habilidades técnicas y tácticas en varios deportes. Asimismo, el juego les permite: descubrir observar, estudiar y comprender el mundo en el que están y su autoconocimiento; adquiriendo conocimientos, interactuando con los demás y liberar tensiones. El individuo es el grupo; aprender habilidades sociales positivas como compartir cosas, juego cooperativo, expresar emociones de manera adecuada, etc. Aprenden sobre su cuerpo y sus capacidades, desarrollan su personalidad, saben quién está a su alrededor, se conocen a sí mismos, saben quién está a su alrededor, las personas con las que juegan; aprenden diversas experiencias, por ejemplo: Perder, ganar, compartir, comprender y aceptar sus limitaciones, sueños, etc. propios y de otros. (Gallardo y Fernández, 2010; Gómez - 2012; Montero-2017).

Teoría de la relajación de Lazarus. Considera al juego, como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento generado por otras actividades más serias. Asimismo, sirve para: descansar, relajarse y restablecer energías consumidas en esas otras actividades.

Teoría del excedente energético (Herbert Spencer). Las personas acumulan grandes cantidades de energía dedicadas para la supervivencia. Las energías que sobran deben ser utilizadas en actividades mediante el juego, las actividades artísticas y estéticas y así restablecer el equilibrio interno.

Asimismo, indica lo siguiente: “Los niños no deben realizar trabajos para poder sobrevivir”, pues sus necesidades están cubiertas por la mediación de una persona adulta, por lo que, logran eliminar el excedente de energía por medio del juego”. Spencer, indica lo siguiente: “El proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de tal forma, que la mente de cada niño pase naturalmente, por las diversas fases de evolución de las sociedades”. (Sáenz, 2015).

Teoría psicoanalítica (Sigmund Freud). Señala que el juego tiene, un carácter simbólico, similar al sueño, que logra desarrollar la “expresión de la sexualidad y la realización de deseos” y que, en la etapa adulta encuentra expresión por medio de los sueños y, en los niños, se desarrolla por medio del juego.

Teoría de la dinámica infantil de Buytendijk. Explica al juego como una “actividad derivada de una actitud o dinámica infantil”. El juego depende de la dinámica infantil, y que los niños juegan porque son niños, es decir, que, por sus propias características, le impulsan a no hacer otra actividad que la de jugar.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional de Karl Groos. El juego: “Ayuda a desarrollar las capacidades y funciones que preparan a los niños y niñas para desarrollar sus actividades que desempeñarán cuando sean grandes”.

Teoría Piagetiana. Indica que el juego es parte de la inteligencia de cada infante, representando la “asimilación funcional o reproductiva de la realidad” por cada fase evolutiva. Las define como:

- a) El juego es un simple ejercicio (parecido al animal).
- b) El juego simbólico (abstracto y ficticio).
- c) El juego reglado y/o normado (resultado de un acuerdo de grupo).

Presenta las siguientes etapas:

1. **Etapas sensomotriz (0 a 2 años).** Característica principal: capacidad de cada niño por representar y comprender el mundo. Cada niño o niña aprenden cosas de su ambiente por medio de sus actividades, la exploración y la constante manipulación.

2. **Etapa pre-operativa (2 - 6 años).** Los niños representan el mundo a su modo: imágenes, juegos, dibujos y lenguaje. Y actúan creyendo en ellas.
3. **Etapa operativa o concreta (6 a 11 años).** Los niños tienen la capacidad para asumir un determinado número de procesos lógicos, cuando se les entrega material para utilizarlo y clasificarlo.
4. **Etapa del pensamiento operativo formal (12 años a más).** Ya tienen la “capacidad para razonar de forma lógica y formular y probar hipótesis abstractas”.

Teoría de Vygotsky. El juego surge ante la necesidad del contacto con lo demás. El juego es una actividad social, que, por medio de la cooperación, logran adquirir roles que son complementarios al propio.

1.2.2. Motricidad fina.

La motricidad es una capacidad que se relaciona con el desarrollo de movimiento y gestos específicos. Asimismo, hace referencia a aquellas actividades que requieren de la coordinación óculo-manual y la coordinación de músculos específicos, como: recortar figuras con una tijera, agarrar el lápiz para dibujar y otros.

Teoría de Piaget. La inteligencia de cada niño, se construye por la actividad motriz que realiza. Desde los 6 y 7 años, la educación es psicomotriz, ya que el conocimiento y aprendizaje parten de la propia acción del niño sobre el medio y las

experiencias. Empieza con la manipulación de los objetos, acompañado del lenguaje, que le permite expresar lo que siente mediante, satisfaciendo sus necesidades por medio. Así mismo, empiezan a realizar sus primeros garabatos y tiene la capacidad para coger un lápiz y poder dibujar. También son capaces de atarse los cordones de sus zapatillas, abrocharse los botones, cortar y pegar, etc.

Teoría del desarrollo psicomotor de Wallon. Afirma que la actividad sensorio motriz, permite desarrollar 02 funciones contradictorias: el automatismo y la creatividad. Plantea, los siguientes estadios:

- ✓ **Estadio impulsivo puro.** Inicia con el nacimiento, la actividad motora se refleja, ante diversos estímulos.
- ✓ **Estadio emocional.** Inicia a los 06 meses y se define por la “asociación afectiva con la madre”.
- ✓ **Estadio sensitivo-motor.** Inicia el primer año o al comienzo del segundo. Comienza el desarrollo del andar y del lenguaje hablado.
- ✓ **Estadio del proyecto.** Los niños se proyectan en las cosas para descubrirse.
- ✓ **Estadio del personalismo.** De 02 a 03 años, pueden percibirse como individuos autónomos, adquieren la “conciencia del yo”. Inicia el negativismo y la oposición, frente a algunos hechos.
- ✓ **Estadio del pensamiento.** De 06 años, comienza el desarrollo del pensamiento lógico y la socialización. Establece nuevas relaciones fuera de su familia.

Clasificación de la motricidad fina:

1. **Coordinación viso-manual.** Conduce a los niños al manejo de la mano. Desarrolla las principales actividades: Pintar, punzar, recortar, moldear, dibujar y colorear.
2. **Coordinación facial.** Logra desarrollar: el dominio muscular y la comunicación a través de los gestos voluntarios e involuntarios de la cara. Se relaciona con el mundo, expresa sus sentimientos y emociones y se comunica por medio de los gestos.
3. **Coordinación fonética:** Tiene la habilidad para sistematizar su lenguaje, mejorar las emisiones de sonido y aumentar la comprensión de la conformación (estructura) de las oraciones y hacerlas más complejas.
4. **Coordinación gestual.** Manejo de los músculos de la cara y desarrollo de la capacidad de comunicación con los demás sin utilizar el habla.

Teoría socio-cultural de Vygotsky. El aprendizaje, se desarrolla, a través de la interacción social, ganando nuevas y mejores habilidades cognitivas. Considera 03 aspectos:

- a) **Filogenético.** Vygotsky estaba interesado en las “razones” por las cuales parece solo a las funciones psicológicas humanas, es decir, funciones más altas.

- b) **Histórico-cultural.** Esto es lo que crea sistemas artificiales complejos y arbitrarios que regulan el comportamiento social.
- c) **Ontogenético.** Refleja el lugar de reunión para el desarrollo biológico, socialmente cultivado, centrándose en el desarrollo de los aspectos específicos psicológicos de cada persona.

1.3. Definición y operacionalización de variables.

1.3.1. Definiciones conceptuales.

- **Juegos didácticos.**

“Es la técnica participativa enfocada a desarrollar en los estudiantes, métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un apropiado nivel de decisión y autodeterminación” (Flores-2009).

- **Motricidad fina.**

“El desarrollo de la motricidad fina es muy importante para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, jugando un papel fundamental en el aumento de la inteligencia”. (Uribe-2008).

1.3.2. Definiciones operacionales.

- **Juegos didácticos.**

Juegos didácticos en el ámbito educativo, que tienen como objetivo dar a los niños y niñas, la oportunidad de aprender de forma amena y potenciar sus capacidades mentales, mediante la práctica activa los conocimientos.

- **Motricidad fina.**

Procedimientos, técnicas y herramientas que el niño usa sus habilidades psicomotoras en la práctica basadas en los dedos en términos de autoridad cerebral.

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

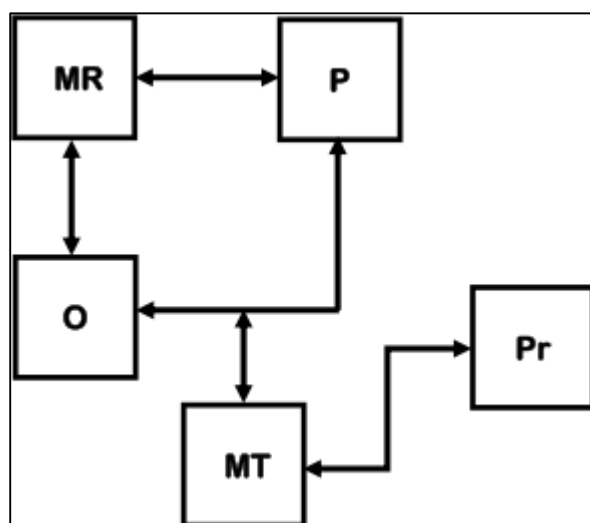
2.1. Tipo y diseño de investigación.

2.1.1. Tipo de investigación.

Investigación descriptiva-correlacional. Descriptiva, estudia la realidad tal como se presenta y correlacional, porque el investigador se encarga de medir de dos variables y establecer la relación que existe.

2.1.2. Diseño de investigación

La presente investigación se aborda a través del diseño descriptivo, (Hernández y Mendoza -2018), representado en el siguiente esquema:



Donde:

MR = Es el mundo real.

P = Corresponde al problema identificado.

O = Comprende el estudio de la realidad y del problema.

MT = Pertenece al modelo teórico debidamente estructurado.

Pr = Propuesta de solución al problema.

2.2. Población y muestra.

2.2.1. Población:

Son los niños y niñas de la I.E. N°086 La Virginia del distrito de Jaén y provincia Jaén.

2.2.2. Muestra:

Corresponde a los niños y niñas de 04 años de edad pertenecientes a la I.E. N°086 La Virginia del distrito de Jaén y provincia Jaén.

2.3. Técnicas, instrumentos y procedimientos.

2.3.1. Técnicas.

Se recurre a las técnicas: Observación, utilizando los siguientes instrumentos:

Ficha de observación y lista de cotejo.

2.3.2. Instrumentos.

Ficha de observación. Gómez, M., (2006), afirma lo siguiente: “Es aquella que determina los datos observados que realmente reflejan los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente”.

Lista de Cotejo. Díaz-Barriga y Hernández (2002). Instrumento que permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución (por ejemplo, el manejo de un instrumento, producción escrita, aplicación de una técnica quirúrgica, etcétera) y/o en el

producto (dibujos, producciones escritas, diseños gráficos, etcétera)” que realizaron los estudiantes. Son instrumentos asociados con la técnica de la observación.

2.3.3. Procedimientos.

Par recoger la información se realizó a través la aplicación de una ficha de observación y lista de cotejo.

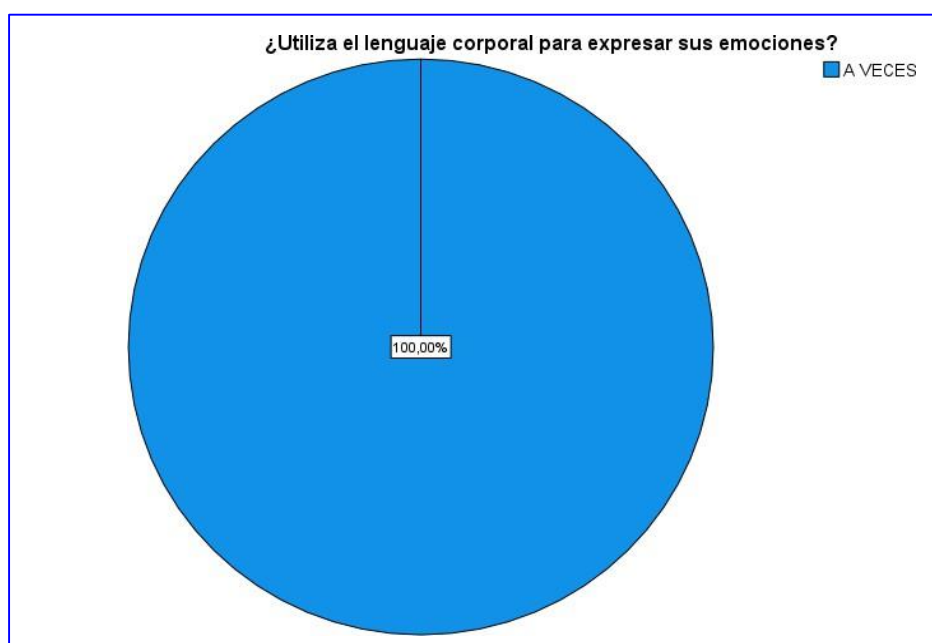
CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. Resultados.

ANÁLISIS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Conocer la participación y práctica de los juegos, de los niños y niñas, en las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta N°01 ¿Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones?



Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces hace uso del lenguaje corporal para expresar sus emociones.

Interpretación:

Se observa que en muy pocas ocasiones se promueve el uso del lenguaje corporal en clase.

Pregunta N°02 ¿Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal?



Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces utiliza el lenguaje de las emociones, para la comunicación verbal y no verbal.

Interpretación:

El total de los estudiantes se refleja que no conocen y/o no practican el lenguaje de las emociones, para comunicarse.

Pregunta N°03 ¿Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación?



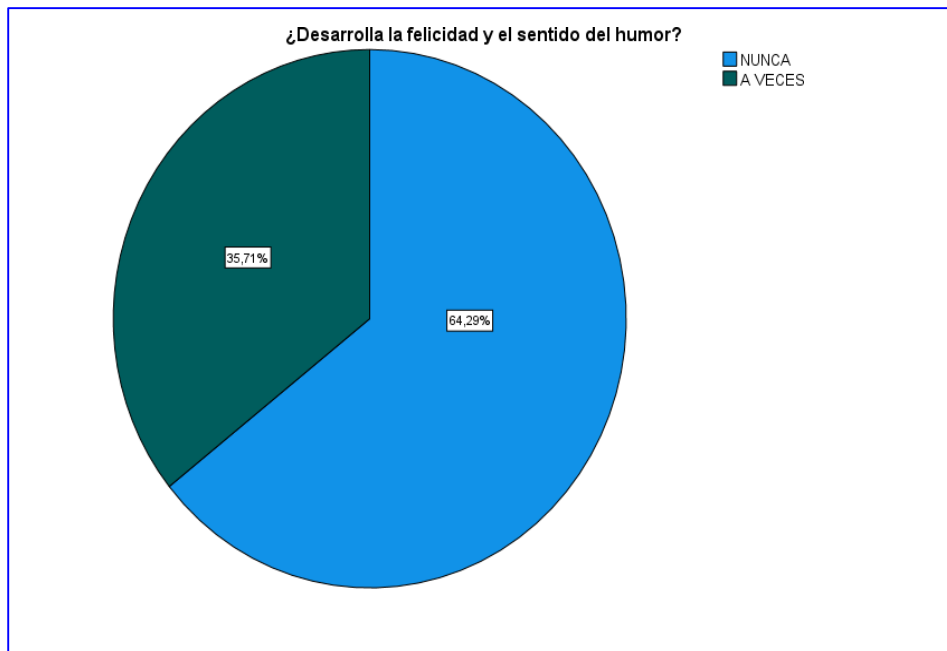
Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces, controla sus impulsos utilizando la respiración y relajación.

Interpretación:

Se detecta que los estudiantes no logran controlar sus impulsos al practicar la respiración y relajación.

Pregunta N°04 ¿Desarrolla la felicidad y el sentido del humor?

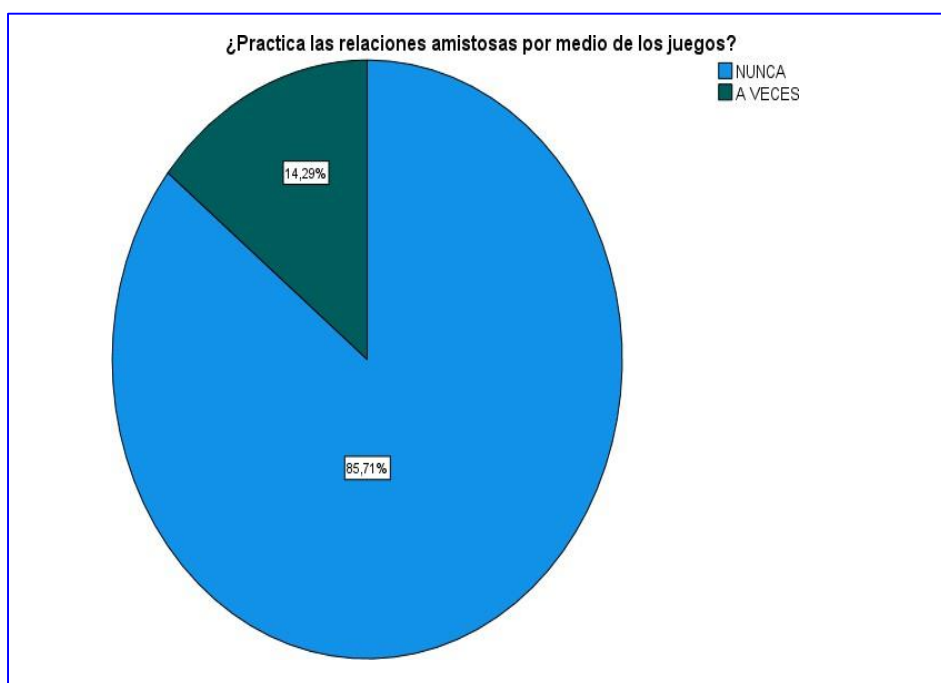
Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 35% de los estudiantes a veces desarrolla la felicidad y el sentido del humor.
- El 65% de los estudiantes nunca desarrolla la felicidad y el sentido del humor.

Interpretación:

Se logra observar que la mayoría de estudiantes, no logra desarrollar algo que es muy importante para el ser humano: la felicidad y el buen humor.

Pregunta N°05 ¿Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos?

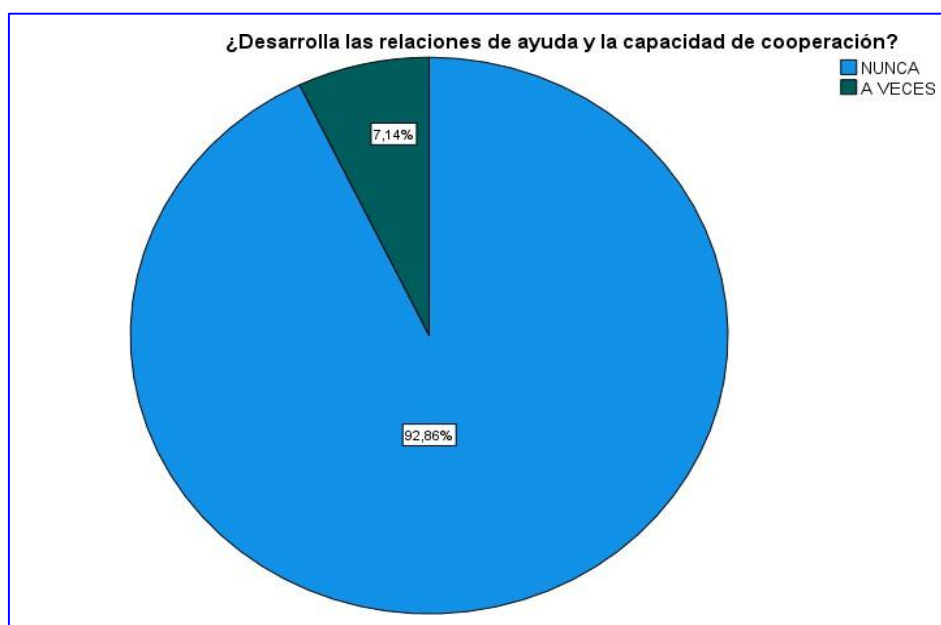
Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 14% de los estudiantes a veces practica las relaciones amistosas a través de los juegos.
- El 86% de los estudiantes nunca practica las relaciones amistosas a través de los juegos.

Interpretación:

Muchos estudiantes no ponen en práctica algo fundamental como es la amistad entre compañeros. Los juegos lo consideran como una competencia.

Pregunta N°06 ¿Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación?

Fuente: Preguntas realizadas a docente.

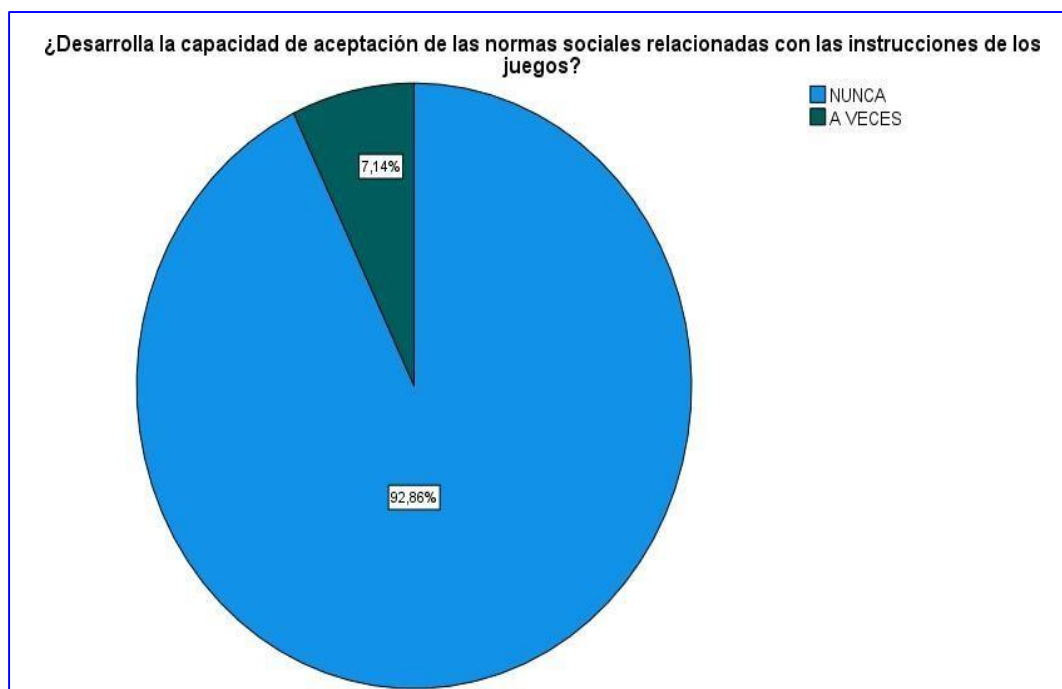
Análisis:

- El 7% de los estudiantes a veces desarrolla las relaciones de: ayuda y cooperación.
- El 93% de los estudiantes nunca desarrolla las relaciones de ayuda y cooperación.

Interpretación:

Se observa que la mayoría de estudiantes no logra desarrollar y/o practicar la ayuda y cooperación, existiendo mucho individualismo.

Pregunta N°07 ¿Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos?



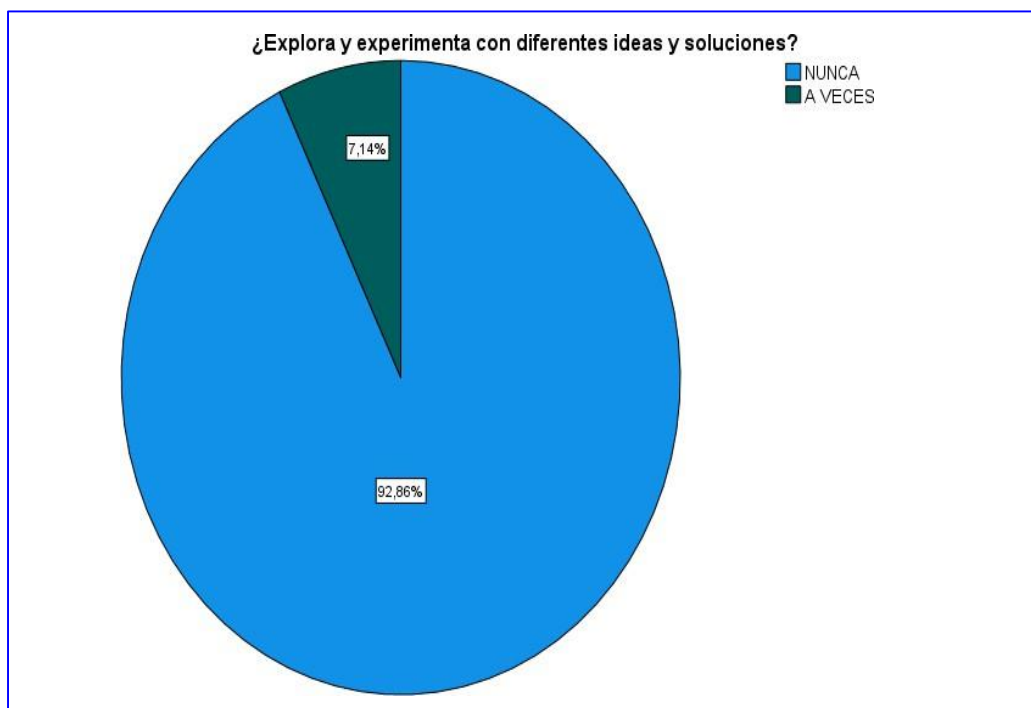
Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 07% a veces acepta las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.
- El 93% nunca acepta las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.

Interpretación:

La mayoría de estudiantes no logran y/o no aceptan las normas sociales cuando se relacionan a las instrucciones de los juegos.

Pregunta N°08 ¿Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones?

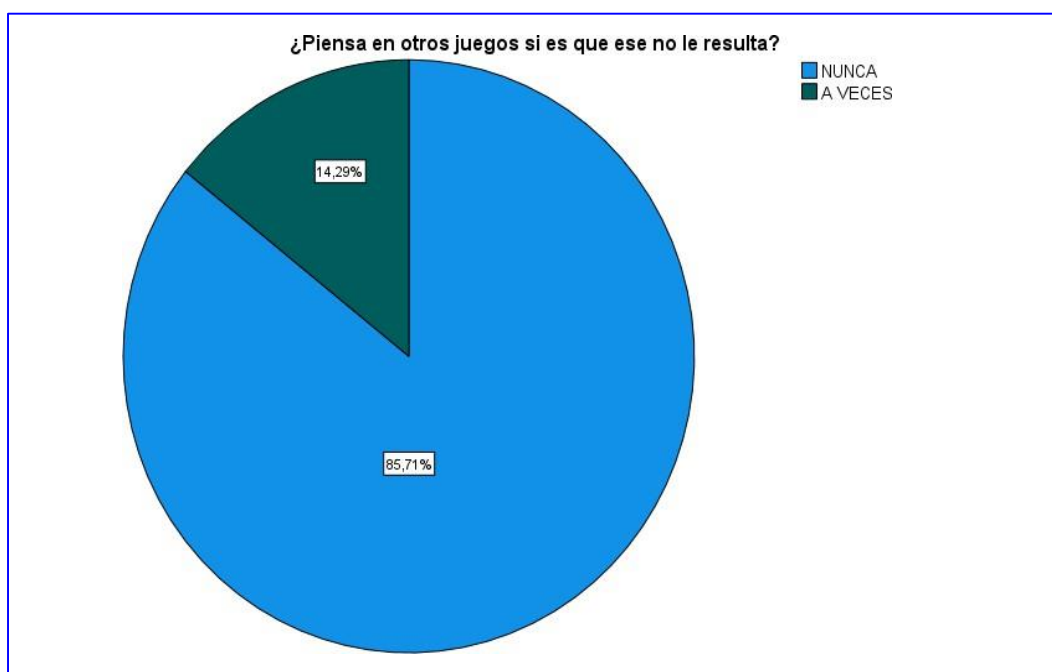
Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 7% de los estudiantes a veces explora y experimenta con diferentes ideas y situaciones.
- El 93% de los estudiantes nunca explora y experimenta con diferentes ideas y situaciones.

Interpretación:

Se detecta que la mayoría de estudiantes no logran explorar y experimentar con diferentes ideas y situaciones, durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

Pregunta N°09 ¿Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta?

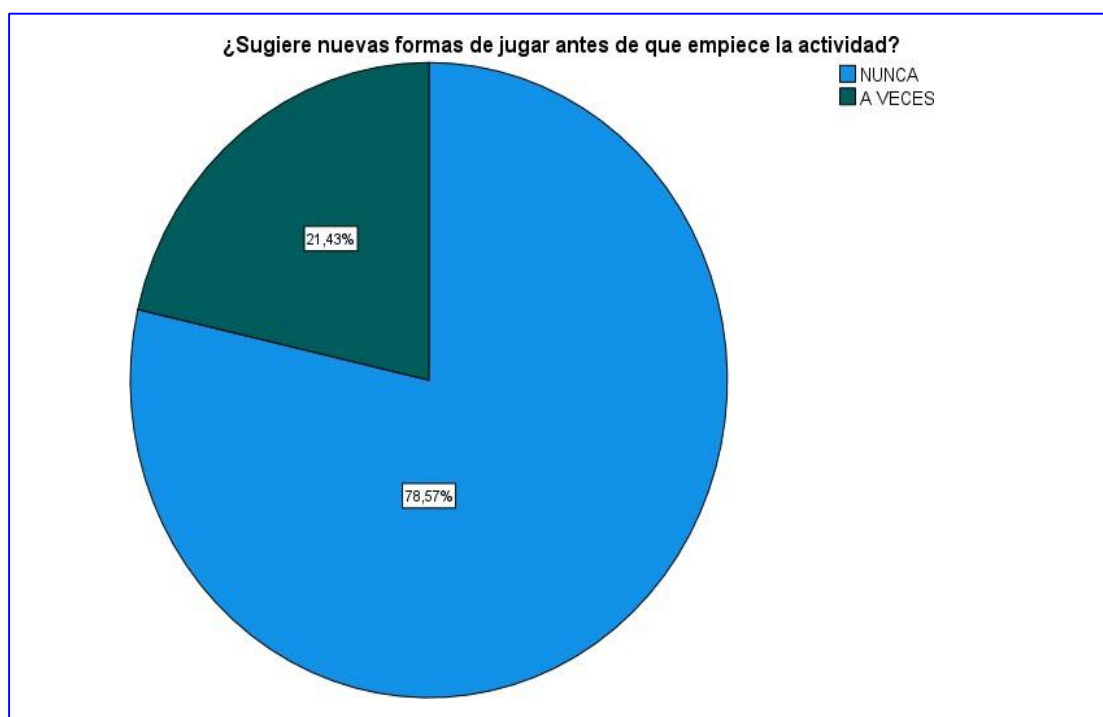
Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 14% de los estudiantes a veces piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.
- El 86% de los estudiantes nunca piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.

Interpretación:

La mayoría de los estudiantes no piensa en otras opciones si es que el juego no les resulta, no ven otra alternativa.

Pregunta N°10 ¿Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad?

Fuente: Preguntas realizadas a docente.

Análisis:

- El 22% de los estudiantes a veces sugiere nuevas formas de jugar antes que empiece la actividad.
- El 78% de los estudiantes nunca sugiere nuevas formas de jugar antes que empiece la actividad.

Interpretación:

Muchos alumnos se conforman con las formas de juego que se le plantea, si proponer otras alternativas.

ANÁLISIS DE LA LISTA DE COTEJO

Objetivo: Conocer las actividades que realizan los estudiantes en las sesiones de enseñanza aprendizaje.

1.



Fuente: Consulta realizada a docente.

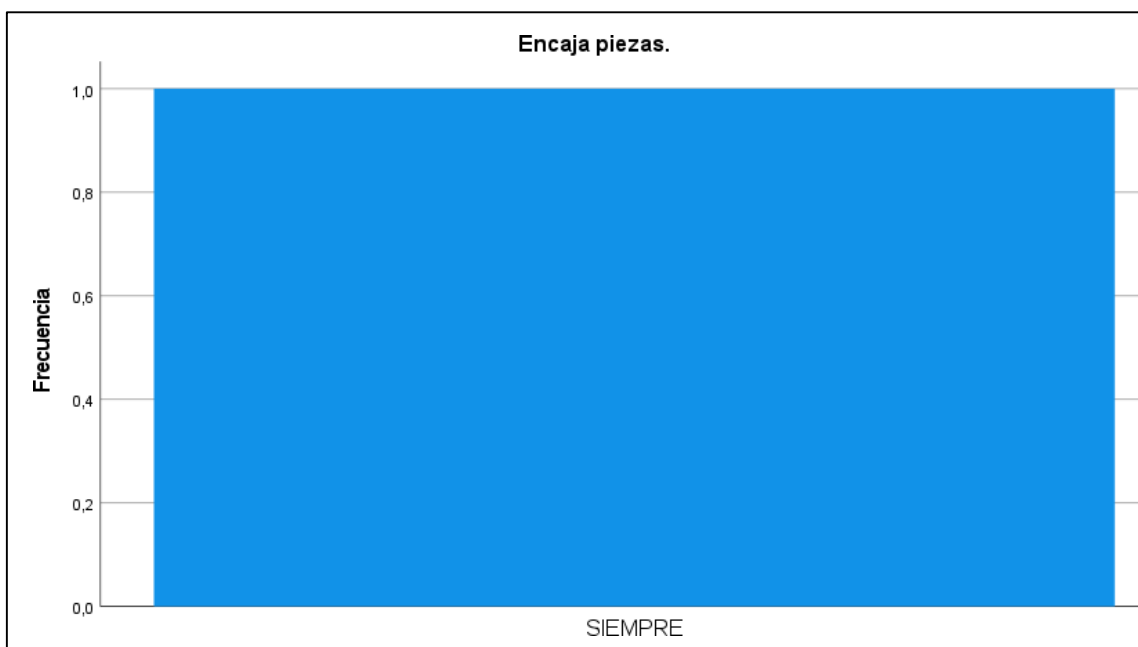
Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces transfiere objetos con pinzas.

Interpretación:

Se puede observar que en su totalidad los estudiantes a veces logran transferir objetos con pinzas.

2.



Fuente: Consulta realizada a docente.

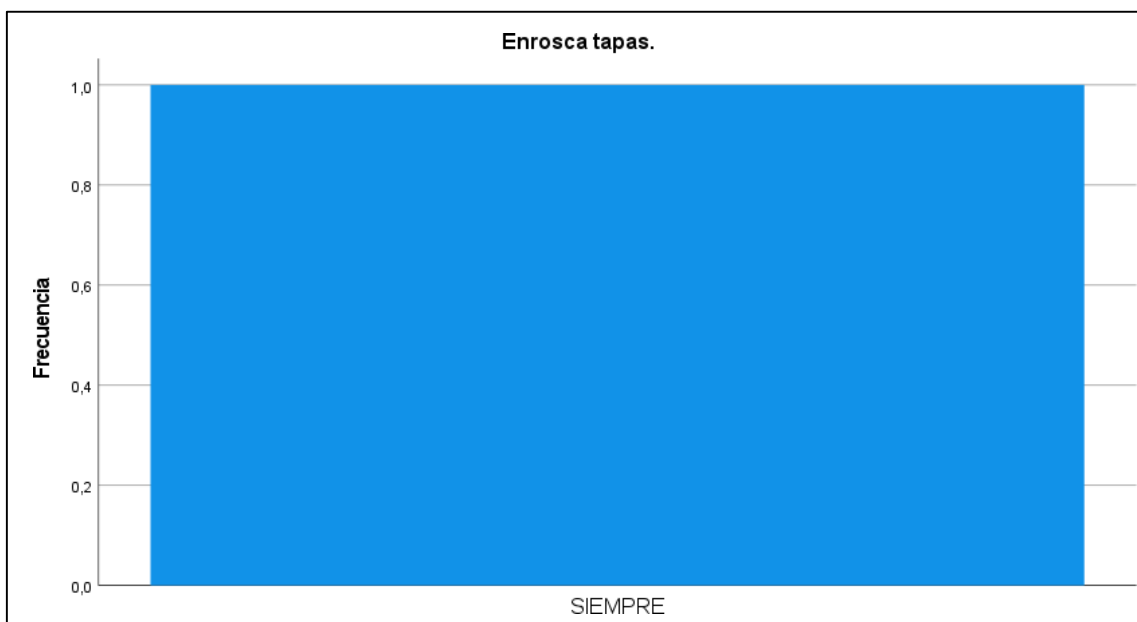
Análisis:

- El 100% de estudiantes siempre encaja piezas.

Interpretación:

Se observa que los estudiantes siempre logran encargar piezas durante las prácticas en las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de estudiantes siempre enrosca tapas.

Interpretación:

Se puede observar que todos los estudiantes siempre logran enroscar las tapas.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces inserta objetos en los agujeros.

Interpretación:

Se observa que todos los estudiantes a veces logran insertar objetos en los agujeros.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

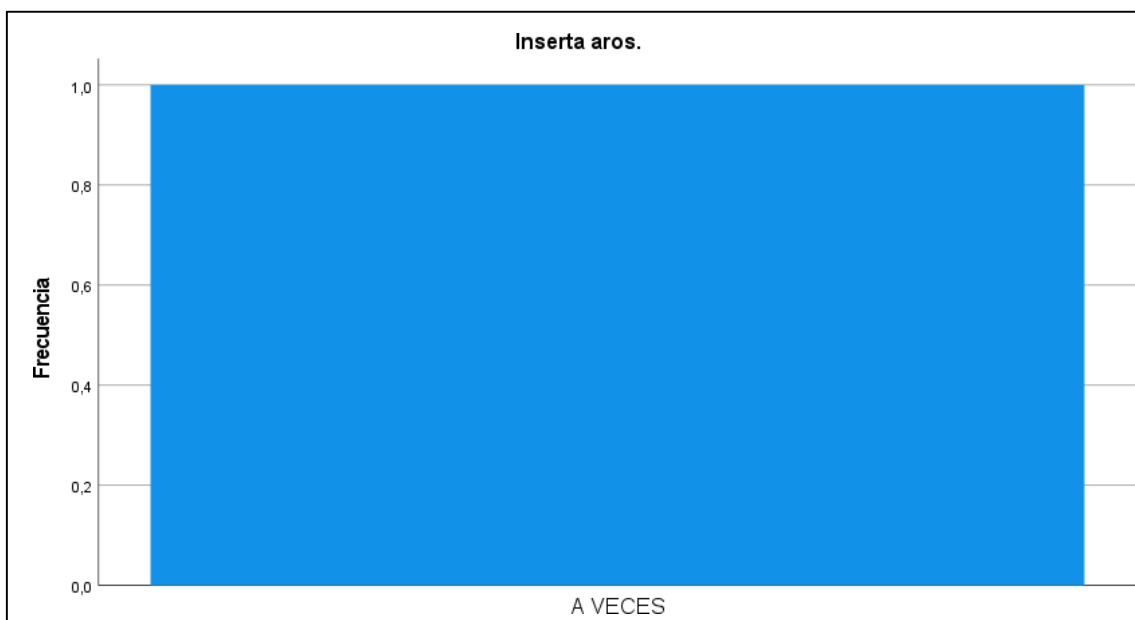
Análisis:

- El 100% de los estudiantes siempre arma rompecabezas.

Interpretación:

Se puede observar que todos los estudiantes siempre logran armar rompecabezas durante las sesiones de enseñanza aprendizaje.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces inserta aros.

Interpretación:

Se logra observar que en su totalidad de los estudiantes a veces logran insertar aros.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

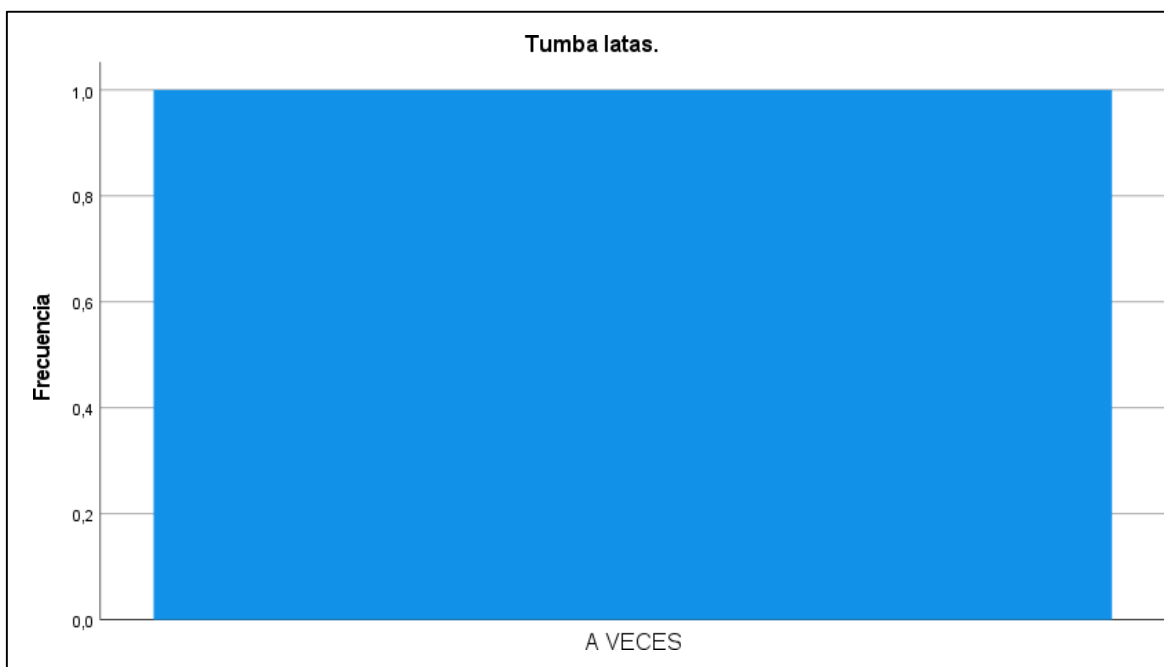
Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces encesta pelotas.

Interpretación:

El total de estudiantes a veces logra encestar pelotas, algo que se tiene que poner en práctica.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

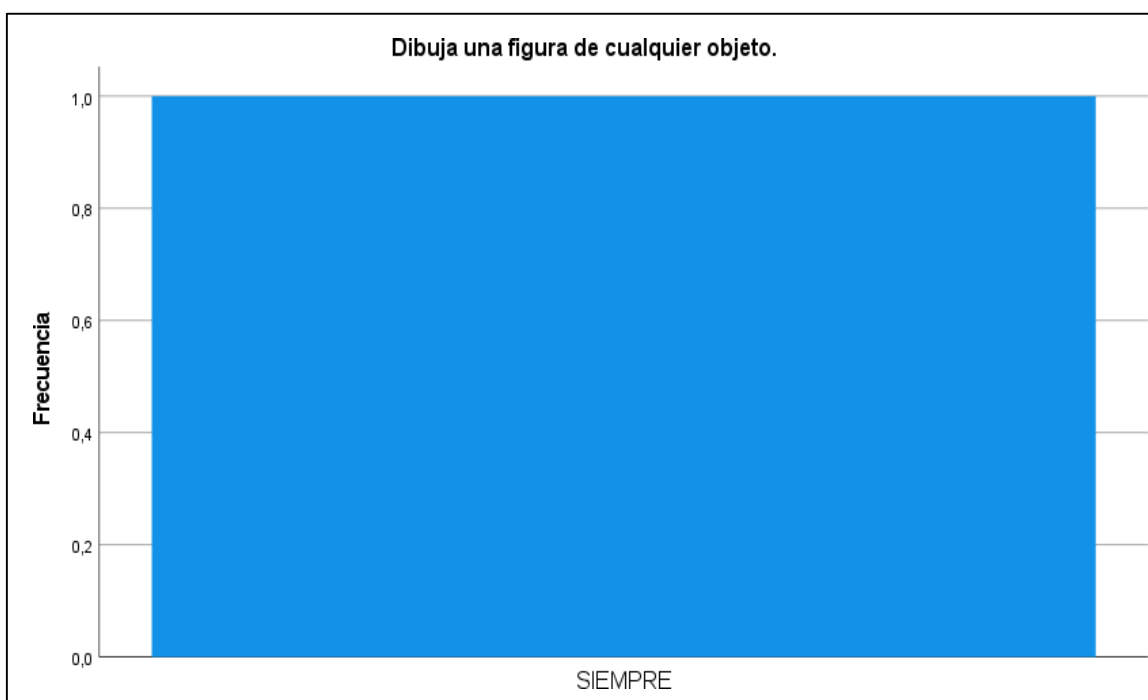
Análisis:

- El 100% de los estudiantes tumba latas.

Interpretación:

Se observa que a veces los estudiantes logran tumbar latas.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

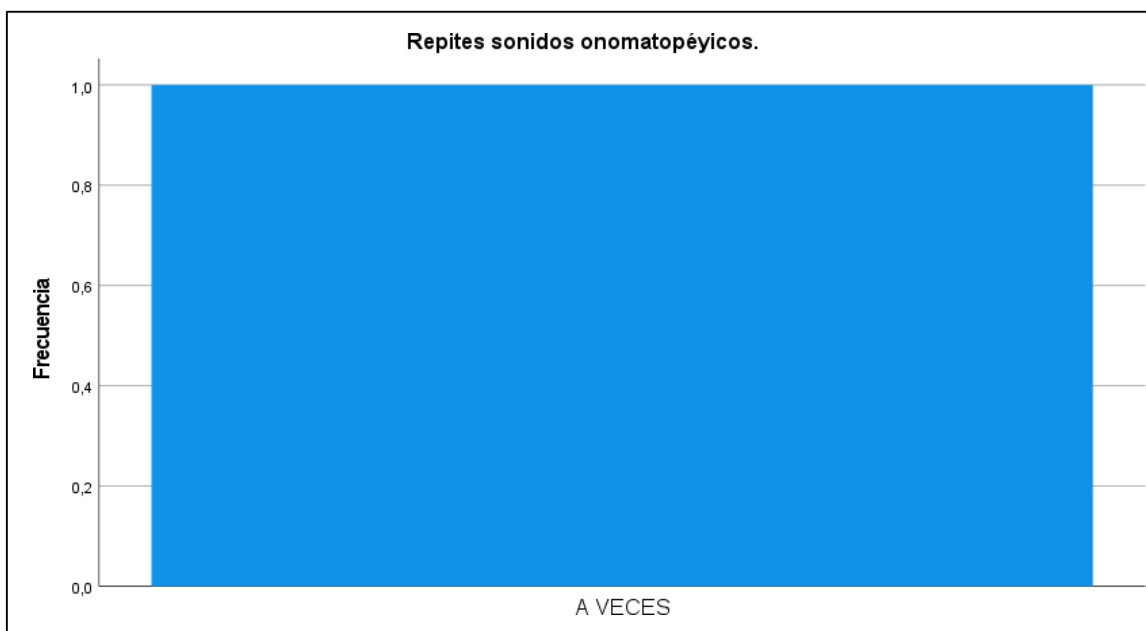
Análisis:

- El 100% de los estudiantes siempre dibuja una figura de cualquier objeto.

Interpretación:

Se puede observar que el total de estudiantes, logra siempre dibujar figuras de cualquier objeto.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces repite sonidos onomatopéyicos.

Interpretación:

El total de estudiantes solamente repite sonidos onomatopéyicos a veces, algo que debe ser puesto en práctica.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces realiza movimientos con los músculos de la cara.

Interpretación:

Se logra observar que la totalidad de estudiantes a veces logra realizar movimientos con los músculos de su rostro.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

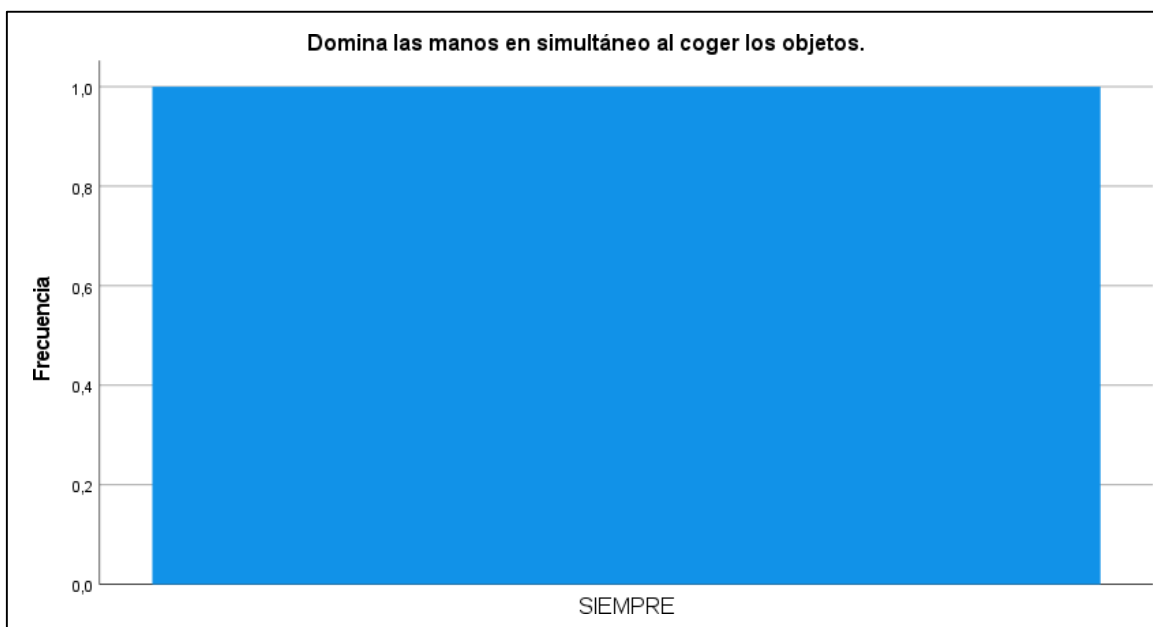
Análisis:

- El 100% de los estudiantes siempre realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.

Interpretación:

Se puede ver que el total de estudiantes si pueden realizar gestos voluntarios con la boca y la lengua.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

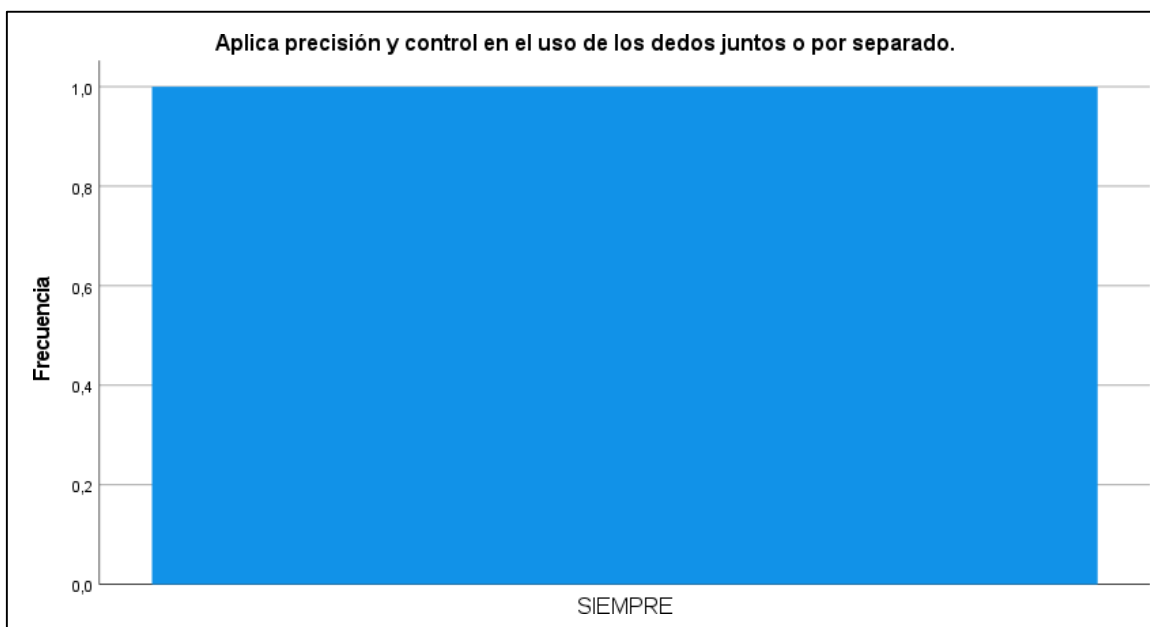
Análisis:

- El 100% de los estudiantes siempre domina las manos en simultáneo al coger los objetos.

Interpretación:

Se observa que todos los estudiantes logran dominar las manos en simultáneo al coger los objetos.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

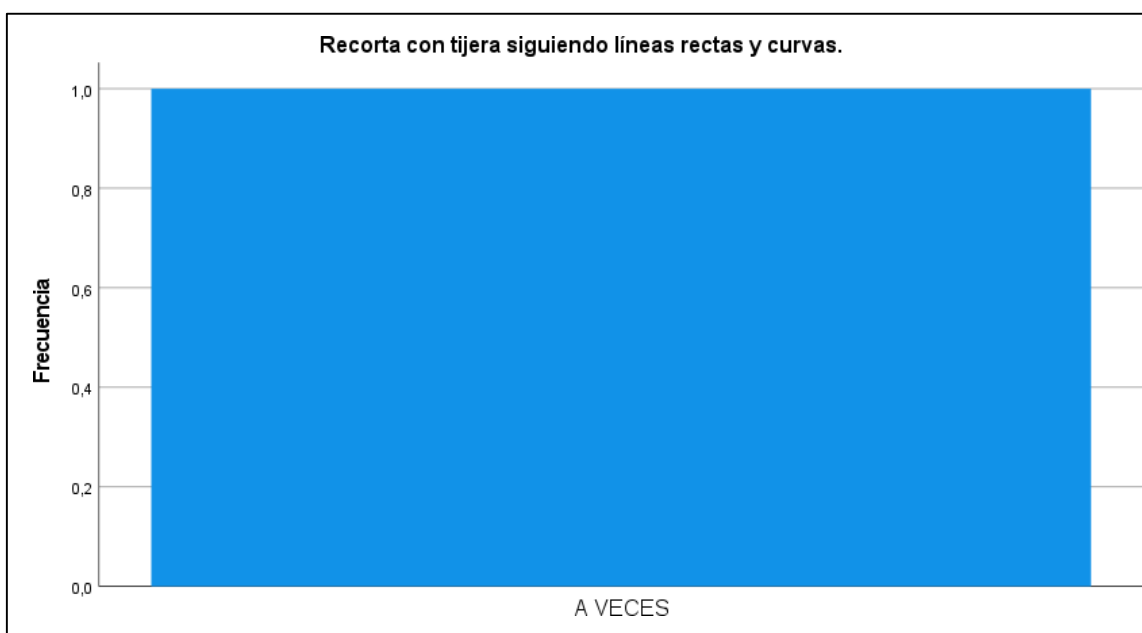
Análisis:

- El 100% de los estudiantes siempre aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.

Interpretación:

El total de los estudiantes logra siempre aplicar con precisión y controlar el uso de los dedos juntos o por separado.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

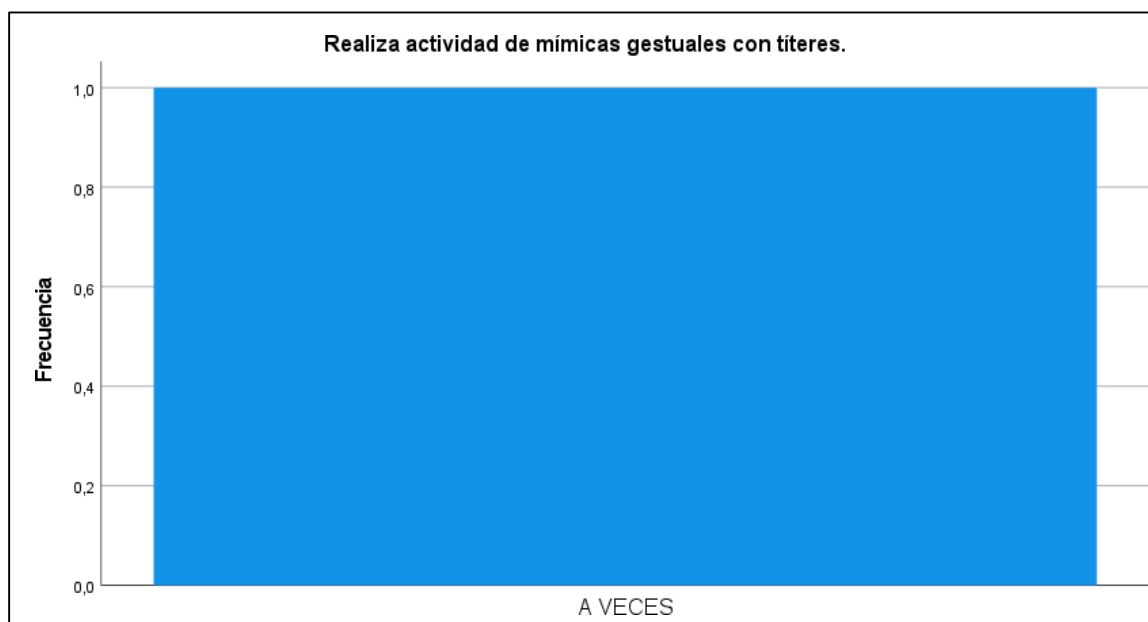
Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces hace uso de la tijera para recortar siguiendo líneas rectas y curvas.

Interpretación:

Se detecta que a veces los estudiantes logran recortar con tijera siguiendo líneas rectas y curvas, algo que se tiene que mejorar.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.

Interpretación:

Se logra observar que el total de estudiantes a veces logra realizar actividades de mímicas gestuales con títeres.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes siempre hace uso de gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.

Interpretación:

Todos los estudiantes siempre en las sesiones de enseñanza-aprendizaje realizan gestos de: soplar, fruncir los labios y dar besos.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

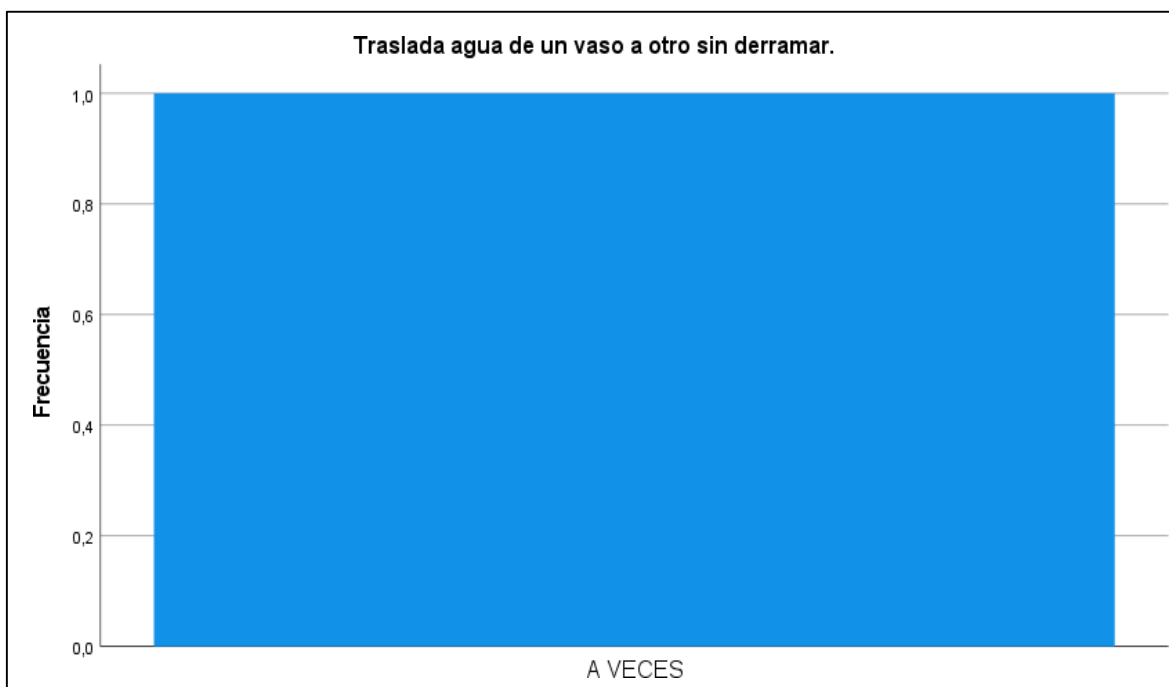
Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces repite trabalenguas que se realizan en clases.

Interpretación:

Se observa que todos los estudiantes no logran repetir los trabalenguas realizadas en clase de manera regular.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes a veces puede trasladar agua de un vaso a otro sin derramar.

Interpretación:

Se observa que todos los estudiantes no logran trasladar el agua de un vaso a otro vaso sin derramar.

3.



Fuente: Consulta realizada a docente.

Análisis:

- El 100% de los estudiantes siempre logra saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar.

Interpretación:

Se observa que el total de estudiantes logra siempre saltar con los dos pies juntos en el mismo lugar.

CAPÍTULO IV. Discusión de los resultados.

Los resultados obtenidos en la presente investigación evidencian que no se pone en práctica los juegos didácticos durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje, dificultando significativamente al **desarrollo de la motricidad fina** en los estudiantes de 04 años de la I.E. N°086 la Virginia del distrito de Jaén.

Piaget (1969), plantea que el juego en la etapa pre-operacional es una actividad fundamental para el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras. Pero al no ser desarrolladas de manera adecuada, dificulta para el desarrollo de cada niño y/o niña.

Los datos obtenidos en los instrumentos aplicados, señala que algunos estudiantes alcanzan **niveles inferiores en la motricidad fina**, lo que confirma la falta de aplicación de los juegos didácticos aplicados.

CONCLUSIONES

Teniendo en cuenta el objetivo principal de la investigación, sus objetivos específicos y la hipótesis, y al haber aplicado los instrumentos como son la ficha de observación lista de cotejo, se concluye lo siguiente:

1. La mayoría de estudiantes no logran explorar y experimentar con diferentes ideas y situaciones, durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.
2. La mayoría de los estudiantes se conforma con las formas de juego que la maestra propone, sin existir otras nuevas alternativas.
3. La mayoría de estudiantes no logran realizar movimientos con los músculos de su rostro.
4. Los estudiantes no logran manejar el uso correcto de las tijeras para realizar recortes en líneas rectas y curvas.
5. La mayoría de estudiantes no logran realizar actividades de mímicas gestuales.

RECOMENDACIONES

Considerando los resultados encontrados de la actual investigación, denominada: Proponer juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén, se sugiere realizar las siguientes acciones:

1. Poner en práctica en sus estudiantes los juegos didácticos.
2. Aplicar el “Programa de juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén”.

REFERENCIAS

- Alex, F. (2010). Psicología y Mente. Obtenido de:

<https://psicologiaymente.com/psicologia/conductismo>.
- Bañeres, D. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.
- Berger, K. (2004). Psicología del desarrollo: Infancia y adolescencia. Buenos Aires: Medicina Panamericana.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica (Vol. 144). Narcea Ediciones.
- Buytendijk, F. J. J. (1935). El juego y su significado. El juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Madrid: Revista de Occidente.
- Fernández, J. Detección y manejo del retraso psicomotor en la infancia. *Pediatr Integral*. 2015; XIX (8): 532-539. 2015 (citado el 23 de agosto del 2020). Volumen 19. #8Página 552. Disponible en: <https://www.pediatria-integral.es/publicacion-2015-10/deteccion-y-manejo-del-retraso-psico-motor-en-la-infancia/>.
- Flick, U. (2015). El diseño de la investigación cualitativa. Madrid. Ediciones Morata.
- Gallardo, P. y Fernández, J. (2010). El juego como recurso didáctico en educación física. Sevilla: Wanceulen.
- García, A. y Llull, J. (2009). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editex.

- Gómez, J. F. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. CCAP, 10 (4), 5-13.
- Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio. (2014). Metodología de la investigación (6ta ed.). México: Editorial Mc Graw Hill.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). Metodología de la Investigación: Mc Graw Hill.
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Muggenburg, V y Pérez, M. (2007). Tipos de estudio en el enfoque de investigación cuantitativa. Enfermería Universitaria, 4(1), 35-38.
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.
- Spencer, H. (1861): Ensayos sobre Pedagogía (Educación intelectual, moral y física) (Madrid, Akal, 1983).
- Solórzano-Palacios, L., Mera-Caballero, J., & Franco-López, J. (2023). Juego de dado didáctico para el desarrollo de la motricidad fina. 593 Digital Publisher CEIT, 8(3), 804–816. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1715>
- Rigal, R. (2006). Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria. Madrid:INDE.
- UNICEF. (2021). Crecer y aprender a través del juego. Obtenido de Cuatro claves de la implementación del Cuidado para el Desarrollo Infantil en Latinoamérica y el Caribe: <https://www.unicef.org/lac/historias/crecer-y-aprender-trav%C3%A9s-del-juego>.

ANEXO N° 01

Recibo Digital e Índice de Similitud Turnitin



Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Sixtina - Maria Emikelly Alvarado Coronel - Bazán Fernández
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FIN...
Nombre del archivo:	ARADO_CORONEL-BAZAN_FERNANDEZ-CORREGIDO_PARA_NU...
Tamaño del archivo:	32.37M
Total páginas:	103
Total de palabras:	6,772
Total de caracteres:	38,591
Fecha de entrega:	04-sept-2025 05:56p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega:	2742169440





Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.

LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS-I.E. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN

INFORME DE ORIGINALIDAD

11 %	11 %	%	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2 %
3	repositorio.unprg.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1 %
4	es.slideshare.net Fuente de Internet	1 %
5	cdnsnte1.s3.us-west-1.amazonaws.com Fuente de Internet	1 %
6	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1 %
8	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

9	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
12	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
13	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
15	fdocuments.mx Fuente de Internet	<1 %
16	www.veranoregional.org Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

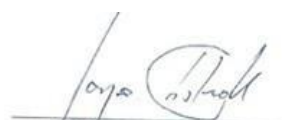
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dr. JORGE CASTRO KIKUCHI

ANEXO N°02

**PROGRAMA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA
“MOTRICIDAD FINA” DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE
LA I.E. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.**

Objetivo: Promover mediante los juegos didácticos el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 04 años de edad de la I.E. N°086 “La Virginia” del distrito de Jaén.

Principales juegos:

I. La pintura libre.

Objetivos:

- a) Mejorar las habilidades, la destreza y la coordinación óculo-manual.
- b) Practicar la motricidad fina.
- c) Utilizar la pintura libremente.

Actividad: Coloque su pintura en la hoja, extendida a mano, combine diferentes colores y permita que las obras se sequen.

Medios: 1 Pintura, 1 Hoja y 1 Recipiente.

II. La pintura con las manos.

Objetivos:

- a) Desarrollar la coordinación óculo- manual.
- b) Entrenar la motricidad fina.
- c) Mirar sus manos.

Actividad: Miren cada una de sus manos, líneas, pliegues y cicatrices lunares, comenten, observen sus uñas, efectúen movimientos de sus dedos, pinten sus manos e impregnen sus huellas en la hoja, luego decorar de acuerdo a la creatividad de la maestra con la colaboración de los niños y niñas.

Medios: 1 Pintura, 1 Hoja y 1 Recipiente.

III. Estampado con globos.

Objetivos:

- a) Estimular la motricidad fina.
- b) Desarrollar el movimiento óculo-manual.
- c) Desarrollar la creatividad de los estudiantes.

Actividad: Entregar el globo a los niños y niñas, se les explica el modo de inflarlos, luego que los inflen deben coger el globo y mojar la parte inferior del globo en el recipiente de pintura y así quedarán estampados.

Medios: Cartulinas, pinturas y pinceles.

IV. Pintar con lanas.

Objetivos:

- a) Activar el desarrollo de la motricidad fina.
- b) Desarrollar la creatividad.

Actividad: Tomar la lana con los dedos (índice y pulgar). Luego, pinte la hoja a través de movimientos libres de la muñeca.

Medios: Pintura, lana y cartulina.

V. Descubriendo mis habilidades con el crayón.

Objetivos:

- a) Mejorar la motricidad fina.
- b) Expresarse libremente con el uso de crayones.

Actividad: Rayar libremente un crayón sobre una hoja, utilizando diversos colores.

Medios: Cartulina y crayón.

VI. El uso de la plastilina.

Objetivos:

- a) Desarrollar: el sentido del tacto y la coordinación viso-manual.
- b) Reforzar el desarrollo de la motricidad fina.

Actividad: Realiza una pintura con la plastilina, se coge con los dedos, se moldea y luego se pega dentro del dibujo realizado con anterioridad.

Medios: Cartulinas y plastilinas.

VII. Los movimientos de las manos. El uso del rasgado.

Objetivos:

- a) Agilizar y desarrollar la habilidad manual.
- b) Mejorar la coordinación óculo-manual.
- c) Desarrollar la motricidad fina.

Actividad: Dar a cada estudiante, pedazos de papel de seda, indicarles como rasgar el papel siempre orientándolos a utilizar la pinza digital y finalmente pegarlo en la hoja.

Medios: Papel de seda, hojas y goma.

VIII. El papel arrugado.

Objetivos:

- a) Mejorar la agilidad y habilidad manual.
- b) Practicar para desarrollar la motricidad fina.

Actividad: Entregar a cada estudiante: Pedazos de papel crepé, indicar que tienen que arrugar con el dedo índice y el dedo pulgar para que fortalezcan la pinza digital, finalmente pegar en algún grafico o libremente en toda la hoja.

Medios: Papel crepé, hojas y goma.

IX. El entrelazado.

Objetivos:

- a) Practicar la agilidad y habilidad manual.
- b) Desarrollar la motricidad fina.

Actividad: Se elabora una plantilla en una cartulina, para ello, se requiere la participación de los padres de familia para evitar cualquier riesgo con los niños y/niñas, luego les ayudan a entrelazar uno a uno para que puedan realizar el ejercicio.

Medios: Cartulina, reglas y tijeras.

X. La estimulación del canto.

Objetivos:

- a) Conocer sus pensamientos, sentimientos y emociones haciendo el uso de gestos, movimientos, frases, cantos y expresiones gráficas.

Actividad: Se hace escuchar diversos tipos de música, con la finalidad de que cada niño y niña, dibujen en una hoja lo que más les gustan al escuchar lo presentado.

Medios: Hoja, grabadora y crayones.

Bibliografía:

- Aguirre. J. (s.f) La psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura.
Recuperado de: http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htm
- Ardanaz, T (2009) La psicomotricidad y educación infantil. Recuperado de:
<http://bcnslp.edu.mx/antologias-rieb-2012/primaria>
- Berruezo, P (2000): El contenido de la psicomotricidad. En Bottini, P. (ed.)
Psicomotricidad.
- Centro de formación en Grafología (2012) Los hemisferios cerebrales.
Recuperado de: <http://graformar.com.ar/los-hemisferios-cerebrales/>
- Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje (FAVA). (s.f) Motricidad.
Recuperado de:
[https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/institution/semillas/228101_2_VI
RTUAL/OAAPs/OAAP1/act4/materialc/motricidad/oc.pdf](https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/institution/semillas/228101_2_VI_RTUAL/OAAPs/OAAP1/act4/materialc/motricidad/oc.pdf)
- López. M, Gómez. L. (2011) Técnicas metodológicas en la ejercitación y
desarrollo de la motricidad fina.

ANEXO N°03

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: ...COTRANA... PÉREZ... I. KER.....

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.		X	
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.		X	
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.		X	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: CUBAS, PÉREZ, MARVIN, JHAMAIN.....

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.		X	
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: DIAZ VÁSQUEZ IKER GABRIEL.....

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: ...DÍAZ...SILVA...YENIFER...DAYANA.....

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: PÉREZ FLORES YULIANA DEYLAZ

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: ...SILVA...PÉREZ...SEINER.....

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.		X	
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.		X	
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: DIAZ, DIAZ, YANIFER YOSENITH.....

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: ...PÉREZ... PÉREZ... ARIANA GIMENA.....

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: PÉREZ, ROMÁN AC. DYLAN

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.		X	
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.		X	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: PÉREZ TORRES ISAAC

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.		X	
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.		X	
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.		X	
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.		X	
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.		X	
09	Transmite costumbres y tradiciones.		X	
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.		X	
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.		X	
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.		X	
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.		X	

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: DIÁZ VAZQUEZ CARRI ZABANI

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: PEREZ VILCKES ARIZ VASELI

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: PÉREZ DÍAZ MAYELI MILET

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS

I.E.I. N°086 LA VIRGINIA-DISTRITO DE JAÉN-PROVINCIA JAÉN.

1: Nunca 2: A veces 3: Siempre

Estudiante: TAYD ALVARADO LUIS GUILLERMO EMIR

N°	DIMENSIÓN EMOCIONAL	NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	Utiliza el lenguaje corporal para expresar sus emociones.		X	
02	Utiliza el lenguaje de las emociones, tanto en comunicación verbal como no verbal.		X	
03	Controla de los impulsos por medio de la respiración y la relajación.		X	
04	Desarrolla la felicidad y el sentido del humor.	X		
	DIMENSIÓN SOCIAL			
05	Practica las relaciones amistosas por medio de los juegos.	X		
06	Desarrolla las relaciones de ayuda y la capacidad de cooperación.	X		
07	Desarrolla la capacidad de aceptación de las normas sociales relacionadas con las instrucciones de los juegos.	X		
	DIMENSIÓN CULTURAL			
08	Aporta el juego al momento de aprender tradiciones y cultura de un pueblo.	X		
09	Transmite costumbres y tradiciones.	X		
10	Conoce y aprende por medio del juego costumbres y tradiciones de su pueblo.	X		
	DIMENSIÓN CREATIVA			
11	Explora y experimenta con diferentes ideas y soluciones.	X		
12	Piensa en otros juegos si es que ese no le resulta.	X		
13	Sugiere nuevas formas de jugar antes de que empiece la actividad.	X		

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO N°03

LISTA DE COTEJO MOTRICIDAD FINA

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

COTRANA PÉREZ IKER

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.	X		
02	Encaja piezas.		X	
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.	X		
07	Encesta pelotas.	X		
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.	X		
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.	X		
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.	X		
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	X		
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	X		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

.....CHARRAS...PÉREZ MARVIN...JHAMAIR.....

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.		X	
02	Encaja piezas.	X		
03	Enrosca tapas.	X		
04	Inserta objetos en los agujeros.	X		
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.	X		
07	Encesta pelotas.	X		
08	Tumbas latas.	X		
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.		X	
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.	X		
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

.....DÍAZ.....JÁSQUES.....AKER.....GABEL.....

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.		X	
02	Encaja piezas.	X		
03	Enrosca tapas.	X		
04	Inserta objetos en los agujeros.	X		
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.	X		
07	Encesta pelotas.	X		
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.		X	
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.	X		
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

.....DÍAZ SILVA YENIFER DAYANA.....

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.		X	
02	Encaja piezas.	X		
03	Enrosca tapas.	X		
04	Inserta objetos en los agujeros.	X		
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.	X		
07	Encesta pelotas.	X		
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.	X		
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.	X		
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

PÉREZ FERNÁNDEZ YULIANA DEYLUZ

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.	X		
02	Encaja piezas.		X	
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.	X		
07	Encesta pelotas.		X	
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.	X		
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.	X		
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	X		
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	X		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

..... SILVA..... PÉREZ..... SEINET.....

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.		X	
02	Encaja piezas.	X		
03	Enrosca tapas.	X		
04	Inserta objetos en los agujeros.	X		
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.		X	
07	Encesta pelotas.		X	
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.	X		
10	Repite sonidos onomatopéyicos.	X		
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.		X	
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.		X	
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

DÍAZ DÍAZ YENIFER YOCENITH

	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.	X		
02	Encaja piezas.		X	
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.		X	
06	Inserta aros.		X	
07	Encesta pelotas.		X	
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.		X	
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.	X		
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.	X		
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	X		
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	X		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

... PÉREZ ... PÉREZ ... ARIANA ... GIMENA ...

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.	X		
02	Encaja piezas.		X	
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.	X		
07	Encesta pelotas.	X		
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.	X		
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.	X		
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.	X		
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	X		
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	X		

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

PÉREZ.....ROMÁN.....ALEX.....DYLAN.....

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.		X	
02	Encaja piezas.		X	
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.		X	
06	Inserta aros.		X	
07	Encesta pelotas.		X	
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.		X	
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.		X	
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.		X	
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

PÉREZ, JORGE, ISAC

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.	X		
02	Encaja piezas.	X		
03	Enrosca tapas.	X		
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.		X	
06	Inserta aros.		X	
07	Encesta pelotas.		X	
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.	X		
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.		X	
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

.....DÍAZ.....VÁSQUEZ.....CAROL.....SARAH.....

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.	X		
02	Encaja piezas.	X		
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.	X		
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.		X	
07	Encesta pelotas.		X	
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.		X	
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.		X	
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

PÉREZ, VILCHES, ARIAS, YOSELI

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.		X	
02	Encaja piezas.	X		
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.		X	
07	Encesta pelotas.	X		
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.		X	
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.		X	
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.	X		
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

PERES, DÍAZ, HAYELI, MULET

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.		X	
02	Encaja piezas.	X		
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.	X		
07	Encesta pelotas.	X		
08	Tumbas latas.	X		
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.		X	
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.		X	
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.		X	
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.	X		
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.		X	
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.		X	

Fuente: Elaboración propia.

LISTA DE COTEJO

Instrucciones: Estimada maestra, marcar con un (x) la opción que le parezca correcta, de acuerdo a las actividades que realizan sus estudiantes durante las sesiones de enseñanza-aprendizaje.

1 (Siempre) – 2 (A veces) – 3 (Nunca)

Estudiante:

TAYE ALVARADO LUGU EMIR

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN		
		SIEMPRE	A VECES	NUNCA
01	Transfiere objetos con pinzas.	X		
02	Encaja piezas.		X	
03	Enrosca tapas.		X	
04	Inserta objetos en los agujeros.		X	
05	Arma rompecabezas.	X		
06	Inserta aros.	X		
07	Encesta pelotas.	X		
08	Tumbas latas.		X	
09	Dibuja una figura de cualquier objeto.		X	
10	Repite sonidos onomatopéyicos.		X	
11	Realiza movimientos con los músculos de la cara.		X	
12	Realiza gestos voluntarios con la boca y la lengua.	X		
13	Domina las manos en simultáneo al coger los objetos.	X		
14	Aplica precisión y control en el uso de los dedos juntos o por separado.	X		
15	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas.	X		
16	Realiza actividad de mímicas gestuales con títeres.		X	
17	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos.		X	
18	Repite trabalenguas realizadas en el aula.		X	
19	Traslada agua de un vaso a otro sin derramar.	X		
20	Salta con los dos pies juntos en el mismo lugar.	X		

Fuente: Elaboración propia.

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES
¿De qué manera los juegos didácticos mejoran la motricidad fina de los estudiantes de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén?	Objetivo general: Proponer juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén” Objetivos específicos: - Mejorar la caligrafía, escritura y trabajo manual de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén.	“Los juegos didácticos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén”.	Variable independiente: Juegos didácticos. Variable dependiente: Motricidad fina	Insertar fichas. Formar torres. Arma de rompecabezas. Juegos con masa. Abotonar y desabotonar. Utiliza objetos con precisión.

	- Fortalecer la formación motriz de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén, a través de ejercicios prácticos. - Presentar una propuesta de juegos didácticos para mejorar la motricidad fina de los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N°086 La Virginia-Distrito de Jaén-provincia Jaén.			Dominio de los músculos de la cara. Dominio del aparato fonador. Dominio de la mano en coordinación con dedos y en conjunto de todos ellos.
--	--	--	--	--