

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN INICIAL



**JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL “INGA ALLAUCA”, TAPUC, 2024**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Ciencia de la educación

SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Desarrollo infantil temprano

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL DE EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN
EDUCACIÓN INICIAL**

TESISTAS:

ALVARADO SILVESTRE, Linda Luz Judith

PAREDES DAVILA, Santaflora Maria

ASESORA:

Mg. CARDENAS CRISOSTOMO, Olinda

HUÁNUCO - PERÚ

2024

DEDICATORIA

A mí creador por iluminar mi sendero y brindarme las fuerzas y sabiduría necesaria para concluir esta etapa de mi vida, le ofrezco mi más sincero agradecimiento

A mis padres quienes me dieron el ser y la vida.

Linda Luz Judith

Esta tesis está dedicada a Dios, porque gracias a él he logrado terminar mi carrera, a mis padres, porque siempre estuvieron a mi lado dándome su apoyo y consejos para hacerme mejor persona, a mi hijo, por sus palabras y su compañía, a mis abuelos Cornelio y Luisa, aunque no están físicamente con nosotros, desde el cielo siempre me cuidan y me guían para que todo salga bien, y por darme el tiempo necesario para.

Santaflora María

AGRADECIMIENTO

Especial gratificación a:

- ✓ La Universidad Nacional Hermilio Valdizán, distinguida y líder en la región Huánuco y del País, por haberme brindado refugio en sus aulas durante aproximadamente dos años aproximadamente y por haber permitido el progreso continuo de nuestra formación profesional.
- ✓ A los catedráticos de la Segunda Especialidad Profesional pertenecientes a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, quienes mediante sus sabias experiencias hizo que su conocimiento explícito fuera productivo para cada uno de nosotros.
- ✓ A mis colegas de la Segunda Especialidad Profesional con mención en Educación inicial por su colaboración y soporte emocional, a la Mg. Olinda, CÁRDENAS CRISÓSTOMO por su discernimiento y sabiduría.
- ✓ A la directora de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca” ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco, por permitirnos ejecutar el presente trabajo de indagación y su autorización respectiva.

RESUMEN

La meta y el objetivo principales del trabajo de investigación bajo los fundamentos del método científico la investigación tiene su génesis en la formulación del problema en seguida la inclusión del objetivo general que se presentó con el siguiente enunciado: Demostrar el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024. El enfoque fue cuantitativo y el método analítico, lo que nos ayudó a comprender las teorías examinadas en el estudio, por lo que se circunscribe al tipo de investigación aplicada. Una de las responsabilidades del estudio presentado es identificar las causas de la dificultad; el nivel es explicativo. A ello se suma el diseño pre experimental. Los resultados del trabajo de campo fueron los siguientes: El valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y admitimos la hipótesis alterna. En consecuencia, podemos atestiguar que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca” ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco. Finalmente, a la culminación de la ejecución de la post prueba fue suficiente, señalando con un porcentaje de 72,7 por ciento.

Palabras claves: Psicomotricidad, gruesa, nivel, programa, ritmo, música.

ABSTRACT

The main goal and objective of the research work under the foundations of the scientific method has its genesis in the formulation of the problem then the inclusion of the general objective that was presented with the following statement: To demonstrate the index of influence of recreational games on the development of fine motor skills in the children of the Initial Educational Institution “Inga Allauca”, Tápuc, 2024. The approach was quantitative and the method analytical, which helped us to understand the theories examined in the study, so it is limited to the type of applied research. One of the responsibilities of the study presented is to identify the causes of the difficulty; The level is explanatory. Added to this is the pre-experimental design. The results of the fieldwork were as follows: The value of Sig. (bilateral) is 0.000 is less than 0.05 (5%), so we rejected the null hypothesis and accepted the alternative hypothesis. Consequently, we can attest that the execution of the strategy recreational games significantly influence the development of fine motor skills in the children of the Initial Educational Institution “Inga Allauca” located in the district of Tápuc, province of Daniel Carrión, Pasco region. Finally, the completion of the post-test execution was sufficient, indicating a percentage of 72.7 percent.

Keywords: Psychomotor skills, gross, level, program, rhythm, music.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1. Fundamentación o situación del problema de investigación.....	15
1.2. Formulación del problema de investigación	18
1.2.1. <i>Problema general</i>	18
1.2.2. <i>Problemas específicos</i>	18
1.3. Formulación de objetivos	19
1.3.1. <i>Objetivo general</i>	19
1.3.2. <i>Objetivos específicos</i>	19
1.4. Justificación e importancia de la investigación.....	19
1.5. Viabilidad de la investigación	20
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	21
2.1. Antecedentes de investigación.....	21
2.1.1. <i>A nivel internacional</i>	21
2.1.2. <i>A nivel nacional</i>	22
2.1.3. <i>A nivel local</i>	24
2.2. Bases teóricas	25
2.2.1. <i>Juegos recreativos</i>	25

2.2.2. <i>Teoría de los juegos recreativos</i>	26
2.2.3. <i>Tipos de juegos recreativos</i>	26
2.2.4. <i>Características de los juegos recreativos</i>	27
2.2.5. <i>Importancia de los juegos recreativos</i>	28
2.2.6. <i>Dimensiones de los juegos recreativos</i>	29
2.2.7. <i>Motricidad Fina</i>	30
2.2.8. <i>Psicomotricidad</i>	37
2.2.9. <i>Aspectos de la Psicomotricidad</i>	37
2.2.10. <i>Clasificación de la motricidad</i>	38
2.2.11. <i>Dimensiones de la motricidad fina</i>	40
2.3. Bases conceptuales o definición de términos básicos	42
CAPÍTULO III. SISTEMA DE HIPÓTESIS	45
3.1. Formulación de hipótesis.....	45
3.1.1. <i>Hipótesis general</i>	45
3.1.2. <i>Hipótesis específicas</i>	45
3.2. Variables y operacionalización de variables	45
3.2.1. <i>Variable independiente</i>	45
3.2.2. <i>Variable dependiente</i>	45
3.3. Definición teórica de variables.....	49
CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA	50
4.1. <i>Ámbito o lugar de ejecución</i>	50
4.2. Tipo y nivel de investigación	50
4.2.1. <i>Tipo de investigación</i>	50
4.2.2. <i>Nivel de investigación</i>	50
4.3. Población y muestra	51
4.3.1. <i>Descripción de la población</i>	52
4.3.2. <i>Muestra y método de muestreo</i>	52

4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión.....	52
4.4. Diseño de la investigación.....	53
4.5. Método, técnica e instrumento	53
4.5.1. Método	53
4.5.2. Técnicas	53
4.5.3. Instrumentos.....	54
4.6. Técnica de procesamiento y análisis de datos	58
4.6.1. Datos a registrar.....	58
4.6.2. Procedimiento	58
4.6.3. Plan de tabulación y análisis de datos estadísticos.....	59
4.7. Aspectos éticos.....	59
CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	61
5.1. Análisis descriptivo	61
5.1.1. Evaluación e interpretación de la pre test.....	61
5.1.2. Análisis e interpretación del post test.....	64
5.1.3. Análisis e interpretación de los estadígrafos.....	68
5.2. Análisis inferencial y/o contrastación hipótesis	69
5.2.1. Prueba de normalidad	69
5.2.2. Prueba de hipótesis	71
5.2.3. Formulación de hipótesis	71
5.3. Discusión de resultados.....	74
CONCLUSIONES	77
RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
ANEXOS	85
ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	86
ANEXO 02: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	89

ANEXO 03: VALIDACIÓN DEL LOS INSTRUMENTOS POR JUECES	111
ANEXO 04: CONSENTIMIENTO INFORMADO.....	116
ANEXO 05: OTROS (PANEL FOTOGRÁFICO).....	118
ANEXO 06: NOTA BIOGRÁFICA.....	123
ANEXO 07: ACTA DE SUSTENTACIÓN.....	126
ANEXO 08: CONSTANCIA DE SIMILITUD Y EL REPORTE	128
ANEXO 09: AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN.....	133

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Operacionalización de la variable independiente juegos recreativos.</i>	46
Tabla 2: <i>Operacionalización de la variable dependiente motricidad fina.</i>	48
Tabla 3: <i>Población de la indagación.</i>	51
Tabla 4: <i>Muestra de la indagación.</i>	51
Tabla 5: <i>Criterios para validar instrumentos formato de Reglamento de Grados y Títulos - UNHEVAL</i>	56
Tabla 6: <i>Expertos que validaron el instrumento.</i>	57
Tabla 7: <i>Criterio de confiabilidad de valores de Alfa de Cronbach.</i>	57
Tabla 8: <i>Alfa de Cronbach para la prueba de entrada.</i>	57
Tabla 9: <i>Alfa de Cronbach para la prueba de salida.</i>	57
Tabla 10: <i>Efectos de la pre prueba motricidad fina.</i>	61
Tabla 11: <i>Efectos de la pre prueba dimensión dibujar.</i>	62
Tabla 12: <i>Efectos de la pre prueba dimensión pintar.</i>	62
Tabla 13: <i>Efectos de la pre prueba dimensión escribir.</i>	63
Tabla 14: <i>Efectos del post prueba motricidad fina.</i>	64
Tabla 15: <i>Efectos del post prueba dimensión dibujar.</i>	65
Tabla 16: <i>Efectos del post prueba dimensión pintar.</i>	66
Tabla 17: <i>Efectos del post prueba dimensión escribir.</i>	67
Tabla 18: <i>Estadígrafos de la Pre Prueba y Post Prueba de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”</i>	68
Tabla 19: <i>Valor de significación para Pre Prueba</i>	69
Tabla 20: <i>Valor de significación para Post Prueba</i>	70
Tabla 21: <i>Análisis de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.</i>	71
Tabla 22: <i>Análisis de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.</i>	72

Tabla 23: <i>Análisis de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.</i>	73
Tabla 24: <i>Análisis de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.</i>	73

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Efectos de la pre prueba motricidad fina.</i>	61
Figura 2: <i>Efectos de la pre prueba dimensión dibujar.</i>	62
Figura 3: <i>Efectos de la pre prueba dimensión pintar.</i>	63
Figura 4: <i>Efectos de la pre prueba dimensión escribir.</i>	63
Figura 5: <i>Efectos del post prueba motricidad fina.</i>	64
Figura 6: <i>Efectos del post prueba dimensión dibujar.</i>	65
Figura 7: <i>Efectos del post prueba dimensión pintar.</i>	66
Figura 8: <i>Resultados post prueba dimensión escribir.</i>	67
Figura 9: <i>Histograma para valor de significancia Pre Prueba</i>	69
Figura 10: <i>Histograma para valor de significancia Post Prueba</i>	70

INTRODUCCIÓN

La indagación realizada posee una primicia primordial y exhibe un contenido revelador que, al gestionar con cohesión y coherencia al empleo de los juegos recreativos para el adelantamiento de la motricidad fina, tiene una marca significativa en el perfeccionamiento de la motricidad fina, en las niñas(os) del II ciclo de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca, ubicado geográficamente en el distrito Tápuc provincia Daniel Carrión región Pasco, han experimentado una importante mejoría. De esta forma, debemos sellar que la ejecución de la estrategia juegos recreativos sembraron oportunos aprendizajes dinámicos e interactivos en los niños y niñas de componente de estudio, beneficio que se alcanza ensanchar a discentes de otros niveles educativos.

Se hallaron diversos motivos para realizar la indagación mostrada, una de las cuales estuvo en la ejecución de los juegos recreativos para el perfeccionar de la motricidad fina. El estudio igualmente fue originado por la búsqueda de discernimiento y perfeccionamiento en el manejo apropiado de los juegos recreativos para conseguir las siguientes dimensiones: dibujo, pintura y escritura en el proceso de enseñanza y adquisición de conocimientos.

Ambas variables ordenaron el proceso de investigación: juegos recreativos y motricidad fina.

Según Pérez (2015) define que el juego recreativo posee un gran impacto en el progreso de las niñas(os). La recreación favorece al incremento y el desarrollo de los niños, permitiéndoles desarrollar diversas destrezas de coordinación y avance. (28)

Según CEU (2019) los juegos recreativos son acciones lúdicas que se realizan con fines de diversión y esparcimiento, promoviendo el bienestar físico, emocional y social de las personas. Estos juegos están diseñados para fomentar el trabajo en equipo, la interacción social y el progreso de destrezas motoras y cognitivas, todo en un entorno no competitivo, donde el principal objetivo es disfrutar y relajarse.

Respecto a la segunda variable, motricidad fina, en el trabajo de indagación según los autores Ponce y Burbano (2001) mantenga esas destrezas motoras finas que incluyen todas las acciones que demandan exactitud y relación de los músculos cortos de los dedos y la mano.

Asimismo, según Zapata (1995) asegura que las habilidades motoras finas se basan en la coordinación sensorial, que incluye movimientos extensos que alcanzan provenir de varios segmentos del organismo, como pie, pierna, mano y brazo, que son inspeccionados por la combinación visual.

La metodología utilizada en esta indagación encabezó con la base del problema de investigación, abordando en detalle los aspectos fundamentales relacionados con la estrategia de juegos recreativos para optimizar las destrezas finas motoras en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicada geográficamente en el distrito de Tápuc región de Pasco. A este punto, problemas y metas se manifestaron, incluyendo la formulación de general y en particular la hipótesis específico.

El marco teórico incluyó el contexto apropiado como estudios previos cercanos o similares al existente. Las teorías relacionadas con variables, dimensiones e indicadores estimadas se consideraron en las bases teóricas, y luego se delimitó el significado de las cláusulas clave.

Usamos el marco metodológico para trabajar tanto en la población como en el muestreo; el método de muestreo no probabilístico se utilizó para definir el muestreo. Asimismo, decretamos el nivel, tipo y diseño del cuestionario, así como los métodos y herramientas precisos para seleccionar los datos en el campo de estudio.

Finalmente, examinamos los hallazgos, comprobamos la hipótesis, examinamos y reñimos sus respectivos puntos de perspectiva, incluidos los resultados y propuestas del estudio actual.

La población quedó accedida por los 36 niños(as) matriculados en el tres, cuatro y cinco años de educación inicial respectivamente de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado geográficamente en el distrito de Tápuc región Pasco y la muestra por 22 niños y niñas del II ciclo tanto mujeres y varones, para indagar se manipuló el método de muestreo no probabilístico.

La técnica manejada fue la observación en la presente investigación y el instrumento considerado la guía de observación, que fueron aprobado por expertos con vasta experiencia profesional en indagación pedagógica, se manipulo estas técnicas e instrumentos para coleccionar, registrar y examinar los datos.

CAPÍTULO I. ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación o situación del problema de investigación

A nivel mundial, los desafíos relacionados con el desarrollo de la motricidad fina están estrechamente vinculados a factores socioeconómicos, acceso limitado a educación inicial de calidad y desigualdades en el entorno familiar. Según la UNESCO (2021), una de cada tres niñas y niños en edad preescolar no tiene acceso a programas educativos que fomenten habilidades motrices. Además, estudios en países en desarrollo señalan que la desnutrición y las condiciones de pobreza extrema afectan negativamente la maduración neuromotora, limitando el desarrollo de habilidades como el agarre y la coordinación mano-ojo (Grantham, 2007)

La motricidad fina, definida como la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados con los músculos pequeños de manos y dedos, es esencial para el desarrollo integral de las personas, particularmente en la infancia. Esta habilidad no solo afecta el desempeño académico, como la escritura y el uso de herramientas, sino que también impacta la autonomía en actividades cotidianas como vestirse, alimentarse y realizar tareas manuales (Berninger et al., 2010)

Actualmente, la niña es el foco de su propio aprendizaje, al igual que el de otras personas, el proceso cognitivo más allá del nivel básico supera el límite y la importancia, en este ámbito es un proceso para alcanzar relaciones e interacciones personales satisfactorias y reveladoras. pueden desarrollar habilidades cognitivas, intelectuales y motoras. Este tipo de enseñanza representa parte de la instrucción general, el arte es muy importante de nosotros vidas, especialmente en la instrucción de los niños infantes. Igualmente fomenta aprendizaje en varios campos, lectura y matemáticas, la pintura, dibujo y empleo. Estas acciones son esenciales para la educación de los niños porque fomentan su autoestima, creatividad, emociones y regla. Además, puede cooperar escenarios de aprendizaje relacionadas con las habilidades finas motoras que los niños desarrollarán y les permitirán adquirir un alto nivel de habilidad usando sus manos y su cuerpo.

La creatividad artística se basa en la expresión en las diversas manifestaciones de la lengua de los niños. La expresión psicomotora está relacionada con la capacidad de dibujar, llevar a cabo investigaciones y producir artes plásticas, ya sea musical, teatral o de baile. Pero mientras son niños, sus efectos con las maneras de lengua y arte poseen otros objetivos y significados diferentes, son fragmentos de un proceso lúdico y emergen como algo ineludible. Así, cuando las niñas(os) tienen la oportunidad de averiguar de manera agradable con elementos que constituyen parte de la variedad de palabras artísticas y acciones y pueden enunciar sus emociones, experiencias e ideas mediante sus creaciones, pueden lograr su expresividad en varios campos artísticos.

Según el Ministerio de Educación del Perú, en áreas rurales, el 45% de las instituciones educativas carecen de recursos adecuados para fomentar actividades que estimulen habilidades motoras finas. Además, la limitada capacitación de docentes en técnicas pedagógicas para el desarrollo psicomotor agrava esta situación. (MINEDU, 2022).

El desarrollo adecuado de la motricidad fina es clave para la adquisición de habilidades académicas, como la escritura, y para lograr independencia en actividades cotidianas como alimentarse y vestirse (Pinto et al., 2020). Sin embargo, diversos factores limitan el adecuado desarrollo de estas habilidades en la población infantil peruana.

Considerando lo anterior, es importante destacar que a través de las diversas lenguas artísticas ayudamos a los niños a desarrollar múltiples inteligencias y les permitimos explorar y reflejar la manera de proceder.

La indagación actual se asentó en el problema integral que se nos muestra porque la interacción directa con los objetos se ha dejado de lado, en este tema la maniobra de cosas por parte de las niñas(os), que ha sido reemplazada por los computadores y otros distractores tecnológicos, lo que resulta en un crecimiento limitado de las capacidades de crecimiento de los niños, especialmente en su juventud.

El desarrollo de la motricidad fina en la región de Huánuco enfrenta importantes desafíos, estrechamente vinculados a factores sociales, económicos y culturales que limitan las oportunidades de desarrollo integral en la infancia. La motricidad fina, esencial para habilidades como la escritura, el dibujo y el uso de herramientas, es fundamental para la transición hacia la educación formal y el logro de la autonomía en las actividades diarias (INEI, 2021).

La expresión plástica forma parte del lenguaje explícito y expansivo, utiliza una expresión que la capacidad de decir mediante la interacción inmediato con los materiales directos que manipulamos y las diversas técnicas que apoyan el proceso creativo y el manejo de la motricidad fina. Actualmente, las pantallas están reemplazando la educación, las niñas y los niños transitan horas frente a una pantalla, ya sea una televisión o un ordenador, fomentando estilos de vida sedentarios y eliminando actividades que ayudan a progresar su creatividad en lugar de mejorarlas. Estas acciones son esenciales para el proceso formativo y creativo, que evoluciona a medida que el niño crece y depende de sus experiencias adquiridas.

Debido a que las habilidades motoras y las técnicas son parte de una serie de factores que contribuyen al desarrollo del aspecto fino psicomotor de los niños y su coordinación de ojos y manos, el progreso de la plasticidad expresiva y las destrezas finas de los niños es crucial. Examinando las técnicas de expresión gráfica y plástica y el adelanto de las habilidades finas de la mano, se demostró claramente que los maestros carecen de una sólida habilidad en las actividades finas de la mano relacionadas con las técnicas gráficas y plásticas, así como en la promoción de la combinación de manos y ojos en las niñas(os) de cuatro años, lo que finalmente conduce a niños con mala escritura.

Durante nuestras prácticas previas profesionales en las instituciones educativas de educación temprana, hemos comprobado derechamente que esta dificultad está presente en casi todos los niños de todas las edades. Los maestros no destacan las técnicas gráficas y plásticas para el perfeccionamiento de las destrezas finas de motor o la utilización adecuada de los cuadernos y fichas de estudio.

Observando este conflicto, logramos concluir que las acciones diarias que se realizan con las niñas y los niños no están bien planificadas para trabajar con las destrezas finas motoras de las niñas y los niños, lo que resulta en que el niño desarrolle deficiencias finas motoras.

La presente indagación se pretende identificar la jerarquía al manejo de los juegos recreativos para perfeccionar la motricidad fina en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado geográficamente en el distrito de Tápuc región Pasco. Observando las dificultades de las niñas y niños en el uso de la motricidad fina durante nuestro trabajo pedagógico como docente del nivel inicial, pensamos que la

dificultad para el mejora de la motricidad fina no es un problema que tenga que ver con la inteligencia de las niñas y los niños, sino más bien con la oportunidad que necesitan para mostrar sus destrezas y su verdadero potencial y ello implica cambios en la metodología de trabajo o implementación de nuevas estrategias en la labor de enseñanza que se realiza día a día.

Los juegos recreativos propicia un papel transcendental a la vez de motivar el proceso de instrucción y aprendizaje, por lo que perfecciona en edades tempranas la motricidad fina a partir de las actividades que realiza las niñas y los niños de manera asertiva, eficiente y de calidad, por ellos se planeó el siguiente problema de investigación ¿Cuál es el índice de influencia de los juegos recreativos en el perfeccionamiento la motricidad fina en las niñas y los niños de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca, Tápuc, 2024?, que se trabajó durante la presente indagación.

1.2. Formulación del problema de investigación

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024?

1.2.2. Problemas específicos

- a. ¿Qué efecto tendrá los juegos recreativos en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024?
- b. ¿Cuál es el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024?
- c. ¿Qué efecto tendrá los juegos recreativos en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Demostrar el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

- a. Determinar el efecto de los juegos recreativos en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.
- b. Comprobar el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tapuc, 2024.
- c. Demostrar el efecto de los juegos recreativos en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tapuc, 2024.

1.4. Justificación e importancia de la investigación

A. Justificación

La indagación presentada aquí se basa en los siguientes parámetros:

- ✓ Será posible enmendar la dificultad del perfeccionamiento de la motricidad fina: En dibujar, pintar y escribir en las niñas(os) de cuatro y cinco años, mediante la ejecución de los juegos recreativos.
- ✓ Precisar, conocer y poseer pesquisa práctica sobre el perfeccionamiento y origen de la motricidad fina en las niñas(os) de inicial respectivamente.
- ✓ Sensibilización y reunión con las autoridades institucionales, concretamente con administradores del sector educación en la jurisdicción de la provincia Daniel Carrión región Pasco para la ejecución de los juegos recreativos para desarrollar la motricidad fina.

- ✓ Asimismo, la tesis se evidencia porque existe una correlación directa y reveladora con las dificultades en la actualidad en las niñas(os) de inicial con problemas en motricidad fina.
- ✓ También, porque debemos meditar que la motricidad fina admite a las niñas(os) del nivel inicial alcancen mejorar su potencial en el manejo de la motricidad fina.

B. Importancia

La indagación que se muestra es trascendental por:

- a. Enmienda una dificultad sobre la motricidad fina mediante la ejecución de los juegos recreativos.
- b. Estimula a la prosperidad de las estrategias dinámicas para perfeccionar la motricidad fina.
- c. Mediante la ejecución de los juegos recreativos se propone alcanzar el avance de la motricidad fina: En dibujar, pintar y escribir en los niños(as) del II ciclo de inicial de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca.
- d. La indagación actual contribuye significativamente a la detección y perfeccionamiento de las habilidades motoras finas, la retratación académica y la proposición de soluciones a la dificultad.

1.5. Viabilidad de la investigación

La indagación existente se considera factible porque tenemos los medios y recursos precisos para llevar a cabo la presente tesis, nos permite acceder y desplegar la indagación en un término establecido. No obstante, la indagación cuenta con los medios y el firme encargo de un mentor que es el asesor con amplia experiencia en investigación educativa.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de investigación

La base del presente estudio está compuesta por trabajos similares con el tema de indagación.

2.1.1. A nivel internacional

Álvarez K. (2021) en la tesis titulada: Calidad del juego de combinación en la mejora de la motricidad fina en los niños de cinco y seis años en los alumnos de 1° grado de Educación Básica de la Unidad Educativa Liceo Nuevo Mundo, Riobamba, Ecuador, 2021. Tiene como objetivo comprender la jerarquía de trabajar con el juego de combinación durante el proceso. Para su progreso se llevó a cabo una indagación cuantitativa que me admitió igualar las causas que afectaban, cómo las niñas(os) intervenían y por qué el niño(a). La indagación se realizó a través de fuentes bibliográficas porque se obtuvieron datos de varios sitios, periódicos, artículos y libros relacionados con el tema de nuestra indagación. La muestra con la que trabajamos fue de doce educandos del 1° grado de primaria. La forma de observación se utilizó como herramienta para recopilar datos de indagación, por lo que todas las niñas(os) fueron evaluados. Se observó en la interpretación posterior de los efectos que hay niñas(os) en un nivel en el que carecen de mayor coherencia en el área fina de los motores finas. Por lo tanto, es crucial que los niños realicen una actividad a través del juego porque esto les ayuda con la precisión, mediante las técnicas y métodos lúdicos e inventivos que permitan el progreso de sus habilidades, animando sus procesos de maduración socioafectiva, motriz y cognitiva del niño(a), contribuyendo a su mejora, y ultimando que el juego coordinativo es una herramienta que les admite desarrollar, sus efectos me accedieron demostrar y observar las pertinentes recomendaciones y terminaciones.

Escobar, Zambrano, Erazo y Cardona (2021) en su artículo titulada: Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de 3° grado. (Artículo, Universidad del Quindío, Colombia). El propósito fue comprobar el impacto de los juegos recreativos en la adquisición de matemáticas por parte de los alumnos de 3° grado. El método: investigación utilizando una metodología cuantitativa, diseño cuasi experimental y corte longitudinal. Una agrupación experimental y una

agrupación control se establecieron. El grupo de investigación recibió una interposición basada en juegos para la enseñanza de matemáticas. Conforme a las habilidades básicas establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, el examen saber fue utilizado como herramienta para valorar el aprendizaje matemático de los educandos. El resultado estuvo demostrado que el grupo de control mostró cambios significativos después del examen. Conclusiones: el uso de juegos recreativos beneficia el proceso pedagógico en aspectos como la perspicacia de conocimientos.

Vergara M. y Molina A. (2022) en su artículo titulada: Ejecución de los rincones lúdicos para la mejora de la motricidad fina de los alumnos de dos y tres años del centro de mejora infantil luz y progreso. (Revista, Universidad Técnica de Manabí, Ecuador). Son técnicas y estrategias didácticas utilizadas en el progreso psicomotor de las niñas(os) para instituir un espacio cooperativo e interactivo, donde el niño(a) preescolar construye su propio conocimiento y obtiene capacidades y destrezas mediante el juego, y perfecciona su creatividad. Se trata de un estudio cuantitativo y descriptivo. En este caso, se manejó una encuesta para establecer el nivel de habilidades motoras de las niñas(os). Inicialmente se aplicó a los educandos de dos y tres años, con el objetivo. Para desarrollar habilidades finas motoras en los educandos del Centro de Desarrollo Infantil, se deben implementar rincones lúdicos. La población estaba conformada por 20 educandos de 2 a 3 años. El nivel de habilidades motoras en toda la muestra se determinó antes de la creación del programa. Los porcentajes de los resultados obtenidos se determinaron continuamente, lo que resultó en un 95% de la muestra en relación con la falta de o bajo nivel de habilidades motoras, esto en la valoración inicial. Los efectos conclusivos demostraron que el programa de actividades recreativas mejoró las habilidades motoras en un 80 %. Para efectuar con el propósito establecido en la tesis, se implementó un programa de otras acciones recreativas que permitió perfeccionar el desarrollo motor de los estudiantes.

2.1.2. A nivel nacional

Castillo (2022) en la tesis titulado: Los juegos recreativos y la autoestima en alumnos de inicial en una Institución Educativa de Cusco, 2022. (Tesis para el grado de maestría, UCV). El propósito de la indagación era establecer la correspondencia que concurre entre los estudiantes de inicial. El tipo de indagación fue fundamental,

metodología cuantitativa, diseño no experimental, correlación cruzada, descripción y la muestra fue simbolizada por 90 niñas y niños de educación inicial. La técnica de lista se empleó y se utilizaron dos herramientas para valorar las ambas variables de investigación. Los efectos evidenciaron que la variable independiente: juegos recreativos tenía un nivel medio de 46.67%, un nivel bajo de 27.22% y un nivel alto de 26.11%. La segunda variable es la autoestima, que posee un nivel medio de 47.78%, un nivel alto de 26.89% y un nivel bajo del 25.33%. Se halló que concurre una semejanza positiva baja entre los juegos recreativos y la autoestima en los niños(as) de educación inicial, con un $Rho = 0,246$ y un $p = 0,019 < 0,05$, con un coeficiente concluyente de 24,60% (nivel bajo).

Quevedo (2023) en la tesis titulado: Juegos recreativos y destrezas sociales en los alumnos de la Institución Educativa Inicial de Buena Vista - Jaén. (Tesis para optar el grado de maestría, UCV). El objetivo de la indagación era establecer la correlación entre los juegos recreativos y las destrezas sociales en los alumnos de inicial. Al mismo tiempo, se resolvió la pregunta planteada: ¿Cuál es la correlación entre las variables estudiadas?, el método empleado se ajustó a una indagación básica, cuantitativa y no correlativa; catorce estudiantes de educación temprana fueron tomados como muestreo, y se utilizó la técnica de observación junto con dos muestreos, uno para la variable de juegos recreativos y el otro para valorar las destrezas sociales. Los dos instrumentos fueron validados y verificados. Para probar la hipótesis, se utilizó la técnica estadística inferencial y descriptiva, para procesar las informaciones recopiladas de los estudiantes. Finalmente, debido a que el valor de Spearman Rho adoptó 0,809, se encontró una fuerte reciprocidad positiva entre los juegos recreativos y las destrezas sociales. Por lo tanto, se concluye aceptando hola; por lo tanto, la mayor ejecución de juegos recreativos aumenta el nivel de perfeccionamiento de destrezas sociales en los alumnos.

Illanes (2022) en la indagación titulado: Técnicas grafo plásticas y la motricidad fina en los niños(as) de la Institución Educativa Inicial 761 Juliaca, 2022. (Tesis de grado, ULADECH). La investigación actual germina de las insuficiencias en el manejo de las técnicas de plastilina y su relación cada vez más estrecha con las habilidades motoras finas. Por lo tanto, el propósito general de la indagación fue comprobar la correlación entre las técnicas de plastilina y las destrezas motoras finas. La metodología de la presente tesis fue cuantitativa, descriptiva y correlacional en

alcance, con un diseño de indagación no experimental. Trabajamos con una muestra de veintiséis niñas(os) de cinco años de inicial. El test estadístico conocido como Rho de Spearman se utilizó para evaluar la suposición de la indagación. Con relación al manejo de técnicas grafo plásticas, los efectos mostraron que la totalidad de las niñas(os), 62 por ciento de la muestra, se encontraban en el nivel de proceso y en proporción a la variable motricidad fina, diecisiete niños(as) se encontraban en el nivel de logro esperado, y la reciprocidad Rho de Spearman es de 928. Consecuentemente, existe certidumbre estadística suficiente para ultimar y afirmar que si existe una correspondencia positiva entre las técnicas grafo plásticas y motricidad fina.

2.1.3. A nivel local

Matos (2023) en la tesis titulada: Juegos recreativos y formación de valores sociales en dicentes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo, 2022. (Tesis de maestría, UNHEVAL). La indagación realizada está rigurosamente sujeta a las pautas de la metodología científica, por lo que se estableció un objetivo principal que se lee como sigue: Para explicar el impacto del juego recreativo en la formación de valores sociales en los alumnos. El estudio posee sus propios protocolos, en este tema se consideran las siguientes técnicas: la metodología de observación y la metodología de experimentación. La primera, que está cercana a la epistemología empírica, existió un componente clave en el proceso de indagación porque gracias a esta técnica pudimos conseguir datos que luego se sistematizaron y analizaron. La segunda, como método científico, fue crucial para los efectos porque admitió la prueba de la hipótesis. Con respecto a la organización de la indagación. De acuerdo con los indicios destacados anteriormente y con sentido lógico, se llegó a la conclusión siguiente: Análisis: 99.3% de los alumnos optimizaron elocuentemente la formación de valores sociales posteriormente de utilizar el juego recreativo, mientras que el 0.7% de los alumnos no optimaron elocuentemente la formación de valores sociales posteriormente de utilizar el juego recreativo.

Berna (2021) en la investigación titulada: La correlación entre la expresión plástica y la mejora de la motricidad fina en las niñas(os) de cuatro años. (Tesis, Universidad de Huánuco). El propósito general de esta indagación expresión plástica y progreso de destrezas finas motoras en niños(as) de cuatro años, fue determinar la

correlación entre la expresión plástica y las destrezas finas motoras en las niñas de cuatro años. La investigación utilizó una técnica cuantitativa con un diseño correlativo descriptivo. La herramienta manejada para calcular las variables de indagación uno y dos fue la observación. Trabajamos con una población de prueba de cincuenta estudiantes de cuatro años. El test de Crombach se utilizó para evaluar la hipótesis de investigación. En cuanto a las terminaciones sobre la variable de expresión plástica, es evidente que las niñas(os) están en un proceso de desarrollo. En cuanto a la variable de habilidades motoras finas, es evidente que los niños(as) se hallan principalmente en una condición lograda. El perfeccionamiento de los alumnos de la Institución Educativa San Ignacio de Loyola está influenciado directamente por las variables de estudio, la expresión artística y las habilidades de lenguaje corporal. Es demostrado que los niños(as) que dominan las técnicas de embolillado, modelado y teñido muestran una mayor habilidad en las destrezas motoras finas.

Villanera (2023) en su indagación titulado: Ejecución de técnicas gráfico plásticas para la mejora de la motricidad fina de las niñas(os) de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 001. (Tesis de maestría, Universidad de Huánuco). Es su propósito es determinar los efectos de las técnicas gráficas y plásticas en las destrezas motoras finas en niñas(os) de cuatro años de inicial. Trabajaremos con una muestra de veinticuatro alumnos, trece chicos y once chicas del salón de clases Lirios, utilizando la estrategia de aprendizaje en la Institución Educativa Inicial. El tipo de indagación es explicativo y el diseño experimental fue elegido, con sus variables preexperimentales de un solo grupo con antes y después de la prueba. Las técnicas de recopilación de datos se utilizarán con relación a la población de los estudiantes de la Institución Educativa Integrada N° 001 de inicial. Observaciones y tarjetas de prueba se consideraron entre los instrumentos a utilizar. Conjuntamente, se utilizó el método deductivo-inductivo. Gracias a la propuesta de técnicas gráficas y plásticas, se desarrollan y mejoran significativamente las destrezas finas motoras de las niñas(os) del nivel inicial.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos recreativos

El juego es una acción física e intelectual que brinda regocijo y esparcimiento a aquellos que la ejercen, brindando momentos de alegría. Es algo espontáneo y facultativo, no es imperativo, pero cada persona decide de forma libre ejercer. (Tineo, 2006, p. 29)

He destaca que el juego es una acción libre que no debería ser obligatoria, ya que es una penuria para el crecimiento del individuo en indivisos aspectos. Es una posibilidad de encontrar algunas anomalías, sociales y biológicas corregir. El juego es una elaboración de actividad al mismo tiempo. Esta acción altera el contexto exterior, generando un universo de fantasía. No posee un propósito inmediato, pero sí tiene uno intermedio. (Tineo, 2006, p. 32)

2.2.2. Teoría de los juegos recreativos

Los juegos son acciones que consienten en los individuos pasar tiempo de manera entretenida y entretenida. Especialmente, las niñas(os) intentan a jugar muy adelantado en la existencia para distraerse, encontrar afecto y establecer relaciones con otros. También, a través de la actividad, las niñas(os) logran su imaginación, su habilidad para establecer y sus destrezas para vivir de forma autónoma. Los juegos no poseen pautas concretas y surgen de manera espontánea sin un proceso de aprendizaje. Las niñas(os) emprenden a jugar juegos con criterios que detallan cómo comienza, crece y termina el juego a medida que crecen.

Según Pérez (2015) las actividades recreativas permiten que una persona disfrute y tenga un buen tiempo. Tales acciones no se llevan a cabo bajo ningún compromiso, sino que se realizan por el placer que producen. Tales ejercicios es una manera de diversión y acceden a los individuos disfrutar de un instante de relajación y alivio. (p. 28)

2.2.3. Tipos de juegos recreativos

Los juegos se clasifican en función de tres percepciones bien determinados: juegos indígenas, juegos tradicionales y juegos populares. Los jugadores tienen la opción de elegir entre estos tres tipos de juegos, dependiendo de cada gusto específico. Los juegos indígenas son específicos de una región específica y generalmente se divulgan de tiempo en tiempo. Los juegos cotidianos han sido

utilizados durante mucho tiempo y han sido transmitidos oralmente mediante los años. Finalmente, los juegos públicos son aquellos que se juegan por un gran número de individuos en un instante concluyente y se han transformado en una parte transcendental de la cultura.

- ✓ **Juegos tradicionales.** Los que se transmiten de época en época. Para su práctica, estos no solicitan instrumentos de gran tamaño, ya que se basan en elementos naturales o en el cuerpo mismo. Los estándares y prácticas han permanecido constantes durante muchos años, los padres son responsables de enseñar a sus hijas(os), quienes luego los intervendrán con los otros integrantes de la familia. Finalmente, los juegos tradicionales se transfieren desde los padres a los niños sin necesidad de recursos tecnológicos ni demás elementos. Esto se debe a que los mismos estándares y reglas se han mantenido durante mucho tiempo.
- ✓ **Juegos populares.** Los juegos populares son jugados por una gran cantidad de individuos. Estas acciones se han dilatado por toda una región, cambiando, según el tiempo y novedad, ya que no existe una regulación establecida. Muchas personas juegan a juegos populares.
- ✓ **Juegos autóctonos.** Caracterizado por el hecho de que varían según el lugar geográfico y la edad de los colaboradores. Obtienen cambiar con el paso del tiempo, depositando cualesquiera de sus elementos únicos, pero añadiendo otros en función de la época y de la idea de esparcimiento del momento. A través de esto, la pasión de las personas por los juegos se mantiene viva y se transmite de tiempo en tiempo.

2.2.4. Características de los juegos recreativos

El juego divertido se especifica por la práctica sincera y entretenida que posee algunas particularidades esenciales: apertura en su paráfrasis y modificaciones en las normas del juego:

- ✓ Completamente facultativo.
- ✓ Arreglo de actividades a los materiales disponibles.
- ✓ Participación recíproca.

- ✓ Aprovechar el tiempo libre.
- ✓ Simultáneamente y colectivamente.
- ✓ Cambios inquebrantables en las normas y tareas específicas del juego.
- ✓ Acomodo para satisfacer las penurias de los jugadores.

2.2.5. *Importancia de los juegos recreativos*

Es obvio que el juego recreativo posee un gran impacto en el progreso de las niñas(os). La recreación favorece al perfeccionamiento y ampliación de las niñas(os), permitiéndoles desarrollar diversas destrezas de coordinación y desarrollo. Las destrezas se diferencian en función de la marca que poseen en el niño(a). Consiguientemente, el juego recreativo juega un papel transcendental en el perfeccionamiento de las niñas(os).

Los juegos son esenciales para las niñas(os) pues que son acciones entretenida donde las niñas(os) se divierten y asimilan sin objetivos secundarios, al respecto menciona Gregorio (2008), cuando se ejecutan ejercicios sin tocar nada en cambio, lo que consiente que el proceso de aprendizaje ocurra en un entorno sin presiones, de forma natural y sencilla. Por lo tanto, los niños pueden disfrutar de la actividad sin preocuparse y se convierte en una práctica enriquecedora para ellos.

Cuando se aborda el tema del desarrollo infantil, es evidente que los niños(as) están en constante desarrollo desde una perspectiva física y mental. Una de las acciones que promueve y contribuye a estas fases de incremento es el juego. Según Gregorio (2008) también enfatizó que el juego consigue interpretarse como una acción necesaria para el perfeccionamiento humano. Consecuentemente, el juego es un instrumento crucial para el perfeccionamiento de las niñas(os) porque fomenta el incremento y la mejora en todos los niveles educativos.

El desarrollo motor, que se fomenta a través de la actividad, es esencial cuando se habla de desarrollo biológico. Esto es extremadamente importante en el sistema neuromuscular y motor de la niña(o), ya que ayuda a la coherencia y el perfeccionamiento psicomotor. según Ramírez (2014) expresó esta idea al

decir que la recreación es un componente esencial para fomentar el sistema neuromuscular y motor, que es ineludible el aumento y progreso fuerte.

2.2.6. Dimensiones de los juegos recreativos

a. Afectivo - Emocional

Esta obra propone una intervención que emplea la actividad recreativa como herramienta, ya que es el medio de desarrollo de los niños. Los niños(as) obtienen sapiencias, manifiestan sus destrezas y establecen relaciones con otros y su medio a través de la actividad. Como resultado, pueden progresar su inteligencia emocional. Consecuentemente, el juego brinda una forma para que las niñas(os) desarrollen sus habilidades.

El juego es un instrumento crucial para ayudar a los individuos a reducir las señales de depresión y estrés, especialmente en las niñas(os). La acción entretenida mejora el estado de ánimo, alivia el ansiedad y estrés. El juego consiente que la niña se relaje, disfrute y tenga una buena experiencia, consintiendo que su mente se relaje.

b. Cultural

Desde siempre, las personas han intentado divertirse y pasar tiempo jugando juegos. Estas acciones han aumentado a lo extenso del tiempo, ajustándose a los inconstantes significados del ocio y el trabajo, como a las transcendentales acciones divertidas de cada miembro en cada sociedad. Los hábitos y prácticas de cada momento, lugar y avance tienen un gran impacto en esto.

En el ámbito educativo, se anima a las niñas(os) de tres años en acciones recreativas con el objetivo de perfeccionar el aprendizaje. Aunque entretenidas, estas acciones son esenciales para el perfeccionamiento de las destrezas cognitivas, enunciadas y socioemocionales. Esto facilita la expresión y visualización social de los niños. Esto facilitará la educación futura.

c. Social

Más allá de la individualización, su principal objetivo es la unificación social, el desarrollo de la habilidad para trabajar en un grupo y la emoción de la comunidad, así como el perfeccionamiento de una cualidad de respeto hacia los otros.

La capacidad de los niños(as) para interactuar y anunciar sus opiniones con sus compañeros se desarrolla a través de la actividad. Las niñas(os) encabezan a actuar como asistentes en un proceso de aprovechamiento, dirección e imitación de lo que se ve en el juego. La participación cooperativa y social permite al niño compartir, girar, hablar y mantenerse dentro del tema del juego.

d. Físico

Los juegos forman una agraciada manera de perfeccionar la salud física y la relación de las niñas(os). Desarrollan destrezas conexas con la prontitud, la respuesta de tiempo, fuerza, resistencia y equilibrio. Por agregar obstáculos al juego, los niños están preparados para afrontar desafíos y mejoran su destreza para destacar el peligro. Esto ayuda a las niñas(os) a desarrollar destrezas motoras perceptivas y físicas mientras mejora su salud física y coordinación.

2.2.7. Motricidad Fina

Según Robert (2006) principalmente se refiere a acciones manipulativas motoras (uso de dedos, ocasionalmente dedos) que suelen ser guiadas visualmente y requieren habilidad.

Las destrezas motoras finas se componen de todas las acciones que piden exactitud y coherencia en los músculos cortos de los dedos y manos, según Ponce y Burbano (2001).

Según Zapata (1995) sostiene que las destrezas motoras finas se basan en la coordinación sensorial y se componen de movimientos extensos que alcanzan provenir de varios fragmentos del cuerpo, como el pie y la pierna y el brazo,

que son inspeccionados por la relación ocular. Sustenta que la coordinación fina motora, que se basa en la coordinación visual, se compone de movimientos más precisos, como manejar una cosa con la mano o solo con unos dedos, usar una hebra creada por la mano y el antepié, rasguear con un lapicero, etc.

Incluye movimientos de mayor exactitud que son necesarios, fundamentalmente en trabajos en las que se manejan simultáneamente el ojo, la mano y las manos, como cortar, pintar, coser, hilos y escribir, entre otras. El dominio de las destrezas motoras finas, también conocido como habilidades motoras finas, se refiere a la habilidad de usar pequeños músculos con exactitud, lo que involucra un alto nivel de madurez neurológica y muscular. Un niño(a) de dos, cuatro y seis años puede realizar las actividades, pero hay diferencias en la aplicación, simbolización y representación, así como en los niveles de precisión, ajuste de postura, dominio de la tarea.

El desarrollo de las destrezas motoras incluye todas las acciones de las niñas(os) que buscan precisión y coordinación de manos y ojos, el desarrollo de la tonificación muscular. De otra parte, hallamos niñas(os) que están muy apegados a la tabla, manejan los colores con sus cuatro dedos y prensan el lápiz de colores muy fuerte cuando trabajan, todo esto y más es resultado de la falta de estimulación motora adecuada.

Las habilidades motoras finas son movimientos ejecutados por una o más porciones del organismo que no poseen una gran variedad, pero son exactos. Para completar la adquisición de cada uno de sus aspectos, se pretende un valioso nivel de conocimiento y un extenso aprendizaje.

Las destrezas motoras de las niñas(os) comienzan en un nivel simple a complejo, gradualmente, desde lo preciso hasta lo impreciso, porque a lo extenso de nuestras existencias, hay más complejos y bien definidos objetivos, someter las técnicas será parte de nuestro juego y esparcimiento.

El dominio de las habilidades motoras se compone de tres elementos fundamentales son:

- a. **Coordinación óculo manual:** Según los autores Camelas y Perpinya (2003), se indica que es la combinación entre la orientación espacial y los movimientos. Esto es esencial puesto que sus movimientos ordenados los llevan a leer, escribir y aprender matemáticas sin problemas. Además, permite la utilización de materiales que apoyan a mejorar las diligencias manejables.

Mientras la niña(o) disfruta con lo que hace y aprenda de ello, todas las actividades serán satisfactorias y beneficiosas. También genera mayor seguridad a la hora de manejar y organizar sus propósitos.

Coordinación ojo pie: Es el impulso de la coherencia entre los movimientos del ojo y pie. Una ilustración clara es cuando una niña(o) pretende golpear un balón en medio de las filas y no debe salir.

Coordinación ojo mano: Nuestro entendimiento de la combinación es como una serie de movimientos peregrinamente organizados y que admiten una mayor inspección y dominación del movimiento.

La coordinación ocular motora, que generalmente se conoce como coordinación segmental o específica, se divide comúnmente en coordinación mano-ojo y coordinación pie-ojo.

Se puede generalizar diciendo que la coordinación segmental es la conexión con el campo visual y las habilidades finas del pie o de la mano. El propósito principal de estas acciones segmentarias es aumentar y mejorar las posibilidades de obstrucción de los estudiantes a través de la manipulación, presión, lanzamiento y recepción de las cosas con total destreza de movimiento.

La combinación mano-ojo se basa en la visión y las destrezas motoras delicadas a los dedos y las manos. Por ello proyectamos numerosos adiestramientos de manipulación de cosas, lanzamiento y captura de bolas de diversas medidas, colores y texturas. Juegos de orientación y acomodo al espacio: valoración de recorrido y celeridad, en los que debe alcanzar el movimiento del objeto con su vista. Al término del curso, será capaz de botar

el balón con el mano imperioso, con suficiente inspección, y en el próximo curso, existirá competente de rebotar la pelota en movimiento.

Antes de aprender a leer y escribir, es ineludible formarse a dominar e inspeccionar los movimientos de la mano porque si pensamos que la escritura demanda combinación y adiestramiento motor de la mano, nos proveemos balance que es valioso que el profesor cumpla con una sucesión de adiestramientos que atañan cierta confusión para alcanzar el dominio y habilidad de los músculos finos del dedo y mano, igualmente se puede hacer con plastilina.

b. Aspectos a trabajar en la motricidad fina

Todas las acciones de las niñas(os) con destrezas motoras finas requieren un alto nivel de precisión y coordinación. Las habilidades motoras finas serán todos los movimientos ejecutados por otras porciones del organismo, que no poseen extensión, pero son movimientos exactos.

Para lograrlo, es necesario llevar a cabo un proceso completo continuo: emprender el trabajo cuando la niña(o) es capaz, desde un alcance elemental y avanzar a lo extenso de los años con objetivos complejos y claros que variarán según la edad.

Los aspectos que se deben trabajar son:

- ✓ Coordinación de ojos y manos.
- ✓ Coordinación de las acciones faciales.
- ✓ Destreza para hablar.
- ✓ Control de los músculos.

La labor con las manos, precisión y coordinación están particularmente relacionados con las habilidades motoras. Aprender esta habilidad tanto en la coordinación entre ojos como en las habilidades motoras faciales, la expresión y los gestos es crucial durante la etapa infantil. Para obtenerlo, se necesita perfeccionar un proceso de preparación de destreza de experimento y manejo de cosas.

✓ **Coordinación viso manual:** El desarrollo de la coordinación necesaria para las habilidades motoras finas será crucial en la totalidad de las acciones relacionadas con la pintura, la puntada de agujas, el trabajo con harina, las hebras y la construcción. Es necesario combinar la habilidad en la mano con la habilidad sensorial. Sin embargo, la combinación de manos ordenará a la niña(o) hacia el dominio de la mano, mientras que su sentido común recibirá pesquiza a través de la vista. Para obtener esta destreza dócil, es necesario la intervención de la mano, muñeca, antebrazo y brazo. Esta destreza solicita una experiencia previa, que debe realizarse en sitios extensos como el suelo o un tablero y con compendios inexactos como la pintura con las manos. Debido a que los logros se obtienen gradualmente y a través de un proceso progresivo, ciertas acciones como pintar, cortar, colorear, coser, dibujar, cortar y moldear ayudan a la niña(a) a desarrollar habilidades de coordinación ojo-mano.

✓ **Coordinación facial del niño**

Según Arregui (2005), se trata de la habilidad de ejecutar movimientos con los músculos de la cara, lo que permite a la niña(o) conectarse con el universo, enunciar efectos y emociones y comunicarse mediante el gesto. Es importante incluir el tema de la combinación facial en la planificación de preescolar, aunque es poco común que se trabaje en él. Esto se debe a que brinda a las niñas(os) la proporción de notificar de manera efectiva con el universo que los rodea.

El niño debe aprender a inspeccionar los músculos de su rostro para que consiga decir sus sentimientos y emociones. El aprendizaje y el perfeccionamiento ocurren en pasos. El primero posee a modo de objetivo el dominio discrecional de los músculos de la cara, mientras que el segundo se identifica como una manera de locución para transferir su estado de ánimo a los individuos cercanos a él. Después, poco a poco, la niña(a) aprende una sonrisa muestra de felicidad con los ojos abiertos muestran asombro. Por lo tanto, cuando la niña(o) alcanzar inspeccionar los músculos de su rostro para que manifiesten a su voluntad, se crean más oportunidades de comunicación. Además, esto le admite destacar

movimientos que afectarán su relación con los demás y su actitud hacia el universo que lo rodea.

✓ **Motricidad fonética**

Según Arregui (2005), es fundamental fomentar y seguir de cerca las habilidades motoras para garantizar una buena ejecución del niño durante los primeros períodos de vida.

Manifiesta la posibilidad de expresar ecos, pero no posee la madurez necesaria para poder emitir sonidos de manera sistemática o incluso crear todos ellos. Cuando la niña(o) comienza a controlar las cifras gráficas con movimientos harmónicos y uniformes de sus manos en el ejercicio, se verá una buena evolución de esta habilidad. El perfeccionamiento de la coordinación ojo-mano en las niñas(os) se logra mediante una estimulación adecuada y duradera. De acuerdo a Arregui (2005)

- ✓ **Proceso Fonético.** Proceso que produce letras y frases que eventualmente también poseerán una objeción, principalmente cuando no es una plática sino un juego.
- ✓ **Fonación.** Llamar la atención de la niña(o) sobre el área de voz y sobre los movimientos que se van realizando progresivamente ante él, formando la reproducción en otras áreas; el medio de aprendizaje será la imitación de su ambiente inmediato.
- ✓ **Conversación.** Se compone del proceso de sistematización de su lengua y mejora en la manifestación de ecos. También para alcanzar la conformación de las oraciones y crear cada vez comprensible y complicadas.
- ✓ **Expresión verbal.** He emitirá palabras y sílabas que también tendrán respuesta, fundamentalmente cuando no sea un diálogo sino una actividad de aprender nuevas expresiones, generando ecos de los animales. Según Arregui (2005, p. 94)

✓ **Dominio muscular**

Según Arregui (2005), la dominación muscular: En preescolar, apoyará a otro a trabajar cuando requiera cierta exactitud, podrá principiar a pretender y será consciente de que sólo necesita una parte de la mano. Cuando el niño(a) comienza a hacer algo porque se siente satisfecho, comienza naturalmente este proceso, parte de un escalón muy simple y luego continúa en el tiempo con metas y objetivos más complejos donde el requerimiento del objetivo está determinado por el período cronológico. Esto se alcanza con la participación de los padres en la forma de motivar y estimular a sus hijas(os) en sus domicilios proporcionando la oportunidad y herramienta necesaria para manipular y crecer y fortalecer su madurez muscular.

c. Desarrollo de la motricidad fina

Romero (1995), el desarrollo de la destreza de combinación fina depende especialmente de un proceso de maduración interna que está vinculado al desarrollo del sistema nervioso. También serán muy importantes factores externos como la estimulación y el ejercicio.

Esta declaración enfatiza ambos aspectos cruciales, la maduración interna y la motivación externa, ya que el sistema nervioso y sistema muscular puedan aprender a coordinar los movimientos, es necesario que hayan alcanzado un nivel ideal de madurez debido a su experiencia y acciones que son beneficiosas para el perfeccionamiento. Para que la mano pueda realizar y cumplir diversas funciones motoras en este caso y comenzar el proceso que llevará a la transcendental función como un órgano sensorio y comunicativo, debe liberarse de la actividad de la tonicidad flexora (acción y reflejo de la mano) durante las primeras ocho a doce períodos de existencia. Al mismo tiempo, es ineludible destacar el estado de hipertonia flexora de la extremidad. La mano se mantiene cerrada durante los primeros cuatro meses, y luego está completamente abierta desde los ocho meses.

El desarrollo continuo de los movimientos motores finos y la coordinación motora fina están relacionados con el beneficio eterno de una buena aprobación, claridad y pujanza muscular en movimientos de manos finas.

2.2.8. Psicomotricidad

Según Berruazo (1995), las habilidades psicomotoras de los niños se utilizan todos los días, como correr, saltar y jugar con la pelota. Varios juegos pueden ser utilizados para mejorar la combinación, el equilibrio y la ubicación de la niña, en demás áreas como las nociones espaciales y de lateralidad que son: derecha-izquierda, arriba-abajo, delante-atrás, etc.

La psicomotricidad se basa en la conciencia de las dimensiones de uno mismo para que la persona comprenda su contenedor y se profesa parte de él. A través de esta destreza, las niñas(os) pueden utilizar su organismo como instrumento de aprendizaje.

Por otro lado, la conformación espacial y la orientación se ocupan de la relación entre los objetos y el cuerpo de la persona. La capacidad de realizar movimientos organizados con una forma específica y frecuencia de tiempo también es ritmo.

2.2.9. Aspectos de la Psicomotricidad

Las habilidades motoras dependen de la capacidad que tenemos para controlar nuestro cuerpo. Nuestras habilidades motoras gruesas y finas se dividen en dos categorías según las partes del cuerpo involucradas. La primera concepción se refiere al control y combinación de movimientos que consideran la medida de uno mismo o más. Se extiende por todo el cuerpo. Sin embargo, las habilidades motoras finas se refieren al control y coordinación de movimientos más pequeños, como la habilidad dócil o la combinación del dedo en un juego haciendo uso de una herramienta de manera libre. Se concentra en movimientos ejecutados en partes específicas del organismo.

Gracias a los órganos sensoriales que captan los estímulos de la realidad externa, el corazón cerebral recibe simultáneamente una gran cantidad de mensajes de las terminaciones nerviosas a través del sistema nervioso.

a. La percepción visual

Se trata de comprender las señales que nuestros sentidos nos transmiten sobre el entorno. Actualmente, la interpretación que hacemos depende en gran medida del proceso cognitivo y conocimiento previo. La capacidad de comprender información de la luz en el espectro visual nos transmite es conocida como percepción sensorial. La vista son los resultados de la paráfrasis de nuestra razón de esta información. En consecuencia, la percepción visual comienza en nuestros ojos.

b. La percepción táctil

Gracias a este discernimiento, no solo palpamos, sino que también apreciamos. Nuestro sentido táctil no solo recibe información de manera pasiva, sino que también escoge y clarifica nuestras emociones en función de objetivos y conocimientos reales. Nuestros manos, dedos y cuerpo no están fuera del universo, sino son acciones inmediatas dentro del mundo para ingresar a la información que requerimos. Consecuentemente, la sensación táctil, el discernimiento y el ejercicio no obtienen reflexionar escuetamente como un proceso más allá, sino que constituyen un ciclo sellado.

c. La percepción auditiva

Según Gómez (2019), la percepción auditiva es el proceso a través del cual el sentido común descifra los ecos que alcanzan por las orejas. El proceso implica no solo la recepción de sonidos, sino también su discriminación, identificación y capacidad para comprender el significado de los sonidos en un contexto específico.

Los ejercicios de memoria, concentración y discriminación auditiva lo desarrollan. Ejemplo, la niña(o) cierran la vista y puede distinguir el eco del timbre o del teléfono. (Durivage, 1988)

2.2.10. Clasificación de la motricidad

Las habilidades psicomotoras se dividen en:

a. Motricidad gruesa

Las destrezas motoras son ejercicios que involucran el movimiento de los músculos del organismo. Es comúnmente dividido en ambos grupos: destrezas motoras gruesas, que se relacionan con movimientos de músculos grandes como las manos y el organismo entero y las destrezas motoras finas, que se relacionan con movimientos pequeños. Debido a que la totalidad de los ejercicios diarios requieren una combinación de movimientos extensos y selectos, normalmente se desarrollan ambos tipos de habilidades psicomotoras al mismo tiempo.

Las habilidades psicomotoras groseras se desarrollan mucho antes que las habilidades motoras finas, pero las destrezas coherentes consiguen mejorar a lo extenso de la vida. Las habilidades motoras complejas se desarrollan en un orden específico: desde el cuerpo hasta las extremidades y desde el cuerpo hasta las extremidades.

b. Motricidad fina

La combinación de pequeños movimientos musculares que suceden en partes del organismo como el dedo, universalmente en combinación con el ojo, se conoce como habilidad motora fina. El término motricidad se usa con frecuencia en correspondencia con las habilidades motoras del dedo y manos. Una razón por la cual un niño tiene dificultades para leer y escribir puede ser que no se le da la importancia necesaria a la evaluación de las habilidades finas motoras desde el primer mes de existencia, lo que se manifiesta en trabajos donde se manejan simultáneamente los ojos, manos y dedos, como cortar, pintar, amontonar objetos, colorear y escribir. Esto permite al niño practicar su visión al leer.

Varios escritores nos brindan sus contribuciones para definir las habilidades motoras finas: Mesonero (1994) afirma que las habilidades motoras finas incluyen todos los movimientos de la niña(o) que requieren exactitud y un alto nivel de combinación, así como la actividad

armoniosa de partes que favorecen en un cargo, fundamentalmente la colaboración de equipos musculares y la orientación intelectual.

Berger (2007) menciona que las habilidades motoras finas, que involucran los movimientos pequeños del organismo (principalmente los dedos y manos), son mucho más dificultoso de dominar que las destrezas motoras gruesas.

Hacer zumo en un vaso, escindir alimento con bisturí y conseguir una señal artística a cambio de un trazo con lápiz son tareas que conjeturan un reto para las niñas(os) menores, inclusive con una concentración única. El primordial problema con las destrezas motoras finas es que las niñas(os) y jóvenes carecen de la capacidad de control muscular, paciencia y cordura necesaria, debido a que su sistema nervioso céntrico no ha sido justamente mielinizado. Muchas habilidades finas motoras involucran ambas manos y, por lo tanto, ambas partes del cerebro: es necesario usar dos manos coordinadas para atar botones, poner un vestido, etc.

Romero (1995), es considerado un aspecto de las habilidades psicomotoras que se desarrolla gradualmente hasta admitir el dominio de habilidades como pintar, dibujar, cortar y escribir, así como el uso de nuestras manos en labores que implican funciones cerebrales principales. Esta destreza nos permite controlar progresivamente los movimientos de los fragmentos suaves de la mano.

2.2.11. Dimensiones de la motricidad fina

a. Dibujar

González y Álvarez (2020) el acto de dibujar posee una huella significativa en la mejora cognitivo, emocional y creativo de las personas, especialmente de los niños. Según la investigación, dibujos son no solo una manera de expresión artística, sino igualmente una herramienta eficaz para el perfeccionamiento de destrezas motoras y cognitivas. La pintura ayuda a las niñas(os) a progresar sus destrezas de planificación,

organización y representación de conceptos abstractos, así como su representación del mundo alrededor.

También les admite a las niñas(os) enumerar sus emociones de forma segura y controlada dibujando. Cuando la lengua hablada puede fallar, la pintura se convierte en una herramienta que les ayuda a procesar y comunicar emociones complejas. Según varios estudios, dibujar con frecuencia también puede mejorar la concentración y la memoria porque involucra habilidades visuales y motoras. (p. 45)

Asimismo, según Martínez y López (2021) el dibujo promueve la creatividad y el pensamiento crítico, implica la toma de providencias sobre composición, color y forma. Esta actividad no solo consiente en los niños y adultos liberar su creatividad, sino que también fomenta la resolución de problemas al enfrentarse a los desafíos de representación visual. (p. 102).

b. Pintar

El acto de pintar es una de las formas más antiguas y poderosas de expresión humana, con numerosos beneficios para el desarrollo cognitivo, emocional y creativo. Según estudios recientes, pintar permite a las personas expresar pensamientos y sentimientos que, de otro modo, serían difíciles de verbalizar, lo que lo convierte en un medio terapéutico y emocionalmente liberador. (Martínez & Pérez, 2021, p. 30). A través de la pintura, los individuos pueden explorar su mundo interior y conectar con sus emociones de manera profunda.

Pintar no solo es un acto de creación, sino también un ejercicio de concentración y disciplina. Los artistas deben tomar decisiones constantes sobre color, forma y composición, lo que estimula el cerebro y mejora la toma de decisiones. De acuerdo con García y Torres (2020), la pintura también potencia el perfeccionamiento de destrezas motoras finas, al requerir precisión y control en el uso de pinceles y otras herramientas. (p. 45).

Además, según López y García (2019) la pintura fomenta la creatividad, ya que impulsa a los individuos a pensar de manera original y a resolver problemas artísticos en el proceso de creación. La práctica regular de la pintura ayuda a desarrollar una visión crítica y una mayor apreciación del arte y la belleza. (p. 102).

c. Escribir

La escritura cumple un pliego primordial en el desarrollo intelectual y emocional de las personas. Escritura como herramienta de comunicación no solo permite la expresión de pensamientos y sentimientos, sino que también ayuda a organizar ideas y desarrollar la capacidad de pensamiento crítico. Según Pérez y Gutiérrez (2019), escribir promueve la deliberación profunda y el análisis, lo que facilita una mejor perspicacia de los temas tratados. (p. 68). En este sentido, la escritura ayuda a ordenar el pensamiento y a profundizar en el proceso de aprendizaje.

Además, según Rodríguez y Martínez (2021) la escritura es un instrumento poderoso para el progreso de la creatividad. Cuando los individuos escriben, exploran nuevas formas de expresar ideas, juegan con el lenguaje y desarrollan una voz única. Esto se aplica tanto a la escritura creativa como a la académica, ya que ambas fomentan la innovación y el pensamiento independiente. La escritura creativa no solo es una salida emocional, sino también un ejercicio cognitivo que estimula el espejismo y la capacidad para solucionar dificultades. (p. 45).

Asimismo, la escritura contribuye al progreso de destrezas motoras finas, especialmente en las niñas(os), y mejora la memoria, ya que requiere la activación de áreas cerebrales vinculadas con el procesamiento visual y motor.

2.3. Bases conceptuales o definición de términos básicos

Actividades lúdicas. Actividades que se realizan por diversión, placer o entretenimiento, sin un propósito específico más allá de disfrutar el momento. Estas actividades pueden incluir juegos, bromas, risas y otras formas de recreación informal.

Agarre trípode. Tipo de agarre en el que el pulgar, el índice y el medio sostienen un objeto, como un lápiz, de manera que se permita un control fino y preciso.

Control de pinza. Habilidad para controlar y coordinar el movimiento de los dedos y el pulgar al agarrar objetos pequeños.

Coordinación ojo-mano. Recurso para regularizar los movimientos del dedo y la mano con la pesquisa visual que perciben los ojos.

Deporte recreativo. Práctica de actividades deportivas con un enfoque en la diversión y el disfrute personal en lugar de la competencia o el rendimiento profesional. Los deportes recreativos suelen ser menos estructurados y más inclusivos que los deportes competitivos.

Destreza manual. Destreza para elaborar movimientos exactos y sistematizados con dedos y manos.

Entretenimiento. Cualquier actividad, evento o forma de diversión que captura la atención y el interés de las personas, proporcionando distracción, placer o disfrute.

Habilidades de corte. Capacidad para usar tijeras u otros instrumentos de corte de manera precisa y controlada.

Juego. Una actividad o forma de entretenimiento que implica reglas y competencia, generalmente con el objetivo de divertirse, aprender, o ambos. Los juegos pueden ser físicos, mentales, de estrategia, de habilidad, de mesa, de cartas, entre otros.

Juegos recreativos. Actividades lúdicas, deportivas o de entretenimiento que se realizan principalmente por diversión y disfrute personal, en contraste con actividades competitivas o profesionales. Estos juegos suelen tener como objetivo principal la recreación y el disfrute de los participantes, fomentando el ejercicio físico, la socialización y el desarrollo de habilidades.

Manipulación de objetos. Habilidad para utilizar las manos y los dedos de manera efectiva para maniobrar y controlar objetos.

Motricidad fina. Se describe a la destreza y combinación de los movimientos pequeños y exactos del mano y dedo, así como de los músculos que los controlan. Esta

capacidad es crucial para ejecutar tareas que requieren destreza manual, como escribir, dibujar, recortar, abotonar, manipular objetos pequeños, entre otras actividades que implican movimientos delicados y precisos.

Percepción táctil. Capacidad para reconocer y procesar información táctil a través del sentido del tacto.

Pincer. Tipo de agarre que implica el uso del pulgar y uno o más dedos para agarrar objetos pequeños.

Preescritura. Actividades diseñadas para desarrollar las habilidades necesarias para escribir, como trazar líneas, formas y letras.

Recreación. El acto de participar en actividades que proporcionan entretenimiento, diversión o relajación. La recreación puede incluir una amplia variedad de actividades, como juegos, deportes, pasatiempos, turismo, actividades al aire libre, entre otros.

Rotación de muñeca. Movimiento que implica girar la muñeca para efectuar tareas que demandan exactitud y control.

CAPÍTULO III. SISTEMA DE HIPÓTESIS

3.1. Formulación de hipótesis

3.1.1. *Hipótesis general*

Hi: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tapuc, 2024.

3.1.2. *Hipótesis específicas*

Hi₁: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tapuc, 2024.

Hi₂: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tapuc, 2024.

Hi₃: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tapuc, 2024.

3.2. Variables y operacionalización de variables

Nuestro estudio empleó dos variables:

3.2.1. *Variable independiente*

Juegos recreativos

D1 = Afectivo emocional

D2 = Cultural

D3 = Social

3.2.2. *Variable dependiente*

Motricidad fina

D1 = Dibujar

D2 = Pintar

D3 = Escribir

Tabla 1: *Operacionalización de la variable independiente juegos recreativos.*

RESUMEN DE ACTIVIDADES PARA LA VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE	DIMENSIÓN	NOMBRE DEL TALLER	INDICADORES	TÉC.	INST.
JUEGOS RECREATIVOS	Afectivo emocional	Valoro a mis compañeros	Sesión de aprendizaje: 1.Reconociendo entre sus compañeros que debe tener lo que le corresponde. 2.Reconoce la igualdad como parte de sus derechos. 3.Reconoce que todos tienen igual capacidad de triunfar	Taller: aprendizaje común	Sesión de aprendizaje
	Cultural	Valoro las diferencias	Sesión de aprendizaje: 1. Demostrando sinceridad consigo mismo. 2. Mostrando autocrítica cuando corresponde. 3. Demostrando sinceridad con sus compañeros.		
	Social	Respeto la diversidad de opiniones	Sesión de aprendizaje: 1. Aprendiendo a mostrar calma cuando le increpan. 2. Aprendiendo a respetar las opiniones de sus compañeros. 3. Aprendiendo a respetar las creencias culturales de sus compañeros		

Tabla 2: Operacionalización de la variable dependiente motricidad fina.

TABLA DE ACTIVIDADES PARA LA VARIABLE DEPENDIENTE				
VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES	TÉC.	INST.
MOTRICIDAD FINA	Dibujar	1. Dibuja identificando grande y pequeño	Observación	Guía de observación
		2. Dibuja figuras geométricas definidas		
		3. Presiona correctamente el lápiz al dibujar		
		4. Controla sus movimientos al dibujar		
		5. Dibuja figuras planas definidas		
	Pintar	6. Pinta sin salir de la figura		
		7. Pinta de forma ordenada (una sola dirección)		
		8. Agarra el color correctamente		
		9. Se expresa con espontaneidad.		
		10. Usa los colores correctamente.		
		11. Realiza garabatos descontrolados.		
	Escribir	12. Realiza garabateo controlado.		
		13. Sostiene correctamente el lápiz.		
		14. Copia de acuerdo a la indicación.		
		15. Agarra el lápiz correctamente.		

3.3. Definición teórica de variables

Variable independiente: Los juegos recreativos

Son acciones que pretenden ser disfrutadas por el individuo que las realiza, además de ayudarlo a dejar atrás el estrés y las malas energías, esto se obtiene porque son exclusivamente recreativas y pueden practicarse en sitios atrancados y abiertos. (Vásquez, 2012)

A partir de los primeros años de la existencia, diversos factores están involucrados en la formación y el perfeccionamiento biológico y psicológico, uno de los cuales es el juego. El juego tiene muchas maneras, una de ellas es el juego entretenido. Los beneficios del juego en la existencia cotidiana son que las niñas(os) obtienen beneficios de la actividad recreativa, la recreación y la diversión, lo que ayuda a desarrollar su progreso, social, emocional y físico. También es crucial que el juego recreativo actúe como un verdadero agente que facilita el aprendizaje más rápido y efectivamente.

Variable dependiente: Motricidad fina

Según Cameron y Murphy (2020) menciona que la motricidad fina cumple un pliego decisivo en el perfeccionamiento de las niñas(os), ya que les admite interactuar de manera más efectiva con su entorno. A partir de una edad prematura, las niñas(os) comienzan a progresar estas destrezas mediante el uso de sus manos para explorar objetos y realizar tareas. (p. 132).

Es la capacidad que tiene las niñas(os) en usar correctamente la motricidad fina en las diversas acciones que realiza se trabajara a través de talleres que son considerandos tres aspectos: Dibujar, pintar y escribir.

CAPÍTULO IV. METODOLOGÍA

4.1. Ámbito o lugar de ejecución

La actual tesis se efectuó con la población escolar de 3 (tres), 4 (cuatro) y 5 (cinco) años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado geográficamente en el distrito de Tápuc jurisdicción de la provincia Daniel Carrión departamento de Pasco, esta Institución Educativa es administrada por la Unidad Ejecutora Daniel Alcides Carrión ubicado en la capital de la provincia Yanahuanca. La institución de educación temprana Inga Allauca tiene como objetivo encontrar y desarrollar jóvenes con gran autoestima, razón social elevada, destrezas sociales y un enérgico instrucción moral, académica y socioemocional para alcanzar victoria profesional y personal en la sociedad presente que cambia.

4.2. Tipo y nivel de investigación

4.2.1. Tipo de investigación

Se trabajo con el tipo de indagación aplicada en función al objetivo de la consulta. Según el autor Tamayo (2014) se establece como tal puesto que, en empleo de una dificultad específica, sus hallazgos y contribuciones teóricas se basan en el objetivo de la indagación aplicada es comprender cómo construir, realizar y modificar, se orienta en la ejecución contigua al contexto casual en esfera de la elaboración de discernimiento de valía internacional.

4.2.2. Nivel de investigación

Según Cortes e Iglesias (2004), los estudios explicativos no se circunscriben a la representación de fenómenos o la formación de relaciones entre ellos, sino que su propósito principal es hallar las raíces de los eventos, eventos y fenómenos sociales y físicos.

Dada el entorno causal de la indagación presentada, se cataloga como un estudio de nivel explicativo. Este enfoque se concentra en identificar los orígenes subyacentes que explican la falta de logro, según los estándares de aprendizaje, en el uso apropiado de los juegos recreativos, así como en la limitada adquisición de las dimensiones, como la dibujar, pintar y escribir. Este

análisis se lleva a cabo las niñas(os) del II ciclo de inicial de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado geográficamente en el distrito de Tápuc jurisdicción de la provincia Daniel Carrión.

4.3. Población y muestra

Población

Sánchez y Reyes (2006) la población incluye todas las personas, acontecimientos y cosas de cualquier condición conciso. (p. 141)

Los participantes de la investigación fueron 36 niños y niñas matriculados en el 3, 4 y 5 años de inicial. En su mayoría la población son los hijos(as) de comerciantes, agricultores, transportistas y campesinos son el 100% de los participantes.

Tabla 3: *Población de la indagación.*

AÑO	SECCIÓN	SEXO		TOTAL
		M	F	
3	Rojo	03	04	07
4	Verde	06	08	14
5	Verde	04	04	08
TOTAL		17	19	36

Nota: Siagie 2024

Muestra

Según los autores Pineda, Alvarado y Hernández (1994) precisa a la muestra como: Un subconjunto o porción del universo en que se llevó a cabo la indagación con la terminación posterior para sistematizar los descubrimientos al todo. (p. 108)

La muestra quedó conformada por las niñas(os) del II ciclo de inicial de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado geográficamente en el distrito de Tápuc, haciendo un total de 18 niños(as).

Tabla 4: *Muestra de la indagación.*

CICLO	SECCIÓN	SEXO		TOTAL
		M	F	
II	Verde	10	12	22
TOTAL		10	12	22

4.3.1. Descripción de la población

Los participantes de la investigación fueron 36 niñas(os) matriculados del I y II ciclo de inicial, donde sus edades fluctúan entre tres y cinco años. Por lo tanto, la totalidad de los estudiantes viven en moradas la base de la economía es el comercio, la ganadería, la agricultura, el transporte y los movimientos económicos principales, lo que los coloca en una escena de pobreza.

4.3.2. Muestra y método de muestreo

En este proyecto de investigación utilizamos un muestreo de conveniencia no probabilístico. No todos los miembros de la población asumían la equivalente posibilidad de ser designados, y es de comodidad pues que fueron elegidos a discreción del sabio. Asimismo, Hernández (2010) mantienen que, en este tipo de muestreo, la selección del caso no prima de que unos asuman la misma probabilidad de ser nominados, sino de la disposición del estudioso o del grupo. (p. 190)).

4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión

a. Criterio de inclusión

- ✓ Niñas y niños de II ciclo de inicial.
- ✓ Niñas y niños que comprenden que práctica la solidaridad.
- ✓ Niñas y niños que practican la responsabilidad.
- ✓ Niñas y niños que promuevan la honestidad.

b. Criterio de exclusión

- ✓ Niñas y niños que no son parte del II ciclo del nivel inicial.
- ✓ Niñas y niños que no comprenden que práctica la solidaridad.
- ✓ Niñas y niños que no practican la responsabilidad.
- ✓ Niñas y niños que no promuevan la puntualidad.

4.4. Diseño de la investigación

Existen al menos dos ilustraciones para esta estructura en Hernández Sampieri et al. (2016) se cuenta un ejercicio y luego se observan sus resultados, en específico, se cuenta una investigación en la que una o más variables independientes se descomponen de manera deliberada para comprobar cómo el empleo inquieto la variable dependiente.

A partir del punto de vista del autor, su nivel de inspección es mínimo, por lo que pertenece a la categoría de diseño preexperimental. Para esta investigación se eligió un diseño previo al experimento, su esquema se muestra a continuación:

PREPRUEBA	TRATAMIENTO	POSPRUEBA
P1	X	P2
Donde: P1, Administración de la preprueba ANTES de la ejecución de los juegos creativos. X: Ejecución de los juegos creativos. P2, Administración de la posprueba LUEGO de la ejecución de los juegos creativos.		

Nota: Elaboración propio

4.5. Método, técnica e instrumento

4.5.1. Método

- ✓ Analítico - Sintético
- ✓ Inductivo - deductivo
- ✓ Inferencial - observación

4.5.2. Técnicas

Según Zapata (2006) el estudioso observa claramente el fenómeno en estudio sin intervenir en él, sin modificarlo ni efectuar cualquier acción que consienta en manipulación.

Técnicas siguientes:

- a) **Sesiones de aprendizajes:** Las actividades de aprendizaje se manejaron para las niñas(os) de la muestra de la tesis, considerando el diseño, con el propósito de fundar la táctica de los juegos recreativos.
- b) **La observación:** Se remitieron a las niñas(os) de II ciclo de inicial en este caso ellos fueron la muestra de la presente indagación realizada.
- c) **Fichaje:** Para afirmar el marco teórico, se coleccionó datos bibliográficos a través de esta técnica, asimismo mediante esta técnica se recolecto información confiable.
- d) **Evaluación:** Se manejo para establecer la derivación de las estrategias juegos recreativos para perfeccionar la motricidad fina de las niñas(os) de la muestra de la tesis.

4.5.3. Instrumentos

Hernández, Fernández y Baptista (2010), es la herramienta utilizada por el investigador para revisar datos sobre la variable que tiene en su sentido, como destacaron (p. 200). La pesquisa de ingreso y salida evaluó esa expedición, y este instrumento nos admitió obtener importante pesquisa de los indicadores establecidos por la variable dependiente.

Utilizamos los siguientes instrumentos en nuestra consulta:

- ✓ Lista de actividades de aprendizaje.
- ✓ Listas de índices, bibliográficas, resumen, textuales, etc.
- ✓ Guía de observación.

4.5.3.1. Validación de los instrumentos para la recolección de datos

Siguiendo la perspectiva de Hernández (2015), la eficacia, en requisitos frecuentes, se delimita como el nivel en el cual un instrumento efectivamente calcula la variable que se propone evaluar. Aceptar implica comprobar de manera cualitativa y/o cuantitativa la fidedignidad de un dato.

La evaluación de la idoneidad del instrumento de recolección de datos empleado en la actual indagación se llevó a cabo a través de la utilización de la ficha de juicio de expertos, proporcionada por la Facultad de Ciencias de la Educación, conforme a las disposiciones determinadas en el Reglamento de Grados y Títulos. Esta evaluación fue ejecutada por formadores con el título de doctor y especialistas en indagación educativa. Dichos evaluadores reflexionaron diversos aspectos fundamentales, a saber: la relevancia de las preguntas formuladas, la coherencia de los criterios lógicos utilizados, la suficiencia del instrumento para realizar mediciones, y la claridad que ofrecía para una comprensión fácil. Este proceso de evaluación estuvo a cargo de profesionales con amplia experiencia en indagación educativa.

Tabla 5: *Criterios para validar instrumentos formato de Reglamento de Grados y Títulos - UNHEVAL*

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo
	4. Alto nivel	El ítem tiene relación lógica con la dimensión
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica en algunos términos de ítem
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada

Nota. Reglamento de Grados y Títulos - UNHEVAL

Tabla 6: *Expertos que validaron el instrumento.*

NOMBRES Y APELLIDOS	DNI
Dra. Karen del Pilar Serrano Espinoza	45001890
Mg. Doris Beatriz Vivar Ponce	04083664
Mg. Brandan Cabia, Leydi Vanesa	46496797

Nota. Herrera 1998

4.5.3.2. Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos

Se utilizó el software estadístico SPSS vers. 27 para ambas variables, se utilizó el examen estadístico Cronbach Alpha para patentizar el nivel de confiabilidad del instrumento. La fórmula comprueba el nivel de coherencia y exactitud.

Tabla 7: *Criterio de confiabilidad de valores de Alfa de Cronbach*

Valores	Criterio de Confiabilidad
0,53 a menos	Confiabilidad nula
0,54 a 0,59	Confiabilidad baja
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1.0	Confiabilidad perfecta

Nota. Herrera 1998

El coeficiente alfa del Cronbach para el examen previo y el examen posterior se muestran en las tablas 8 y 9, y los efectos son como sigue:

Tabla 8: *Alfa de Cronbach para la prueba de entrada.*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N.º de elementos
0,857	15

Nota. Elaborado por el tesista

Interpretación: El instrumento posee una excelente fiabilidad en seguridad interna y uniformidad los valores de los 15 ítems del instrumento de habilidades motoras finas recibieron un Alfa de Cronbach de 0,857.

Tabla 9: *Alfa de Cronbach para la prueba de salida.*

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N.º de elementos
0,888	15

Nota. Elaboración del tesista

Interpretación: Los valores logrados para los 15 ítems del instrumento de motricidad fina, se consiguió un Alfa de Cronbach de 0,888 en su integridad, como se evidencia en la tabla de valores el instrumento es excelente confianza en seguridad interna y similitud.

Para alcanzar efectos que podrían ser estimados por la colectividad académica en su conjunto, este estudio requería una estrategia y corrección similares. La confianza ha confirmado que los efectos logrados mediante la escala de habilidades son muy fuertes, buenos y estables cuando se recopilan de nuevo, de la misma forma y con el mismo instrumento. Para calcular la seguridad del instrumento, se manipuló el examen estadístico Alfa de Cronbach, que dio como resultado. (Tabla 8 y tabla 9)

4.6. Técnica de procesamiento y análisis de datos

4.6.1. Datos a registrar

A través del procesamiento de datos, después de la compilación de la pesquisa de las acciones de las niñas(os) de la Institución de Educación Primaria Inga Allauca ubicado geográficamente en el Distrito de Tápuc, jurisdicción de la provincia de Daniel Carrión región Pasco, con el fin de facilitarnos la tarea. Registrar, recopilar, revisar y organizar datos, organizar y proponer métodos de interpretación y análisis. Los resultados obtenidos son fáciles de confirmar o refutar la suposición.

4.6.2. Procedimiento

Para Arias (2010), el proceso de datos generalmente se refiere a la recopilación de datos para alcanzar información explicativa. (p. 76) en el trabajo de campo vamos recopilando información progresivamente mediante el proceso de datos, los efectos que se obtengan nos accederán validar o no la hipótesis.

4.6.3. Plan de tabulación y análisis de datos estadísticos

La metodología empleada, conocida como análisis de datos, se centró en la interpretación detallada de la información con el fin de profundizar en su comprensión. Este proceso se llevó a cabo de manera secuencial, comenzando con el análisis de los datos derivados de la primera dimensión, que abarcaba la creatividad literaria, la conexión literaria y la coherencia literaria. El objetivo subyacente en este enfoque fue contribuir a la consecución de los propósitos determinados en el marco del estudio. La ejecución del análisis de datos se rigió por la búsqueda de la máxima precisión y rigor, conforme a las exigencias inherentes a una investigación de nivel superior.

La compilación de datos y su consiguiente análisis no solo posibilitaron el logro de los objetivos predefinidos, sino que también facilitaron respuestas a la formulación de dificultades planteados y la corroboración de las suposiciones establecidas. No obstante, es pertinente destacar que, como es común en cualquier investigación, surgieron complicaciones durante el proceso de análisis de datos. Cabe aludir que la persona encargada del estudio no poseía especialización en estadística; no obstante, se desplegó un esfuerzo significativo con el fin de superar estas dificultades, garantizando así la optimización del procesamiento de datos.

4.7. Aspectos éticos

La indagación se basa en parámetros éticos por las siguientes razones:

- a. **Consentimiento informado.** Los padres de las niñas(os) del grupo experimental, de manera voluntaria mediante, admitieron avisar en el progreso de la presente indagación.
- b. **Uso de normas APA.** La indagación académica se llevó a cabo en el estilo APA, que repercutió ventajoso como un sistema de referencia aceptado en la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación. Las reglas mencionadas aquí se emplearon al manejo de referencias bibliográficas y citaciones.
- c. **Propiedad intelectual.** Aquellos que desarrollan teorías ideológicas, pedagógicas y didácticas, se reconoce el derecho de propiedad intelectual, lo que les brinda

beneficios y protección legal. El plagio está prohibido como ennoblecer la originalidad del autor insólito.

- d. **Ética en investigación.** La conducta se refiere al estudio sistemático de la moralidad y, por tanto, de la conducta humana. La indagación no está dispensa de los compendios de conducta moral que se deben cumplir en el campo de la indagación, razón a ello, siempre nos esforzamos por desenvolverse de manera rigurosa en relación a la verdad, la honestidad y la tolerancia de nuestros compañeros académicos.

CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Análisis descriptivo

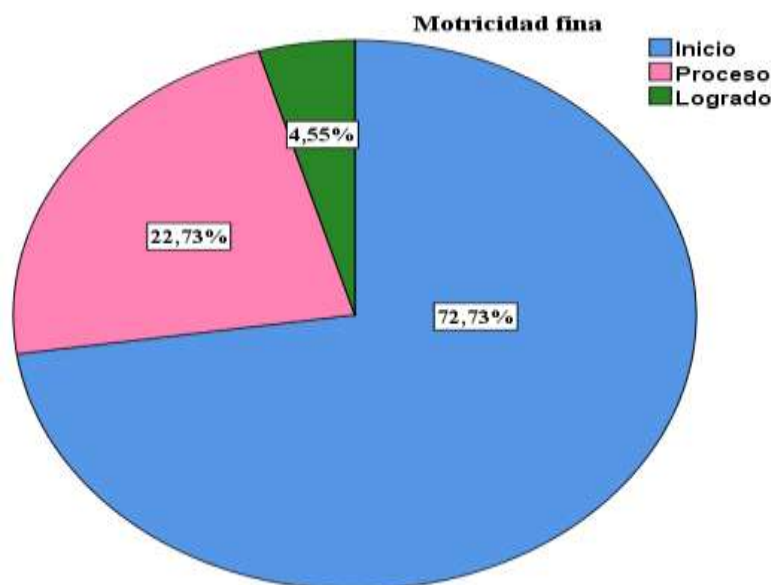
5.1.1. Evaluación e interpretación de la pre test

Tabla 10: Efectos de la pre prueba motricidad fina.

	Nivel de logro	fi	%
Válido	Inicio	16	72,7
	Proceso	5	22,7
	Logrado	1	4,5
	Total	22	100,0

Nota. Motricidad fina.

Figura 1: Efectos de la pre prueba motricidad fina.

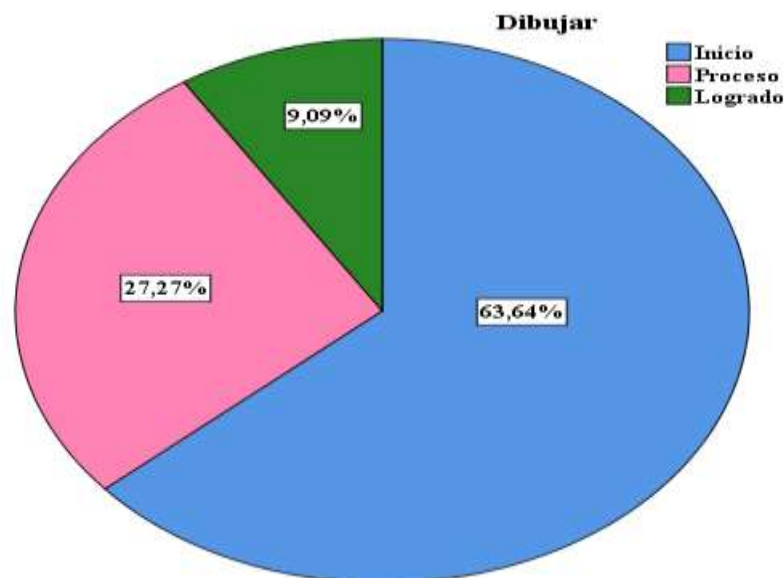


Interpretación. Como se evidencia en la tabla 10 y figura 1, la valoración de la variable motricidad fina con relación en los niveles de logro que exhiben las niñas y niños de la muestra, se evidencian en inicio el 72,7% que son 16 niñas y niños mientras en proceso el 22,7% que son 5 niñas y niños y en logrado el 4,5% 1 niñas y niños. En consecuencia, podemos testificar que la estrategia juegos recreativos posee deficiencia en la motricidad fina en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc, Daniel Carrión, Pasco, al empiezo de la ejecución de la pre prueba era insuficiente, observando un porcentaje de 72,7 por ciento.

Tabla 11: Efectos de la pre prueba dimensión dibujar.

Nivel alcanzado		fi	%
Válido	Inicio	14	63,6
	Proceso	6	27,3
	Logrado	2	9,1
	Total	22	100,0

Nota. Dimensión dibujar

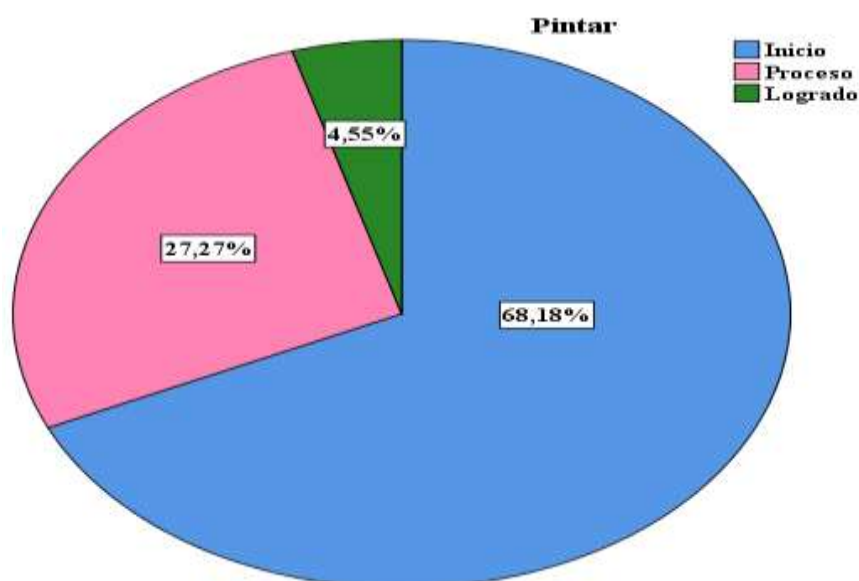
Figura 2: Efectos de la pre prueba dimensión dibujar.

Interpretación. Como se evidencia en la tabla 11 y figura 2, la valoración de la variable motricidad fina con relación a la dimensión dibujar en los niveles de logro que exhiben las niñas y niños de la muestra, se evidencian en inicio el 63,6% que son 14 niñas y niños mientras en proceso el 27,3% que son 6 niñas y niños y en logrado el 9,1% 2 niñas y niños. En consecuencia, podemos testificar que la estrategia juegos recreativos no desarrolla la dimensión dibujar en las niñas(os) de la Institución Educativa Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc, Daniel Carrión, Pasco al empiezo de la ejecución de la pre prueba era insuficiente, observando un porcentaje de 63,6 por ciento.

Tabla 12: Efectos de la pre prueba dimensión pintar.

Nivel alcanzado		fi	%
Válido	Inicio	15	68,2
	Proceso	6	27,3
	Logrado	1	4,5
	Total	22	100,0

Nota. Dimensión pintar

Figura 3: Efectos de la pre prueba dimensión pintar.

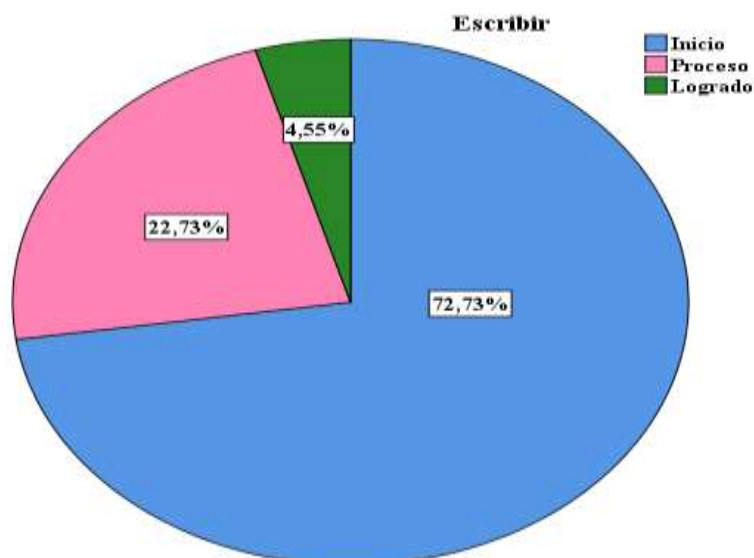
Interpretación. Como se evidencia en la tabla 12 y figura 3, la valoración de la variable motricidad fina con relación a la dimensión pintar en los niveles de logro que exhiben las niñas y niños de la muestra, se evidencian en inicio el 68,2% que son 15 niñas y niños mientras en proceso el 27,3% que son 6 niñas y niños y en logrado el 4,5% 1 niñas y niños. En consecuencia, podemos testificar que la estrategia juegos recreativos no desarrolla la dimensión pintar en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc, Daniel Carrión, Pasco, al empiezo de la ejecución de la pre prueba era insuficiente, observando un porcentaje de 68,2 por ciento.

Tabla 13: Efectos de la pre prueba dimensión escribir.

	Nivel alcanzado	f _i	%
Válido	Inicio	16	72,7
	Proceso	5	22,7
	Logrado	1	4,5
	Total	22	100,0

Nota. Dimensión escribir.

Figura 4: Efectos de la pre prueba dimensión escribir.



Interpretación. Como se evidencia en la tabla 13 y figura 4, la evaluación de la variable motricidad fina con respecto a la dimensión escribir en los niveles de logro que exhiben las niñas y niños de la muestra, se evidencian en inicio el 72,7% que son 16 niñas y niños mientras en proceso el 22,7% que son 5 niñas y niños y en logrado el 4,5% 1 niñas y niños. En consecuencia, podemos testificar que la estrategia juegos recreativos no desarrolla la dimensión escribir en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc, Daniel Carrión, Pasco, al empiezo de la ejecución de la pre prueba era insuficiente, observando un porcentaje de 72,7 por ciento.

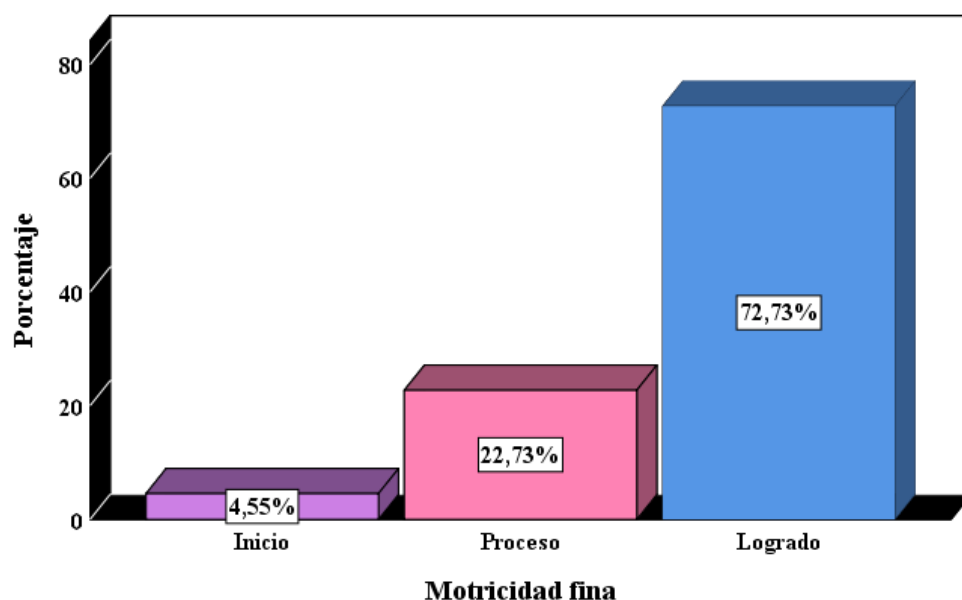
5.1.2. Análisis e interpretación del post test

Tabla 14: Efectos del post prueba motricidad fina.

	Nivel alcanzado	fi	%
Válido	Inicio	1	4,5
	Proceso	5	22,7
	Logrado	16	72,7
	Total	22	100,0

Nota. Motricidad fina.

Figura 5: Efectos del post prueba motricidad fina.



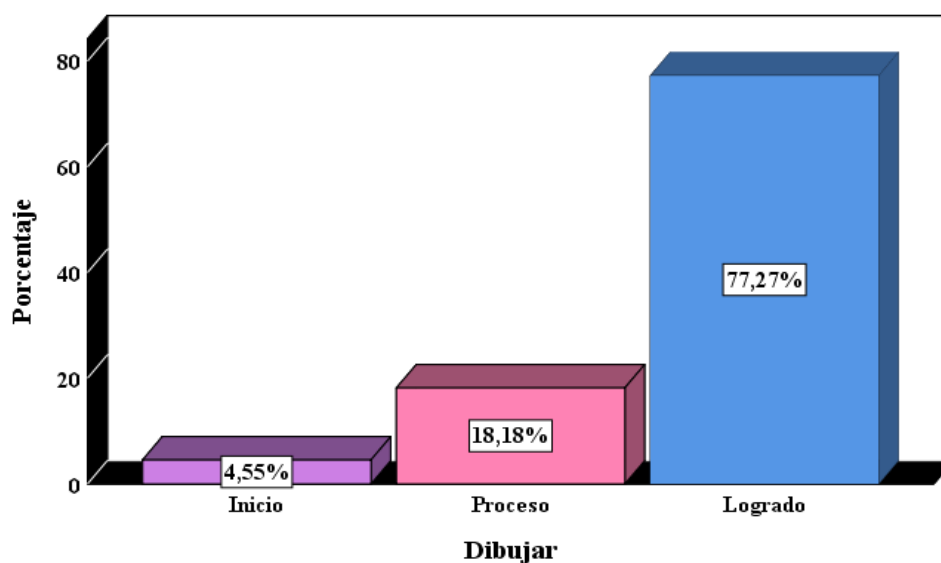
Interpretación. Como se evidencia en la tabla 14 y figura 5, la evaluación de la variable motricidad fina con respecto en los niveles de logro que exhiben las niñas y niños de la muestra, se evidencian en inicio el 4,5% que son 1 niñas y niños mientras en proceso el 22,7% que son 5 niñas y niños y en logrado el 72,7% que son 16 niñas y niños. En consecuencia, podemos testificar que la estrategia juegos recreativos desarrolla substancialmente la motricidad fina en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc, Daniel Carrión, Pasco, a la culminación de la ejecución de la post prueba fue suficiente, señalando con un porcentaje de 72,7 por ciento.

Tabla 15: Efectos del post prueba dimensión dibujar.

	Nivel alcanzado	fi	%
Válido	Inicio	1	4,5
	Proceso	4	18,2
	Logrado	17	77,3
	Total	22	100,0

Nota. Dimensión dibujar

Figura 6: Efectos del post prueba dimensión dibujar.



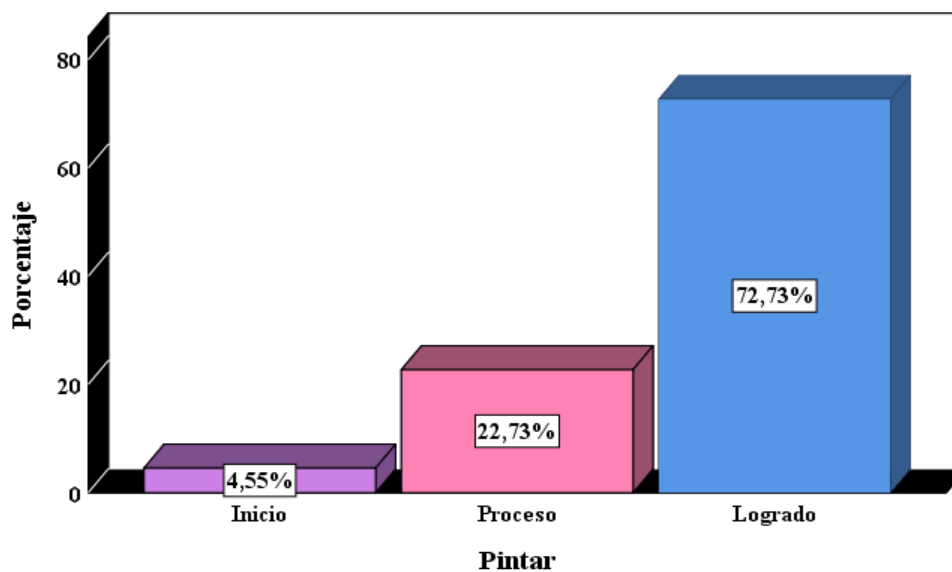
Interpretación. Como se evidencia en la tabla 15 y figura 6, la evaluación de la variable motricidad fina con respecto a la dimensión dibujar en los niveles de logro que exhiben las niñas y niños de la muestra, se evidencian en inicio el 4,5% que son 1 niñas y niños mientras en proceso el 18,2% que son 4 niñas y niños y en logrado el 77,3% que son 17 niñas y niños. En consecuencia, podemos testificar que la estrategia juegos recreativos desarrolla substancialmente en la dimensión dibujar en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc, Daniel Carrión, Pasco, a la culminación de la ejecución de la post prueba fue suficiente, señalando con un porcentaje de 77,3 por ciento.

Tabla 16: Efectos del post prueba dimensión pintar.

	Nivel alcanzado	fi	%
Válido	Inicio	1	4,5
	Proceso	5	22,7
	Logrado	16	72,7
	Total	22	100,0

Nota. Dimensión pintar.

Figura 7: Efectos del post prueba dimensión pintar.



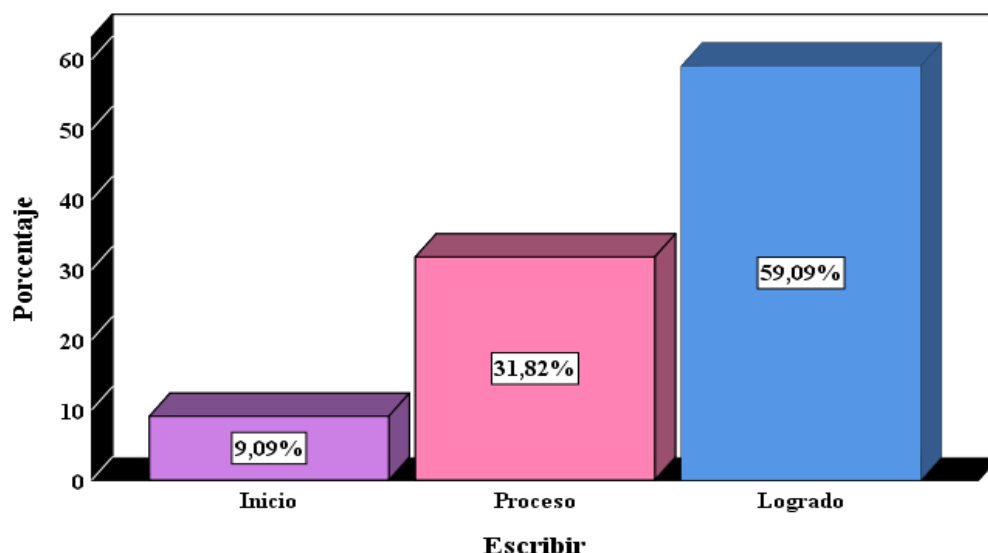
Interpretación. Como se evidencia en la tabla 16 y figura 7, la evaluación de la variable motricidad fina con respecto a la dimensión pintar en los niveles de logro que exhiben las niñas y niños de la muestra, se evidencian en inicio el 4,5% que son 1 niñas y niños mientras en proceso el 22,7% que son 5 niñas y niños y en logrado el 72,7% que son 16 niñas y niños. En consecuencia, podemos testificar que la estrategia juegos recreativos desarrolla substancialmente en la dimensión pintar en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc, Daniel Carrión, Pasco, a la culminación de la ejecución de la post prueba fue suficiente, señalando con un porcentaje de 72,7 por ciento.

Tabla 17: *Efectos del post prueba dimensión escribir.*

Nivel alcanzado		fi	%
	Inicio	2	9,1
Válido	Proceso	7	31,8
	Logrado	13	59,1
	Total	22	100,0

Nota. Dimensión escribir

Figura 8: *Resultados post prueba dimensión escribir.*



Interpretación. Como se evidencia en la tabla 17 y figura 8, la evaluación de la variable motricidad fina con respecto a la dimensión escribir en los niveles de logro que exhiben las niñas y niños de la muestra, se evidencian en inicio el 9,1% que son 2 niñas y niños mientras en proceso el 31,8% que son 7 niñas y niños y en logrado el 59,1% que son 13 niñas y niños. En consecuencia, podemos testificar que la estrategia juegos recreativos desarrolla substancialmente en la dimensión escribir en las niñas(os) de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc, Daniel Carrión, Pasco, a la culminación de la ejecución de la post prueba fue suficiente, señalando con un porcentaje de 59,1 por ciento.

5.1.3. Análisis e interpretación de los estadígrafos

Tabla 18: Estadígrafos de la Pre Prueba y Post Prueba de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”

Estadísticos descriptivos									
		Media							
		Desv.	Desviación						
	N	Rango	Mínimo	Máximo	Suma	Media	Error	estándar	Varianza
Pre Prueba	22	2	1	3	29	1,32	1,21	0,568	0,323
Post Prueba	22	2	1	3	59	2,68	1,21	0,568	0,323
N válido	22								
(por lista)									

Interpretación. Según el análisis descriptivo de los estadígrafos de la Pre Prueba y Post Prueba de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, en una muestra de 22 discentes que equivale al 100%, procesado los resultados para la Pre Prueba se obtuvo rango 2, mínimo 1, máximo 3, suma 29, media 1,32, desviación estándar 0,568 y la varianza 0,323 mientras para la Post Prueba se logró rango 2, mínimo 1, máximo 3, suma 59, media 2,68, desviación estándar 0,568 y la varianza 0,323.

5.2. Análisis inferencial y/o contrastación hipótesis

5.2.1. Prueba de normalidad

Para verificar nuestra indagación, sometíamos nuestros hallazgos al examen de distribución normal (Shapiro-Wilk) porque la cantidad de datos era inferior a 30, lo que indicaba que seguían una distribución normal.

a. Prueba de hipótesis

- Hi: La información se aproxima a una distribución normal.
- Ho: La información no se aproxima a una distribución normal.

b. Nivel significancia:

- ✓ El nivel de significación es $\alpha = 0.05$.

c. Estadístico de prueba: Shapiro Wilk

Tabla 19: Valor de significación para Pre Prueba

Pruebas de normalidad		
	Shapiro-Wilk	
Estadístico	gl	Sig.
0,600	22	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figura 9: Histograma para valor de significancia Pre Prueba

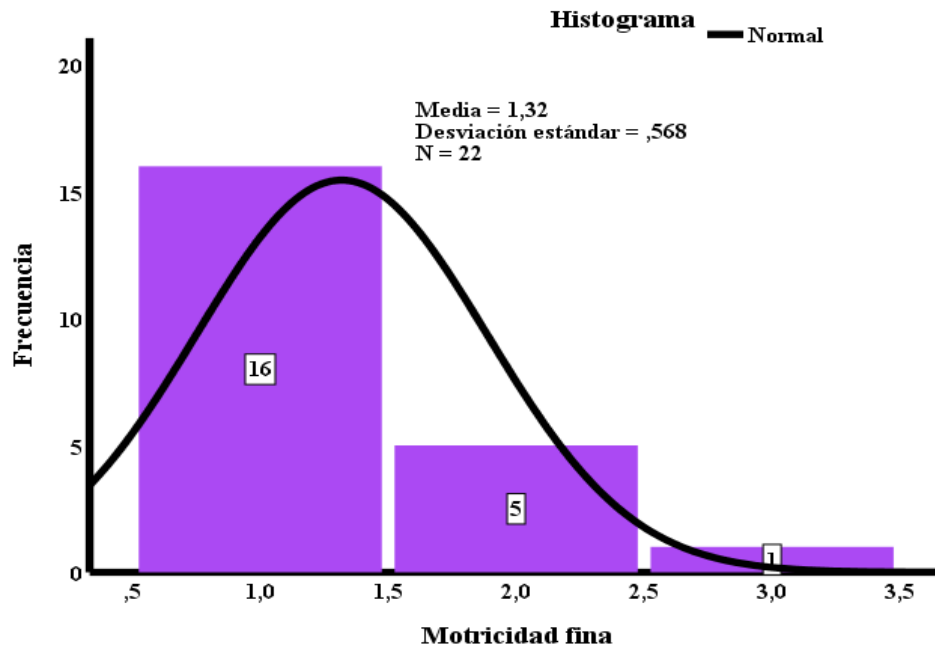
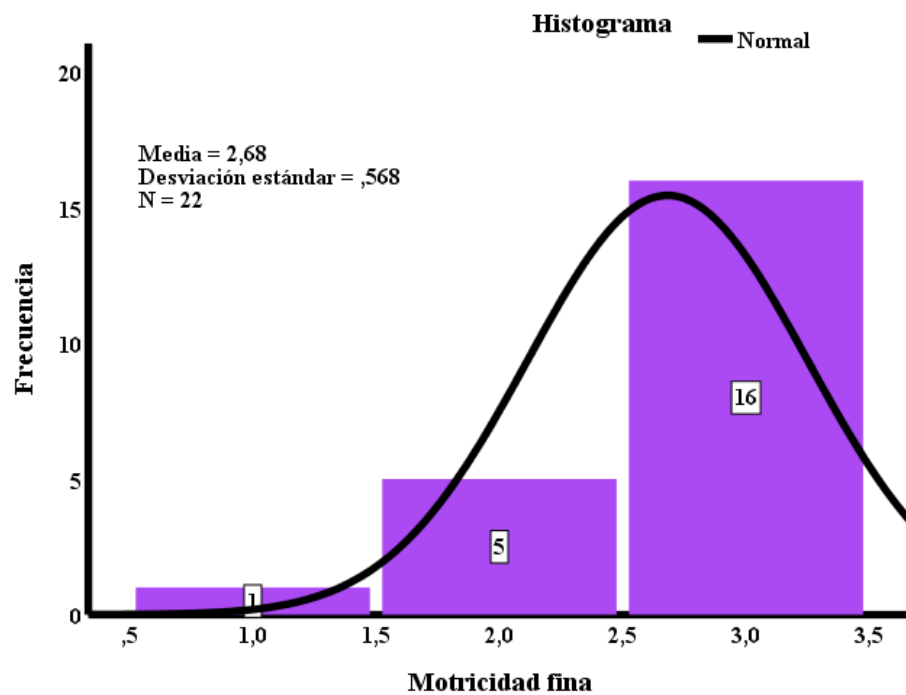


Tabla 20: Valor de significación para Post Prueba

Pruebas de normalidad		
Shapiro-Wilk		
Estadístico	gl	Sig.
0,605	22	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Figura 10: Histograma para valor de significancia Post Prueba



INTERPRETACIÓN

d. Decisión:

Como el número de la muestra es igual a 22, mencionamos que se trabajó con Shapiro Wilk, y arrojó un valor $P = 0.000$ y 0.000 mayor a 0.05 ; por lo tanto, se aceptó que tiene normalidad.

5.2.2. Prueba de hipótesis

Como la significancia $P - VALOR$ es 0 menor que el error estimado ($\alpha = 0,05$) entonces se aceptará la hipótesis de investigación y se rechaza la nula, es decir, la aplicación de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

5.2.3. Formulación de hipótesis

Hipótesis general

Hi: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

Ho: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

Tabla 21: Análisis de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.

Motricidad fina	
Z	-3,946 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Interpretación. El valor de Sig. (bilateral) es $0,000$ es menor a $0,05$ (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que nos evidencia que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución

Educativa Inicial “Inga Allauca” ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco.

Hipótesis específica uno

Hi₁: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

Ho₁: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

Tabla 22: *Análisis de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.*

Dibujo	
Z	-3,839 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Interpretación. El valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca” ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco.

Hipótesis específica dos

Hi₂: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

Ho₂: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

Tabla 23: *Análisis de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.*

Pintura	
Z	-3,938 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Interpretación. El valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca” ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco.

Hipótesis específica tres

Hi₃: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

Ho₃: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.

Tabla 24: *Análisis de la prueba de rangos con signos de Wilcoxon.*

Escritura	
Z	-3,802 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Interpretación. El valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco.

5.3. Discusión de resultados

La discusión de resultados se realizó bajo los fundamentos planteados por Lima tu trabajo titulado desarrollo de la motricidad fina en la infancia: Implicaciones educativas. Editorial Educación Integral.

Con la base teórica:

Percibamos la siguiente apreciación sobre la motricidad fina:

Lima (2018), la motricidad fina se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados que involucran los pequeños músculos de las manos y los dedos. Estas habilidades son fundamentales para actividades como escribir, cortar con tijeras, y manipular objetos pequeños, las cuales se desarrollan gradualmente durante la infancia. (p. 78)

En correlación con el trabajo elaborado, tiene mucha similitud con nuestro punto de vista sobre la motricidad fina, especialmente en los niñas y niños del nivel inicial, se estima que en este sector de educacional el perfeccionamiento de la motricidad fina en los procesos que conlleva conseguir corregir el nivel de esta competencia son muchas, se busca usar las habilidades manuales son fundamentales especialmente en el nivel preescolar, estableciendo la base para el proceso de escritura previa a través de la utilización de los juegos recreativos.

Con la hipótesis:

- ✓ Desde los hallazgos encontrados se ha podido establecer la vinculación que existe, según los resultados de la tabla 21, el valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que nos evidencia que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco, estos efectos guardan analogía con lo que resalta Vergara M. y Molina A. (2022) Los resultados finales demostraron que el programa de actividades recreativas mejoró las habilidades motoras en un 80 %. Para cumplir con el objetivo establecido en el proyecto, se implementó un programa de diversas actividades recreativas y recreativas

que permitió mejorar el desarrollo motor de los estudiantes, Asimismo, Berna (2021), es demostrado que los niños que dominan las técnicas de modelado, embolillado y teñido muestran una mayor habilidad en las habilidades motoras finas. Esto está en línea con lo que hay en esta indignación.

- ✓ Desde los hallazgos encontrados, se ha podido establecer la vinculación que existe, según los resultados de la tabla 22, el valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco, estos efectos guardan analogía con lo que resalta Villanera (2023) gracias a la propuesta de técnicas gráficas y plásticas, se desarrollan y mejoran significativamente las habilidades finas motoras de los niños en el nivel inicial. Igualmente, Tineo L. (2006) define el juego es una actividad física y mental que brinda alegría, diversión y diversión a todos aquellos que la practican, brindando momentos de alegría. Esto está en línea con lo que hay en esta indignación.
- ✓ Desde los hallazgos encontrados se ha podido establecer la vinculación que existe, según los resultados de la tabla 23, el valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco, estos efectos guardan analogía con lo que resalta Illanes (2022) existe evidencia estadística suficiente para concluir y afirmar que existe una relación significativa entre las técnicas grafo plásticas y la motricidad fina. Igualmente, Álvarez K. (2021) a través de técnicas y métodos lúdicos e inventivos que permitan el desarrollo de sus habilidades, fomentando sus procesos de maduración socioafectiva, motriz y cognitiva del niño, contribuyendo a su desarrollo, y concluyendo que el juego coordinativo es una herramienta que les permite desarrollarse. Esto está en línea con lo que hay en esta indignación.

- ✓ Desde los hallazgos encontrados se ha podido establecer la vinculación que existe, según los resultados de la tabla 24, el valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco, estos efectos guardan analogía con lo que resalta Vergara M. y Molina A. (2022) Los resultados finales demostraron que el programa de actividades recreativas mejoró las habilidades motoras en un 80 %. Para cumplir con el objetivo establecido en el proyecto, se implementó un programa de diversas actividades recreativas y recreativas que permitió mejorar el desarrollo motor de los estudiantes. Asimismo, Castillo (2022) se descubrió que existe una relación significativa entre los juegos recreativos y la autoestima en los alumnos del nivel inicial. Esto está en línea con lo que hay en esta indignación.

Apreciación:

Es fundamental enseñar juegos recreativos para abordar las dificultades y oportunidades que las habilidades motoras finas traen a la educación de los niños. La técnica empleada fue la académica, lo que nos permitió comprender las teorías incluidas en la investigación realizada. Una de las tareas de la investigación presentada es buscar las causas del problema a nivel explicativo. Además, el diseño es naturalmente experimental. Como consecuencia del trabajo de campo se obtuvo los siguientes resultados: el valor de Sig. (bilateral) es 0,000 es menor a 0,05 (5%) por ello rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, en este sentido se tiene datos suficientes que nos evidencia que la ejecución de la estrategia los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca ubicado en el distrito de Tápuc provincia de Daniel Carrión región Pasco. Al mismo tiempo, se constató que la variable independiente facilitó la prosperidad de las dimensiones dibujo, pintura y escritura en los niños y niñas del II ciclo del nivel inicial perpetuamente.

CONCLUSIONES

1. Primera conclusión: en relación con el objetivo general

Se demostró el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, el 72,7% y 22,7% de las niñas y niños encuestados en el pre test indicaron que la motricidad se localiza en el nivel inicio y proceso respectivamente (Tabla 10 y figura 1). Mientras que, en el Post Test, el 22,7% y 72,7% de las niñas y niños encuestados en el pre test indicaron que la motricidad se localiza en el nivel proceso y logrado, notándose una mejora significativa (Tabla 14 y figura 5).

2. Segunda conclusión: en relación al primer objetivo específico

Se determino el efecto de los juegos recreativos en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, el 63,6% y 27,3% de los niños y niñas encuestados en el pre test indicaron que en la dimensión dibujo se localiza en el nivel inicio y nivel proceso respectivamente (Tabla 11 y figura 2). Mientras que, en el Post Test, el 18,2% y 77,3% de los niños y niñas indicaron que en la dimensión dibujo se encuentra en el nivel proceso y logrado, notándose una mejora significativa (Tabla 15 y figura 6).

3. Tercera conclusión: en relación al segundo objetivo específico

Se comprobó el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, el 68,2% y 27,3% de los niños y niñas encuestados en el pre test indicaron que en la dimensión pintar se localiza en el nivel inicio y nivel proceso respectivamente (Tabla 12 y figura 3). Mientras que, en el Post Test, el 22,7% y 72,7% de los niños y niñas indicaron que en la dimensión pintar se encuentra en el nivel proceso y logrado, notándose una mejora significativa (Tabla 16 y figura 7).

4. Cuarta conclusión: en relación al tercer objetivo específico

Se demostró el efecto de los juegos recreativos en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, el 72,7% y 22,7% de los niños y niñas encuestados en el pre test indicaron que en la dimensión

escribir se localiza en el nivel inicio y nivel proceso respectivamente (Tabla 13 y figura 4). Mientras que, en el Post Test, el 31,8% y 59,1% de los niños y niñas indicaron que en la dimensión escribir se encuentra en el nivel proceso y logrado, notándose una mejora significativa (Tabla 17 y figura 8).

RECOMENDACIONES O SUGERENCIAS

Se sugiere a las Instituciones Educativas de nivel inicial lo siguiente:

A los docentes de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca:

Utilizar de manera frecuente la estrategia los juegos recreativos en los niños y niñas del nivel inicial con el propósito de desarrollar la motricidad fina en toda la comunidad educativa, con ello apoyar a los niños y niñas la preparación para una buena estimulación del motor fino durante la enseñanza y disminuyendo las torpezas al momento de hacer uso de sus dedos.

A los directivos de la Institución Educativa Inicial Inga Allauca:

Realizar talleres sobre la importancia de la estrategia los juegos recreativos para perfeccionar la motricidad fina en el marco de la dimensión: dibuja, con el objetivo que niños y niñas:

Hagan uso de manera correcta y permanente los dedos y la mano al momento de escribir o realizar otras actividades donde hace uso de la motricidad fina en el proceso de aprendizaje.

Sepan utilizar de forma correcta los dedos al realizar diferentes tipos de dibujo durante el proceso de enseñanza y aprendizaje.

A los estudiantes – docentes de la Segunda Especialidad Profesional:

Buscar mediante la implementación la estrategia de los juegos recreativos el perfeccionamiento de la motricidad fina, en el marco de la dimensión: pintura con la finalidad que los niños y niñas del nivel inicial muestren que:

Promueva el manejo de las distintas habilidades cuando pinta un dibujo de manera correcta en su aula de clases.

Utiliza diversas técnicas del pintado que les permita fortalecer el desarrollo de la motricidad fina.

A los directivos y docentes de la provincia de Daniel Carrión:

Impulsar y reforzar mediante la estrategia los juegos recreativos el perfeccionamiento de la motricidad fina de manera integral, en el marco de la dimensión: escribe, con la intención que los niños y niñas evidencie:

Explicar la importancia de la escritura en la vida de cada uno de los niños y niñas del nivel inicial involucrando activamente a sus padres.

Fomentar la manera correcta de promover el desarrollo de la motricidad durante el proceso de aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Carrillo, K. M. (2021). *Importancia del juego de coordinación en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años en los estudiantes de primer año de educación básica de la unidad educativa liceo “nuevo mundo, Riobamba, Ecuador. 2021* (Bachelor's thesis, Riobamba), en línea: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8214>
- Berna Cárdenas, J. (2021). *La relación entre la expresión plástica y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de las Instituciones Educativas Comprendidas en la Provincia Leoncio Prado 2019*, en línea: <https://hdl.handle.net/20.500.13080/7992>
- Bernal, C, (2006) *Metodología de la investigación*. Pearson Prentice Hall. México.
- Castillo Yanquirimachi, F. M. (2022). *Los juegos recreativos y la autoestima en estudiantes del nivel inicial en una institución educativa – Cusco, 2022*, en línea: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/99860>
- Colegio CEU San Pablo Montepíncipe (2019). *¿Qué beneficios aporta el juego al aprendizaje?* Colegio CEU San Pablo Montepíncipe, en línea: <https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/que-beneficios-aporta-el-juego-al-aprendizaje/>
- Escobar, M. A. R., Zambrano, E. S., Erazo, N. A., & Cardona, D. M. G. (2021). *Juegos recreativos y enseñanza de las matemáticas en escolares de tercer grado*. VIREF Revista de Educación Física, 10(4), 126-147, en línea: <https://revistas.udea.edu.co/index.php/viref/article/view/347051>.
- Franco, M. E. M., & Sablón, O. S. B. (2022). *Incidencia de la motricidad fina en la pre-escritura de los niños y niñas de Educación Inicial II*, en línea: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Cognosis/article/view/4762>
- García, P., & Torres, L. (2020). *Arte y cognición: El impacto de la pintura en el desarrollo humano*. Editorial Artística.
- González, P., & Álvarez, S. (2020). *El impacto del arte en el desarrollo infantil*. Editorial Académica.

- Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. (2015). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill. México.
- Illanes Roque, E. P. (2022). *Técnicas grafoplásticas y la motricidad fina en los niños de la Institución Educativa Inicial 761 Juliaca 2022*, en línea: <https://hdl.handle.net/20.500.13032/27524>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2021). *Estado de la Niñez en Huánuco: Indicadores de Desarrollo Infantil*. Lima: INEI.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI). (2021). *Estado de la Niñez en el Perú*. Lima: INEI.
- Jiménez, R. (2020). *Escribir para aprender: La importancia de la escritura en el desarrollo cognitivo*. Editorial Creativa.
- Jumbo Rodríguez, J. F. (2022). *Los juegos recreativos en la expresión corporal en estudiantes de Educación Inicial* (Bachelor's thesis, Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte), en línea: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/34394>
- López, M., & García, J. (2019). *La creatividad en el arte: Beneficios de pintar regularmente*. Revista de Arte y Cultura.
- Martín Vegas, R. A. (2009). *Manual de didáctica de la lengua y la literatura*. Editorial Síntesis. Madrid.
- Martínez, A., & Pérez, S. (2021). *Pintura y emoción: Una exploración del arte como herramienta terapéutica*. Editorial Psicología y Arte.
- Martínez, L., & López, M. (2021). *Dibujo y creatividad: Herramientas para el aprendizaje*. Revista de Educación Creativa.
- Matos Jaramillo, J. (2023). *Juegos recreativos y la formación de valores sociales en estudiantes de la Institución Educativa José Carlos Mariátegui de Huayo 2022*, en línea: <https://hdl.handle.net/20.500.13080/8786>

- Mercer, N. (1997). *La construcción guiada del conocimiento. El habla de profesores y alumnos*. Paidós. Barcelona.
- MINEDU (2016). *Currículo Nacional*: Lima Perú, en línea: <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación [MINEDU] (2016). *Diseño Curricular Nacional*. Recuperado de: Ministerio de Educación [MINEDU] (2016). Plan Nacional de Educación.
- Ministerio de Educación [MINEDU] (2016). *Diseño Curricular Nacional*. Recuperado de:
- Ministerio de Educación [MINEDU] (2016). *Plan Nacional de Educación Intercultural Bilingüe al 2021*. Ministerio de Educación. Lima. Recuperado.
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2022). *Informe Anual sobre Educación Rural*. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2022). *Informe Regional sobre Educación Inicial en Huánuco*. Lima: MINEDU.
- Pérez, J., & Gutiérrez, A. (2019). *La escritura como herramienta pedagógica*. Revista de Pedagogía.
- Pinto, A., Sánchez, C., & Pérez, M. (2020). *Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad fina en niños preescolares de comunidades rurales peruanas*. Revista de Educación y Desarrollo, 8(3), 15–24.
- Pontificia Universidad Católica [PUCP] (1989). *Métodos y Técnicas de Investigación Educativa*. Imprenta PUCP. Lima.
- Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA), en línea: <http://www.oecd.org/pisa/> <http://www.oecd.org/pisa/pisaenespaol/>
- Quevedo Cordova, O. (2023). *Juegos recreativos y habilidades sociales en estudiantes de una institución educativa inicial de Buena Vista – Jaén*, en línea: <https://hdl.handle.net/20.500.12692/132423>

- Rodríguez, L., & Martínez, P. (2021). *Creatividad y escritura: Un análisis de sus beneficios en el aprendizaje*. Editorial Académica.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Edit. Visión Universitaria. Lima-Perú.
- UNICEF. (2020). *Educación Inicial en el Perú: Situación y Desafíos*. Lima: UNICEF.
- UNICEF. (2021). *Panorama de la Primera Infancia en el Perú: Región Huánuco*. Lima: UNICEF.
- Vergara, M. M. M., & Molina, S. A. A. (2022). *Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil "Luz y Progreso"*. Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 7(2), 67, en línea: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354939>
- Villanera Chavez, K. Y. (2023). *Aplicación de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años de la IEI N° 001 "CARLOS Showing Ferrari"-Huánuco 2021*, en línea: <https://hdl.handle.net/20.500.13080/10047>

ANEXOS

ANEXO 01: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “INGA ALLAUCA”, TÁPUC, 2024.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES	ASPECTO METODOLÓGICO, POBLACIÓN Y MUESTRA									
<p>Problema General ¿Cuál es el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024?</p> <p>Problemas Específicos a. ¿Qué efecto tendrá los juegos recreativos en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024? b. ¿Cuál es el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024? c. ¿Qué efecto tendrá los juegos recreativos en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024?</p>	<p>Objetivo General Demostrar el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.</p> <p>Objetivos Específicos a. Determinar el efecto de los juegos recreativos en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024. b. Comprobar el índice de influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tapuc, 2024. c. Demostrar el efecto de los juegos recreativos en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tapuc, 2024.</p>	<p>Hipótesis General Hi: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024. Ho: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.</p> <p>Hipótesis específicas Hi1: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024. Ho1: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo del dibujo en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024. Hi2: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024. Ho2: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de la</p>	<p>Variable Independente Juegos recreativos</p> <p>Dimensiones ✓ Afectivo emocional ✓ Cultural ✓ Social</p> <p>Variable Dependiente Motricidad fina</p> <p>Dimensiones ✓ Dibujar ✓ Pintar ✓ Escribir</p>	<p>TIPO: Aplicada</p> <p>ENFOQUE Cuantitativo</p> <p>DISEÑO:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">PREPRUBA</th> <th style="text-align: center;">TRATAMIENTO</th> <th style="text-align: center;">POSTPRUBA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">G₁ y G₂ PP1</td> <td style="text-align: center;">X</td> <td style="text-align: center;">G₁ y G₂ PP2</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">G₁ y G₂ PP1</td> <td></td> <td style="text-align: center;">G₁ y G₂ PP2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Desde: G₁ y G₂ PP1, Administración de la preprueba ANTES de la ejecución de los juegos creativos. X: Ejecución de los juegos creativos. G₁ y G₂ PP2, Administración de la postprueba LUEGO de la ejecución de los juegos creativos. G₁: Grupo control, se recibe ningún tratamiento.</p> <p style="font-size: small;">Fuente: Elaboración propia</p> <p>POBLACIÓN Estuvo conformado por los niños y niñas de 3 a 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”. Un total de 32 estudiantes.</p> <p>MUESTRA. Se trabajó con una muestra de 22 por los niños y niñas del II ciclo del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”.</p> <p>TÉCNICA Taller aprendizaje común Observación</p> <p>INSTRUMENTOS Sesión de aprendizaje Guía de observación</p>	PREPRUBA	TRATAMIENTO	POSTPRUBA	G ₁ y G ₂ PP1	X	G ₁ y G ₂ PP2	G ₁ y G ₂ PP1		G ₁ y G ₂ PP2
PREPRUBA	TRATAMIENTO	POSTPRUBA											
G ₁ y G ₂ PP1	X	G ₁ y G ₂ PP2											
G ₁ y G ₂ PP1		G ₁ y G ₂ PP2											

		<p>pintura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.</p> <p>Hi3: Los juegos recreativos influyen significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.</p> <p>Ho3: Los juegos recreativos no influyen significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, Tápuc, 2024.</p>		
--	--	--	--	--

ANEXO 02: INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC -Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE
Santaflora María PAREDES DAVILA

1.4. Fecha:

Sección: Única

Duración: 45 min

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: Jugamos corriendo alrededor del espacio

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Combina acciones motrices básicas, como correr saltando, caminar y girar

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Correr alrededor del patio</p> <p>Y al sonido de un silbato van a correr despacio y luego rápido.</p> <p>Saltar alrededor del espacio, saltar a la pata coja, como conejitos.</p> <p>Cada uno corre imitando diferentes animalitos como el caballito, león, conejo, patito, mono, elefante, etc.</p> <p>Lo harán por diferentes direcciones del espacio.</p> <p>Luego respiramos tres veces para empezar el trabajo.</p>	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Ya unidos los materiales en el patio:</p> <p>Los niños saltan con los pies juntos dentro y fuera del aro con la pata coja con un pie fuera y dentro.</p> <p>Tendido un tapis o colchoneta que cubre el suelo los niños se arrastran y a la vez gatean levantando la cabeza</p>	25 Min

	<p>Juego de persecución alrededor del espacio: un niño será la brujita que perseguirá a los demás tratando de tocarlos con un periódico, el que es tocado reemplaza al niño(a).</p> <p>Juego de la carrera de cien pies: en grupos de 3 niños cogidos de las manos como una cadena humana. Competirán con otros grupos donde se desplazan por el espacio en zigzag sin soltarse de las manos y una mano pasa por debajo de la pierna. Gana el grupo que llega primero.</p>	
RELAJACIÓN	<p>Un niño se tumba en el suelo y su compañero le dará masajes por todo el cuerpo con un segmento corporal ejemplo: con las palmas de las manos, con los antebrazos, con la barriga) esto como relajación.</p> <p>Todos los niños inhalan y exhalan lentamente.</p> <p>Metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.


V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.

Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


Lic. Linda Luz ALVARADO
TESISTA


Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
TESISTA



	<p>el otro tumbado en el suelo el que está en el suelo se ha desmayado, no sabemos qué le pasa, y el que está de pie tiene que llevarlo a la clínica, arrastrándolo como pueda. En primer lugar, se dejará a los niños que investiguen y descubran las formas más difíciles y fáciles para transportarles.</p> <p>VAR. Luego se cambian los roles y los niños van identificando diferentes partes del esquema corporal.</p> <p>JUEGO: todos los niños están sentados en una ronda y con un número determinado.</p> <p>Un mismo número lo llevarán 3 niños.</p> <p>El juego inicia cuando el docente dice un número y los niños que tengan ese número tienen que salir corriendo alrededor del círculo y regresar a su lugar u sentarse.</p> <p>Gana un punto el niño que llegue primero.</p> <p>El que logre 3 puntos gana el juego</p>	
RELAJACIÓN	<p>Toman aire por la nariz levantando los brazos hasta ponerlos en cruz aguantar unos segundos. Expulsar el aire por la boca al tiempo que se bajan los brazos.</p> <p>metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto? Aplicación de todo lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.
 Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


 Lic. Linda Luz ALVARADO
 TESISISTA


 Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
 TESISISTA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC - Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas:

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE
Santaflora María PAREDES DAVILA

1.4. Fecha: Sección: Única Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: “Participo en mi percepción visual”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza a través de juegos variados.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	La maestra muestra a los niños pañuelos de colores: rojo verde y amarillo y les pregunta: ¿Qué nos llama la atención? ¿De qué colores son los semáforos? Asimismo, indica como los utilizarán hoy. Luego, los niños realizan el juego pisando sombras a manera de calentamiento: cada uno trata de pisar las sombras de sus compañeros y asimismo evitar que otros pisen del él. VARIANTE: cada niño imita el movimiento de un trencito por diferentes lugares y forman trenes de tres y cuatro amiguitos.	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	Se forman grupos de niños y los primeros se ubican en filas. La maestra se encuentra a 10 metros de distancia de ellos. Previamente la maestra indica que cuando levanta el pañuelo de color rojo los niños salen en carrera. VARIANTE: la maestra en cada momento variará el color de pañuelo y cada niño estará atento ante el estímulo visual. Asimismo, variara la forma de partida y cada niño puede estar echado, de espaldas.	25 Min

	<p>Asimismo, los niños saldrán en diferentes formas de partida como de barriguita, de espaldas, de costadito, de rodillitas, etc.</p> <p>Asimismo, la maestra presenta variantes de otros elementos como aros, números, figuras geométricas.</p> <p>JUEGO: RELEVO DE PAÑUELOS: se formará 3 grupos en columnas y cada grupo tendrá un pañuelo diferente. A la orden los primeros salen en carrera a una cierta distancia con su pañuelo y al regresar entregaran el pañuelo al otro compañero. Gana el grupo que termina primero el relevo.</p>	
RELAJACIÓN	<p>Cada niño se hecha en el piso y cierran los ojos recordando las actividades. Inhalan y exhalan profundo y lentamente.</p> <p>Metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.
 Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


 Lic. Linda Luz ALVARADO
 TESISISTA


 Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
 TESISISTA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC - Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas:

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE

Santaflora María PAREDES DAVILA

1.4. Fecha: Sección: Única Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: “Juego y mejoro mis nociones espaciales”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>La docente motiva a los niños mostrando algunos aros y cuerdas y pregunta: ¿Qué nos llama la atención? ¿Qué actividades podemos realizar con ellos?</p> <p>Amanera de calentamiento realizan el juego de la caza de las cintas: donde cada niño tendrá una cinta colocada en el buzo como una colita de animalito.</p> <p>A la señal los niños trataban de quitar las cintas de sus compañeritos evitando ser quitado de ellos.</p> <p>Se desplazarán por distintos lugares del espacio sin chocarse.</p> <p>VARIANTE: se les indica que solo capturen las cintas azules, rojo y amarillo.</p>	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	<p>En grupos: dos niños sostienen una cuerda y los otros brincan encima sin tocarlo o se arrastran por abajo.</p> <p>Un niño sostiene un aro y los demás avientan una pelotita de trapo a través del aro. Este puede estar fijo o en movimiento.</p> <p>Luego: los niños caminan y corren sorteando las latas sin tocarlas.</p> <p>Cada niño se sienta dentro de un aro en la loza deportiva: saltar dentro y fuera del aro, caminar en círculo.</p>	25 Min

	<p>Luego: en un circuito previamente formado y explicado por la docente. Los niños hacen el trayecto con los ojos cerrados y luego con los ojos abiertos.</p> <p>JUEGO: CARRERA DE SOGAS: los niños a una orden realizan la competencia de salta sogas con salto alternado ida y vuelta hasta una cierta distancia. VARIANTE: primero corren en velocidad y regresan saltando con la soga.</p>	
RELAJACIÓN	<p>Cada niño se hecha en el piso y cierran los ojos recordando las actividades. Inhalan y exhalan profundo y lentamente.</p> <p>Meta cognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.
Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


Lic. Linda Luz ALVARADO
TESISTA


Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
TESISTA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC -Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas:

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE

Santaflora María PAREDES DAVILA

1.4. Fecha: Sección: Única Duración: 45 min

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: “Me oriento en nociones temporales”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados	Coordina sus movimientos corporales en diferentes trayectorias teniendo en cuenta sus nociones temporales.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	La docente motiva a los niños mostrando algunos materiales manipulables como pelotitas de trapo, cubos mágicos, latas y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué será lo que tengo en la mano? ¿Para qué servirá? ¿Qué pasaría si no existieran estos materiales? ¿Podríamos desplazarnos libremente? Como calentamiento cada niño trota en diferentes lugares realizando saltos en cada sonido de silbato. Luego a una señal caminan como cangrejitos y realizan saltitos como conejitos.	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	Cada niño con un balón diferente, con el fondo musical realizan movimiento libre con las pelotas. Cuando la música para los niños deja de realizar. Vamos a bailar llevando la pelota con nosotros: todo el grupo se mueve siguiendo una trayectoria al ritmo de la música. La docente indica las formas de llevar la pelota siguiendo una trayectoria: pelota encima de la cabeza, tapando la cara, pelota detrás de las piernas se trata de estimular que los niños busquen otras formas de movimiento con la pelota.	25 Min

	<p>Exploran diferentes planos del espacio: se tumban, realizan vaivenes y evoluciones.</p> <p>Los niños realizan movimientos de diferentes formas al sonido de la música.</p> <p>Cada niño sigue una trayectoria (líneas rectas, triángulos, cuadrados, conos, circulares y en zigzag) sin caerse y llevando una pelota de colores</p>	
RELAJACION	<p>Cada niño(a) se hecha en el piso y cierran los ojos recordando las actividades. Inhalan y exhalan profundo y lentamente.</p> <p>Metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.

Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


 Lic. Linda Luz ALVARADO
 TESISISTA


 Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
 TESISISTA


 DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION
 ICA
 URB. ALCIDES C
 ELIZABETH MARTEL YA, NAYACC
 DIRECTORA

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC -Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas:

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE

Santaflora María PAREDES DAVILA

1.4. Fecha: Sección: “Única” Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: “Jugamos en nociones temporales”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Identifica nociones temporales en diferentes actividades: rápido-lento, mucho tiempo-poco tiempo.	Se desplaza libremente controlando el ritmo de duración de los ejercicios y la secuencia de los mismos.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Motivación: la docente motiva a los niños mostrando el lugar a desarrollar el trabajo y unas llantas distribuidos por diferentes lugares del piso.</p> <p>Saberes previos: ¿Qué bondades nos ofrece la naturaleza? ¿Para qué servirá los materiales que observan?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿qué pasaría si no existiera las plantas y el agua? ¿Podríamos vivir?</p>	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Anunciamos el tema: La maestra hace conocer el tema Desplazarse de acuerdo con el ritmo y tiempo. Construcción del nuevo conocimiento:</p> <p>Cada niño con una pelotita deberá hacer rebotar la pelota en forma rápida y lenta. Teniendo en cuenta el tiempo y duración. Luego caminaran haciendo fuertes ruidos con los pies; caminar sin ruido.</p> <p>Luego: a la voz de alto, los niños se paran en periódicos y a la voz de bajo, sobre los pañuelos.</p> <p>Cada niño con una pelota que rebota: lanzar la pelota hacia adelante y llegar antes que la pelota: se trabaja la rapidez.</p>	25 Min

	<p>La maestra ejecuta una serie de movimientos diferentes, los niños lo tienen que reproducir en el mismo orden. Se debe tener en cuenta el tiempo de duración del ejercicio y su ritmo.</p> <p>Cada niño salta por las diferentes llantas que están el piso y, asimismo, lo hacen rodar a manera de juego como que sería un carro, moto taxi y auto.</p>	
RELAJACIÓN	<p>Cada niño se hecha en el piso y cierran los ojos recordando las actividades. Inhalan y exhalan profundo y lentamente.</p> <p>Metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy?</p> <p>¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto? Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.
 Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


 Lic. Linda Luz ALVARADO
 TESISISTA


 Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
 TESISISTA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC -Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas:

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE

Santaflora María PAREDES DAVILA

1.4. Fecha: Sección: Única Duración 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: “Me oriento con los juegos en nociones temporales”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Vivencia con su cuerpo la noción del ritmo, tiempo: rápido-lento.	Realiza movimientos corporales y desplazamiento al ritmo de la melodía musical proyectada.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Motivación: la docente motiva a los niños mostrando figuras geométricas dibujadas.</p> <p>Vivenciamos con nuestro cuerpo la noción del ritmo.</p> <p>Anunciamos el tema: La maestra hace conocer el tema</p> <p>Saberes previos: ¿Que bondades nos ofrece la música? ¿Para qué servirá? ¿Qué figuras observan en el piso?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿qué pasaría si no existiera los sonidos y la música?</p> <p>A manera de calentamiento: los niños trotan por diferentes direcciones del campo llevando una pelotita de trapo con los pies, las manos, lo lanzan, se quitan en parejas, etc.</p> <p>VARIANTE: se persiguen entre ellos tocando diferentes partes del cuerpo.</p>	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Construcción del nuevo conocimiento:</p> <p>La docente previamente dibuja en el piso diferentes formas y figuras geométricas teniendo en cuenta el orden de movimientos.</p> <p>Cada niño en una figura escoge un movimiento para cada forma; mezclar el orden de los movimientos.</p> <p>Cada niño camina siguiendo la melodía musical y cuando para la melodía se para el niño. Camina cuando empieza otra</p>	25 Min

	<p>vez. VARIANTE: cada niño se mueve de manera diferente al sonido de la música.</p> <p>Cada niño en una figura dibujada será su casa. Todos trotan por diferentes lugares y cuando escuchan la palabra casa ellos correrán a la figura elegida. Pierde el que se queda sin casa.</p> <p>Una pareja de niños sostiene una cuerda y galopa siguiendo el ritmo de la música.</p> <p>Cada niño brinca por encima de diferentes aros distribuidos por el suelo.</p> <p>El niño lanza al aire la pelota dos veces y la rebota en el suelo dos veces</p>	
RELAJACIÓN	<p>Cada niño se hecha en el piso y simulan estar durmiendo como unos gatitos muy profundos. Inhalan y exhalan profundo y lentamente. Recuerdan todo lo realizado en la actividad.</p> <p>Metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.
 Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


 Lic. Linda Luz ALVARADO
 TESISISTA


 Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
 TESISISTA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC -Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas:

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE

Santaflora María PAREDES DAVILA

1.4. Fecha: Sección: Única Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: “Conociendo mi esquema corporal”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Reconoce explora nombra y utiliza las partes de su esquema, corporal describiendo sus características.	Identifica las diferentes partes de sus cuerpos a través de los juegos y tareas motrices diversas características.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Motivación: la docente motiva a los niños mostrando un maniquí del cuerpo humano y sus partes.</p> <p>Anunciamos el tema: La maestra hace conocer el tema reconocen su esquema corporal.</p> <p>Saberes previos: ¿Qué bondades nos ofrece las diferentes partes del cuerpo humano? ¿Para qué servirá?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿por qué creen ustedes que crecen las personas?</p> <p>A manera de calentamiento: los niños trotan por diferentes direcciones del campo llevando una pelotita de trapo con las manos, lo lanzan con una mano cogen con las dos. Dominan como si jugarán el voleibol y otro deporte.</p> <p>VARIANTE: se persiguen entre ellos tocando diferentes partes del cuerpo con un pañuelo de colores.</p>	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Construcción del nuevo conocimiento</p> <p>Cada niño recuerda en voz alta las partes del cuerpo. Y previamente; cada niño tiene un pequeño saco de costal y experimentan metiendo la cabeza en el saco.</p> <p>Se pregunta qué sucede cuando se “hace eso. Cada niño desea experimentar otras formas de movimiento utilizando el saco.</p> <p>Se meten dentro del saco y comienzan a saltar por diferentes</p>	25 Min

	<p>lugares. Por momentos se esconden dentro de los sacos y experimentan con sus compañeritos.</p> <p>Luego: se trabaja las nociones dentro y afuera y su verbalización. ¿Qué partes del cuerpo tienes dentro del saco? ¿Cuáles has dejado fuera? Experimenta.</p> <p>Con un aro en el piso se juego los saltos de adentro y afuera. Consignas que a viva voz dirá el docente.</p> <p>Pueden dibujar figuras los niños en el piso con una tiza.</p> <p>Igual el docente dirá consignas de triangulo, cuadro, circulo y otros. Luego cada niño arrastra a otro niño con su saquito por el piso. Cambian de roles.</p>	
RELAJACIÓN	<p>Cada niño se hecha en el piso y simulan estar durmiendo como unos ositos muy profundos. Inhalan y exhalan profundo y lentamente. Recuerdan todo lo realizado en la actividad.</p> <p>Metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.
Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


Lic. Linda Luz ALVARADO
TESISTA


Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
TESISTA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC -Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas:

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE

Santaflora María PAREDEDAVILA

1.4. Fecha: Sección: Única Duración 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: “Conozco mi esquema corporal”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Explora en el espacio imitando gestos y representando diferentes oficios de trabajo.	Conoce su esquema corporal en diferentes situaciones de juego y los controla emocionalmente.

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Motivación: la docente motiva a los niños mostrando el espejo.</p> <p>Anunciamos el tema: La maestra hace conocer el tema reconocen su esquema corporal.</p> <p>Saberes previos: ¿Qué bondades nos ofrece un espejo? ¿Para qué servirá?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿por qué creen ustedes que desarrollamos habilidades motrices?</p> <p>A manera de calentamiento: los niños trotan por diferentes direcciones y a una orden realizan saltos como conejitos y asemejan aves, como se desplaza el cocodrilo, el león, el caballo.</p> <p>VARIANTE: se persiguen entre ellos tocando diferentes partes del cuerpo.</p>	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Construcción del nuevo conocimiento:</p> <p>Cada niño imita un gesto con un pañuelo frente a un espejo.</p> <p>Cada niño en forma libre juega con una caja de cartón y una cuerda en forma libre. Pueden armar algún juego con la caja y cuerda que poseen.</p>	25 Min

	<p>Luego: los niños pasan por debajo de estructuras y objetos grandes y medianos como una silla. Pasan por debajo de una silla en tres posiciones diferentes.</p> <p>VARIANTE: los niños arman una casita con los objetos que se les entrega. Lo harán en equipos de 5. Gana la mejor casita.</p> <p>Los niños desarrollan su capacidad creativa. Ellos representan diferentes oficios: como un cartero, carpintero, etc.</p> <p>Juego: el pato ñato. Todos los niños formados en círculo, un niño es elegido el pato que deberá recorrer alrededor del grupo pronunciando la palabra pato. Si es cogido por otros niños escribe una tarea motora.</p>	
RELAJACIÓN	<p>Cada niño se hecha en el piso y simulan estar durmiendo como unos ositos muy profundos. Inhalan y exhalan profundo y lentamente. Recuerdan todo lo realizado en la actividad.</p> <p>Metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	10 Min.

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.
 Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


 Lic. Linda Luz ALVARADO
 TESISISTA


 Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
 TESISISTA



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

I. INFORMACION GENERAL:

1.1. Institución Educativa Inicial: INGA ALLAUCA - TAPUC -Yanahuanca

1.2. Ciclo: II

1.3. Tesistas:

Luz Judith ALVARADO SILVESTRE

Santaflora María PAREDES DAVILA

1.4. Fecha: Sección: Única Duración: 45 min.

II. DATOS CURRICULARES

2.1. Nombre de la Actividad: “Mejorando mi coordinación dinámica general con los juegos”

III. APRENDIZAJE ESPERADO

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
PERSONAL SOCIAL PSICOMOTRICIDAD	Construye su corporeidad	Realiza actividades de Orientación general con controlando su postura variante corporal.	Practica diferentes saltos

IV. SECUENCIA DIDACTICA

FASES	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	TIEMPO
CALENTAMIENTO	<p>Motivación: la docente motiva a los niños mostrando su orientación lateral y su importancia en el cuerpo y esquema corporal.</p> <p>Anunciamos el tema: La maestra hace conocer el tema Nuestra coordinación dinámica en los juegos y saltos</p> <p>Saberes previos: ¿Qué bondades nos ofrece tener una buena coordinación general? ¿Para qué servirá en la vida? ¿en qué momento de la vida realizamos coordinación?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿por qué creen ustedes que desarrollamos estas habilidades en nuestro cuerpo?</p> <p>CALENTAMIENTO: En grupo realizan el juego de agua y cemento: se forma a toda la sección en 2 grupos. Uno persigue tratando de encantar a los demás. Luego cambio de roles.</p> <p>VARIANTE: estatuas de personajes ficticios.</p>	10 Min.
PARTE FUNDAMENTAL	<p>Construcción del nuevo conocimiento:</p> <p>Previamente, la docente distribuye en el piso diferentes neumáticos (llantas)</p> <p>Los niños se dirigen a cada llanta y realizan diferentes actividades: unos ruedan, otros saltan encima de ellos y otros lo transportan cargando por diferentes lugares, en parejas ruedan, etc.</p>	25 Min

	<p>Luego la docente indica: que cada uno salte encima de las llantas con los dos pies tratando de rebotar.</p> <p>Cada niño vive las sensaciones de equilibrio y desequilibrio que ocasiona el salto. Asimismo, siente la blando que es saltar y coordinan en no caerse. Luego saltan adentro y afuera.</p> <p>Luego saltan con las piernas juntas y separadas por entre las llantas.</p> <p>Luego: en parejas realizan sotos cogidos de la mano sobre una llanta tratando de no caerse.</p> <p>JUEGO: carrera de llantas, en parejas llevaran haciendo rodar las llantas de un lugar a otro sin que se caiga. Gana el grupo que llegue primero. VARIANTE: EMPUJAN LAS LLANTAS. Imitan a diferentes animalitos que se desplazan saltando</p>	
<p>RELAJACIÓN</p>	<p>Cada niño se hecha en el piso y levantan los pies y realizan movimientos y vaivenes como relajación. Recuerdan las actividades realizadas en grupo.</p> <p>Metacognición: Preguntamos al grupo. ¿Que hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto?</p> <p>Aplicación de lo aprendido en una nueva situación: Dejamos como tarea comentar y practicarlo en casa.</p> <p>Luego se les propone dibujar y pintar las experiencias aprendidas en una hoja de papel bond.</p>	<p>10 Min.</p>

V. EVALUACIÓN DE LA SESIÓN

- Para evaluar el aprendizaje de los niños y niñas se utilizó lista de cotejo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de educación (2016). *Diseño Curricular Nacional Secundaria*. Lima.
 Ministerio de educación (2026). *Programación Curricular de Educación Inicial*.


 Lic. Linda Luz ALVARADO
 TESISISTA


 Lic. Santa Flora PAREDES DAVILA
 TESISISTA



INSTRUMENTO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD FINA

Nomenclatura
3 = Logrado (16 - 20)
2 = Proceso (11 - 15)
1 = Inicio (00 - 10)

Dimensión	Indicadores	Inicio	Proceso	Logrado
Dibujar	Dibuja identificando grande y pequeño			
	Dibuja figuras geométricas definidas			
	Presiona correctamente el lápiz al dibujar			
	Controla sus movimientos al dibujar			
	Dibuja figuras planas definidas			
Pintar	Pinta sin salir de la figura			
	Pinta de forma ordenada (una sola dirección)			
	Agarra el color correctamente			
	Se expresa con espontaneidad.			
	Usa los colores correctamente			
Escribir	Realiza garabatos descontrolados			
	Realiza garabateo controlado			
	Sostiene correctamente el lápiz.			
	Copia de acuerdo a la indicación			
	Agarra el lápiz correctamente			

**ANEXO 03: VALIDACIÓN DEL LOS INSTRUMENTOS POR
JUECES**

HOJA DE INSTRUCCIOS PARA LA EVALUACIÓN

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo nivel	El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO


Nombre del experto: Dra. Karen del Pilar Serrano Espinoza

Especialidad: En Ciencias de la educación

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU - de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
D₁: Dibujar	Dibuja identificando grande y pequeño	4	4	4	4
	Dibuja figuras geométricas definidas	4	4	4	4
	Presiona correctamente el lápiz al dibujar	4	4	4	4
	Controla sus movimientos al dibujar	3	4	4	4
	Dibuja figuras planas definidas	4	4	4	3
D₂: Pintar	Pinta sin salir de la figura	4	4	4	4
	Pinta de forma ordenada (una sola dirección)	4	4	4	4
	Agarra el color correctamente	4	4	4	4
	Se expresa con espontaneidad.	4	4	4	4
	Usa los colores correctamente.	4	3	4	3
D₃: Escribir	Realiza garabatos descontrolados.	4	4	4	4
	Realiza garabateo controlado.	4	4	4	4
	Sostiene correctamente el lápiz.	4	4	4	4
	Copia de acuerdo a la indicación.	4	4	4	3
	Agarra el lápiz correctamente.	4	3	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de SÍ ¿Qué dimensión o ítems falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
45001890	969183286	 Karen del Pilar Serrano Espinoza DOCTORA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CPPs. 1245001890



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO


Nombre del experto: Mg. Doris Beatriz Vivar Ponce

Especialidad: Educación Inicial

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU - de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
D₁: Dibujar	Dibuja identificando grande y pequeño	4	4	4	4
	Dibuja figuras geométricas definidas	3	4	4	4
	Presiona correctamente el lápiz al dibujar	4	4	4	4
	Controla sus movimientos al dibujar	4	4	4	4
	Dibuja figuras planas definidas	4	4	4	3
D₂: Pintar	Pinta sin salir de la figura	4	4	4	4
	Pinta de forma ordenada (una sola dirección)	4	4	4	4
	Agarra el color correctamente	4	4	4	4
	Se expresa con espontaneidad.	4	4	4	4
	Usa los colores correctamente.	4	3	4	3
D₃: Escribir	Realiza garabatos descontrolados.	4	4	4	4
	Realiza garabateo controlado.	4	4	4	4
	Sostiene correctamente el lápiz.	3	4	4	4
	Copia de acuerdo a la indicación.	4	4	4	3
	Agarra el lápiz correctamente.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de SÍ ¿Qué dimensión o ítems falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
04083664	988543814	 Mg. Doris Beatriz Vivar Ponce



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

Nombre del experto: Mg. Brandan Cabia, LEYDI VANESA

Especialidad: Educación Primaria – Idioma Extranjera Ingles

ÍNDICE DE EVALUACIÓN			
RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD
RE - de 1 a 4	CO - de 1 a 4	SU – de 1 a 4	CL - de 1 a 4

DIMENSIÓN	ITEMS	RE	CO	SU	CL
D₁: Dibujar	Dibuja identificando grande y pequeño	4	4	3	4
	Dibuja figuras geométricas definidas	4	4	4	4
	Presiona correctamente el lápiz al dibujar	4	4	4	4
	Controla sus movimientos al dibujar	4	4	3	4
	Dibuja figuras planas definidas	4	4	4	4
D₂: Pintar	Pinta sin salir de la figura	4	4	4	4
	Pinta de forma ordenada (una sola dirección)	3	4	4	4
	Agarra el color correctamente	4	4	4	4
	Se expresa con espontaneidad.	4	4	4	4
	Usa los colores correctamente.	4	4	4	3
D₃: Escribir	Realiza garabatos descontrolados.	4	4	4	4
	Realiza garabateo controlado.	4	4	4	4
	Sostiene correctamente el lápiz.	4	4	4	4
	Copia de acuerdo a la indicación.	4	4	4	3
	Agarra el lápiz correctamente.	4	4	4	4

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada?	SÍ	()
	NO	(X)
En caso de SÍ ¿Qué dimensión o ítems falta?		
DECISIÓN DEL EXPERTO		
El instrumento debe ser aplicado	SÍ (X)	NO ()

DNI	CELULAR	FIRMA
46496797	927086405	<p>MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUANUCO UNIDAD EJECUTORA 305 UGEL HUAMALJES Mg. Leydi V. Brandan Cabia ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN PRIMARIA</p>

ANEXO 04: CONSENTIMIENTO INFORMADO



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Huánuco, 07 de junio de 2024

Estimado padre de familia

La motricidad no es un hecho natural en el ser humano, sino un hecho artificial que requiere de esfuerzo para captar las reglas y normas que tiene los dos motores y más aún cuando se trata manejar la motricidad fina es decir la psicomotricidad, que requiere indiscutiblemente de la orientación de un profesor o profesora y de una práctica cotidiana.

Nuestro propósito es trabajar con sus niños y niñas durante 15 sesiones precisamente para enseñarles los juegos recreativos, porque consideramos que es necesario que aprendan dado que su naturaleza le exige y con un afán de fortalecer su desarrollo personal.

Está demostrado que los niños y niñas son más libres, tienen una visión más integral de la vida, y tienen mejores oportunidades para su desempeño.

Por lo expuesto, le solicitamos su consentimiento y autorización para trabajar con sus menores hijos(as) durante el mes de julio y agosto.

Aclarado el motivo de la presente, le solicitamos leer el compromiso, llenarlo y firmarlo si está de acuerdo.

Yo, _____, he comprendido cabalmente el texto que antecede y autorizo voluntariamente que mi menor hijo/a _____ participe de la enseñanza de juegos recreativos durante el mes de julio y agosto, esperando que sea de beneficio en su formación escolar.

Asimismo, sugiero comunicarnos los resultados de este trabajo para fortalecer en nuestras casas, el esfuerzo desplegado por los docentes.

Huánuco, 07 de junio de 2024

Firma de la madre y/o el padre

DNI N°

ANEXO 05: OTROS (PANEL FOTOGRÁFICO)



Figura 1: La directora de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca” del distrito de Tápuc, realizando las coordinaciones para la ejecución de la investigación.



Figura 2: Las tesisas trabajando una de las sesiones con los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca” del distrito de Tápuc.



Figura 3: Las tesistas explicando una de las sesiones a los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca” del distrito de Tápuq.



Figura 4: Las maestras de aula y las tesistas con los niños y niñas del II ciclo de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca” del distrito de Tápuq.

SOLICITO: Autorización para aplicar los instrumentos de investigación.

SEÑORA DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "INGA ALLAUCA".


Nosotras, **Linda Luz Judith, ALVARADO SILVESTRE**, identificado con D.N.I. N° **42838014** y **Santaflorea María, PAREDES DAVILA**, identificado con D.N.I. N° **04221688** ambos ex estudiantes del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con **Mención en Educación Inicial**, de la Facultad de Ciencias de la Educación Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, nos presentamos ante su persona con la finalidad de solicitar:


Que, habiendo conversado con su persona para la realización de un trabajo de investigación, titulado: **JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "INGA ALLAUCA", TAPUC, 2024**. Recurrimos a su dirección con la finalidad de **SOLICITAR:** Autorización y permiso para el recojo de la información y ejecutar de nuestros instrumentos de recolección de datos que se aplicará a los estudiantes de la institución educativa que usted dirige. Cabe recordar que los datos obtenidos son de manera confidencial con fines de una investigación para optar el título profesional de la segunda especialidad en la mención de **Educación Inicial**.

Sin otro particular me despido ante su persona, agradeciendo su pronta respuesta.

Recibido
10.06.24
Cruz




Linda Luz Judith, ALVARADO SILVESTRE
D.N.I. N° 42838014
Tesisista


Santaflorea María, PAREDES DAVILA,
D.N.I. N° 04221688
Tesisista

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE TESIS

El señor director de la Institución Educativa Inicial “Inga Allauca”, con código modular N° 1144476, distrito de Tapuc, provincia de Daniel Carrión, región Pasco, que al final suscribe:

HACE CONSTAR

Que, las tesis **Linda Luz Judith, ALVARADO SILVESTRE**, identificado con **D.N.I. N° 42838014** y **Santaflora María, PAREDES DAVILA**, identificado con **D.N.I. N° 04221688**, ejecutaron con total normalidad demostrando responsabilidad y compromiso en todo momento durante la ejecución de su investigación de tesis titulado: **JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL “INGA ALLAUCA”, TAPUC, 2024**, en la Institución Educativa Inicial Inga Allauca del distrito de Tapuc.

Se expide la presente constancia a solicitud de los interesados para los fines que se estimen convenientes.

Tapuc, 11 de octubre de 2024



ANEXO 06: NOTA BIOGRÁFICA

NOTA BIOGRÁFICA

Linda Luz Judith, ALVARADO SILVESTRE nació el 10 de octubre de 1984 en el centro poblado de Chipipata distrito de Yanahuanca provincia Daniel Alcides Carrión departamento de Pasco, mis padres son Reymundo Alvarado Castro y Yolanda Silvestre Carlos mis estudios primarios lo realice en la Institución Educativa N° 34120 de Chipipata, estudios de educación secundaria lo realice en la Institución Educativa Daniel Alcides Carrión de Chipipata.

En el 2001 ingrese al Instituto Superior Tecnológico Público “Daniel Alcides Carrión” termine en el 2003. En el año 2005 ingrese a la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión en la filial de Yanahuanca en la especialidad de Computación e Informática y termine en el año 2007.

En el año 2018 decidí estudiar la Segunda Especialidad de Educación Inicial en la Universidad Nacional Herminio Valdizán en la ciudad de Huánuco y terminé en el 2019.

NOTA BIOGRÁFICA

Santaflora María, PAREDES DAVILA, nació el 09 de noviembre de 1975, en el Distrito de San Miguel de Cauri, Provincia de Lauricocha región Huánuco es la primera hija de don Pablo, PAREDES CUEVA y doña Daniela, DAVILA CELIS sus estudio de nivel primaria los realizo en la Institución Educativa Integrada Nicéforo Llanos de Antacolpa del Distrito de San Miguel de Cauri, posteriormente realizo sus estudios secundarios de 1° al 5° en la Institución educativa “Ernesto Diez Canseco” perteneciente al distrito Yanahuanca, provincia Daniel Alcides Carrión, Región Huánuco. Como también en el año 2000 ingreso a la Universidad Daniel Alcides Carrión en la especialidad de Educación Primaria y en el año 2004 finalizo sus estudios, en el año 2008 obteniendo el título de licenciado en Educación y en 2018 realizando estudios en Segunda Especialidad profesional en Educación Inicial.

ANEXO 07: ACTA DE SUSTENTACIÓN



UNHEVAL
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

RECTORADO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN



"Defensa de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

A través del Cisco Webex del Programa de Segunda Especialidad Profesional de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, siendo las 13:00 horas del día lunes 30 de diciembre del 2024, se reunieron, los miembros integrantes del Jurado Evaluador:

Dra. Melina Penelope TOLENTINO COTRINA Presidente
Dra. Sonia Fiorella CALLUPE BECERRA Secretario
Mg. Yaneth Elena RUFINO MELENDEZ Vocal

Acreditados mediante Resolución N°0096-2024-UNHEVAL-FCE/D, de fecha 24 de diciembre del 2024, de la tesis titulada: JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "INGA ALLAUCA", TAPUC, 2024, presentada por la titulando Linda Luz Judith ALVARADO SILVESTRE y la titulando Santaflora María PAREDES DAVILA, con el asesoramiento del docente Mg. Olinda CARDENAS CRISOSTOMO, se procedió a dar inicio el acto de sustentación para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Inicial.

Concluido el acto de sustentación, cada miembro del Jurado Evaluador procedió a la evaluación de las titulandos, teniendo presente los siguientes criterios:

1. Presentación personal.
2. Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
3. Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del jurado.
4. Dicción y dominio de escenario.

Nombres y Apellidos de las Titulandos	Jurado Evaluador			Promedio Final
	Presidente	Secretario	Vocal	
Linda Luz Judith ALVARADO SILVESTRE	14	14	14	14
Santaflora María PAREDES DAVILA	14	14	14	14

Obteniendo en consecuencia la titulando Linda Luz Judith ALVARADO SILVESTRE la nota de catarse (14), equivalente a bueno, por lo que se declara aprobada.

Y la titulando Santaflora María PAREDES DAVILA la nota de catarse (14), equivalente a bueno, por lo que se declara aprobada.

Calificación que se realiza de acuerdo con el Art. 107° del Reglamento de Grados y Títulos 2024 de la UNHEVAL.

Se da por finalizado el presente acto, siendo las 14:50 horas del día lunes 30 de diciembre del 2024, firmando en señal de conformidad.

PRESIDENTE

DNI N° _____

SECRETARIO

DNI N° _____

VOCAL

DNI N° _____

Leyenda:
19 a 20: Excelente
17 a 18: Muy Bueno
14 a 16: Bueno
0 a 13: Desaprobado

Av. Universitaria 601-607- Ciudad Universitaria - Cayhuayna - Pillica Marca - Pabellón II - primer Piso - (062)591060 Anexo 0502 - Pág. Web: https://webs.unheval.edu.pe/pag/upsa_ceprobsa

EMPRESA
SOCIEDAD
UNIVERSIDAD

ANEXO 08: CONSTANCIA DE SIMILITUD Y EL REPORTE



"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación



CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 220-2024 SOFTWARE ANTIPLAGIO – (FCE) – UNHEVAL

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emite la presente constancia de similitud, aplicando el Software TURNITIN a la tesis titulado: **JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "INGA ALLAUCA", TAPUC, 2024;** la cual reporta un **20%** de similitud, correspondiente a los interesados: **ALVARADO SILVESTRE Linda Luz Judith y PAREDES DAVILA Santaflora María**, del Programa de Segunda Especialidad Profesional en Educación con mención en Educación Inicial, considerando como asesora a la **Mag. Olinda CARDENAS CRISOSTOMO**.

DECLARANDO (APTO)

Se expide la presente, para los trámites pertinentes.

Pillco Marca, 30 de octubre de 2024.



Dr. Jorge Boyle Chavez Albornoz

Director (e) de la Unidad de Investigación - Facultad de Ciencias de la Educación

UNHEVAL

NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "INGA ALLAUCA", TAPUC, 2024

AUTOR

ALVARADO SILVESTRE Linda Luz Judith y PAREDES DAVILA Santaflora Maria

RECUENTO DE PALABRAS

17436 Words

RECUENTO DE CARACTERES

91773 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

72 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

839.9KB

FECHA DE ENTREGA

Oct 30, 2024 12:04 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Oct 30, 2024 12:05 PM GMT-5

● **20% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 20% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado

● 20% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 9% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 20% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	11%
2	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	3%
3	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	2%
4	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	1%
5	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	1%
6	repositorio.unheval.edu.pe Internet	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
8	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%

9	dspace.unach.edu.ec Internet	<1%
10	Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran ... Submitted works	<1%
11	Ilerna Online on 2024-06-16 Submitted works	<1%
12	guiainfantil.com Internet	<1%

ANEXO 09: AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN



ANEXO N° 09

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, TESIS, TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL O TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR UN GRADO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X" según corresponda)

Bachiller		Título Profesional		Segunda Especialidad	X	Maestro		Doctor	
-----------	--	--------------------	--	----------------------	---	---------	--	--------	--

(Ingrese los datos según corresponda.)

Facultad/Escuela	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela/Carrera Profesional	
Programa	EDUCACIÓN INICIAL
Grado que otorga	
Título que otorga:	TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL DE EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL

2. Datos del (los) Autor(es): (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	ALVARADO SILVESTRE, LINDA LUZ JUDITH							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	42838014
Correo Electrónico:	lizals1984@hotmail.com							
Apellidos y Nombres:	PAREDES DAVILA, SANTAFLORA MARIA							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de documento:	04221688
Correo Electrónico:	paredesdavilamaria95@gmail.com							
Apellidos y Nombres:								
Tipo de Documento:	DNI		Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	
Correo Electrónico:								

3. Datos del Asesor: (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	CARDENAS CRISOSTOMO, OLINDA							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	22407985
ORCID ID:	0000-0001-5454-6541							

4. Datos de los Jurados: (Ingrese los datos según corresponda, primero apellidos luego nombres)

Presidente	TOLENTINO COTRINA, MELINA PENELOPE
Secretario	CALLUPE BECERRA, SONIA FIORELLA
Vocal	RUFINO MELENDEZ, YANETH ELENA
Vocal	
Vocal	
Accesorio	VASQUEZ SALIS, YERMMY

5. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese los datos y marque con una "X" según corresponda)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la información en el Acto de Sustentación)	2024					
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según corresponda)	Trabajo de Investigación		Tesis	X	Trabajo Académico	Trabajo de Suficiencia Profesional
Palabras claves	PSICOMOTRICIDAD		GRUESA		NIVEL	
Tipo de acceso: (Marque con X según corresponda)	Abierto	X	Cerrado*	Restringido*	Periodo de Embargo	
(*) Sustentar razón:						



6. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

<p>Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: <i>(Ingrese el título tal y como está registrada en el Acta de Sustentación)</i></p> <p>JUEGOS RECREATIVOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "INGA ALLAUCA", TAPUC, 2024.</p> <p>Mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pueda derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del trabajo de investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en los trabajos de investigación presentado, asumiendo toda la carga pecuniaria que pudiera derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudiera derivar para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivos de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraran causa en el contenido del Trabajo de Investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mis acciones se deriven, sometiéndome a las acciones legales y administrativas vigentes.</p>
--

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión digital de este trabajo de investigación en su biblioteca virtual, repositorio institucional y base de datos, por plazo indefinido, considerando que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

Apellidos y Nombres	ALVARADO SILVESTRE, Linda Luz Judith	Firma	
Apellidos y Nombres	PAREDES DAVILA, Santaflora Maria	Firma	
Apellidos y Nombres		Firma	

FECHA: Huánuco, 25 de marzo del 2025

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Usar este formato de firma digital, con tipo de letra calibri, tamaño de fuente 08, manteniendo la alineación del texto que observó en el modelo, sin errores gramaticales (recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde)
- ✓ La información que escrita en este formato debe coincidir con la información registrado en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF), Constancia de Similitud, Reporte de Similitud.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.
- ✓ Se debe de imprimir, firmar y luego escanear el documento (legible).