

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial, José Leonardo Ortiz.

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

Investigadora: Vega Saavedra Samantha

Asesora: Dra. Graciela Vera Carpio

Lambayeque - Perú

2026

Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial, José Leonardo Ortiz.

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



Bach: Samantha Vega Saavedra

Investigadora



Dra. María Elena Segura Solano
Presidente(a)

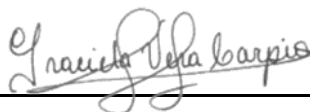


Dra. María Del Pilar Fernández Celis
Secretario(a)



Dra. Susan Fabielo Dejo Aguinaga

Vocal



Dra. Graciela Vera Carpio

Asesora



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



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 530-2026**

Siendo las 17:00 horas, del día jueves 02 de julio 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/mko-xkbk-ktr> por mandato de la Resolución N° 2112-2026-D-FACHSE de fecha 26 de junio de 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designados mediante documento primigenia Resolución N° 2930-2025-D-FACHSE de fecha 11 de agosto de 2025 y modificada con Resolución N° 2089-2026-D-FACHSE de fecha 24 de junio de 2026; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Secretario(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
Vocal	: Dra. SUSAN FABIOLA DEJO AGUINAGA
Asesor(a) Metodológico	: Dra. GRACIELA VERA CARPIO
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la Tesis titulada: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL, JOSÉ LEONARDO ORTIZ. Presentada por SAMANTHA VEGA SAAVEDRA para obtener el Título profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de 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 a la sustentante, quien respondió las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 18 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de MUY BUENO.**

Siendo las 18:00 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. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA DEL PILAR FERNÁNDEZ CELIS
SECRETARIO(A)

Dra. SUSAN FABIOLA DEJO AGUINAGA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dra. Graciela Vera Carpio; usuario revisor de Tesis ☒ Trabajo de
Suficiencia Profesional ☐ y/o Trabajo Académico ☐
Titulado: Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial, José Leonardo Ortiz.

Cuyo autor (es) : Vega Saavedra Samantha; con DNI N° 75009327 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático ha arrojado un porcentaje de similitud de 5%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito(a) analizó 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, 5 de Julio del 2026.



Dra. Graciela Vera Carpio
DNI 16705098
Asesora

Se adjunta:

*Resumen del Reporte automatizado de similitudes

*Recibo Digital

Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial, José Leonardo Ortiz.

INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJO DEL ESTUD

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

2

repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

3

Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo

Trabajo del estudiante

4

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

5

hdl.handle.net

Fuente de Internet

6

dspaceserver.ube.edu.ec

Fuente de Internet

7

Submitted to Area eped

Trabajo del estudiante

8

Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

9

repositorio.untumbes.edu.pe

Fuente de Internet

10

Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru

Trabajo del estudiante

11

Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Cesar Abraham Vallejo Mendoza

Trabajo del estudiante

12

www.coursehero.com

Fuente de Internet

Excluir citas

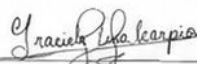
Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo



Dra. Graciela Vera Carpio

DNI N° 16705098

Asesora



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: Samantha Vega Saavedra
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niño...
Nombre del archivo: TESIS-SAMANTHA_VEGA_SAAVEDRA.docx
Tamaño del archivo: 7.6M
Total páginas: 118
Total de palabras: 18,976
Total de caracteres: 103,478
Fecha de entrega: 05-jul-2026 10:43a. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2993645333

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



TESIS
Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años del
nivel inicial. José Leonardo Ortiz.
Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial
Investigadora: Vega Saavedra Samantha
Asesora: Dra. Graciela Vera Carpio
Lambayeque – Perú
2026


Dra. Graciela Vera Carpio
DNI N° 16705098
Asesora

DEDICATORIA

A Dios, por acompañarme en este largo camino y darme la fuerza necesaria para mantenerme
firme frente a las adversidades.

A mis padres, a mis hermanos, por su apoyo constante, por creer en mí y por impulsarme
siempre a alcanzar mis sueños.

Y a mí, por mi perseverancia constante y por demostrarme a mí misma que con empeño y
dedicación todo se puede.

Samantha

AGRADECIMIENTOS

La culminación de esta tesis ha sido posible gracias al apoyo de muchas personas e instituciones, las cuales expreso mi más profundo agradecimiento.

En primer lugar, agradecer a Dios por darme la vida, la salud y la oportunidad de hacer posible este importante logro académico.

Agradecer sinceramente a mi asesora, Dra. Graciela Vera Carpio por su acompañamiento constante, sus valiosos aportes que enriquecieron esta investigación, su compromiso con la calidad académica Su guía fue fundamental para dar forma a esta investigación.

A la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, en especial a la Facultad de Ciencias Histórico-Sociales y Educación y a la Escuela Profesional de Educación inicial, por brindarme una formación integral en estos 5 años de estudio.

A la directora de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Carlos Stein” por abrirme las puertas de su institución y permitirme el desarrollo de este estudio.

Y de manera muy especial, a mi familia sin ellos este logro no hubiera sido posible, les estaré eternamente agradecida.

Samantha

ÍNDICE

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA	17
AGRADECIMIENTOS	18
ÍNDICE DE TABLAS	22
RESUMEN	23
ABSTRACT	24
INTRODUCCIÓN	25
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO	27
1.1 Antecedentes	27
1.1.1. A nivel Internacional:	27
1.1.2. A nivel Nacional	28
1.1.3. A nivel Regional	29
1.2 Marco teórico	30
1.2.1. Enfoques teóricos de la Motricidad Fina	30
1.2.2. El enfoque de Gesell en relación a la motricidad fina: Teoría Madurativa ..	34
1.2.3. Enfoques teóricos de las actividades lúdicas	36
1.3 Bases Conceptuales	44
1.3.1. Concepto de Motricidad Fina	44
1.3.2. Componentes de la motricidad fina	45

1.3.3.	Definición y características de las actividades lúdicas	45
1.3.4.	Las actividades lúdicas como medio de aprendizaje	46
1.3.5.	Características de las actividades lúdicas	46
1.3.6.	Cuadro de operacionalización de variables.	48
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO		36
2.1	Enfoque de investigación	¡Error! Marcador no definido.
2.2	Tipo de investigación	¡Error! Marcador no definido.
2.3	Diseño de investigación	36
2.4	Población, muestra y muestreo:	36
2.4.1.	Población	36
2.4.2.	Muestra.	36
2.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	37
2.5.1.	Técnicas	37
2.5.2.	Instrumento	37
2.5.3.	Equipos	37
2.5.4.	Materiales	37
CAPITULO III. RESULTADOS		37
3.1	Resultados en tablas y figuras	38
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS		48
CAPITULO V. PROPUESTA		52

5.1	Título: ‘Juego, exploro y fortalezco mis manitos’	53
5.2	Objetivos:	53
5.3	Contenido de la propuesta	54
5.4	Desarrollo de la propuesta	55
5.5	Evaluación de la propuesta: se realizarán de acuerdo a los objetivos propuestos y utilizando fichas de heteroevaluación.	89
CONCLUSIONES.....		90
RECOMENDACIONES		92
REFERENCIAS		93
ANEXOS		95
Anexo I: Evidencias fotográficas		95
Anexo II: Ficha de observación para evaluar la motricidad fina.		95

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión movimientos y adquisición de la pieza digital en niños de 4 años del nivel inicial. Distrito José L Ortiz, 2025	39
Tabla 2: Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca en niños de 4 años del nivel inicial. Distrito de José L Ortiz, 2025..	41
Tabla 3: Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación óculo manual en niños de 4 años del nivel inicial. Distrito de José L Ortiz, 2025..	43
Tabla 4: Nivel de desarrollo de la motricidad fina y sus dimensiones en los niños de 4 años del nivel inicial. Distrito de José L Ortiz, 2025.	45
Tabla 5: Pruebas de normalidad con Shapiro-Wilk a las puntuaciones de la motricidad fina y sus dimensiones.	47

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo general proponer actividades lúdicas que permitan desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Carlos Stein”, ubicado en el distrito de José leonardo Ortiz. El estudio se realizó bajo un enfoque cuantitativo, con un tipo de investigación descriptiva con propuesta, la investigación parte por identificar el nivel de motricidad fina en los niños de 4 años, basándonos en la teoría de un enfoque lúdico se formulará una propuesta pedagógica de una posible solución ante la problemática. La población y muestra estuvo constituida por 23 niños del aula de 4 años. Para la recolección de datos se usó como técnica la observación y como instrumento de evaluación una ficha de observación. Los resultados mostraron que la mayoría de niños evaluados se encontraban en los niveles de inicio y proceso en el desarrollo de su motricidad fina, siendo la dimensión movimientos y adquisición de la pinza digital, la menos desarrollada, seguida de la dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca. Estos hallazgos revelan limitaciones en tareas que impliquen los movimientos de las manos y muñeca, coordinación óculo -manual, movimientos y adquisición de la pinza digital. Ante esta problemática, se diseñó una propuesta pedagógica denominada “Juego, exploro y fortalezo mis manitos” compuesta por 16 talleres con enfoque lúdico basados en los aportes de Jean Piaget y Karl Gross sobre el juego y la pedagogía de la lúdica, la propuesta plantea experiencias manipulativas que contribuirán al desarrollo de la motricidad fina.

Palabras clave: Motricidad fina, Actividades lúdicas, desarrollo infantil, coordinación óculo manual, Educación inicial.

ABSTRACT

The overall objective of this research is to propose playful activities that enable the development of fine motor skills in 4-year-old children at I.E.I. “Angelitos de Carlos Stein,” located in the, district of José Leonardo Ortiz. The study was conducted using a quantitative approach, with a descriptive research design and proposal. The research begins by identifying the level of fine motor skills in 4-year-old children. Based on the theory of a playful approach, a pedagogical proposal will be formulated as a possible solution to the problem. The population and sample consisted of 23 children in the 4-year-old classroom. Data collection was carried out using observation as a technique and an observation form as an evaluation tool, which was validated by expert judgment. The results showed that most of the children evaluated were at the beginning and process stages in the development of their fine motor skills, with the dimension of movements and acquisition of the pincer grip being the least developed, followed by the dimension of small hand and wrist movements. These findings reveal limitations in tasks involving hand and wrist movements, hand-eye coordination, movements, and pincer grasp acquisition. In response to this problem, an educational program called “I play, explore, and strengthen my little hands” was designed, consisting of 16 workshops with a playful approach based on the contributions of Jean Piaget and Karl Gross on play and the pedagogy of play. The program proposes manipulative experiences that will contribute to the development of fine motor skills.

Keywords: Fine motor skills, Playful activities, Child development, Hand-eye coordination, Early childhood education.

INTRODUCCIÓN

La motricidad fina en el nivel inicial es de suma importancia porque permite que los niños de manera autónoma puedan realizar acciones que involucren la coordinación ojo mano, el uso de la fuerza y la destreza manual necesarias para que él pueda realizar su autocuidado, manipulación de objetos y acciones escolares como la escritura.

Diferentes investigaciones a nivel mundial señalan que la mayoría de niños en etapa preescolar presentan un bajo nivel de desarrollo de la motricidad fina, debido a la falta de experiencias manipulativas, el escaso acceso a materiales didácticos, poco interés por las actividades lúdicas que impliquen el movimiento de las manos. Esto trae consigo dificultades tanto en sus actividades diarias como en su escuela.

En América Latina, diversas investigaciones evidencian que el desarrollo de la motricidad fina aún no alcanza los niveles esperados, un estudio realizado en Cuba señala que al finalizar el nivel inicial los niños presentan dificultades en tareas que implican el desarrollo motor fino, tales como el trazado, el recorte, el rasgado y el coloreado. Estas limitaciones están asociadas a la falta de estimulación y a la necesidad de fortalecer estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo integral de los niños y niñas de todo el mundo (Rubio & Espinosa. 2023).

En la institución educativa I.E.I. “Angelitos de Carlos Stein”, se ha observado gran cantidad de niños que presentan limitaciones en el desarrollo de la motricidad fina, las cuales se evidencian al manipular materiales, cortar con tijeras, al sostener el lápiz, realizar trazos etc. Estas dificultades podrían estar asociadas a la escasa realización de actividades manipulativas, al limitado uso de materiales concretos. Así mismo, influye el escaso acompañamiento de los

padres de familia en el desarrollo de actividades manuales en el hogar, ya sea porque desconocen su importancia o por falta de tiempo, Ante esta situación se plantea una propuesta de talleres con enfoque lúdico que ayudaran a mejorar el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial.

En función de la problemática identificada, se estableció como objetivo general proponer actividades lúdicas que permitan desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Carlos Stein”. Para alcanzar este propósito se plantearon objetivos específicos orientados a: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I. “Angelitos de Carlos Stein, mediante una ficha de observación; fundamentar teóricamente la propuesta de actividades lúdicas; diseñar una propuesta pedagógica basado en el enfoque de Javier Aguirre Zavaleta y Karl Gross y finalmente, validar el instrumento de observación para evaluar la motricidad fina en niños de 4 años

Asimismo, esta investigación consta de cuatro capítulos, En el capítulo I se presenta el marco Teórico que comprende los antecedentes y la base teórica.

En el capítulo II se desarrolla el diseño metodológico, detallando el enfoque, tipo y diseño de investigación, así como la población, muestra, técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos.

El capítulo III expone los resultados obtenidos a partir del tratamiento de la información, los cuales se muestran en tablas y figuras para su mejor comprensión.

En el capítulo IV se realiza la discusión de resultados, contrastando los hallazgos con las teorías y antecedentes previamente revisados. Finalmente, se presentan las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas correspondientes.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

1.1.1. A nivel Internacional:

Inaquiza & Trávez (2024), realizaron una investigación que tuvo como propósito diseñar e implementar un conjunto de actividades lúdicas orientadas a mejorar la motricidad fina en niños de Educación Inicial en un Institución Educativa de Ecuador, se empleó un enfoque cualitativo, junto con la investigación de campo y bibliográfica de naturaleza descriptiva aplicando el método inductivo, además se utilizó técnicas y herramientas como la observación, donde se diseñaron diversas actividades lúdicas como el uso de plastilina, rompecabezas, dibujo y recortado, por lo que se seleccionó un grupo de niños de Educación Inicial, con quienes se realizaron estas actividades durante un periodo determinado, observando y registrando su progreso. Los resultados evidenciaron una mejora notable en la motricidad fina de los niños participantes, destacándose un progreso en su capacidad para ejecutar tareas que demandan precisión manual, como sujetar objetos pequeños y coordinar la vista con el movimiento de las manos. Se sugiere incorporar este tipo de actividades en el currículo educativo, ya que favorecen el desarrollo integral de los niños.

Duque (2021), realizó una investigación que tuvo como propósito elaborar actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años en una Institución educativa en Ecuador, la investigación utilizó un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), con un diseño descriptivo-participativo. Los instrumentos aplicados fueron fichas de observación, encuestas dirigidas a los padres y entrevistas a los docentes. La población estuvo conformada por 18 niños de 3 a 4 años. Los resultados demostraron que la aplicación de 12 actividades lúdicas creativas, como planificaciones de arte y juego, favorecieron significativamente el desarrollo de la

motricidad fina, mejorando la pinza digital, la coordinación ojo-mano y las habilidades motoras necesarias para la escritura inicial.

1.1.2. A nivel Nacional

Alfaro & Ferrel (2023), realizaron una investigación que buscó elaborar actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de 4 años de una Institución Educativa de Trujillo, tuvo como objetivo principal Mejorar la coordinación motora (viso-manual, facial y gestual) en niños de cuatro años mediante el uso de actividades lúdicas. Este estudio utilizó un enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental de tipo longitudinal. Se utilizó la ficha de observación como técnica principal, aplicada a una muestra conformada por 30 niños y niñas de 4 años de edad. se sustenta en los resultados obtenidos mediante el análisis inferencial, específicamente a través de la prueba T de Student. En consecuencia, se concluye que el uso de actividades lúdicas contribuye significativamente a la mejora de la coordinación viso-manual, facial y gestual en niños de cuatro años.

1.1.3. A nivel Regional

Prada (2025), realizó una investigación que buscó elaborar actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de una Institución Educativa del centro poblado San Manuel, distrito de Mórrope, región Lambayeque, la cual tuvo como objetivo diseñar un plan de estrategias lúdicas para favorecer la estimulación de la motricidad fina en niños de 4 años. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con un diseño descriptivo, no experimental y con propuesta. La población y muestra estuvo conformada por 25 niños y niñas de 4 años, empleándose como técnica la observación participante y como instrumentos la encuesta y la lista de cotejo. Los resultados evidenciaron que los niños presentaban dificultades en la utilización correcta de instrumentos, la calidad del trazo y la coordinación viso-manual, ubicándose la mayoría en el nivel de inicio en los indicadores evaluados.

En consecuencia, se concluyó que es necesario implementar estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo de la motricidad fina, proponiéndose un plan de actividades orientado a fortalecer dichas habilidades en los niños de educación inicial.

1.2 Marco teórico

1.2.1. Enfoques teóricos de la Motricidad Fina

Enfoque de Aguirre Zabaleta Sobre la motricidad fina.

Aguirre (2006) ,define a la motricidad fina como micro -motricidad o movimientos de la pinza digital, que están relacionado con los movimientos de los dedos y los pequeños movimientos de la mano y muñeca, que le permite la manipulación de objetos y la habilidad manual en general.

Según este enfoque, los elementos implicados en el desarrollo de la motricidad fina comprenden aspectos neuromusculares, sensoriales, cognitivos y afectivos que interactúan de manera compleja para coordinar movimientos precisos. En el ámbito neuromuscular, destaca la activación de pequeñas unidades motoras en los músculos especializados de las manos. Los nervios como el cubital, mediano y radial constituyen el soporte esencial para la movilidad de la mano, ya que transmiten las señales que activan las pequeñas unidades motoras. Es precisamente esta activación neuromuscular la que otorga a los dedos la capacidad de ejecutar movimientos especializados y precisos.

En este sentido, Aguirre Zabaleta subraya la relación entre la motricidad fina y las habilidades cognitivas, como la atención, planificación y la memoria motora. El dominio de estas habilidades no solo se limitan a favorecer el rendimiento académico, sino que también contribuyen al bienestar emocional de los niños, ya que al realizar actividades manuales generan una sensación de logro, refuerzan la autoestima y fomentan la motivación personal. Debido a esto, resulta fundamental que las propuestas pedagógicas se diseñen bajo un enfoque integral donde el bienestar físico y psicológico avancen en sintonía durante la infancia.

En este contexto, se recomienda implementar actividades lúdicas que estimulen la motricidad fina de manera progresiva y efectiva, entre estas actividades se incluyen amasar plastilina, cortar papel siguiendo líneas trazadas, ensartar cuentas en un cordón, trazar líneas rectas y curvas, picar figuras con punzón, rellenar superficies delimitadas con colores y realizar tareas de manipulación fina como abotonar ropa, abrir cierres o usar herramientas simples como destornilladores. Según este enfoque, estas actividades deben desarrollarse en un ambiente afectivo que fomente la confianza y la serenidad, con una metodología que incremente gradualmente la complejidad de las tareas para consolidar habilidades específicas.

De esta manera, la perspectiva de Aguirre Zabaleta pone de manifiesto la necesidad de abordar el desarrollo de la motricidad fina desde un enfoque integral, considerando la interacción de los aspectos neurológicos, sensoriales, cognitivos y afectivos, y utilizando estrategias que promuevan el aprendizaje en un entorno lúdico y positivo.

La motricidad fina, también conocida como micro-motricidad o motricidad de la pinza digital, se refiere al conjunto de movimientos precisos que realizan las manos y los dedos, especialmente aquellos implicados en tareas de manipulación, creación, coordinación e iniciación de la escritura. Estos movimientos, de gran delicadeza y control, constituyen una parte fundamental de la educación psicomotriz, ya que permiten desarrollar habilidades manuales necesarias para la vida cotidiana y los aprendizajes escolares.

Aguirre Zabaleta explica que la motricidad fina implica la ejecución de acciones como coger, soltar, rasgar, recortar, abotonar, modelar, pintar o escribir. Todas estas actividades fortalecen los músculos de las manos, mejoran la coordinación óculo-manual y preparan al niño para el dominio del trazo y de la escritura. La precisión de los movimientos de los dedos

especialmente del pulgar, índice y medio es la base para la denominada “pinza digital”, indispensable para sostener correctamente el lápiz o cualquier otro instrumento de escritura.

El desarrollo de la motricidad fina comienza desde los primeros meses de vida. Inicialmente, el niño actúa a través del reflejo prensil; luego, con el tiempo, la prensión se vuelve voluntaria y cada vez más precisa. Este progreso está estrechamente ligado a la maduración del sistema nervioso y al desarrollo de la inteligencia motriz, ya que cada movimiento requiere planificación, control muscular y coordinación sensorial. La práctica constante y la experiencia permiten perfeccionar los gestos manuales y alcanzar una mayor independencia en las acciones.

El autor señala que la motricidad fina se encuentra regulada por un complejo sistema neuromuscular. Los nervios radial, cubital y mediano son los encargados de enviar las órdenes del cerebro a los músculos de la mano, que actúan de manera coordinada para ejecutar movimientos precisos. Los músculos motores de la mano trabajan en equipo para realizar acciones como flexionar, extender o girar la mano y los dedos. Este conjunto de movimientos, coordinados con la vista, da lugar a la precisión manual que requiere la escritura.

Desde la perspectiva psicomotriz, la motricidad fina no se limita a una función puramente motora, sino que integra aspectos cognitivos, emocionales y afectivos. El aprendizaje de movimientos manuales, como escribir o manipular objetos, implica procesos neurológicos complejos y también una participación activa de la mente y las emociones. Cada gesto consciente del niño refleja una relación entre su pensamiento, sus sensaciones y su cuerpo, lo que demuestra que el movimiento es una manifestación integral del desarrollo humano.

En el plano cognitivo, la motricidad fina facilita la exploración del entorno y la comprensión de las relaciones espaciales. El niño conoce el mundo a través de la manipulación

de objetos, desarrollando su percepción, su atención y su memoria motriz. En el plano psicológico, las actividades manuales generan placer, autoestima y confianza, ya que, al lograr controlar sus movimientos, el niño experimenta satisfacción y refuerza su equilibrio emocional. En el plano afectivo, la ejecución de tareas manuales con sentido y emoción fortalece la motivación y el vínculo entre el pensamiento y la acción.

Aguirre Zabaleta describe detalladamente la evolución de la motricidad fina en la infancia. Desde los primeros intentos de prensión hasta la coordinación completa de la pinza digital, el proceso sigue un orden madurativo que va desde los movimientos más toscos que los realiza con toda la mano, hasta llegar a los movimientos más finos utilizados por la pinza digital. A los pocos meses, el niño agarra objetos grandes con toda la mano; luego, comienza a oponer el pulgar a los demás dedos, y finalmente adquiere la habilidad de tomar objetos pequeños con precisión. Estas experiencias sientan las bases para actividades más complejas como el dibujo, el uso de tijeras o la escritura.

Entre los dos y los cinco años se produce un avance notable. El niño aprende a ensartar cuentas, apretar botones, usar cubiertos, moldear plastilina, realizar trazos y manipular tijeras. Hacia los cinco años, logra movimientos finos con agilidad y precisión, siendo capaz de colorear dentro de las líneas, copiar figuras, escribir letras y manejar objetos con destreza. En esta etapa, la grafomotricidad como preparación a la escritura cumple un papel esencial, pues conecta el movimiento de la mano con la representación gráfica de las letras. Estas actividades fortalecen la coordinación viso motriz, el control del tono muscular y la percepción espacial.

El desarrollo de la motricidad fina está estrechamente ligado al aprendizaje de la escritura, ya que ambos procesos comparten la necesidad de control motor, atención y coordinación sensorial. Escribir no solo implica reproducir letras, sino coordinar movimientos precisos

regulados por la vista, el tacto y la percepción del espacio. Por ello, Aguirre Zabaleta destaca la importancia de la práctica psicomotriz como preparación previa al proceso de escritura, donde la acción manual, la experiencia táctil y la vivencia emocional se combinan para formar la base del aprendizaje.

Finalmente, el autor resalta que la estimulación de la motricidad fina debe realizarse a través del juego, la manipulación y la experimentación libre. Actividades como amasar, enroscar, abotonar, pintar, rasgar o recortar favorecen la autonomía y el desarrollo cognitivo. El juego, además de ser una forma natural de aprendizaje, permite al niño experimentar, equivocarse y corregir, consolidando su desarrollo motor y emocional. La intervención del adulto debe basarse en la observación, el acompañamiento afectivo y la creación de experiencias que promuevan la serenidad, la confianza y la creatividad.

En síntesis, para Javier Aguirre Zabaleta, la motricidad fina constituye un proceso esencial en la formación integral del niño, ya que articula el movimiento, la percepción y el aspecto emocional. Su adecuada estimulación favorece la madurez neuro motriz, la coordinación, la concentración y las destrezas necesarias para la escritura y la vida diaria. Por ello, la educación inicial debe incorporar actividades psicomotrices que permitan al niño aprender con sus manos, sentir con su cuerpo y construir conocimiento desde la acción.

1.2.2. El enfoque de Gesell en relación a la motricidad fina: Teoría Madurativa

La teoría del desarrollo de Arnold Gesell se basa en la observación sistemática del comportamiento infantil y en la comprensión del desarrollo como un proceso madurativo, progresivo y ordenado. Este autor sostiene que el crecimiento del niño responde a una secuencia biológica natural, determinada por la maduración del sistema nervioso y por la interacción con el

entorno. Cada niño atraviesa las mismas etapas del desarrollo, en ritmos diferentes, lo que evidencia que el aprendizaje se construye sobre las bases de la madurez biológica.

Gesell identifica diversas áreas del desarrollo que evolucionan de manera interdependiente: motora, cognitiva, social y emocional. Un avance en cualquiera de estas dimensiones favorece el progreso de las demás; por ejemplo, el desarrollo motor facilita la exploración del entorno, la socialización y la adquisición de nuevas habilidades cognitivas. Así, el crecimiento del niño se entiende como un proceso integral que combina la maduración biológica con la experiencia.

Desde esta perspectiva, la motricidad tanto gruesa como fina constituye un indicador del grado de madurez neurológica. A medida que el sistema nervioso central se organiza, los movimientos del niño se vuelven más coordinados, precisos y controlados. De ahí que la motricidad fina sea una manifestación concreta del desarrollo madurativo, evidenciada en la capacidad para realizar movimientos de precisión, manipular objetos pequeños, dibujar, recortar o escribir.

Gesell también destaca la importancia del entorno educativo y familiar en este proceso. Si bien la maduración marca el ritmo del desarrollo, el ambiente puede estimular o retardar dicho avance. Por ello, el rol del docente es fundamental: debe diseñar experiencias de aprendizaje de acorde a las necesidades de cada niño y a la vez proporcionar espacios de exploración, manipulación y juego, estos elementos esenciales para el fortalecimiento de la motricidad fina.

En el ámbito de la educación inicial, la teoría madurativa de Gesell sustenta la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas que promuevan la autonomía y la coordinación corporal mediante actividades lúdicas. Juegos de construcción, ensartado, modelado o recorte contribuyen

a desarrollar las destrezas motrices finas, preparando al niño para aprendizajes más complejos como la escritura.

En conclusión, la teoría de Gesell considera que el desarrollo infantil es un proceso integral en el que la maduración biológica y el entorno educativo actúan conjuntamente. En esta investigación, sus aportes resultan relevantes al explicar cómo las actividades lúdicas pueden favorecer el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años, respetando sus etapas evolutivas y su ritmo individual de aprendizaje Gesell (1925).

1.2.3. Enfoques teóricos de las actividades lúdicas

✓ Teoría de Jean Piaget

Según Jean Piaget el desarrollo cognitivo de los niños se produce en cuatro etapas, la sensoriomotora (0-2 años), la preoperacional (2-7 años), la de operaciones concretas (7-11 años) y la de operaciones formales (11 años en adelante) cada etapa, implica una forma particular de pensar y comprender el mundo.

Los niños de 4 años se ubican en la etapa preoperacional donde la imaginación es el eje principal de su mundo, gracias al pensamiento simbólico poseen la capacidad de representar mentalmente objetos o situaciones. En esta etapa, el juego cumple un rol central, pues constituye un medio mediante el cual el niño asimila la realidad, ejercita la memoria y desarrolla tanto la socialización como las habilidades cognitivas y motoras.

Piaget reconoce diversos tipos de juego que se manifiestan a lo largo del desarrollo infantil:

Juego funcional: presente en los primeros años de vida, donde el niño explora los objetos y sus posibilidades de uso.

Juego simbólico: surge a partir de los 2 años, cuando el niño representa roles y situaciones a través de la imaginación (por ejemplo, jugar a ser doctor o maestro).

Juego constructivo: se desarrolla al manipular y ensamblar materiales como bloques, plastilina o arena, fomentando la coordinación viso-motriz, la creatividad y la resolución de problemas.

Juego de reglas: aparece de manera más marcada a partir de los 6 años, cuando el niño aprende a seguir normas en juegos grupales.

En educación inicial el aporte de Piaget resulta fundamental, ya que destaca que el juego no solamente es un entrenamiento, sino un medio de aprendizaje que permite el desarrollo integral del niño. A través de actividades lúdicas, los niños desarrollan habilidades cognitivas como la comprensión de relaciones espaciales y temporales, la noción de causa y efecto, y el pensamiento lógico en formación.

Desde la perspectiva de la presente investigación, la teoría de Piaget permite comprender cómo el juego simbólico y constructivo estimula la motricidad fina en los niños de 4 años, al favorecer la coordinación óculo-manual y la precisión de los movimientos necesarios para actividades como el recorte, el ensartado, el modelado y la escritura inicial Jean Piaget (s. f.).

✓ **Teoría del Juego de Karl Groos**

Rodríguez & Costales (s. f.), El juego es una actividad instintiva, adaptativa y preparatoria que permite a los niños desarrollar habilidades necesarias para la vida adulta, mediante prácticas que involucran experimentación, coordinación, interacción social y aprendizaje de roles.

Karl Groos fue uno de los primeros teóricos en abordar el juego como una actividad central en el desarrollo infantil. En su obra, Groos argumenta que el juego tiene una función educativa fundamental, ya que, a través de él, los individuos desarrollan habilidades esenciales para la supervivencia, la socialización y el comportamiento adecuado dentro de su grupo social

Groos también destaca que el juego tiene un componente instintivo que varía según la especie, género y etapa de desarrollo. Los juegos infantiles, como los de simulación o los estructurados con reglas, permiten no solo la práctica de habilidades motoras y cognitivas, sino también les enseñan valores sociales y éticos. En este sentido, actividades lúdicas como construir con bloques o jugar en equipo ayudan a los niños a entender conceptos como el trabajo en equipo, el liderazgo y la competencia. Además, Groos subraya que estas prácticas lúdicas son esenciales para la formación de habilidades que tendrán un impacto significativo en la vida adulta, como la capacidad de resolver conflictos y adaptarse a nuevas situaciones.

En resumen, el juego no es una actividad fortuita o sin propósito; según Groos, representa una herramienta clave para el desarrollo físico, emocional, social y cognitivo. A través de él, los niños exploran su entorno, perfeccionan sus habilidades y construyen las bases para una vida productiva y significativa.

Esta teoría consiste en explicar que el juego no es solo un entretenimiento, a través de distintos tipos de juegos: juegos de locomoción (correr, saltar), juegos de lucha o combate, juegos de construcción o arquitectónicos, juegos de imitación, juegos de curiosidad, juegos de caza y persecución, entre otros. Todos estos juegos, aunque parezcan simples, tienen un gran valor educativo porque permiten al niño aprender explorando su entorno y desarrollar sus instintos de forma espontánea. De esta manera, lo lúdico no solo se entiende como diversión, sino como una herramienta fundamental de desarrollo y aprendizaje. Es a través del juego que el

niño descubre el mundo, fortalece sus habilidades, expresa su creatividad y construye su identidad, lo que convierte la actividad lúdica en una forma natural de autoeducación y crecimiento personal. Además, muchos de estos juegos favorecen el desarrollo de la motricidad fina, especialmente aquellos que implican manipular objetos pequeños, construir, encajar piezas o dibujar, ya que permiten mejorar la coordinación óculo-manual, la precisión de movimientos y el control muscular, habilidades esenciales para tareas escolares como la escritura y el recorte.

Dimensiones del juego según Karl Gros

- *Juego de Experimentación:*

los niños exploran diferentes materiales, despiertan su curiosidad por el entorno que los rodea

Estas actividades "constituyen una práctica previa y natural para las tareas futuras, basadas en la curiosidad y la manipulación del entorno" .

- *Juego de Coordinación:*

El juego es una práctica que prepara al niño para tareas físicas más complejas. Groos señala que:

"El pateo, manoseo y balbuceo del juego del niño constituyen una prepráctica de la futura locomoción, manipulación y locución" .

Además, actividades como la construcción con bloques ayudan a desarrollar habilidades motrices y enseñan conceptos como equilibrio y precisión .

Ejemplo según el autor:

Según el autor se encuentran los juegos arquitectónicos como apilar bloques, donde los niños aprenden observando las construcciones.

- *Juego de Interacción social:*

El juego social enseña al niño habilidades para relacionarse y trabajar en equipo. Según Groos:

"En los juegos sociales, el niño aprende a mandar y a obedecer reglas, a organizar y a competir" .

Estos juegos son esenciales para practicar roles en la estructura social y comprender reglas abstractas .

Ejemplo según el autor:

Juegos grupales donde los niños deben respetar turnos, organizarse para lograr un objetivo común o simular actividades en equipo .

- *Juegos de Aprendizaje de Roles:*

El juego simbólico permite a los niños simular comportamientos y actividades de adultos, preparándolos para futuros roles en la vida. Según Groos:

Estos juegos desarrollan habilidades sociales y emocionales mientras los niños exploran diferentes perspectivas .

Ejemplo según el autor:

Juegos de simulación como "jugar a ser doctor" o "jugar ser jardinero", donde los niños representan roles adultos y practican comportamientos futuros.

A) Pedagogía de la Lúdica: El aprendizaje a través del juego

La pedagogía lúdica representa un enfoque educativo innovador que reconoce al juego como un medio esencial para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del niño. Esto supera la visión tradicional del juego como entretenimiento, y lo concibe como una estrategia didáctica valiosa que permite al niño aprender mediante un enfoque lúdico.

Basada en los principios constructivistas de Piaget y Vygotsky, la pedagogía lúdica sostiene que el conocimiento se construye mediante la interacción con el entorno y con los demás. El juego se convierte, en una experiencia educativa que integra dimensiones cognitivas y afectivas, generando aprendizajes más profundos y duraderos. Las investigaciones neuro - educativas recientes confirman que las actividades recreativas y emocionalmente significativas estimulan el cerebro, fortaleciendo las conexiones neuronales y facilitando la retención del aprendizaje.

Para implementar la pedagogía lúdica de manera efectiva, es necesario diseñar ambientes educativos flexibles y estimulantes, donde los materiales sean accesibles, los espacios adaptables y se promueva la exploración. La disposición del entorno influye directamente en la participación y en la forma como el niño interactúa con sus compañeros durante las actividades lúdicas.

La pedagogía lúdica transforma la enseñanza porque el estudiante en el centro del proceso educativo, permitiéndole aprender mediante la experiencia, la emoción y la interacción. En el contexto de la educación inicial, este enfoque resulta especialmente valioso, ya que el

juego es la forma natural en que los niños exploren su entorno, desarrollan su motricidad fina y construyen su identidad. Incorporar la dimensión lúdica en la práctica docente no solo mejora la motivación y la comprensión, sino que también contribuye al desarrollo integral y armónico del niño UDAX (2025).

B) La propuesta curricular de educación Inicial en relación al desarrollo motriz fino y el juego.

El Currículo Nacional de Educación Inicial elaborado por el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2016) reconoce el desarrollo motor como un componente esencial del proceso educativo en la primera infancia., la motricidad tanto fina como gruesa se integra dentro del área de desarrollo “Psicomotriz”, orientada a que los niños y niñas conozcan, valoren y usen su cuerpo para interactuar activamente con su entorno físico y social, fortaleciendo su identidad y autonomía.

Dentro de esta área, el Currículo establece la competencia “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”, la cual busca que los niños progresen en la coordinación, precisión y control de sus movimientos corporales. En el caso de la motricidad fina, se enfatiza el desarrollo del control y la coordinación de los músculos pequeños de manos y dedos, necesarios para realizar acciones delicadas y coordinadas como abotonar, recortar, enhebrar, dibujar, pintar o manipular objetos pequeños. Estas acciones no solo fortalecen las habilidades manuales, sino que preparan al niño para aprendizajes más complejos como la lectoescritura y la expresión artística.

El Currículo Nacional señala que el desarrollo de la motricidad fina debe promoverse a través del juego, la exploración y la experimentación, en ambientes donde el niño pueda actuar

libremente, manipular materiales, resolver desafíos y expresarse con su cuerpo. Estas experiencias lúdicas favorecen la integración entre lo motor, lo cognitivo, lo emocional y lo social, configurando un aprendizaje integral y significativo.

El juego es considerado, además, el principal medio pedagógico para estimular la motricidad fina, ya que permite al niño realizar movimientos intencionados, coordinar sus gestos, explorar texturas, manipular objetos y desarrollar destrezas progresivas de precisión. Así, el movimiento corporal se entiende no solo como un aspecto físico, sino también como un medio comunicativo, de expresión y construcción de conocimiento.

El currículo nacional de educación también subraya que el desarrollo motriz debe ser gradual y respetar los ritmos de aprendizaje de cada niño, reconociendo que cada niño posee un proceso evolutivo propio. En este sentido, el docente cumple un papel clave como mediador que observa, acompaña y propone experiencias adaptadas a las necesidades y potencialidades de cada estudiante.

Además, el Currículo promueve la creación de ambientes ricos en materiales manipulativos y variados, que incentiven la curiosidad. El uso de plastilina, bloques, rompecabezas, elementos naturales o instrumentos de arte permite que los niños fortalezcan su coordinación óculo-manual, la fuerza de los dedos y la precisión de movimientos, habilidades que son la base para el control del trazo y la escritura posterior.

De acuerdo con el enfoque del desarrollo integral, la motricidad fina no se concibe como un área aislada, sino como parte de un proceso articulado con las demás dimensiones del desarrollo infantil: la cognitiva, la emocional, la social y la comunicativa. En consecuencia,

estimular la motricidad fina desde edades tempranas contribuye al desarrollo de la autonomía, la concentración, la creatividad y la seguridad personal.

Finalmente, el Currículo Nacional de Educación Inicial considera que fortalecer las habilidades motrices finas en la primera infancia constituye una base fundamental para el aprendizaje futuro. A través de experiencias lúdicas, significativas y contextualizadas, los niños desarrollan competencias que les permiten explorar el mundo, expresarse con libertad y construir su aprendizaje de manera activa.

1.3 Bases Conceptuales

1.3.1. Concepto de Motricidad Fina

La motricidad fina es la capacidad que poseen las personas, para realizar movimientos pequeños, precisos y controlados que implican el uso coordinado de los músculos de las manos y los dedos. Estos movimientos requieren una estrecha relación entre la vista y la acción manual, lo que permite manipular objetos con exactitud, realizar trazos, recortar o abotonar prendas de vestir.

A diferencia de la motricidad gruesa, que involucra movimientos amplios del cuerpo y el uso de grandes grupos musculares, la motricidad fina se centra en el control de los músculos pequeños y en la destreza manual, desarrollando así la precisión necesaria para ejecutar tareas delicadas. Es una habilidad que se adquiere de manera gradual, mediante la práctica constante y la exploración del entorno.

Según Femat (2024), el desarrollo de la motricidad fina cumple un papel fundamental en la infancia, ya que favorece la autonomía, la independencia y la interacción con el entorno. Gracias a ella, los niños pueden realizar actividades de la vida diaria como vestirse, comer,

dibujar o escribir, fortaleciendo al mismo tiempo su confianza, su concentración y su capacidad para resolver problemas.

1.3.2. Componentes de la motricidad fina

Esta capacidad integra diversos componentes que actúan de forma complementaria, , de los cuales destacan:

Coordinación óculo-manual: permite sincronizar la vista con el movimiento de las manos para lograr acciones precisas.

Destreza manual: se refiere a la habilidad para manipular objetos con rapidez y exactitud, la cual mejora con la práctica constante.

Control muscular: implica la regulación de la fuerza y la dirección de los movimientos, aspecto clave para tareas que exigen precisión.

El desarrollo de estos componentes ocurre de manera progresiva, dependiendo de la madurez neuromotora y de las oportunidades de exploración que se le brinden al niño.

1.3.3. Definición y características de las actividades lúdicas

Chipana (2022) ,La Lúdica está relacionado con lo ‘Ludo’, que significa acción que produce felicidad, diversión, juego, y todas las acciones que se relacionan con la recreación y con variadas expresiones culturales como el arte, la danza, el teatro, el deporte, juegos infantiles, pintura. Las actividades lúdicas están presentes en todos los espacios de vida del ser humano permitiendo aprender y interactuar con el mundo a través del juego. Además, favorecen el desarrollo de la creatividad, la imaginación, y el desarrollo de las habilidades emocionales y cognitivas, especialmente en los niños, quienes a través del juego exploran, descubren y construyen nuevos conocimientos.

1.3.4. Las actividades lúdicas como medio de aprendizaje

Morelos (2021) ,En el ámbito educativo, las actividades lúdicas son una herramienta pedagógica clave, especialmente en la educación infantil, ya que el juego constituye la forma natural en que los niños aprenden. A través de él, exploran su entorno, experimentan con diferentes roles sociales, desarrollan su lenguaje y expresan libremente su creatividad e imaginación.

El juego no solo entretiene, sino que también enseña a los niños a resolver problemas, tomar decisiones, comunicarse y convivir en grupo. Estas experiencias fomentan la empatía, la cooperación y el respeto por las reglas.

La lúdica, por tanto, debe entenderse como un proceso formativo que impulsa el desarrollo integral del niño. Al jugar, los pequeños adquieren destrezas motoras, cognitivas y sociales, fortaleciendo su autonomía y autoconfianza. El aprendizaje lúdico convierte al aula en un espacio dinámico donde la curiosidad y la experimentación guían la construcción del conocimiento

1.3.5. Características de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas se distinguen por varias características esenciales:

- ✓ Libertad y voluntariedad: surgen del deseo de participar, sin obligación ni imposición.
- ✓ Presencia de reglas: aunque se realizan libremente, muchas veces incluyen normas que orientan la dinámica del juego y fomentan el respeto y la organización.
- ✓ Placer y satisfacción: su fin principal es la diversión y el goce personal.
- ✓ Desarrollo de habilidades: estimulan la coordinación, la destreza, la concentración y la creatividad.

- ✓ Carácter social: muchas de ellas promueven la cooperación, la comunicación y el trabajo en equipo.

Estas cualidades hacen de la actividad lúdica un medio ideal para que los niños aprendan de manera espontánea, significativa y placentera.

1.3.6. Cuadro de operacionalización de variables.

Variable	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Técnica / instrumentos
VARIABLE 1 Motricidad fina	Aguirre (2006), también define a la motricidad fina como micro motricidad o movimientos de la pinza digital, está relacionado con los movimientos de los dedos y los pequeños movimientos de la mano y muñeca, que le permite la manipulación de objetos y la habilidad manual en general.	Adquisición de la pinza digital	Recoge cinco semillas pequeñas de una mesa y las coloca en un recipiente.	Técnica: Observación/ Instrumento: Ficha de Observación
			Sostiene el lápiz o crayola en posición correcta, con los dedos pulgar, índice y medio	
			Coge y suelta cinco fichas pequeñas en un recipiente una a una sin dejarlas caer.	
			Abrocha y desabrocha botones grandes en una prenda de vestir.	
			Inserta fichas en la ranura de una alcancía	
		Pequeños Movimientos de Mano y Muñeca	Corta con tijeras siguiendo una línea recta.	
			Amasa plastilina y forma hasta cinco bolitas pequeñas.	
			Abre y cierra la tapa de un frasco pequeño dos veces consecutivas.	
			Utiliza una cuchara para pasar tres bolitas pequeñas de un recipiente a otro.	
			Aprieta y suelta una pelota de espuma con una mano al menos 5 veces.	
VARIABLE 2 Actividades Lúdicas	Rodríguez & Costales (2008) El juego es una actividad instintiva, adaptativa y preparatoria que permite a los niños desarrollar habilidades necesarias para la vida	Coordinación Ojo-Mano	Ensarta cinco cuentas grandes en un hilo plástico.	
			Apila hasta cinco bloques en forma de torre sin que se caigan.	
			Pasa hasta cinco páginas de un libro de una en una.	
			Vierte agua en un vaso sin derramar.	
			Colorea un dibujo sin salirse de las líneas.	
		Juego de Experimentación	Lanza la pelota en diferentes direcciones (arriba, abajo, delante detrás)	
			Hace rodar la pelota con la mano en diferentes direcciones.	
			Manipula materiales con precisión, utilizando los dedos para explorar texturas y formas.	
			Realiza movimientos controlados de la muñeca y los dedos al verter, mezclar o trasladar elementos.	
			Utiliza la pinza digital (pulgar e índice) para sujetar objetos pequeños con seguridad.	

adulta, mediante prácticas que involucran experimentación, coordinación, interacción social y aprendizaje de roles.	Juego de coordinación	Ejercita la presión y fuerza de los dedos al sujetar y ensamblar bloques u objetos pequeños.	
		Controla la precisión de los dedos al manipular objetos pequeños con una o ambas manos	
		Ajusta la fuerza y dirección de sus movimientos para superar desafíos motrices con las manos.	
	Juego de Interacción social	Realiza intercambios de materiales con precisión en dinámicas de juego compartido.	
		Utiliza movimientos finos coordinados al manipular objetos en juegos grupales.	
		Coordina ambas manos simultáneamente para realizar tareas en conjunto con otros niños.	
	Juego de aprendizaje de roles	Realiza movimientos específicos de pinza y agarre al imitar acciones cotidianas (ej. escribir, cocinar, curar).	
		Ejercita la destreza manual al usar accesorios y herramientas propias del juego de roles.	
		Coordina los dedos y la muñeca para realizar gestos y movimientos característicos de los personajes.	

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1 Diseño de investigación

El enfoque de la presente investigación es cuantitativo con alcance Descriptivo con propuesta, el diseño es transeccional ya que se recoge la información en un sólo momento.

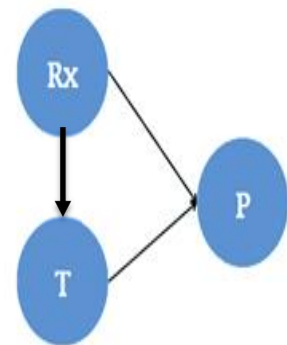
El esquema queda graficado de la siguiente manera:

Donde:

Rx: diagnóstico del nivel de motricidad fina en niños de 4 años

T: Enfoque teórico

P: Actividades lúdicas



2.2 Población, muestra y muestreo:

Población: 1 aula de 4 años de la I.E.I “Angelitos de Carlos Stein”

2.4.1. Población

Tabla 1

Niños de 04 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.

Aulas	Hombres	Mujeres	Tota
Aula creativos	04	19	23

2.4.2. Muestra.

Se trabajó con toda la población

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.5.1. Técnicas

Se trabajó con la observación directa, la cual permitió identificar el problema a tratar y se enfocó en recopilar datos sobre motricidad fina, directamente de los sujetos en su entorno natural.

2.5.2. Instrumento

Para la presente investigación se utilizó como instrumento una ficha de observación, la cual permitió identificar el nivel de motricidad fina en niños de 4 años y permitió registrar de manera sistemática las conductas de los niños.

Por otro lado, se realizó la validación del instrumento a través de la técnica de juicio de expertos utilizando una guía de análisis, garantizando que los ítems planteados sean precisos y oportuno en el recojo de la información, con la validación de la ficha de observación se garantizó la pertinencia y confiabilidad del instrumento.

2.5.3. Equipos

Energía eléctrica, acceso a internet, laptop, impresoras

2.5.4. Materiales

Papel Bond, lápices lapiceros, copias, material estructurado y no estructurado.

CAPITULO III. RESULTADOS

3.1 Resultados en tablas y figuras

Tabla 1.

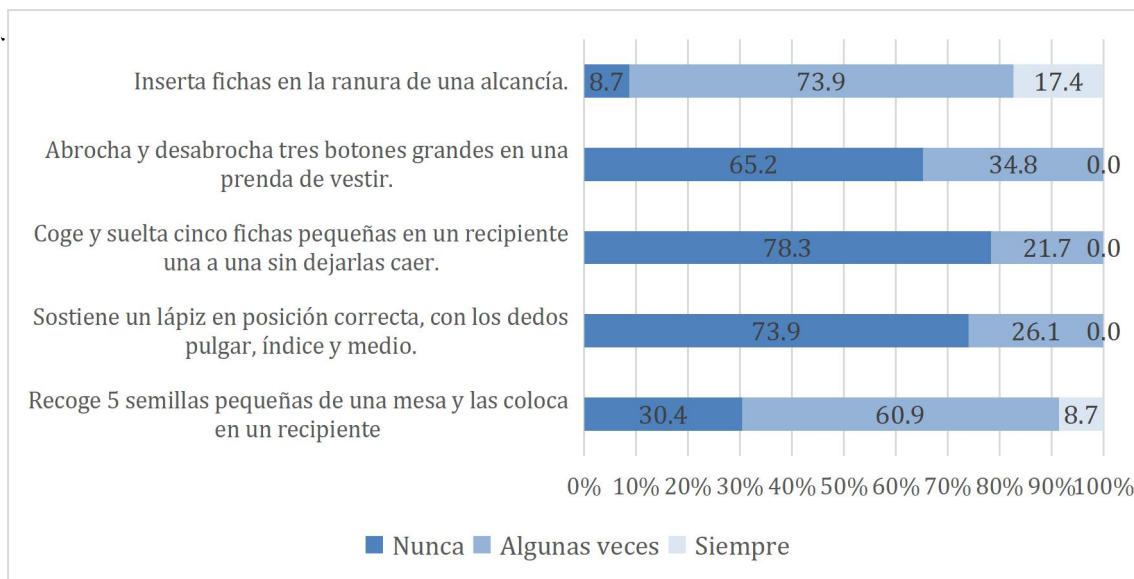
Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión movimientos y adquisición de la pinza digital en niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.

Movimientos y adquisición de la pinza digital	Nunca		Algunas veces		Siempre		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Recoge 5 semillas pequeñas de una mesa y las coloca en un recipiente	7	30.4	14	60.9	2	8.7	23	100.0
Sostiene un lápiz en posición correcta, con los dedos pulgar, índice y medio.	17	73.9	6	26.1	0	0.0	23	100.0
Coge y suelta cinco fichas pequeñas en un recipiente una a una sin dejarlas caer.	18	78.3	5	21.7	0	0.0	23	100.0
Abrocha y desabrocha tres botones grandes en una prenda de vestir.	15	65.2	8	34.8	0	0.0	23	100.0
Inserta fichas en la ranura de una alcancía.	2	8.7	17	73.9	4	17.4	23	100.0

Nota: Ficha de observación para evaluar la motricidad fina.

Figura 1.

Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión movimientos y adquisición de la pinza digital en niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.



Interpretación.

En la tabla y figura 1 se presentan los resultados del desarrollo de la motricidad fina en la dimensión movimientos y adquisición de la pinza digital mediante la ficha de observación para evaluar la motricidad en niños de 4 años I.E.I. “Angelitos de Carlos Stein”; se observó que la mayoría de niños con 60.9% algunas veces recoge 5 semillas pequeñas de una mesa y las coloca en un recipiente, el 73.9% nunca Sostiene un lápiz en posición correcta, con los dedos pulgar, índice y medio, el 78.7% nunca Coge y suelta cinco fichas pequeñas en un recipiente una a una sin dejarlas caer, el 65.2% nunca Abrocha y desabrocha tres botones grandes en una prenda de vestir y 73.9% algunas veces Inserta fichas en la ranura de una alcancía.

Tabla 2.

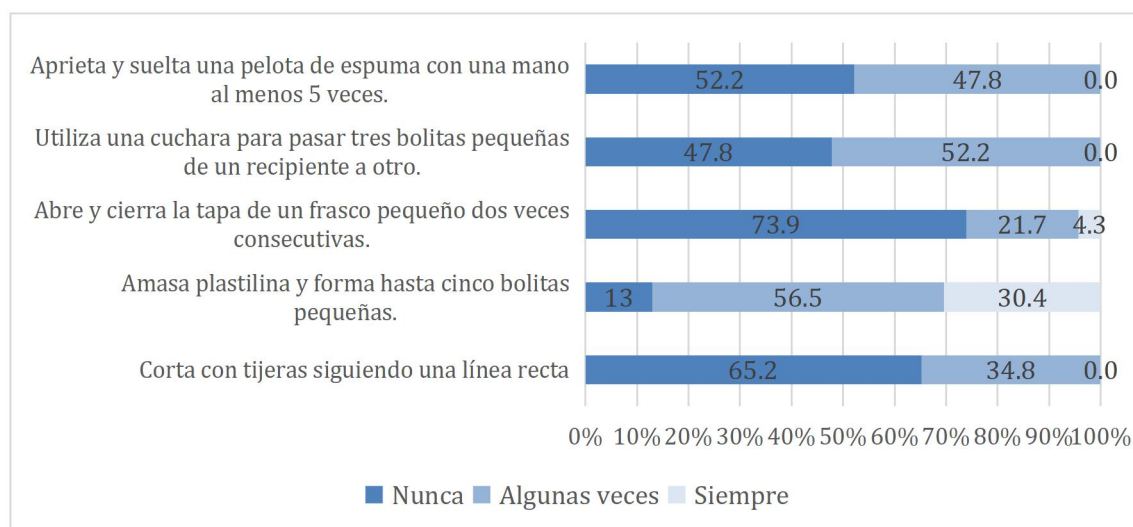
Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca en niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.

Pequeños movimientos de mano y muñeca	Nunca		Algunas veces		Siempre		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Corta con tijeras siguiendo una línea recta	15	65.2	8	34.8	0	0.0	23	100.0
Amasa plastilina y forma hasta cinco bolitas pequeñas.	3	13.0	13	56.5	7	30.4	23	100.0
Abre y cierra la tapa de un frasco pequeño dos veces consecutivas.	17	73.9	5	21.7	1	4.3	23	100.0
Utiliza una cuchara para pasar tres bolitas pequeñas de un recipiente a otro.	11	47.8	12	52.2	0	0.0	23	100.0
Aprieta y suelta una pelota de espuma con una mano al menos 5 veces.	12	52.2	11	47.8	0	0.0	23	100.0

Nota: Ficha de observación para evaluar la motricidad fina.

Figura 2.

Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca en niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.



Interpretación.

En la tabla y figura 2 se presentan los resultados del desarrollo de la motricidad fina en la dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca mediante la ficha de observación para evaluar la motricidad en niños de 4 años I.E.I. “Angelitos de Carlos Stein”; se observó que la mayoría de niños con 65.2% nunca Corta con tijeras siguiendo una línea recta, el 56.5% algunas veces Amasa plastilina y forma hasta cinco bolitas pequeñas., el 73.9% nunca Abre y cierra la tapa de un frasco pequeño dos veces consecutivas., el 52.2% algunas veces Utiliza una cuchara para pasar tres bolitas pequeñas de un recipiente a otro y 52.2% nunca Aprieta y suelta una pelota de espuma con una mano al menos 5 veces.

Tabla 3.

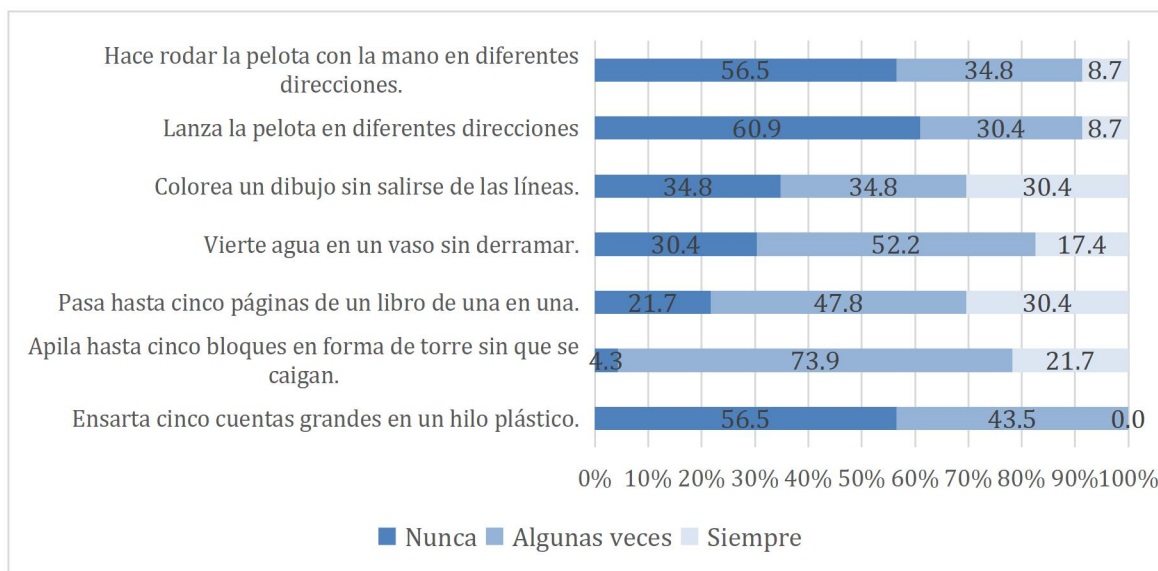
Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación óculo manual en niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.

Coordinación óculo manual	Nunca		Algunas veces		Siempre		Total	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Ensarta cinco cuentas grandes en un hilo plástico.	13	56.5	10	43.5	0	0.0	23	100.0
Apila hasta cinco bloques en forma de torre sin que se caigan.	1	4.3	17	73.9	5	21.7	23	100.0
Pasa hasta cinco páginas de un libro de una en una.	5	21.7	11	47.8	7	30.4	23	100.0
Vierte agua en un vaso sin derramar.	7	30.4	12	52.2	4	17.4	23	100.0
Colorea un dibujo sin salirse de las líneas.	8	34.8	8	34.8	7	30.4	23	100.0
Lanza la pelota en diferentes direcciones (arriba, abajo, delante detrás)	14	60.9	7	30.4	2	8.7	23	100.0
Hace rodar la pelota con la mano en diferentes direcciones.	13	56.5	8	34.8	2	8.7	23	100.0

Nota: Ficha de observación para evaluar la motricidad fina.

Figura 3.

Desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación óculo manual en niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025..



Interpretación.

En la tabla y figura 3 se presentan los resultados del desarrollo de la motricidad fina en la dimensión coordinación óculo manual mediante la ficha de observación para evaluar la motricidad en niños de 4 años I.E.I. “Angelitos de Carlos Stein”; se observó que la mayoría de niños con 56.5% nunca ensarta cinco cuentas grandes en un hilo plástico, el 73.9% algunas veces Apila hasta cinco bloques en forma de torre sin que se caigan, el 47.8% algunas veces Pasa hasta cinco páginas de un libro de una en una, 52.2% algunas veces Vierte agua en un vaso sin derramar, el 34.8% nunca y algunas Colorea un dibujo sin salirse de las líneas, el 60.9% nunca Lanza la pelota en diferentes direcciones (arriba, abajo, delante detrás) y el 56.5% nunca Hace rodar la pelota con la mano en diferentes direcciones.

Tabla 4.

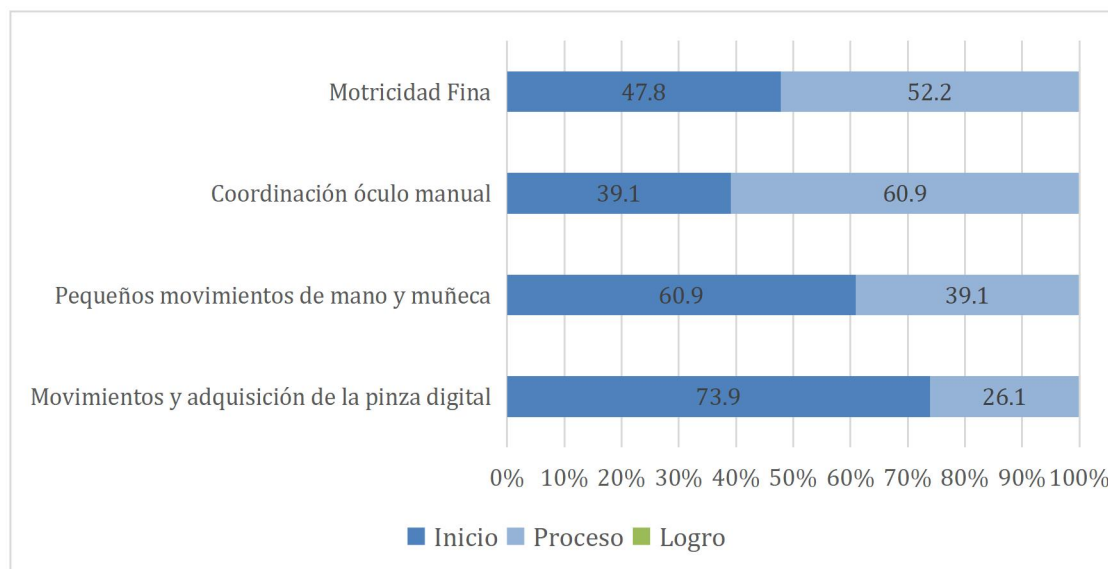
Nivel de desarrollo de la motricidad fina y sus dimensiones en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.

Nivel de desarrollo	Movimientos y de adquisición de la pinza digital		Pequeños movimientos de mano y muñeca		Coordinación y óculo manual		Motricidad Fina	
	n	%	n	%	n	%	n	%
Inicio	17	73.9	14	60.9	9	39.1	11	47.8
Proceso	6	26.1	9	39.1	14	60.9	12	52.2
Logro	0	0.0	0	0.0	0	0.0	0	0.0
TOTAL	23	100.0	23	100.0	23	100	23	100

Nota: Ficha de observación para evaluar la motricidad fina.

Figura 4.

Nivel de desarrollo de la motricidad fina y sus dimensiones en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.



Interpretación.

En la tabla y figura 4 se presentan los resultados del nivel de desarrollo de la motricidad fina y sus dimensiones en los niños de 4 años de la I.E.I. N.º 430 “Angelitos de Carlos Stein”, distrito José Leonardo Ortiz, 2025.

En la motricidad fina, se aprecia que la mayoría de niños (12) con el 52.2% se encuentra en nivel de desarrollo en proceso y el 47.8% (11) se ubican en nivel de desarrollo en inicio.

En la dimensión movimientos y adquisición de la pinza digital, se aprecia que la mayoría de niños (17) con el 73.9% se encuentra en nivel de desarrollo en inicio, el 26.1% (6) se ubican en nivel de desarrollo en proceso.

En la dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca, se aprecia que la mayoría de niños (14) con el 60.9% se encuentra en nivel de desarrollo en inicio y el 39.1% (9) se ubican en nivel de desarrollo en proceso.

En la dimensión coordinación óculo manual, se aprecia que la mayoría de niños (14) con el 60.9% se encuentra en nivel de desarrollo en proceso y el 39.1% (9) se ubican en nivel de desarrollo en inicio.

PRUEBA DE NORMALIDAD

Prueba de normalidad a las puntuaciones de la variable motricidad fina y sus dimensiones movimientos y adquisición de la pinza digital, pequeños movimientos de mano y muñeca y coordinación óculo manual.

Planteamiento de las hipótesis de normalidad.

a) Variable Motricidad fina

Ho: Las puntuaciones de la motricidad fina siguen una distribución normal.

Ha: Las puntuaciones de la motricidad fina no siguen una distribución normal.

b) Dimensión movimientos y adquisición de la pieza digital

Ho: Las puntuaciones del movimiento y adquisición de la pieza digital siguen una distribución normal.

Ha: Las puntuaciones del movimiento y adquisición de la pieza digital no siguen una distribución normal.

c) Dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca

Ho: Las puntuaciones de pequeños movimientos de mano y muñeca siguen una distribución normal.

Ha: Las puntuaciones de pequeños movimientos de mano y muñeca no siguen una distribución normal.

d) Dimensión coordinación óculo manual

Ho: Las puntuaciones de la coordinación óculo manual siguen una distribución normal.

Ha: Las puntuaciones de la coordinación óculo manual no siguen una distribución normal.

Estadístico de prueba

Tabla 5

Pruebas de normalidad con Shapiro-Wilk a las puntuaciones de la motricidad fina y sus dimensiones.

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Estadístico</i>	<i>gl.</i>	<i>Sig.</i>
Motricidad fina	0.933	23	0.126

Movimientos y adquisición de la pieza digital	0.913	23	0.048
Pequeños movimientos de mano y muñeca	0.958	23	0.428
Coordinación óculo manual	0.938	23	0.160

Criterios estadísticos de decisión.

Si $p\text{-valor} \leq 0.05$; se rechaza la H_0 .

Si $p\text{-valor} > 0.05$; no se rechaza la H_0 .

Interpretación:

En la tabla 05, se observa con la prueba de normalidad del estadístico de Shapiro Wilk se obtuvo, rechazar el planteamiento de la hipótesis de la dimensión movimientos y adquisición de la pieza digital ($p\text{-valor} < 0.05$) y no rechazar la hipótesis motricidad fina, pequeños movimientos de mano y muñeca y Coordinación óculo manual ($p\text{-valor} > 0.05$).

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Posteriormente de haber aplicado la ficha de observación, se logró identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E.I “Ángelitos de Carlos Stein” a través de una ficha de observación, se evidenció que la mayoría de niños se encuentran en inicio y proceso del desarrollo de su motricidad fina, en sus tres dimensiones, siendo la dimensión movimientos y adquisición de la pinza digital, la menos desarrollada con un 73.9% de niños que se encuentran en inicio y un 26.1 % en proceso de lograrlo, seguido de la dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca con un 60.9% de niños en inicio y 39.1 % en proceso, resultado que muestra debilidades en el desarrollo de su motricidad fina. Esto coincide con el trabajo realizado por Melendres & Labrin (2023), cuyos resultados evidencian que los niños del nivel inicial presentan mayores dificultades en las dimensiones relacionadas con la pinza digital, la coordinación óculo–manual y la precisión de movimientos finos, debido a una insuficiente estimulación mediante actividades lúdicas y manipulativas. Asimismo, los hallazgos concuerdan con la investigación de Inaquiza & Travéz (2024), quienes concluyen que los niños de educación inicial presentan limitaciones en los pequeños movimientos de manos y muñeca, así como en las acciones prensoras, afectando el adecuado desarrollo de la motricidad fina y el logro de aprendizajes posteriores como la escritura inicial.

De acuerdo al segundo objetivo que fue fundamentar teóricamente la propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años, se consideró los enfoques de Jean Piaget y Karl Groos que consideran la importancia de la manipulación motriz en el juego ya que contribuye en el desarrollo de las estructuras cognitivas del niño y Karl Groos que considera el juego como una actividad instintiva y preparatoria que permite al niño ejercitar habilidades motoras, cognitivas y sociales necesarias para su vida futura, Esto coincide con el

trabajo realizado con el trabajo realizado por Melendres & Labrin (2023), quien, basándose en los planteamientos de Jean Piaget, sostiene que las actividades lúdicas que implican manipulación, exploración y acción directa sobre los objetos favorecen significativamente el desarrollo de la motricidad fina. En su investigación, (Melendres & Labrin, 2023), demuestra que cuando los niños participan en juegos que requieren coordinar sus movimientos, manipular materiales, construir, ensartar o modelar, se fortalecen las estructuras cognitivas y motoras descritas por Piaget en la etapa preoperacional. De esta manera, los resultados de su estudio respaldan la propuesta planteada, ya que ambos coinciden en que el juego constituye un medio esencial para potenciar la coordinación óculo–manual, la precisión y las destrezas necesarias para el desarrollo óptimo de la motricidad fina en niños de 4 años.

De acuerdo al tercer objetivo que fue diseñar una propuesta de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años, Se consideró elaborar 16 talleres lúdicos como explorar texturas, amasar, moldear figuras, rescatar objetos con pinzas, construir torres, recortar, ensartar cuentas, atrapar pelotitas, armar rompecabezas y realizar juegos de roles; todas estas acciones demandan el uso de la pinza digital, la coordinación óculo–manual, la precisión de movimientos y el control de la muñeca y los dedos, habilidades fundamentales para el desarrollo de la motricidad fina.

Esta propuesta se fundamenta en los aportes teóricos de Jean Piaget y Karl Groos. Según Piaget, el niño de 4 años, ubicado en la etapa preoperacional, aprende principalmente a través de la manipulación de objetos y del juego simbólico, lo cual coincide con los talleres diseñados, ya que promueven experiencias concretas de acción, experimentación y construcción. Asimismo, se integra la perspectiva de Karl Groos, quien sostiene que el juego es una actividad instintiva y preparatoria que permite adquirir habilidades útiles para la vida futura; en este sentido,

actividades como atrapar pelotitas, construir casitas, armar rompecabezas o jugar a la peluquería permiten ejercitar destrezas motoras y cognitivas que serán necesarias para la escritura inicial, el uso de herramientas escolares y la autonomía personal, que coinciden con la investigación de Inaquiza & Travéz (2024), que la implementación de actividades lúdicas estructuradas dentro del aula contribuye no solo al desarrollo motor, sino también al fortalecimiento emocional, cognitivo y social del niño. Por ello, los resultados de este trabajo se encuentran en concordancia con la investigación referida, respaldando la pertinencia de incorporar actividades lúdicas de carácter manipulativo como parte del currículo de Educación Inicial para favorecer un desarrollo integral en los niños de 4 años.

De acuerdo a su cuarto objetivo que fue Validar la ficha de observación para evaluar la motricidad fina en niños de 4 años, los resultados obtenidos evidenciaron que el instrumento cuenta con el respaldo de tres especialistas en Educación Inicial, todas con grado académico de Maestría en educación inicial. La validación realizada por estas profesionales permitió determinar la pertinencia, claridad y coherencia de los ítems que conforman la ficha, confirmando que los indicadores seleccionados reflejan de manera adecuada las habilidades motrices que se pretende evaluar, tales como la coordinación óculo–manual, la precisión de movimientos, el control de la pinza digital y las acciones prensoras.

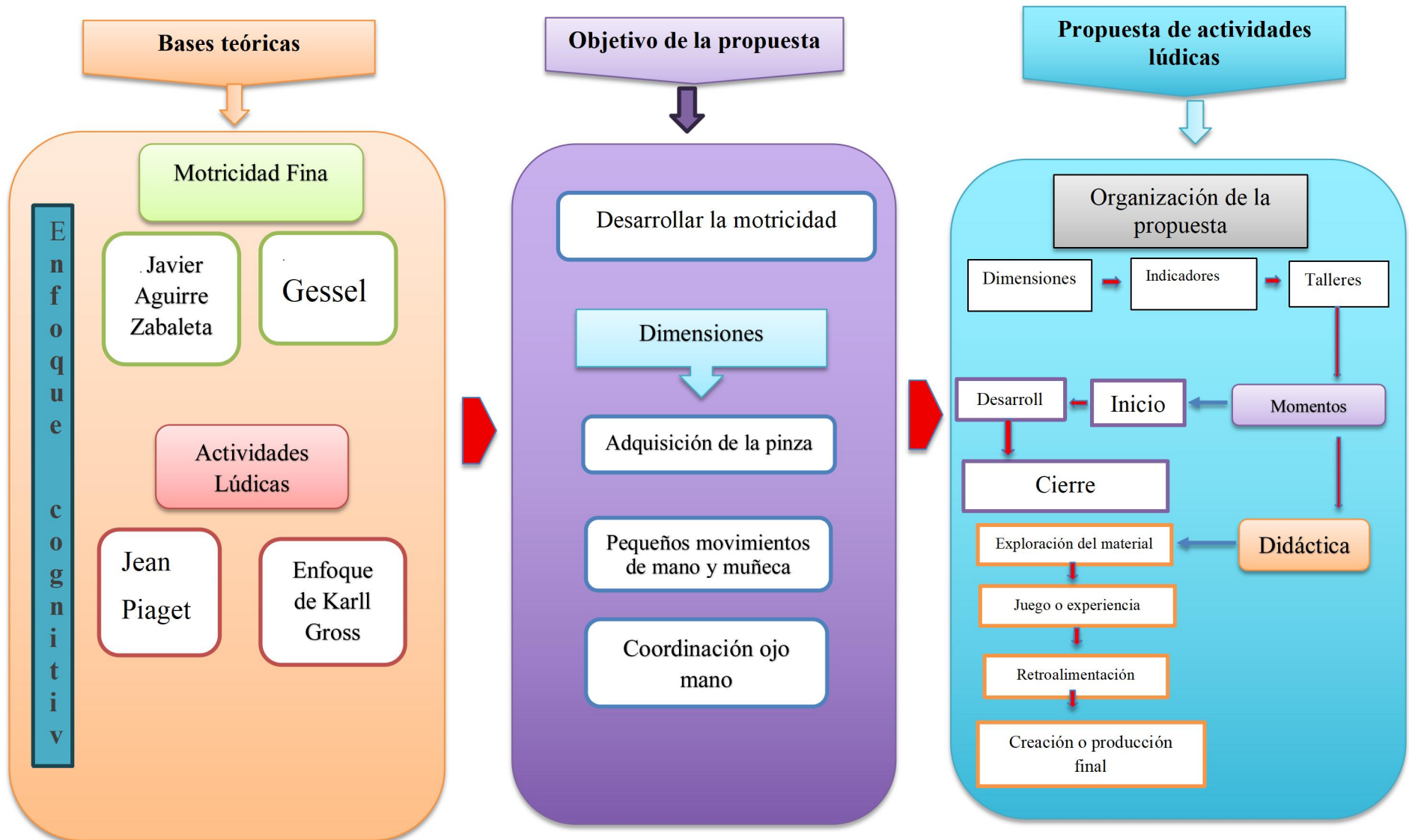
Las docentes evaluadoras coincidieron en que los ítems son comprensibles, relevantes para la edad de los niños y acordes con las capacidades que se esperan desarrollar en el nivel inicial. Asimismo, resaltaron que el instrumento presenta una adecuada organización y secuencia lógica, lo cual facilita su aplicación en contextos pedagógicos reales.

Estos resultados guardan relación con la investigación de Vilela (2020), en dicha investigación también se empleó un instrumento de evaluación debidamente validado por la técnica de Juicio de expertos para medir el nivel de desarrollo de la motricidad fina, la evaluación permitió asegurar que los indicadores seleccionados respondieran a las capacidades propias de la edad, garantizando así la calidad técnica del instrumento antes de su aplicación.

Por tanto, se concluye que la ficha de observación validada es un instrumento pertinente y confiable para aplicarse en niños de 4 años, ya que permite identificar con claridad los avances y dificultades en su motricidad fina, contribuyendo al monitoreo pedagógico y al diseño de actividades que respondan a sus necesidades.

CAPITULO V. PROPUESTA

Esquema de la propuesta



5.1 Título: “Juego, exploro y fortalezco mis manitos”

Fundamentación. - Esta propuesta de talleres denominada “Juego, exploro y fortalezco mis manitos”, comprende 16 talleres que busca desarrollar a través del juego la coordinación motora fina, en sus dimensiones: pequeños movimientos de la mano y/o muñeca, adquisición de la pinza y coordinación ojos mano; está fundamentada según el enfoque teórico de Jean Piaget y Karl Gross sobre el juego, lo que nos ha permitido establecer una secuencia didáctica que considera uso de material y su exploración, juegos de exploración motriz, asimismo la retroalimentación motriz y finalmente la creación y producción motriz.

Con la realización de estos talleres los niños van a desarrollar habilidades motrices, así como podrán realizarlo teniendo en cuenta los beneficios que les ofrece el juego.

5.2 Objetivos:

Objetivo general:

- Contribuir al desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Carlos Stein”

Objetivos específicos:

- Fortalecer la Adquisición de la pinza Digital en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Carlos Stein”
- Fortalecer pequeños movimientos de mano y muñeca en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Carlos Stein”
- Fortalecer la Coordinación ojo mano en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Carlos Stein”
- Evaluar talleres lúdicos para niños de 4 años.

5.3 Contenido de la propuesta

N°	Talleres	Tipo de juego	Dimensión a desarrollar
01	Jugamos a explorar texturas	Juego de experimentación	Pequeños movimientos de la mano
02	Amasamos y moldeamos figuras	Juego de experimentación	Pequeños movimientos de mano y muñeca – Coordinación ojo–mano
03	Rellenamos maracas y hacemos música	Juego de experimentación	Coordinación ojo–mano
04	Rescatamos objetos con pinzas	Juego de experimentación	Adquisición de la pinza digital – Coordinación ojo–mano
05	Construimos la torre más alta	Juego de coordinación	Coordinación ojo–mano – pequeños movimientos de mano y muñeca
06	Recortamos diferentes formas	Juego de coordinación	Adquisición de la pinza digital – Coordinación ojo–mano – Movimientos de mano
07	La arañita enhebradora de cuentas	Juego de coordinación	Pinza digital – Coordinación ojo–mano
08	Atrapamos pelotitas	Juego de coordinación	Coordinación ojo–mano – Movimientos de mano y muñeca
09	Jugamos a construir casitas	Juego de interacción social	Coordinación ojo–mano – Pequeños movimientos de mano
10	Decoramos juntos el aula	Juego de interacción social	Movimientos de mano y muñeca – Coordinación ojo–mano
11	Armos un rompecabezas gigante	Juego de interacción social	Coordinación ojo–mano – Pinza digital

12	El teatro de las manos mágicas	Juego de interacción social	Pequeños movimientos de mano y muñeca
13	Somos jardineros	Juego de aprendizaje de roles	Coordinación ojo–mano – Movimientos de mano
14	Jugamos a la peluquería	Juego de aprendizaje de roles	Pinza digital (peines, ganchos) – Movimientos de mano y muñeca
15	Decoramos bocaditos creativos	Juego de aprendizaje de roles	Coordinación ojo–mano – Movimientos finos de mano
16	Jugamos a ser doctores	Juego de aprendizaje de roles	Pinza digital – Coordinación ojo–mano

5.4 Desarrollo de la propuesta

Talleres.

TALLER DE APRENDIZAJE N°01

- I. **Denominación de la actividad:** Jugamos a explorar texturas
- II. **Propósito del taller:** El propósito del taller es que los niños y niñas fortalezcan su motricidad fina mediante la exploración de diferentes texturas, utilizando sus manos para reconocer, comparar y describir sensaciones, promoviendo la coordinación manual y el uso de las manos y dedos en actividades lúdicas.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Se inicia el taller saludando a los niños de manera amable y se les invita a formarse en media luna para para que escuchen con atención la canción, “Miss Manitos”, las manitos se van moviendo al ritmo de la canción, posteriormente se muestra una caja sorpresa la cual contiene: lijas, algodón, piedritas pequeñas y se invita a algunos voluntarios que sientan la textura de cada objeto. Saberes previos: ¿Qué sintieron al tocar los objetos? ¿Han tocado antes objetos que se sientan así? Problematización: ¿Por qué será que algunas cosas son ásperas y otras suaves? Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: ‘El día de hoy vamos a jugar a explorar diferentes texturas’	• USB • Canción • Caja Sorpresa • Lijas • Algodón • Piedras pequeñas
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: los niños manipulan diferentes objetos como algodón, lijas, piedras, madera etc. para explorar texturas. Juego o experiencia motriz: Los niños forman grupos de 5 integrantes cada uno, a continuación, eligen a un representante para iniciar el juego. A este primer participante la docente le colocará una venda sobre los ojos, el será el que adivine las texturas, el resto del grupo observan el objeto y comienzan a dar pistas, para que su compañero que está vendado pueda adivinar que textura es. Luego, otro integrante del grupo toma el turno para ser el que adivine las texturas. Retroalimentación motriz: La docente reúne a los niños en semicírculo y les pide que recuerden cómo usaron sus manos durante la actividad. Luego, les invita a replicar esos movimientos cómo movieron sus manos cuando exploraron texturas suaves, ásperas, duras, lisas o rugosas.	• Lijas • Algodón • Maderas • Vendas • Esponjas

	Los niños comienzan a recrear los mismos gestos que hicieron antes. Creación o producción final: Los niños realizan un “mural de texturas”. Cada uno elige trocitos de materiales para pegar: algodón, lija, pedacitos de tela, papel rugoso, semillas, esponja, etc. Decorarán su propio cuadrito, que luego se unirá al mural del aula.	
CIERRE	Metacognición: ¿Qué parte de tu cuerpo te ayudó a descubrir todas estas texturas? ¿Cuál fue la textura que más te gustó tocar? ¿Por qué? ¿Recuerdan cómo se llamaban las texturas que exploramos hoy? ¿Se cierra agradeciendo su participación y su trabajo como “Exploradores de Texturas”?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°02

- I. **Denominación de la actividad:** “Amasamos y moldeamos figuras”
- II. **Propósito del taller:** El propósito de este taller es que los niños y niñas fortalezcan su motricidad fina al amasar y moldear diferentes masas, desarrollando la coordinación ojo–mano y la creatividad a través de la creación de diversas figuras.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra pide a los niños que se pongan de pie y muevan sus manitos libremente. Luego les dice: Vamos a despertar a nuestras manos. Muevan los dedos muy rápido, como si tocaran un piano. Ahora, aprieten muy fuerte y abran, como si tuvieran una pelota pequeña, Ahora nuestras manos están listas para trabajar. Saberes previos: ¿Han jugado antes con masa? ¿Qué podemos hacer con nuestras manos cuando amasamos? ¿Qué figuras podríamos crear? Problematización: la docente muestra dos masas diferentes (una muy dura y otra muy suave), realiza las siguientes preguntas: ¿podremos moldear una figura con una masa tan dura? ¿Por qué esta otra sí se deja moldear fácilmente? ¿Qué necesitamos hacer para que ambas masas puedan convertirse en figuras? Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: “El día de hoy, nos vamos a divertir amasando y moldeando figuras”	• Masa (suave, duras)
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: Cada niño tiene un trocito de masa, se les indica que primero van amasar libremente. Los niños moldean la masa, sintiendo cómo el material, que al principio estaba un poco duro, se va volviendo suave cuando lo amasan con sus manitos Juego o experiencia motriz: La maestra realiza un juego llamado Simón dice, ellos realizan lo que simón dice, por ejemplo: Simón dice. ¡qué hagan la Serpiente más larga! Los niños toman un trozo de masa y comienzan a moldear a la serpiente, luego la maestra da otra indicación, Simón dice: ¡qué hagan un racimo de uvas!, los niños hacen las bolitas formando un racimo de uvas, finalmente la	• Plastilina • Hojas bond

	maestra da la indicación que Simón dice que hagan una mesa, los niños modelan una mesa, primero las patitas y así sucesivamente hasta hacer una mesa. <i>Retroalimentación motriz:</i> La docente invita a los niños a recordar ¿cómo usaron sus manos durante la actividad? Entonces les dice: “Ahora vamos a repetir con nuestras manitos los movimientos que hicimos cuando amasábamos y moldeábamos”. Primero movemos los dedos simulando como amasábamos, ahora empujamos la masa hacia adelante con las palmas, luego hacemos el movimiento de pellizcar para hacer los detalles a nuestras figuras que realizamos. <i>Creación o producción final:</i> la docente invita a los niños a crear una figura divertida. Cada niño elige una figura que quiera hacer: una pelota, un animalito, una flor, un caracol, un helado, etc. Luego la docente arma una “Galería de figuras” donde cada niño coloca su creación y dice: ¿Cómo se llama su figura y cómo lo hizo?	
CIERRE	<i>Metacognición:</i> Se les pregunta: ¿Qué movimiento te gustó más hacer con tus manos? ¿Qué fue lo más difícil de moldear? ¿Qué figuras creaste hoy? ¿Tu masa cambió de forma cuando la amasabas? ¿Cómo? La docente felicita a todos por su esfuerzo y creatividad.	

TALLER DE APRENDIZAJE N°03

- I. **Denominación de la actividad:** “Rellenamos maracas y hacemos música”
- II. **Propósito del taller:** El propósito de este taller es que los niños y niñas, fortalezcan su motricidad fina al manipular materiales pequeños para rellenar las maracas, fortaleciendo el agarre, la precisión y la coordinación ojo–mano.
- III. **Duración aproximada:** 40 – 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra les pide a los niños que se formen en media luna, a continuación, saca de su caja sorpresa un instrumento musical, para ello le pide que cierren sus ojos, y se dejen llevar por la melodía del instrumento y adivinen que instrumento musical es. Saberes previos: les pregunta ¿han visto este instrumento musical antes? ¿Podemos hacer nuestra propia maraca? ¿Cómo la podemos elaborar? Problematización: La docente muestra una botella vacía y la mueve, no suena nada. Luego muestra otra con semillas y suena fuerte. Entonces pregunta: – ¿Por qué una suena y la otra no? – ¿Qué necesitamos ponerle para que también haga música? Propósito: se les comunica el propósito de la actividad: “Hoy día vamos a rellenar maracas de manera creativa”.	• Caja sorpresa • Maracas • Botellas
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: La maestra pidió a cada niño una botella de plástico pequeña, posteriormente les da frejoles a cada uno, ellos exploran el material y piensan como pueden elaborar su propia maraca. Juego o experiencia motriz: Los niños decoran sus botellas con diferentes materiales, papeles de colores, escarcha, temperas, y después rellenan las botellas con frejoles, dejándolos caer uno a uno hasta rellenas las maracas posteriormente tapan las botellas y tienen lista una linda maraca. Retroalimentación motriz: La maestra pide a los niños que agiten sus maracas, les pregunta: ¿Qué pasa si agitamos muy fuerte las maracas? ¿Y si solamente lo agitamos moviendo la muñeca?, ¿esto nos enseña que podemos controlar el sonido con la fuerza y el ritmo con los movimientos de nuestro brazo ; Creación o producción final: Los niños se forman en media luna y crean melodías con sus maracas, finalmente crean una hermosa	• Botella • Frejoles • Papeles de colores

	canción.	
CIERRE	<i>Metacognición:</i> ¿Qué hicimos hoy con nuestras manos? ¿Qué parte fue más fácil para ustedes? ¿Rellenar, cerrar o agitar la maraca? ¿Qué sonido hizo tu maraca? ¿Fuerte, suave, rápido, lento? ¿Cómo te sentiste cuando escuchaste la música que hicimos juntos?” “Si hiciéramos otra maraca, ¿qué cambiarías? ¿Usarías otro material para que suene distinto?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°04

- I. **Denominación de la actividad:** “Rescatamos objetos con pinzas”
- II. **Propósito del taller:** El propósito de este taller es que los niños fortalezcan su motricidad fina mediante el uso de pinzas y a la vez desarrollen su concentración al momento de rescatar diferentes objetos con pinzas.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra les pide que se formen en media luna, a continuación, les muestra una caja con muchos objetos, les comenta que esos objetos se quedaron atrapados dentro de la caja y necesitan ser rescatados, con unas pinzas. Saberes previos: Les pregunta: ¿Para qué sirven las pinzas?” ¿Cómo creen que se usan?” ¿Han agarrado alguna vez algo pequeño con pinzas?” ¿Qué creen que pasará si tratamos de levantar los objetos solo con los dedos?” Problematización: La docente muestra un recipiente transparente lleno de objetos pequeños (tapitas, pompones, botones grandes). Luego intenta sacarlos con la mano, pero los objetos se resbalan y caen nuevamente al recipiente. Entonces dice: —‘Los objetos Siempre se me escapan’ ¿Cómo podré rescatarlos sin que se caigan? ¿Qué herramienta podría ayudarme?” Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos rescatando objetos”	• Caja • Pinzas • Tapitas • Pompones • Botones • Recipientes
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: Los niños manipulan libremente las pinzas, identifican como se abren y como se cierran Juego o experiencia motriz: Se forman dos grupos, cada grupo tiene una bandeja llena de objetos, los niños trasladaran los objetos con pinzas desde una bandeja a otra, gana el equipo que rescate más objetos con las pinzas. Posteriormente, se coloca agua en las bandejas con los objetos y los niños trasladaran los objetos de una bandeja a otra. Retroalimentación motriz: Después del juego de rescatar objetos con pinzas, la docente invita a los niños a revivir el movimiento, pero ahora con su propio cuerpo. La maestra les dice que se convertirán en cangrejos, junten sus dedos como si fueran pinzas los niños replican el movimiento. Creación o producción final: Los niños dibujan un pulpo atrapa	• Pinzas • Objetos pequeños

	tesoros, y en las patitas de la araña dibujaran los objetos que atraparon.	
CIERRE	<i>Metacognición</i> ¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad? ¿Les resultó fácil atrapar los objetos ¿Por qué?	

- I. **Denominación de la actividad:** “Construimos la torre más alta”
- II. **Propósito del taller:** El propósito del taller es que los niños fortalezcan su motricidad fina, la coordinación mano-ojo y el control de sus dedos y manos, al manipular bloques y otros materiales de construcción.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra pide a los niños que se formen en media luna, los invita a mirar el techo y a estirar sus brazos lo más alto posible, les dice que estiren su cuerpo y manos como si pudiéramos tocar el techo. Saberes previos: ¿Alguna vez han construido torres con bloques? ¿Qué pasa cuando ponemos muchos bloques uno encima del otro? ¿Cómo hacemos para que una torre no se caiga rápido? Problematización: La maestra coloca una torre pequeña en el centro de la mesa, al añadir un bloque más, la torre se cae. les pregunta ¿por qué creen que se cayó? ¿Cómo podríamos construir una torre más alta sin que se caiga? Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: “Hoy nos divertiremos construyendo torres”	• Bloques de construcción
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: Se coloca bloques de diferentes tamaños, los niños manipulan los bloques, los apilan libremente. Juego o experiencia motriz: Se organizan por grupos de 5 integrantes, cada niño tiene un bloque y los van colocando uno a uno con mucho cuidado para que no se les caiga la torre, y así sucesivamente los demás grupos van armando su torre, gana el grupo que hace su torre más alta y no se caen sus bloques. Retroalimentación motriz: La maestra pregunta a cada grupo como se sintieron armando la torre, ¿Qué dificultades tuvieron? Creación o producción final: Cada grupo dibuja en una hoja su torre ideal: • Alta • Con diferentes formas • Con colores Luego decoran su torre con papelitos, témperas o plumones. Finalmente, exponen su dibujo.	• Bloques de construcción • Hoja bond

CIERRE	<i>Evaluación:</i> <i>Metacognición:</i> Finalmente la docente les realiza las siguientes preguntas ¿Qué aprendimos construyendo torres? ¿Qué fue fácil? ¿Qué fue difícil? ¿Qué hicimos para que no se cayeran los bloques? ¿Qué parte del taller les gustó más?	

- I. **Denominación de la actividad:** “Recortamos diferentes formas “
- II. **Propósito del taller:** El propósito del taller es que los niños fortalezcan la motricidad fina a través del uso adecuado de las tijeras, recortando diversas formas y figuras simples. Se busca que, al culminar la actividad, los niños logren mayor precisión en el movimiento de sus dedos y mejor control al manipular las tijeras.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La docente llegó al aula con una caja llena de papeles de colores y unas tijeras, les dice lo siguiente: ¡Vamos a recortar diferentes formas que después servirán para crear algo bonito! Los niños observaron la caja con curiosidad mientras la docente les enseñaba cómo abrir y cerrar las tijeras moviendo dos dedos: “Así... abro... cierro... abro... cierro...” Los niños imitaron el movimiento con sus manos, preparándose para la actividad. Saberes previos: ¿Alguna vez han usado tijeras? ¿Qué formas conocen? ¿Cómo creen que debemos mover las tijeras para recortar sin lastimarnos? Problematización: La docente mostró una hoja con formas sin recortar y preguntó: ¿Cómo podríamos separar estas figuras sin romperlas? ¿Qué objeto debemos utilizar para cortar las figuras sin romperlas?” Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: “El día de hoy nos vamos a divertir recortando diferentes formas”	• Caja • Tijeras • Papeles de colores
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: La docente colocó sobre las mesas: • Tiras de papel • Papeles de colores • Figuras grandes marcadas (círculos, triángulos, cuadrados, óvalos) Los niños exploraran los materiales que están sobre las mesas Primero agarran las tijeras, las abren y las cierran. Luego pasan sus dedos por las líneas marcadas, siguiendo la	• Tiras de papel • Papeles de colores • Diferentes figuras • Tijeras

	forma del círculo o del cuadrado con la punta del dedo. Juego o experiencia motriz: la docente entrega a cada niño una hoja con formas grandes dibujadas. Les dice: vamos a recortar diferentes formas Los niños empezaron cortando tiras rectas para practicar, luego recortaron formas básicas, finalmente recortaron formas como: • Círculos grandes • Triángulos marcados • Cuadrados • Óvalos Retroalimentación motriz: La docente les dice: Vamos a despertar otra vez a nuestras manitos. Pongan sus manos frente a ustedes, Ahora, hagamos el movimiento que hacían cuando cortaban el papel. El pulgar sube y los otros dos deditos bajan Creación o producción final: finalmente con todas las formas que recortaron, cada uno va a crear su propio dibujo. Los niños pegan las formas sobre una cartulina para construir: • casitas • robots • árboles • animales • diferentes figuras	
CIERRE	Metacognición: Se les pregunta: ¿Qué forma te gustó más recortar? ¿Qué forma fue la más difícil? ¿Cómo usaste tus manos para recortar? ¿Qué creaste con las formas? ¿Te gustó jugar con las formas que se movían?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°07

- I. **Denominación de la actividad:** “La arañita enhebradora de cuentas”
- II. **Propósito del taller:** El propósito de este taller es que los niños y niñas fortalezcan su motricidad fina al enhebrar cuentas como lo hace una “arañita enhebradora”, desarrollando la coordinación ojo–mano, la precisión en el movimiento de sus dedos y la concentración.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra les invita a formarse en media luna, coloca una canción de una arañita que le gustaba trepar y los niños imitan sus movimientos con sus manitos, posteriormente les cuenta que hoy nos visita una arañita enhebradora de cuentas que perdió sus patitas y necesita ayuda para construirlas. Saberes previos: ¿han visto una arañita? ¿Dónde? ¿Qué necesitamos para hacer las patitas de nuestra arañita? Problematización: La docente les muestra las patitas vacías de la arañita y dice: La arañita quiere decorar sus patitas con cuentas, pero no puede hacerlo sola. ¿Cómo podríamos ayudarla sin que las cuentas se caigan? Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: Hoy nos divertiremos enhebrando cuentas	• Chenille • Cuentas
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: La maestra muestra cada material a los niños, cartón, chenille, cuentas. Los niños manipulan los materiales, su textura, posteriormente la maestra les explica para que utilizaran cada material. Juego o experiencia motriz: Los niños reciben los materiales que utilizarán para elaborar la arañita enhebradora de cuentas primero les da un círculo, ellos pegan los ojos a la arañita, la maestra usando el punzón le hace huequitos al círculo de cartón donde irán las patitas , cada niño recibe sus chenilles ,que serán las patitas de las arañitas, para colocarlo en los huequitos, los niños doblan las puntitas del chenille, la maestra les dice que la arañita quiere tener sus patitas más fuertes , para la cual debemos insertar cuentas. Retroalimentación motriz: La docente les hace recordar que movimientos hicieron para elaborar la arañita enhebradora de cuentas”	• Cartón • Chenille • Cuentas • Papeles de colores

	Los niños levantan ambas manos y realizan los siguientes movimientos • Juntan los dedos pulgar e índice • Imitan como introdujeron la cuenta Creación o producción final: finalmente los niños dibujan su arañita enhebradoras de cuentas y decoran sus patitas con papeles de colores.	
CIERRE	Metacognición: Les pregunta: ¿Les gustó crear su propia arañita enhebradora de cuentas? ¿Por qué? “Si mañana tienes que enhebrar otra vez, ¿qué harías igual? ¿qué harías diferente?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°08

- I. **Denominación de la actividad:** “Atrapamos pelotitas”
- II. **Propósito del taller:** El propósito del taller es que los niños fortalezcan sus habilidades de motricidad fina a través de juegos en los que deben atrapar pequeñas pelotas usando distintos tipos de pinzas o simplemente con las manos. Mediante estas actividades lúdicas se busca que los niños afiancen la coordinación ojo-mano.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra coloca la canción saco una manito, los niños mueven sus manos al ritmo de la canción, abren sus manitos, las cierran. Posteriormente realiza una dinámica con los niños que consiste en que la maestra lanza una pelota y los niños atrapan la pelota así sucesivamente hasta que todos los niños participen. Saberes previos: Les pregunta: ¿Han jugado antes a atrapar pelotitas? ¿Cómo creen que tenemos que mover las manos para atraparlas?” Problematicación: La docente deja caer una pelotita y pregunta: ¿Qué pasa si no movemos bien nuestras manos? ¿La podremos atrapar o se escapará? Los niños observan cómo la pelotita rueda lejos. Le dice “Entonces, ¿cómo podemos hacer para atraparla antes de que se escape?” Propósito: La docente les comunica el propósito de la actividad: ‘Hoy nos divertiremos jugando a atrapar pelotitas’	• Pelota
DESARROLLO	Didáctica: <i>Exploración del material:</i> La docente coloca sobre las mesas distintas pelotitas: • Pelotitas pequeñas • Pelotas medianas • Pelotitas de esponja Los niños las manipulan libremente, las hacen rodar, las presionan para sentir sus texturas, etc. <i>Juego o experiencia motriz:</i> La docente muestra a un amiguito llamado Elmo, les dice que a Elmo le gusta atrapar pelotitas, ellos se organizan en una fila y van encestando las pelotas para que Elmo las atrape. <i>Retroalimentación motriz:</i> La Maestra les dice: “Ahora hagamos con nuestras manos los movimientos que hicimos para atrapar	• Distintas pelotitas • Elmo

	pelotitas. “Los niños repiten con sus manos los movimientos que hicieron para atrapar pelotitas (abren y cierran sus manitos, aprietan sus manos simulando como atraparon las pelotitas. Creación o producción final: Cada niño recibe una cartulina y varias pelotitas pequeñas de papel crepé. La docente explica, que dibujen un camino, una cajita, un círculo, y peguen las pelotitas donde ustedes las atraparon. Los niños decoran con: témperas, crayolas, papeles de colores.	
CIERRE	Evaluación: Metacognición: ¿Fue fácil o difícil atrapar las pelotitas? ¿Qué movimiento de manos te ayudó más? ¿Cuál estación te gustó más y por qué? ¿Qué pelotita fue la más fácil de atrapar? ¿Cuál fue la más difícil?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°09

- I. **Denominación de la actividad:** “Decoramos bocaditos creativos”
- II. **Propósito del taller:** El propósito del taller es los niños y niñas desarrollen su motricidad fina, fortaleciendo el uso coordinado de los dedos y las manos mientras decoran distintos bocaditos, este taller busca que los niños expresen su creatividad, experimenten con formas, colores y texturas, y creen sus propios bocaditos.
- III. **Duración aproximada:** 40 – 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La docente invita a los niños a reunirse en la mesa de trabajo y les muestra una bandeja con diferentes bocaditos: galletitas, mini panes, trocitos de fruta, cremas de distintos colores para untar, como yogurt, manjar blanco y mermelada. Saberes previos: ¿Alguna vez han decorado una galleta o un pancito? ¿Qué materiales o alimentos creen que se usan para decorar? ¿Cómo piensan que se extiende una crema sobre un bocadito? ¿Con qué parte de la mano podríamos hacer puntitos o rayitas a los bocaditos? ¿Qué texturas han sentido antes? ¿algo suave, algo duro? ¿Cómo debemos mover nuestras manos para no aplastar el bocadito?? Problematización: La docente plantea una situación que despierte curiosidad, les dice: “Niños, miren estos bocaditos ¿se dan cuenta de que todos no son iguales? ¿Qué podríamos hacer para que se vean más bonitos, o diferentes? ¿Con qué creen que podríamos decorarlos? Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: Hoy nos vamos a divertir decorando bocaditos.	• Bandeja • Galletas • Panes • Yogut • Fruta picada • Mermelada • Manjar blanco
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: La docente invita a los niños a explorar con cuidado:	• Galletas • Cucharas

	• Sentir la textura de las galletas (más duras o crujientes). • Percibir la suavidad del manjar blanco. • Oler la mermelada. • Observar los colores que podrán utilizar para decorar. <i>Juego o experiencia motriz:</i> Luego, la docente entrega a cada niño un plato pequeño con tres bocaditos para que puedan decorarlos libremente. En esta etapa, los niños pueden: • Untar el manjar con una cucharita. • Hacer pequeños puntos con mermelada. • Crear diseños propios con los colores y materiales disponibles. <i>Retroalimentación motriz:</i> Una vez finalizado, la docente invita a recordar los movimientos realizados: “Vamos a pensar cómo movimos nuestras manos para decorar. Primero, hagamos juntos el movimiento de untar: deslizamos suavemente como si tuviéramos una cucharita. Ahora, el movimiento de hacer puntitos: tocamos con la yema del dedo.” Los niños imitan los gestos, recordando como decoraron sus bocaditos. <i>Creación o producción final:</i> Al finalizar el taller, la docente entrega a cada niño un bocadito extra sin decorar y una pequeña bandejita. Luego les dice: “Ahora que ya saben cómo decorar bocaditos, cada uno hará su creación final, usando lo que aprendieron. Los niños, de manera libre pero guiada, realizan una decoración final usando: • Un poquito de manjar blanco • Un toque de mermelada • Trocitos de fruta suave • Diseños hechos con la yema de sus dedos o cucharitas	• Mermelada •
--	---	--

	pequeñas Cada niño crea un diseño único: caritas, corazones, animalitos, flores, puntitos o líneas. Cuando terminan, colocan su creación en su bandejita, la docente felicita a todos por sus hermosas creaciones.	
CIERRE	<i>Metacognición:</i> La docente invita a los niños a mostrar sus bocaditos: ¿Qué creaste hoy? ¿Les gustó decorar bocaditos? ¿Qué fue lo que más les gustó hacer?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°10

- I. **Denominación de la actividad:** “Decoramos juntos el aula”
- II. **Propósito del taller:** El propósito de este taller es que los niños y niñas desarrollen su motricidad fina, creatividad, participando en la creación de elementos decorativos para que su aula se vea más bonita, se busca que los niños expresen sus ideas, trabajen en equipo, fortaleciendo así su autonomía y la convivencia en el grupo.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: se les mostrará a los niños una caja sorpresa y dentro de ella se encontrarán los siguientes materiales: Témperas, crayolas, colores, pinceles, papel decorativo, goma, tijera Saberes previos: ¿Qué observan? ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿Qué creen que podemos decorar? Problematización: La docente muestra una pared vacía y pregunta: “Miren esta parte del aula... ¿la ven muy alegre o un poco sola? ¿Qué podemos hacer para que se vea más bonita?” ¿En dónde lo colocaremos? ¿Por qué? Propósito: Se le comunica el propósito de la actividad: " Decorar el aula "	• Caja sorpresa • Temperas • Crayolas • Goma • Tijera
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: La docente coloca en cada mesa distintos materiales: • Papeles de colores y seda • cintas y decorativas • figuras • stickers • cartulinas • pegamento en barra • tijeras • esponjitas y témperas Los niños exploran libremente los materiales y van dando forma a sus creaciones Juego o experiencia motriz: La docente les dice que nos vamos	• Papeles de colores • Figuras • Cartulina • Goma • Stickers • Tijeras

	a convertir en decoradores. Cada grupo tendrá una misión para decorar una parte del salón. Se organizarán en 4 grupos. • Grupo 1 Los niños cortan tiras de papel, las doblan, las pegan formando cadenitas. • Grupo 2 Hacen diferentes figuras Cortan círculos, doblan las tiras de papel y van creando figuras. • Grupo 3 Hacen banderines coloridos Recortan triángulos de diferentes colores y van uniéndolos para elaborar banderines. • Grupo 4 Elaboran un mural creativo Pegan papel sabana en la pared y estampan sus manos, decoran libremente su mural creativo. <i>Retroalimentación motriz:</i> La docente invita a los niños a levantar sus manos y les dice: “Recordemos cómo se movieron nuestras manos cuando decoramos el aula. Muevan sus dedos como cuando creaban decorativos para el salón ¡Así trabajaron sus manitos para dejar el aula hermosa! <i>Creación o producción final:</i> Cada niño dibuja que fue lo que creo con ayuda de sus compañeros de grupo Luego la colocan en un espacio especial del salón.	
CIERRE	<i>Metacognición:</i> Los estudiantes realizan la metacognición respondiendo las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy en clase? ¿Qué decoraste hoy? ¿Qué material te gustó usar? ¿Cuál fue la parte más divertida? ¿Qué movimiento hicieron tus manos para crear?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°11

- I. **Denominación de la actividad:** “Armamos unas rompecabezas gigantes”
- II. **Propósito del taller:** El propósito de este taller es que los niños y niñas fortalezcan la motricidad fina, la coordinación viso motriz y la capacidad de concentración de los niños, mediante el armado de rompecabezas. A través de esta actividad lúdica, los niños manipulan piezas, observan sus formas, buscan estrategias para encajar las piezas en el lugar correspondiente.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra les invita a formarse en media luna posteriormente saca una bolsa grande con piezas, les dice: ¡Niños miren esta bolsa misteriosa tiene algo enorme adentro ¿quieren descubrirlo conmigo? La bolsa tenía un acertijo ‘Pieza por pieza yo descubriré y una gran sorpresa armaré’ Saberes previos: ¿Han armado rompecabezas antes? ¿Qué hacen primero al armar un rompecabezas? Problematicación: ¿Qué podemos hacer si las piezas no encajan? Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: el día de hoy: Nos vamos a divertir armando un rompecabezas gigante	• Caja • Piezas
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: Los niños manipulan las piezas grandes del rompecabezas, observan, colores, formas y dibujos, los niños buscan las esquinas para ver donde encajan las piezas Juego o experiencia motriz: La maestra distribuye todas las piezas en el salón, cada niño escoge una pieza y busca donde puede ir, entre ellos se van ayudando hasta completar el armado de la rompecabeza gigante. Retroalimentación motriz: La maestra mientras van armando va guiando a los niños, orientándoles que si no encaja que lo intenten otra vez hasta lograr que encaje las piezas en el lugar correspondiente Creación o producción final: Al finalizar el armado del rompecabezas los niños observan que figura se formó y comentan que parte de la actividad les gustó más.	• Piezas

CIERRE	<i>Metacognición:</i> Les pregunta: ¿Qué fue lo más fácil de armar la rompecabeza? ¿Qué fue lo más difícil y como lo resolviste? ¿Que aprendimos hoy?	
---------------	---	--

TALLER DE APRENDIZAJE N°12

- I. Denominación de la actividad: “El teatro de las manos Mágicas”**
- II. Propósito del taller:** El propósito del taller es que los niños fortalezcan su motricidad fina a través de la expresividad de sus manos, utilizando movimientos creativos para representar diferentes historias, se busca que los niños exploren nuevas formas de mover sus manos, experimenten gestos simbólicos, colaboren con sus compañeros y expresen sus ideas a través del movimiento.
- III. Duración aproximada: 40 - 45 minutos**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La docente apaga las luces del aula y enciende una linterna pequeña. Frente a la luz de su linterna, mueve lentamente sus manos creando sombras que se semejen animales y distintos personajes. Los niños miran con atención cómo esas figuras aparecen sobre la pared. Saberes previos: Para activar sus ideas, la docente pregunta: ¿Qué cosas podemos hacer con nuestras manos? ¿Las usamos también para jugar? Problematicación: Luego, construye la sombra de un animal y comenta: —“Observen... parece un conejo... pero está quieto. ¿Qué podría hacer para que mis manos cuenten mejor la historia?” Propósito: Finalmente, se les explica el propósito del día: ¡Hoy nos divertiremos jugando con sus manos para crear diferentes formas.	• Linterna
DESARROLLO	Didáctica: <i>Exploración del material:</i> La docente coloca en el centro del aula una cesta con materiales que ayudarán a los niños a crear historias. • Títeres de dedo sencillos con formas de animales. Los niños los prueban, observando cómo sus dedos “se	• Títeres • Siluetas de animales • Linternas

	convierten” en pequeños personajes. • Siluetas de animales. Las tocan, comparan tamaños, imaginando cómo podrían hacerlo solo con sus manos durante el teatro. • Sombras con luz (una linterna o la luz natural de la ventana). Los niños mueven sus manos frente a la luz para explorar cómo se transforman en figuras grandes, pequeñas, alargadas o redondas. Algunos intentan formar sombras de animales. Juego o experiencia motriz: La maestra organiza 2 grupos el grupo A y el grupo B, luego les explica que realizarán un juego teatral. Divide a los niños en dos grupos: La docente indica que el Grupo A deberá representar animales usando sus manos, sin hablar ni hacer ruidos, solamente con señas. Cada niño del Grupo A pasa al frente por turnos. La docente le susurra un animal al oído (ejemplo: conejo, araña, pez, cangrejo, gallo, mariposa, tortuga). El niño lo representa moviendo sus manos de forma creativa: • Araña → dedos caminando • Conejo → dos dedos que saltan • Pez → mano ondulando • Cangrejo → dedos en pinza • Tortuga → mano sobre otra avanzando despacio • Gallito → mano simulando una cresta que picotea El Grupo B observa atentamente e intenta adivinar cuál es el animal representado. Cuando todos han participado, los grupos intercambian roles, Ahora Grupo B actúa y Grupo A adivina. Retroalimentación motriz: los niños recuerdan como interpretaron diferentes personajes con sus manos y realizan movimientos para interpretar su personaje favorito. Creación o producción final: Al finalizar los niños crean un animal a partir de las huellas de sus manos Los niños pintan sus manos y estampan su huella en una hoja. Luego, con pintura o plumones, transforman esa huella en el	
--	---	--

	animal que representaron en el juego (por ejemplo, la huella se convierte en un pez, un pulpo, un león, un conejo).	
CIERRE	<i>Metacognición:</i> ¿Qué animal hiciste con tus manos? ¿Cómo moviste tus manos para que pareciera ese animal? ¿Tu animal se movía rápido o lento? ¿Cómo te sentiste haciendo tu animal? ¿Qué parte fue la más divertida? ¿Cómo te diste cuenta de que ese compañero era un (animal)? ¿Fue fácil o difícil adivinar? ¿Qué hiciste primero con tus manos para crear tu animal? ¿Qué fue lo que más te gustó de tu creación?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°13

- I. **Denominación de la actividad:** “Somos Jardineros”
- II. **Propósito del taller:** El propósito del taller es que los niños y niñas desarrollen su motricidad fina y la coordinación óculo–manual mientras manipulan materiales propios del cuidado de un jardín (semillas, tierra, regadores, palitos, macetas), a través de actividades lúdicas que despierten su curiosidad por la naturaleza y el crecimiento de las plantas.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: Los niños se forman en media luna, la docente entra al salón usando un sombrero de jardinera y llevando una pequeña regadera entre las manos, comienza a cantar suavemente: “Con mis manitos voy a sembrar, lindas plantitas, tierra, agüita y sol le voy a dar. “y así grande crecerá Mientras canta, hace movimientos con sus manos como si sembrara semillas y regara una plantita. Los niños, contagiados por la melodía, comienzan a imitarla. Saberes previos: Les pregunta: ¿Alguna vez han visto cómo una planta crece? ¿Qué necesita una planta para vivir? ¿Quién cuida las plantas en su casa? ¿Qué partes tiene una planta? Problematicación: La docente muestra una maceta vacía y dice: “Niños, miren esta maceta está vacía, no tiene plantas. ¿Qué podemos hacer para que esta maceta se convierta en algo hermoso? Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad: Hoy nos vamos a divertir jugando a hacer jardineros.	• Sombreo • Regadera • Maceta
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: La docente coloca sobre la mesa diferentes materiales: • Pequeños recipientes con tierra. • Semillas (frijol, lenteja o maíz). • regaderas pequeñas. • Macetas pequeñas. Los niños exploran libremente: -Toman la tierra con las manos, sienten su textura	• Recipientes • Semillas • Macetas • Regaderas • Plumones • Pegatinas

	-observan y tocan las semillas, comparando tamaños y formas. -Los niños prueban cómo funciona las regaderas. Juego o experiencia motriz: La docente explica que ahora harán el trabajo de un jardinero sembrar una planta. Para eso les indica que primero se debe preparar la tierra. Los niños colocan tierra en sus macetas usando solo sus manos, explorando la tierra. Posteriormente cada niño toma una semilla grande y la coloca en un pequeño hueco hecho con sus deditos. Luego cubren la semilla con una fina capa de tierra finalmente Con regaderas pequeñas, los niños mojan suavemente la tierra. Retroalimentación motriz: La docente invita a todos a ponerse de pie. Les explica que imaginarán ser una semilla que va cambiando con el tiempo. Primero, las “semillitas” se acurrucan en el piso muy pequeñas. Luego, comienzan a “despertar” levantando la cabeza y moviendo los dedos como si fueran raíces que buscan la tierra. Después, van estirando el cuerpo suavemente, levantando los brazos como tallos que crecen hacia arriba. Cuando la planta ya está grande, abren los brazos imitando las hojas. Finalmente, se mecen lentamente de un lado a otro, como si las flores se movieran con el viento. Creación o producción final: Cada niño decora su maceta libremente. • Pegatinas de flores • Papeles de colores • Stickers	
CIERRE	Metacognición: Se les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué sembraste hoy? ¿Cómo usaste tus manos para sembrar? ¿Qué necesita tu planta para crecer? ¿Cómo te sentiste siendo jardinero/jardinera?	

TALLER DE APRENDIZAJE N°14

- I. **Denominación de la actividad:** “Jugamos a la peluquería”
- II. **Propósito del taller:** El propósito del taller es fortalecer la motricidad fina de los niños y niñas mediante actividades lúdicas de peinados y manipulación de materiales, promoviendo la coordinación óculo–manual, el uso adecuado de herramientas (peines, ligas), la creatividad, la expresión personal y el juego simbólico, mientras recrean situaciones propias de una peluquería.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra les cuenta a los niños que quiere abrir un spa en el salón, pero necesita que todos participen en el spa, ella muestra una gran caja llena de cintas de colores, peines, ganchitos, lentes de juguete y pequeños accesorios. les dice con entusiasmo: “crearemos los peinados creativos” Saberes previos: Les pregunta: ¿Alguna vez han ido a la peluquería? ¿Qué hacen los peluqueros? Problematicación: La docente muestra dos imágenes grandes: • Una de una persona con el cabello muy enredado. • Otra con un peinado ordenado, brillante y limpio. Luego pregunta: ¿Creen que con solo un peine se pueda arreglar este cabello tan enredado? ¿O será que necesitamos más herramientas? ¿Cómo podríamos ayudar a esta persona para que quede bien peinada? Propósito: La docente les comunica el propósito de la actividad de hoy: Hoy nos divertiremos jugando a la peluquería.	• Peines • Ganchos • Lentes
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: Los niños manipulan todos los materiales con los que jugaran a la peluquería como peines, ganchos, cintas para cabello. Juego o experiencia motriz: los niños se dividen por equipos: • Lavado y secado de cabello: los niños con un spray mojan el cabello de sus compañeros, otro niño seca el cabello suavemente con la toalla. • Peinados: los niños cepillan suavemente el cabello de sus compañeros, a las niñas les hacen trenzas muy bonitas y a los niños peinados elegantes. • Decoración: Les colocan a las niñas cintas de colores,	• Peines • Ganchos • Cintas de colores • Toallas • lentes

	ganchitos y a los niños les colocan lentes y accesorios. <i>Retroalimentación motriz:</i> Los niños recuerdan todos los movimientos que hicieron con sus manos cuando jugaron en la peluquería, mueven sus manos simulando como cepillaban el cabello para hacer lindos peinados, recuerdan como decoraban los lindos peinados. Simulan colocar ganchos y cintas, haciendo presión con sus manitos. <i>Creación o producción final:</i> Los niños en una hoja dibujan un modelo de peinado creativo y lo decoran con muchos colores.	
CIERRE	<i>Metacognición:</i> ¿Qué fue lo que más les gusto de ser peluqueros? ¿Qué estación les gustó más? ¿Qué peinado les gustó hacer?	

- I. **Denominación de la actividad:** “Jugamos a construir casitas”
- II. **Propósito del taller:** El propósito del taller es que los niños y las niñas fortalezcan su motricidad fina y la coordinación visomotora, invitándolos a explorar, manipular y ensamblar diferentes materiales de construcción (bloques, piezas encajables, u otros). A través del juego simbólico de “construir casitas”.
- III. **Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La docente coloca en el centro una caja grande llena de bloques de distintos tamaños, colores y formas: cubos, rectángulos, cilindros, triángulos para techos. Y les pregunta que podemos hacer con estos bloques, la maestra anota en la pizarra todas las ideas que dan los niños. Saberes previos: Les pregunta; ¿Han construido casitas alguna vez? ¿Con qué materiales podemos armar una casita? ¿Cómo hacemos para que no se caigan los bloques? ¿Qué partes tiene una casita? Problematicación: La docente muestra algunos bloques que caen fácilmente cuando intenta apilarlos. Esta casita se cae una y otra vez ¿Cómo podré lograr que quede firme y no se derrumbe? Propósito: Se les comunica que el propósito de la actividad: El día de hoy nos vamos a divertir construyendo casitas.	• Cubos • Rectángulos • Cilindros • Triángulos
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: Se les reparte por grupos los bloques de diferentes formas. Los niños tocan, comparan tamaño, y textura. Los hacen rodar, apilar, chocar suavemente, y van seleccionando que bloques utilizaran para construir sus casitas. Juego o experiencia motriz: Cada niño empieza armar su casita libremente la docente les dice que no hay casitas correctas ni incorrectas. Cada casita será única.” Va orientando que formas pueden utilizar para construir las paredes, techos etc., pero que con cualquier forma se puede construir una casita. Retroalimentación motriz: “Ahora que ya construyeron su casita, vamos a repetir con nuestras manos los movimientos que hicimos.” Los niños imitan: •El movimiento de pinza para tomar bloques pequeños. •El movimiento que hicieron para encajar un bloque.	• Bloques • Formas • Hojas bond

	• El movimiento de apilar levantando y bajando ambas manos. <i>Creación o producción final:</i> Cada niño realiza un dibujo de su casita, usando solo formas: cuadrados, triángulos, rectángulos y círculos. La docente les entrega diferentes formas geométricas para que peguen y formen su casita en un papel.	
CIERRE	<i>Metacognición:</i> Finalmente la docente les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué forma te ayudó más para construir tu casita? ¿Cuál fue la parte más difícil? • ¿Cómo hiciste para que no se caiga tu casita? • ¿Qué te gustaría construir otro día?	

- I. Denominación de la actividad:** “Jugamos a ser doctores “
- II. Propósito del taller:** El propósito de este taller es favorecer el desarrollo de la motricidad fina la, coordinación ojo–mano y las destrezas de manipulación precisa, mientras los niños juegan a ser doctores y experimentan con distintos materiales del botiquín, como vendas, depresores, algodón, jeringas sin aguja, frascos vacíos y estetoscopios de juguete.
- III. Duración aproximada:** 40 - 45 minutos

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	Motivación: La maestra ingresa al salón con una chaqueta blanca, una maleta y un estetoscopio, y les cuenta que le llevo una carta del hospital, diciendo que necesitan doctores, valientes. Saberes previos: ¿Han ido alguna vez al doctor? ¿Qué hace un doctor para ayudarnos? Problematización: ¿Qué necesitará el doctor para curarnos? Propósito: Se les comunica el propósito de la actividad. el día de hoy nos vamos a convertir en pequeños doctores	• Maleta • Estetoscopio • carta
DESARROLLO	Didáctica: Exploración del material: Los niños abren la maleta y observan diferentes objetos médicos, como guantes, gorros, mascarillas, las manipulan, prueban como se utiliza el estetoscopio, exploran los termómetros, etc. Juego o experiencia motriz: los niños se organizan en equipos • Equipo 1: ellos se encargan de escuchar los latidos del corazón, revisar la garganta, revisar las piernas y los brazos. • Equipo 2: ellos le limpian la herida, con una gasa, colocan vendas, finalmente le colocan un curita. • Equipo 3: finalmente el equipo dibuja los síntomas en las tarjetas, entregan recetas con dibujos. Retroalimentación motriz: Mientras los niños juegan la maestra va recordando a los niños como sujetar una venda correctamente, como utilizar de manera correcta el estetoscopio, y así sucesivamente con todos los implementos que usan los doctores. Creación o producción final: Los niños elaboran un carnet de doctor, pegan sus fotos o dibujan, le colocan sus nombres y lo decoran.	• Guantes • Gorros • Mascarillas • Termómetros • Gasas • Curitas • Vendas

CIERRE	<i>Metacognición:</i> Finalmente los niños responden las siguientes preguntas: ¿Qué fue lo que más les gustó de ser doctor? ¿Qué parte les resultó difícil? ¿Qué instrumento te gustó usar y por qué?” ¿Cómo te sentiste siendo doctor o doctora?	
---------------	--	--

5.5 Evaluación: se realizarán de acuerdo a los objetivos propuestos y utilizando fichas de heteroevaluación.

CONCLUSIONES

El nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años de la I.E.I. “ Angelitos de Carlos Stein” se encuentran en inicio y proceso del desarrollo de su motricidad fina, en sus tres dimensiones, siendo la dimensión movimientos y adquisición de la pinza digital , la menos desarrollada con un 73.9% de niños que se encuentran en inicio y un 26.1 % en proceso de lograrlo, seguido de la dimensión pequeños movimientos de mano y muñeca con un 60.9% de niños en inicio y 39.1 % en proceso, resultado que muestra debilidades en el desarrollo de su motricidad fina.

La organización de la propuesta se fundamentó teniendo en cuenta el enfoque cognitivo de Javier Aguirre Zabaleta y Karl Gross quienes destacan la importancia del juego y las actividades lúdicas como medios esenciales para el desarrollo integral del niño, las actividades planteadas favorecen la estimulación de la motricidad fina, permitiendo que los niños aprendan de manera significativa y acorde a su edad.

El diseño de los talleres de actividades lúdicas está orientados al desarrollo de la coordinación motora fina de los niños de 4 años de la I.E.I “Angelitos de Carlos Stein”, se realizó teniendo en cuenta la secuencia metodológica: Exploración del material, Juego o experiencia motriz, Retroalimentación motriz, Creación o producción final.

El instrumento para recoger información sobre el desarrollo de la motricidad fina fue validado a través de la técnica de juicio de expertos contando con la evaluación de tres expertos en el área de educación Inicial que concluyeron que la ficha de observación es un instrumento pertinente y confiable para aplicarse en niños de 4 años, ya que permite identificar con claridad los avances y dificultades en su motricidad fina.

Se logró proponer 16 talleres de actividades lúdicas como alternativa para fortalecer la motricidad fina en niños de 4 años, se busca que estos talleres con enfoque lúdico favorezcan el desarrollo de las dimensiones. Adquisición de la pinza digital, Pequeños Movimientos de Mano y Muñeca, Coordinación Ojo-Mano. Así mismo los niños aprenden de manera significativa a través del juego, respetando las necesidades propias de su edad.

RECOMENDACIONES

1: Implementar actividades lúdicas

Se recomienda a los Docentes promover de manera permanente la implementación de actividades lúdicas dentro de la planificación pedagógica, ya que estas actividades ayudan a fortalecer el desarrollo de la motricidad fina.

2: Agenciarse de materiales

Se le recomienda a la I.E la implementación de materiales como (pinzas, plastilina, bloques, botones, soguillas, tapas, material reciclado), que permitan a los niños explorar, crear y desarrollar su motricidad fina de manera autónoma.

3: Futuras investigadoras

Se les recomienda que futuras investigaciones extiendan el análisis a otras instituciones educativas y a diferentes edades del nivel inicial, incorporando además nuevas dimensiones del desarrollo infantil. Esto permitirá ampliar la comprensión y profundizar el estudio sobre cómo las actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial.

REFERENCIAS

- Aguirre, J. (2006). <https://es.scribd.com/document/412364585/Agurre-Zabaleta-J-La-Psicomotricidad-Fina-Paso-Previo-Al-Proceso-de-La-Escritura>
- Alfaro, B., & Ferrel, F. (2023). *ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE TRUJILLO, 2023.*
- Chipana, C. (2022). *Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021.*
- Duque, Y. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños 3 a 4 años de Educación Inicial I en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019-2020.*
- Gesell. (1925). La teoría de Gesell y su impacto en el desarrollo infantil. *Escritos de Psicología*.
<https://www.escritosdepsicologia.es/teoria-de-gesell/>
- Jean Piaget. (s. f.). ▷ *La teoría del juego de Piaget: Descubre cómo influye en el desarrollo infantil* ★ *Teoría Online*. Recuperado 3 de febrero de 2026, de
<https://teoriaonline.com/la-teoria-juego-piaget/>
- Melendres, S., & Labrin, J. (2023). *Programa de actividades prensoras para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la I.E. N°11057, José Leonardo Ortiz, 2023.*
- MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial.*
- Morelos, M. (2021). *Las actividades lúdicas en el aula y sus beneficios en el aprendizaje*. Issuu.
https://issuu.com/revista-magisterio/docs/revistamagisterio_93/s/14014708

- Prada, araceli. (2025). *Estrategias lúdicas para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 04 años de la I.E.I. 424 "Francisco I" Centro poblado San Manuel, distrito de Mórrope, región Lambayeque. Año 2022"*.
- Rodríguez, E. M., & Costales, S. V. (s. f.). *EL JUEGO COMO ESCUELA DE VIDA: KARL GROOS*.
- Rodríguez, E. M., & Costales, S. V. (2008). *EL JUEGO COMO ESCUELA DE VIDA: KARL GROOS*.
- Rubio, E. M. S., & Espinosa, J. N. C. (2023). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3568-3598.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4677
- UDAX. (2025, enero 5). *Pedagogía de la Lúdica: Aprender Jugando Funciona | Revista Digital Experiencia UDAX | UDAX Universidad en Línea*. UDAX Universidad.
<https://udax.edu.mx/experiencia/pedagogia-y-educacion/pedagogia-de-la-ludica-aprender-jugando-funciona>

ANEXOS

Anexo I: Ficha de observación para evaluar la motricidad fina.

El presente instrumento permite evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial

Nombre del niño/a: _____

Edad: _____

Fecha: _____

Marcar con (x) según corresponda.

DIMENSIONES	ÍTEMS	Siempre (3)	Algunas veces (2)	Nunca (1)
Movimientos y adquisición de la pinza Digital				
1	Recoge cinco semillas pequeñas de una mesa y las coloca en un recipiente.			
2	Sostiene un lápiz en posición correcta, con los dedos pulgar, índice y medio.			
3	Coge y suelta cinco fichas pequeñas en un recipiente una a una sin dejarlas caer.			
4	Abrocha y desabrocha botones grandes en una prenda de vestir.			
5	Inserta fichas en la ranura de una alcancía.			

Movimientos de la mano y muñeca				
6	Corta con tijeras siguiendo una línea recta.			
7	Amasa plastilina y forma hasta cinco bolitas pequeñas.			
8	Abre y cierra la tapa de un frasco pequeño dos veces consecutivas.			
9	Utiliza una cuchara para pasar tres bolitas pequeñas de un recipiente a otro.			
10	Aprieta y suelta una pelota de espuma con una mano al menos 5 veces.			
Coordinación óculo-manual				
11	Ensarta cinco cuentas grandes en un hilo plástico.			
12	Apila hasta cinco bloques en forma de torre sin que se caigan.			
13	Pasa hasta cinco páginas de un libro de una en una.			

14	Vierte agua en un vaso sin derramar.			
15	Colorea un dibujo sin salirse de las líneas.			
16	Lanza la pelota en diferentes direcciones (arriba, abajo, delante, detrás)			
17	Hace rodar la pelota con la mano en diferentes direcciones			

Siempre	3
Algunas veces	2
Nunca	1

GUÍA DE ANÁLISIS, JUICIO DE EXPERTOS INSTRUMENTO

1. Identificación del Experto:

Nombres y Apellidos: MAGNITA DEL MILAGRO CENTURION GIL

Centro Laboral: IE N°430

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magíster.

Mención: Psicología Educativa

Institución donde lo obtuvo: Universidad Cesar Vallejo

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estricta científicidad, la validez del instrumento propuesto.

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto:

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un enfoque teórico				X	
2. Coherencia entre dimensiones e indicadores (visión general).				X	
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión)				X	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión).				X	

5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia).				X	
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la edad de la muestra de estudio					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez del contenido (validez).					X
8. La redacción de los ítems permiten una fácil interpretación de lo que se quiere observar.					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden).					X
10. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad).					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general).					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general).					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general).					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización).					X
PUNTAJE PARCIAL				20	50
PUNTAJE TOTAL					70

Nota: Índice de validación de juicio de experto (ivje) = $[70 / 75] \times 100 = 93.33\%$

4. Escala de Validación

Inferior al básico	Básico	Intermedio	Sobresaliente	Muy sobresaliente
00–20%	21–40%	41–60%	61–80%	81–100%
El instrumento de investigación es inadecuado			El instrumento de investigación requiere mejoras para su aplicación.	El instrumento de investigación está en condiciones óptimas para su aplicación
Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error tiene la validez.				

5. Conclusión General de la validación y sugerencias:

Después de haber validado el instrumento se llegó a la conclusión que es apto para su aplicación, sus ítems son claros y apto para la edad de los niños.

6. Constancia de Juicio de Expertos:

La que suscribe, Magnita del Milagro Centurión Gil,
identificada con DNI N. °16730571, certifico que realicé el juicio del experto al
instrumento diseñado por la tesista Samantha Vega Saavedra, en la investigación
denominada: Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños
del nivel inicial, José Leonardo Ortiz, 2024, con fines de obtener el título de
Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Lambayeque, mayo 2025



Magnita del Milagro Centurión Gil
DIRECTORA

Mg. Magnita del Milagro Centurión Gil
DNI 16730571
Celular: 934065872

GUÍA DE ANÁLISIS, JUICIO DE EXPERTOS INSTRUMENTO

1. Identificación del Experto:

Nombres y Apellidos: Cecilia Maribel Santamaria Villena

Centro Laboral: I.E P. J Villareal N°10208_Túcume.

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magíster.

Mención: Psicología Educativa

Institución donde lo obtuvo: Universidad César Vallejo

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estricta científicidad, la validez del instrumento propuesto.

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto:

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un enfoque teórico					x
2. Coherencia entre dimensiones e indicadores (visión general).					x
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión)					x
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión).					x

5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia).					X
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la edad de la muestra de estudio					X
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez del contenido (validez).					X
8. La redacción de los ítems permiten una fácil interpretación de lo que se quiere observar.					X
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden).					X
10. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión).					X
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad).					X
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general).					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general).					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general).					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización).					X
PUNTAJE PARCIAL					75
PUNTAJE TOTAL					75

Nota: Índice de validación de juicio de experto (ivje) = $[75/75] \times 100 = 100\%$

4. Escala de Validación

Inferior al básico	Básico	Intermedio	Sobresaliente	Muy sobresaliente
00–20%	21–40%	41–60%	61–80%	81–100%
El instrumento de investigación es inadecuado			El instrumento de investigación requiere mejoras para su aplicación.	El instrumento de investigación está en condiciones óptimas para su aplicación
Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error tiene la validez.				

5. Conclusión General de la validación y sugerencias:

De acuerdo con la escala establecida, y de acuerdo al puntaje obtenido el instrumento se ubica en el nivel sobresaliente (61–80%).

Esto indica que el instrumento de investigación se encuentra en condiciones óptimas para su aplicación, presentando una validez aceptable.

6. Constancia de Juicio de Expertos:

La que suscribe, Cecilia Maribel Santamaria Villena,
identificada con DNI N. °42402722, certifico que realicé el juicio del experto al
instrumento diseñado por la tesista: Samantha Vega Saavedra, en la
investigación denominada: Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad
fina en niños del nivel inicial, José Leonardo Ortiz, con fines de obtener el título
de Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Lambayeque, mayo 2025



Mg. Cecilia Santamaria Villena
I.E.I. 10208

Mg.
DNI : 42402722
Celular: 901302561

GUÍA DE ANÁLISIS, JUICIO DE EXPERTOS INSTRUMENTO

1. Identificación del Experto:

Nombres y Apellidos: LIDIA EUFEMIA ISIQUE GARCIA

Centro Laboral: IE N°430

Título Profesional: Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Grado: Magíster.

Mención: Psicología Educativa

Institución donde lo obtuvo: Universidad Cesar Vallejo

2. Instrucciones:

Estimado(a) especialista a continuación se muestra un conjunto de indicadores, el cual tiene que evaluar con criterio ético y estricta científicidad, la validez del instrumento propuesto.

Para evaluar dicho instrumento, marca con un aspa (X) una de las categorías contempladas en el cuadro:

1: Inferior al básico 2: Básico 3: Intermedio 4: Sobresaliente 5: Muy sobresaliente

3. Juicio de experto:

INDICADORES	CATEGORÍA				
	1	2	3	4	5
1. Las dimensiones de la variable responden a un enfoque teórico				X	
2. Coherencia entre dimensiones e indicadores (visión general).				X	
3. El número de indicadores, evalúan las dimensiones y por consiguiente la variable seleccionada (visión)				X	
4. Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades (claridad y precisión).				X	

5. Los ítems guardan relación con los indicadores de las variables (coherencia).				X	
6. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la edad de la muestra de estudio				X	
7. Los ítems han sido redactados teniendo en cuenta la validez del contenido (validez).				X	
8. La redacción de los ítems permiten una fácil interpretación de lo que se quiere observar.				X	
9. Los ítems han sido redactados de lo general a lo particular (orden).				X	
10. Los ítems del instrumento son coherentes en términos de cantidad (extensión).				X	
11. Los ítems no constituyen riesgo para el encuestado (inocuidad).				X	
12. Calidad en la redacción de los ítems (visión general).					X
13. Grado de objetividad del instrumento (visión general).					X
14. Grado de relevancia del instrumento (visión general).					X
15. Estructura técnica básica del instrumento (organización).					X
PUNTAJE PARCIAL				44	20
PUNTAJE TOTAL	64				

Nota: Índice de validación de juicio de experto (ivje) = $[64 / 75] \times 100 = 85.33\%$

4. Escala de Validación

Inferior al básico	Básico	Intermedio	Sobresaliente	Muy sobresaliente
00–20%	21–40%	41–60%	61–80%	81–100%
El instrumento de investigación es inadecuado			El instrumento de investigación requiere mejoras para su aplicación.	El instrumento de investigación está en condiciones óptimas para su aplicación
Interpretación: Cuando más se acerca el coeficiente a cero (0), mayor error tiene la validez.				

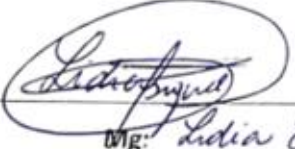
5. Conclusión General de la validación y sugerencias:

Tras la validación del instrumento presenta una validez Muy sobresaliente con 85%, de concordancia significativa en los criterios para su variable.

6. Constancia de Juicio de Expertos:

La que suscribe, Lidia Eufemia Isique Garcia,
identificada con DNI N. °46078530, certifico que realicé el juicio del experto al
instrumento diseñado por la tesista Samantha vega Saavedra, en la investigación
denominada: Actividades Lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de
4 años del nivel inicial, José Leonardo Ortiz., con fines de obtener el título de
Licenciada en Educación especialidad Inicial.

Lambayeque, mayo 2025


Dg: Lidia Eufemia Isique Garcia
DNI: 46078530
CELULAR: 939246691

Anexo 3: Evidencias fotográficas

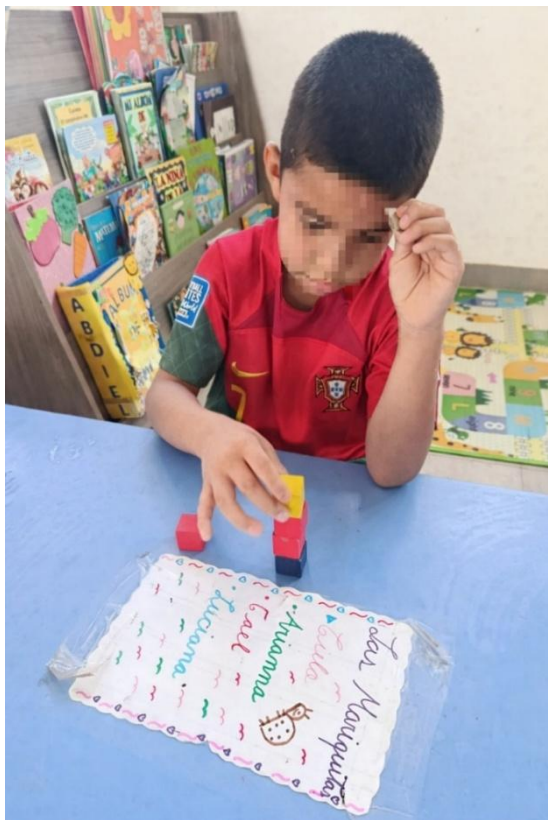
Fotografías tomadas aplicando el instrumento de evaluación.











+