



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA IEI N° 270
INDEPENDENCIA, DE LA CIUDAD DE PUNO - 2021.**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI

Bach. GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

PUNO – PERÚ

2022



DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada:

A Dios por la vida, por ser mi amigo y mi guía, por iluminarme con su inmensa sabiduría.

A mis padres Leonor Sonia Mamani Paca y Alfredo Maquera Maron, por ser los que me mostraron el camino hacia la superación, por ser los promotores de todos mis sueños y metas, siendo ellos la inspiración de seguir adelante.

A mi hermano Antony Alfredo Maquera Mamani por brindarme su tiempo y un hombro para descansar.

A mi tía Azucena Mamani Paca por sus constantes recomendaciones y consejos en dificultades pude sobre llevar gracias a ella.

A Julio Cesar Alfonte Tarqui, con mucho amor y cariño, quien estuvo en los momentos difíciles, apoyándome incondicionalmente.

A mis amigas: Guadalupe, Betsi, Jakeline, Marleni, Mayito y Yulissa, por ser mi soporte cuando más las necesite.

Finalmente, a todas las personas que de alguna forma ayudaron a lograr este objetivo.

Piedad Cecilia Maquera Mamani



DEDICATORIA

A Nuestro padre celestial por guiarme a cumplir un objetivo más en mi vida.

A mi padre PERCY AGUSTO PARIAPAZA VELASQUEZ por guiarme, orientarme, por incentivarme a concluir mi carrera y por enseñarme que en la vida nada es fácil.

A mi mamá con todo mi corazón YENNY MARISSA RAMOS VELASQUEZ, por su bendición, su paciencia, su amor de madre y sus palabras de aliento que a lo largo de mi vida me protegen y me llevan por el camino del bien. Por eso te estoy muy agradecida.

A mis hermanas Candida, Angie y Yesica porque son mi inspiración para seguir adelante, nunca olvidare sus palabras de motivación y su incondicional apoyo.

A mi mamá Agustina, aunque no estés a mi lado, sé que desde el cielo me cuidas y guías mi camino.

A Gabriel Zapana Chipana, porque ha estado conmigo incluso en los momentos más turbulentos, por su ayuda absoluta en el transcurso de mi vida, por compartir momentos llenos de emociones y demostrarme que siempre contare contigo.

A mis amigos: Piedis, Marle, Jaki, Vladi, Betsi, Yuli, Mayito porque son los mejores amigos, quienes con su ayuda y su compañía siempre estuvieron a mi lado, gracias por ser parte de mi vida. Y a todas las personas que estuvieron a mi lado brindándome una mano, logrando que esta meta se haga realidad.

Guadalupe del Carmen Pariapaza Ramos



AGRADECIMIENTOS

A nuestra querida alma mater, la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, por habernos acogido en podernos desarrollarnos profesionalmente.

En especial a la escuela profesional de Educación Inicial, a nuestras queridas profesoras, por las experiencias y conocimientos compartidos en los 5 años de universidad.

A nuestra asesora de investigación: Dra. Nancy Chambi Condori por el apoyo incondicional en el proceso de nuestra investigación, siempre con los buenos deseos y la motivación constante para logra la titulación anhelada. Así mismo a nuestros jurados: Lic. Graciela Del Carmen Aquize García, D.Sc. Vidnay Noel Valero Ancco y M.Sc. Sara Farfan Cruz.

Finalmente, a la directora de la Institucion Maritza Guardamino Herrera y a la profesora de aula Amanda Huanca Barboza, por el apoyo incondicional.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN 11

ABSTRACT..... 12

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 14

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 15

1.2.1. Problema general 15

1.2.2. Problemas específicos 15

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 16

1.3.1. Hipótesis general 16

1.3.2. Hipótesis específicas 16

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 16

1.4.1. Justificación metodológica 16

1.4.2. Justificación práctica 16

1.5. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN 17

1.5.1. Objetivo general 17

1.5.2. Objetivos específicos..... 17

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 19

2.1.1. Nivel Internacional 19

2.1.2. Nivel Nacional..... 21



2.1.3. Nivel Local	22
2.2. MARCO TEÓRICO	24
2.2.1. Juego Heurístico	24
2.2.2. El Juego Heurístico como estrategia didáctica	24
2.2.3. Importancia de los juegos infantiles	25
2.2.4. Fases del Juego Heurístico.	27
2.2.5. Dimensión.....	28
2.2.6. Motricidad Fina	28
2.2.7. Beneficios de la Motricidad Fina en los niños y niñas de 3 años.....	31
2.2.8. Dificultades en la motricidad fina en Educación Inicial	32
2.2.9. Dimensiones	32
2.3. MARCO CONCEPTUAL	35
CAPÍTULO III	
MATERIALES Y MÉTODOS	
3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	38
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	39
3.2.1. Población	39
3.2.2. Muestra.....	39
3.3. DISEÑO ESTADÍSTICO	39
3.3.1. Enfoque de la Investigación	40
3.3.2. Alcance de la Investigación.....	40
3.3.3. Diseño de la Investigación.....	40
3.3.4. Técnica de la Investigación	40
3.3.5. Instrumento de la Investigación.....	40
3.4. ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS	41
3.4.1. Estadísticos inferenciales.....	41
3.4.2. Distribución de probabilidad normal.....	41
3.5. PROCEDIMIENTO.....	41
3.6. ANÁLISIS DE LA FIABILIDAD.....	42
3.7. ANÁLISIS DESCRIPTIVO	43



3.7.1. Prueba de la Normalidad 43

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS..... 44

4.1.1. OBJETIVO GENERAL: DEMOSTRAR EL NIVEL DE INFLUENCIA DEL
JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS 3 AÑOS DE LA I.E.I N°270 INDEPENDENCIA
– 2021..... 45

4.1.2. OBJETIVO ESPECIFICO 1: DETERMINAR LA INFLUENCIA DEL
JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN
VISO MANUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N°
270 INDEPENDENCIA – 2021..... 49

4.1.3. OBJETIVO ESPECIFICO 2: DEMOSTRAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO
HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISO
MOTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 270
INDEPENDENCIA – 2021..... 51

4.2. DISCUSIÓN..... 56

V. CONCLUSIONES..... 59

VI. RECOMENDACIONES 61

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... 62

ANEXOS..... 68

Área : Responsabilidad Social de la Educación.

Tema : Estrategias metodológicas para el desarrollo de la Motricidad fina

FECHA DE SUSTENTACIÓN: 08 de abril del 2022.



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Cantidad de niños.....	39
Tabla 2:	Análisis de fiabilidad de Juego Heurístico.....	42
Tabla 3:	Análisis de fiabilidad de la Motricidad Fina.....	42
Tabla 4:	Valoración de Likert.	43
Tabla 5:	Prueba de normalidad.	43
Tabla 6:	Género de los estudiantes.....	44
Tabla 7:	Resultado de pre-test y post-test de la Variable Juego Heurístico de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.	45
Tabla 8:	Resultado de pre-test y post-test de la Variable Motricidad Fina de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.....	47
Tabla 9:	Resultado del pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Viso manual de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.	49
Tabla 10:	Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Viso motora de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.	51
Tabla 11:	Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Óculo manual de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.	54
Tabla 12:	Medidas de tendencia central y dispersión de las variable Juego Heurístico y Motricidad Fina.....	56



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Lugar de estudio.....	38
Figura 2: Genero de los Estudiantes.....	44
Figura 3. Resultado del pre-test y post-test de la variable Juego Heurístico de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.....	46
Figura 4: Resultado de pre-test y post-test de la Variable Motricidad Fina de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.....	48
Figura 5: Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Viso manual de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.	50
Figura 6: Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Viso motora de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.....	52
Figura 7: Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Óculo manual de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.....	54



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

DREP: *Dirección Regional de Educación Puno*

IEI: *Institución Educativa Inicial*

UGEL: *Unidad de Gestión Educativa Local*



RESUMEN

La investigación el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021, siendo el problema general ¿De qué manera influye el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021?, tuvo como objetivo la investigación de demostrar el nivel de influencia del juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas 3 años de la I.E.I N°270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, de tipo experimental, diseño pre - experimental del aula siendo no aleatorio con pre test y post test, teniendo la intervención de las investigadoras para realizar los talleres de Juego Heurístico y la Motricidad fina de los niños. La población utilizada fue de 15 niños (as) de 3 años de la I.E.I N°270 Independencia, de la ciudad de Puno, y la muestra fue censal; así mismo el instrumento de recolección de datos fue la observación y el cuestionario de pre y post test. Los resultados obtenidos fueron significativos en el pre y post test en las dimensiones coordinación viso manual resulto 73,3 %, “siempre”, mejoraron la coordinación viso manual, en la dimensión coordinación viso motora el 80 %, “siempre” les interesó diferentes juegos para mejorar la motricidad fina y finalmente en la dimensión coordinación óculo manual el 60 % “siempre “identifico sensorialmente las cualidades perceptivas. Y se llegó a la conclusión que los niños de la I.E.I N°270 Independencia, de la ciudad de Puno, participaron en los talleres y el impacto de la estrategia didáctica para la estimulación de la Motricidad fina fue positivo al permitir estimular con diferentes talleres de juego heurístico.

PALABRAS CLAVES: Motricidad fina, Juego Heurístico.



ABSTRACT

The investigation of the heuristic game in the development of fine motor skills in 3-year-old children of the Initial Educational Institution No. 270 Independencia, in the city of Puno - 2021, being the general problem, how does the heuristic game influence in the development of fine motor skills in 3-year-old boys and girls from the IEI N° 270 Independence of the city of Puno - 2021?, had as objective the investigation to demonstrate the level of influence of the heuristic game in the development of the fine motor skills of children 3 years of the IEI N°270 Independence of the city of Puno - 2021. The methodology used was a quantitative approach, of an experimental type, pre-experimental design of the classroom being non-random with pre-test and post-test, having the intervention of the researchers to carry out the Heuristic Game and Motricity workshops. children's fine. The population used was 15 3-year-old children from I.E.I No. 270 Independencia, in the city of Puno, and the sample was census; Likewise, the data collection instrument was observation and the pre- and post-test questionnaire. The results obtained were significant in the pre and post test in the hand-eye coordination dimensions, 73.3% resulted, "always", they improved hand-eye coordination, in the hand-eye coordination dimension 80%, "always" they were interested in different games. to improve fine motor skills and finally in the manual eye coordination dimension, 60% "always" identify sensory perceptive qualities. And it was concluded that the children of the IEI No. 270 Independencia, from the city of Puno, participated in the workshops and the impact of the didactic strategy for the stimulation of fine motor skills was positive by allowing stimulation with different workshops of heuristic game.

KEYWORDS: Fine motor skills, Games Skills.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021, los niños no se relacionan con características sensoriales, las cantidades, las posiciones, las formas presentando problemas en el desarrollo de su motricidad. Considerando la situación actual que estamos viviendo con respecto a la pandemia dada esta a nivel mundial, se observó que los niños tenían dificultades en desarrollar su motricidad fina encontrándose deficiencias en su desarrollo, Así mismo se evidenció que la falta de apoyo de los padres de familia es uno de los factores fundamentales sus menores hijos. Siendo el motiva de la investigación realizando talleres estratégicos para fortalecer esas debilidades de la motricidad con distintas estrategias.

“El juego heurístico en el desarrollo de la Motricidad Fina de niños de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021”, tuvo como objetivo de demostrar el nivel de influencia del juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas 3 años de la I.E.I N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021, por ello, se realizó diferentes talleres de juego heurístico, también se tuvo como tomando a diferentes autores para la realización de la presente investigación

La elaboración y aplicación de esta investigación sobre “El juego heurístico en el desarrollo de la Motricidad Fina de niños de 3 años de edad de la I.E.I. N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno”, evidenciando que mejoraron en gran medida la comunicación entre ellos al terminar los talleres del juego heurístico. Utilizando estrategias y materiales necesarios que permitió el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 de edad.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego es una acción donde el niño interactúa con su medio más próximo, utilizando los materiales, tanto estructurados como no estructurados. Sin embargo, el juego heurístico es un recurso que se utilizó para favorecer la exploración y manipulación de materiales donde el niño y niña interactúa con materiales expuestos, puesto que desarrolla su imaginación y creatividad, para construir y mejorar la inteligencia. Así mismo el autor español (Alsina, 2015) manifestó que el juegos heurístico, son actividades grupales sin ser dirigidas, consistiendo en colocar a los niños ante una variedad de objetos sin un fin establecido que les permite usar conocimientos relacionados con las cualidades sensoriales, las cantidades, las posiciones, las formas, o atributos mesurables.

En Ecuador el autor Santana (2015), en su investigación obtuvo que el 60% de niños muestra insatisfacción al realizar actividades heurísticas, mientras que el 40% muestra satisfacción al realizar dicha acción siendo estos resultados de preocupación, (López, 2015, p. 11). Esto se debe a que muchos de los padres no muestran importancia en la interacción que ambos deben de tener en el juego heurístico, así mismo la autora colombiana (Corredor, 2021) obtuvo que algunos los estudiantes presentaban dificultades relacionadas con su desarrollo motriz, motivo por el cual requieren una intervención oportuna para evitar posibles consecuencias que impacten negativamente en sus actividades y competencias físicas, psicológicas y académicas.

El Ministerio de Educación (2018), da a conocer que el cerebro se desarrolla en un 85% en la niñez, es así que las actividades que se proponen en educación inicial deben ser significativas y vivenciales con el propósito de formar niños autónomos capaces de solucionar sus conflictos. De tal manera el MINEDU propone de manera educativa que cada niño debe tener la capacidad de utilizar su imaginación empleando los materiales más próximos, de acuerdo con su contexto. Así mismo en la Región Puno las autoras



(Linares & Quispe, 2020), obtuvieron en su investigación que la motricidad en el pre test el 65% de los niños se encuentran en el nivel retraso, 20% de niños con riesgo, 15% de niños en un desarrollo normal. En el post test todos los niños alcanzaron a un desarrollo normal.

Considerando la situación actual que estamos viviendo con respecto a la pandemia que se vive a nivel mundial, se ha evidenciado que los niños de 3 años de la I.E.I. N°270 Independencia, tienen dificultades en desarrollar su motricidad fina encontrándose deficiencias en su desarrollo, y también uno de los motivos es el desinterés por parte de los padres de familia.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

P.G. ¿De qué manera influye el juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021?

1.2.2. Problemas específicos

P.E.1 ¿Cuál es la influencia del juego heurístico en el desarrollo de la coordinación viso manual en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N°270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021?

P.E.2. ¿De qué manera influye el juego heurístico en el desarrollo de la coordinación visomotora en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N°270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021?

P.E.2. ¿Cómo influye el juego heurístico en el desarrollo de la coordinación óculo manual en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021?



1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

H.G. La aplicación del juego heurístico influye significativamente como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I.E.I N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.

1.3.2. Hipótesis específicas

H.E.1. El juego heurístico influye significativamente en el desarrollo de la coordinación viso manual en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N°270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.

H.E.2. El juego heurístico influye significativamente en el desarrollo de la coordinación visomotora en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.

H.E.3. El juego heurístico influye significativamente en el desarrollo de la coordinación óculo manual en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Justificación metodológica

El trabajo de investigación posee técnicas e instrumentos validados y con alta confiabilidad, siendo referentes para próxima investigación.

1.4.2. Justificación práctica

El juego heurístico es relevante para que los niños y niñas observen y manipulen los objetos para mostrar su expresión; utilizando sus sentidos, que le permitan la construcción de conceptos. Por otra parte, consideramos que con esta investigación se logró conocer más sobre cómo desarrollar y potenciar la motricidad fina en los niños y niñas, ya que se encuentra poca información y este inicio requiere más énfasis.



Al entender la motricidad fina; como la capacidad que los niños adquieren progresivamente dentro del desarrollo humano y que se manifiesta en las habilidades de explorar, opinar, decidir y confiar; se considera adecuado realizar esta investigación

La investigación tuvo como propósito demostrar cómo el juego heurístico influye en la motricidad fina de los niños de 3 años de edad de la I.E.I. N°270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021, para poder mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años, se utilizará como estrategia el juego heurístico. Por tal motivo se consideró la aplicación del juego heurístico en niños y niñas de 3 años para verificar, diagnosticar y comprobar que por medio de esta es posible fortalecer la motricidad fina dándola a conocer a los niños, padres y profesores.

Consideramos que esta investigación es un aporte de nivel teórico y práctico que pueda contribuir a la labor del docente, guiándolo a seguir preparándose e investigando aspectos importantes para desarrollar y favorecer la motricidad fina de los niños y niñas.

1.5. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

O.G. Demostrar el nivel de influencia del juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas 3 años de la I.E.I N°270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.

1.5.2. Objetivos específicos

O.G.1. Determinar la influencia del juego heurístico en el desarrollo de la coordinación viso manual en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.



O.G.2. Demostrar la influencia del juego heurístico en el desarrollo de la coordinación visomotora en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.

O.G.3. Aplicar el juego heurístico en el desarrollo de la coordinación óculo manual en los niños y niñas de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.

.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Nivel Internacional

Santana (2015), tuvo como objetivo de analizar a los profesores de nivel estratégica para realizar un proceso educativo de calidad a través de la heurística como herramienta lúdica. La metodología de la investigación fue un estudio bibliográfico y de campo, bajo un método analítico, inductivo y deductivo, se aplicó como instrumento de recolección de datos un cuestionario de encuestas aplicadas tanto a las autoridades del plantel, pedagogos y representantes legales de los niños de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial Josefina Barba Chiguano. Teniendo como resultado que los padres de familia o representantes legales manifestaron que están muy de acuerdo en creer que es apropiado que se aplique una guía de juegos para el despertar la inteligencia en los niños de 4 y 5 años. Y se llegó a la Conclusión, los materiales que utilizaron en actividades heurística se pueden potencializar y ello conlleva el aprendizaje de los niños y niñas en la Educación Inicial.

Moreno & Chinchilla (2021), tuvo como objetivo fortalecer la motricidad fina y gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años por medio de una propuesta pedagógica centrada en el juego y la lúdica. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo, el alcance fue de acción, como instrumento se utilizó el test de TEPSI (Test de Desarrollo Psicomotor). Teniendo como resultado que entre más avanzada es la edad de los niños, más se agudizan sus problemas, por lo que estos niños y niñas se encuentran en un riesgo potencial con muy altas probabilidades de terminar experimentando déficit. Llegando a la conclusión que existe deficiente progresivo que empieza con algunos niños y niñas en riesgo, que no



son atendidos oportunamente y que por ende se convierten en una mayoría con falencias marcadas, demostraron un desempeño dividido en el grupo, ya que poco más de la mitad de los niños y niñas logró resultados favorables, mientras que la otra mitad fue calificada como en riesgo o con un retraso confirmado, siendo la mayoría de este grupo niños y niñas en riesgo, lo que representa una señal de alarma ya que de acuerdo con la tendencia que fue posible identificar en los resultado.

Páez (2016), tuvo como objetivo de comprender el uso de los instrumentos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina. La metodología empleada fue de enfoque cualitativo y cuantitativo, de alcance descriptivo, exploratorio y correlacional también se consideró los instrumentos; la encuesta y la lista de datos, para verificar la utilización de instrumentos lúdicos que desarrollan la motricidad fina. Y se llegó a la conclusión que los instrumentos lúdicos ayudan a los niños en el desarrollo de la motricidad fina, el usar nuevas estrategias innovadoras en el salón, como la jenga y circuito, se ha podido ver razón, curiosidad y concentración en todos los pequeños y pequeñas y de forma simple asistencia para ir consiguiendo capacidades y destrezas lo que permite el avance de la pinza digital.

Corredor (2021), tuvo como objetivo de implementar una propuesta metodológica utilizando técnicas grafo-plásticas que conlleven a una mejora en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 7 a 8 años del primer grado del Colegio Gabriel García Márquez, Girón. La metodología empleada fue desde una postura de principios de la investigación en Acción, permitiendo establecer un diálogo profundo en cuanto a las expectativas del desarrollo de las actividades, las perspectivas alrededor de la observación, mediante instrumentos para recolección de datos, como el diario de campo, la entrevista semiestructurada y la prueba Oseretsky-Gulliman. Teniendo como resultado un diagnóstico a partir de manifestaciones en torno el déficit en el desarrollo de la



motricidad fina por parte de algunos niños, reflejadas, por ejemplo, en la dificultad para coordinar el movimiento con un lápiz o manipular pequeñas bolas de papel, concluyendo existió dificultades relacionadas con su desarrollo motriz, motivo por el cual necesitan una participación oportuna para evadir probables secuelas que impacten negativamente es sus ocupaciones y competencias físicas.

2.1.2. Nivel Nacional

Aquino (2021), tuvo como objetivo de determinar la relación que existe entre la creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial 034 de Panao, Pachitea, Huánuco 2021. La metodología empleada fue de tipo cuantitativo, de alcance descriptivo-correlacional, con un diseño de investigación no experimental, correlacional, como instrumento se utilizó la prueba estadística denominada Correlación de Pearson para comprobar la hipótesis de la investigación. Los resultados evidenciaron que la mayor parte de los niños (16) consiguieron el calificativo en la categoría moderado de la imaginación, de la misma forma en la motricidad fina la mayor parte de los niños (17) se ubicaron en la categoría moderado y en sus dimensiones. Y se llegó a la conclusión que se acepta la hipótesis de investigación que sustenta que existe relación positiva alta $r=0.784$ con nivel de significatividad de 0.01 entre la imaginación y la Motricidad Fina en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial 034 de Panao, Pachitea, Huánuco 2021.

Fonseca & Fonseca (2017), tuvo como propósito hacer mejor la Motricidad Fina por medio de la aplicación de un programa de ocupaciones a los alumnos seleccionados para la exploración. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, con diseño pre en fase de prueba, como instrumento una escala de observación para agarrar información según ambas variables “Programa de ocupaciones lúdicas” y sus volúmenes de juego de actividad y juego simbólico y la variable dependiente “Motricidad fina” con



sus tamaños de sincronización viso - manual, verificación de trazos y presión. La información fue procesada usando el programa SPSS 22. Los resultados señalan que se ha producido una optimización importante de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test). Finalizando que la aplicación del Programa permitió hacer mejor de manera significativa la motricidad fina, en la gente estudiada, con un nivel de significancia de $p= 0.000$, que se determinó por medio de la prueba de Wilcoxon.

Muñoz (2018), tuvo como objetivo determinar la influencia de la Propuesta de juegos heurísticos en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de 1° grado de primaria, IE. N° 82411 La Congona Huasmín, a lo largo del año 2018. La metodología empleada fue de diseño pre experimental de un sólo grupo con pre y post test, se aplicó la observación y la comprobación como técnicas de recolección de datos, instrumentos a usar fichas de observación y la prueba redactada y simultáneamente se empleará el procedimiento inductivo deductivo. En los resultados de aplicación de la propuesta de juegos heurísticos, se mejoró significativamente la psicomotricidad, alcanzando el 83,80% un nivel de logro esperado (siempre) en la psicomotricidad en la dimensión coordinación motora fina. Concluyendo que se evidenció una mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los estudiantes del 1° grado de educación primaria de la mencionada institución educativa.

2.1.3. Nivel Local

Linares & Quispe (2020), tuvo como objetivo determinar la efectividad del programa “Jugando con mi cuerpo” en el Desarrollo Psicomotor (DPM) en los niños de 5 años de la Institución Educativa Fernando Stah. La metodología utilizada fue un diseño pre experimental, porque el trabajo fue con un solo grupo, donde se aplicó un pre test y post test, para lo cual se utilizó el Test de desarrollo psicomotor (TEPSI). Los resultados fueron en el pre test en la variable psicomotricidad el 75% de niños que se encuentran en



un nivel de retraso, 3 niños (15%) están en un nivel en riesgo y 2 niños (10%) alcanzaban un desarrollo pleno. En el post test la mayoría de los niños alcanzaron un desarrollo pleno. En la variable coordinación en el pre test 15 niños que representa el 75% se encuentran en un nivel de retraso; cuatro niños (20%) se encuentran en un nivel en riesgo y un estudiante (5%) alcanza el puntaje esperado. En el post test la gran mayoría de los estudiantes alcanzaron un desarrollo pleno. En la variable lenguaje en el pre test 13 niños (65%) se encuentran en el nivel de retraso; 15% se encuentra en riesgo y 20% logran el nivel satisfactorio. En el post test el total de los niños lograron alcanzar. Concluyendo que en la motricidad el 65% de los niños se encuentran en el nivel retraso, 20% de niños con riesgo, 15% de niños en un desarrollo normal. En el post test todo el conjunto de los niños alcanzaron a un desarrollo normal.

Olivera (2020), tuvo como objetivo determinar la influencia de la motricidad fina, como didáctica en el desarrollo de la actividad grafo motriz. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo de tipo experimental y diseño cuasi experimental, con la aplicación de una pre y post prueba para observar el desarrollo de la actividad grafo motriz. Pruebas que fueron medidas por medio de la escala A Logro (20 -16), B Desarrollo (15-11) y C Inicio (10-0). Se aplicó la motricidad fina como didáctica a la muestra y se obtuvo los siguientes resultados, la media del pre prueba indica que antes de utilizar la motricidad fina como didáctica los pequeños y pequeñas están en inicio (C) y el resultado de la media de la post prueba, sugiere que están en logro (A) según la escala de calificación del MINEDU para el nivel inicial de la educación elemental regular. La inferencia estadística hacia la gente fue cierta por el estadístico de prueba T student. Concluyendo que la actividad grafo motriz en la post prueba es mayor a la media poblacional de la pre prueba, aseverando que (x) la motricidad fina como didáctica influye en (y) desarrollo de la actividad grafo motriz.



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juego Heurístico

El juego heurístico según Corominas & Gómez (1997), es una iniciativa de actividad libre para niños/as de 3 años. Intenta sostener o establecer nuevamente la aptitud de atención con que el pequeño/a afronta en el año uno de vida el hallazgo de su ámbito desde el conocimiento de los elementos. Cuando comienza a andar, el primordial interés se desplaza hacia el movimiento. Es una acción recurrente. Se ve haber perdido la aptitud de interesarse por un mismo objeto en el transcurso de un tiempo y para manejar y presenciar con los chicos elementos que antes lo atraían de enorme manera.

Definición

El juego heurístico es una actividad destinada, fundamentalmente, a niños en su segundo y tercer año de vida, dado que es en esta edad cuando la motricidad se transforma en la más extensa conquista y pasa a ser el eje central de su actividad. (Meque & et al, 2017).

2.2.2. El Juego Heurístico como estrategia didáctica

Los materiales se seleccionan de modo tal que los niños logren mezclarlos, investigarlos y llevar a cabo sus propias conjeturas desde la manipulación del material". Algunos materiales probables son anillos de cortina (madera, plástico), cadenas de diferente longitud (aproximadamente 30 cm.), broches, corchos. moldes de llevar a cabo galletitas, latas de leche de niños recién nacidos, topes de las puertas, tapas distintas. botellas de plástico (medio litro), cilindros de cartón (papel higiénico, papel de cocina), cintas o cordones (seda. terciopelo, algodón), conos de cartón de hilados textiles, etc.. (Sarlé, 2008).



Los elementos tienen que ser de forma sencilla combinables entre ellos; tienen la posibilidad de ser recuperados de la naturaleza, recogidos de casa, de la industria, o tienen la posibilidad de ser además confeccionados expresamente para el juego o comprados; tienen que ser de forma sencilla manejables; debe existir la máxima diversidad viable en relación a tamaño, peso, color y textura; y conviene que se preserven en buen estado. (Alsina, 2015).

2.2.2.1. Juguetes

Según Torres & Tortoló (2016), definen los juguetes como “objeto que se usa con un fin lúdico, objeto que se utiliza para jugar”. Así mismo el autor López (2010), define como elementos fundamentales concebidos, diseñados y elaborados para alentar y diversificar el juego humano, para divertir a los más pequeños a alentar sus actividades y, desde ella, incidir en el avance de su cuerpo, su movilidad, afectividad, sabiduría, imaginación y sociabilidad.

2.2.3. Importancia de los juegos infantiles

Los autores Meneses & Monge (2001), definen que el juego es “una parte indispensable en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo cual esta actividad debe transformarse en el eje central del programa. Además, "No se debería decir de un pequeño únicamente que crece - redacta Jean Chateau- habría que decir que "se lleva a cabo por el juego. Por medio del juego hace accionar las opciones que fluyen de su composición especial, ejecuta las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la área de su ser, las asimila y las lleva a cabo, las une y las complica, coordina su ser y le otorga vigor". (Zapata, 1989).



2.2.3.1. Importancia del juego en la institución educativa

Según Tamayo & Restrepo (2017), el pedagogo y educador suizo Johann Heinrich Pestalozzi, su iniciativa se encontraba encuadrada en el romanticismo e predominación de Rousseau. Su propuesta se basó en que la educación debería dirigirse en formar hombres para la armonía con la naturaleza y debería comenzar con la independencia del pequeño para lograr ingresar en contacto con lo que le rodeaba. Consideraba la educación, no como un desarrollo de compra, memorización de entendimientos y avance de aptitudes, sino en dejar aflorar la fuerza del intelecto desde la intuición intelectual de los niños.

En la acción didáctica formal se toma como basamento de las ocupaciones las opciones motivacionales que las ocasiones lúdicas brindan a la pedagogía infantil. Como dice Constance Kamii, en el juego espontáneo los chicos sienten una razón intrínseca para entrenar su sabiduría y su inventiva. (et al, 2009).

Es primordial en los niños de 2 y 3 años debido a que, por medio de él, consiguen hábitos de trabajo correctos. Trabajan en un ámbito de respeto entre ellos, silencio y tranquilidad, debido a que es una actividad que hacen con total independencia de observación y navegación de los elementos otorgados por las educadoras y que necesita concentración. Este juego no posee un fin didáctico, pero como ya entendemos que los niños aprenden jugando, con este juego tienen la posibilidad de estudiar numerosas características de los elementos como materia, volumen, extensión, peso, color consiguen nociones de cantidad y aptitud, con la experimentación tienen la posibilidad de estudiar las leyes de la gravedad y la estabilidad, y todo lo mencionado por medio de su vivencia personal, debido a que el pequeño es nuestro constructor de sus aprendizajes. En este juego no existe el fracaso, cada pequeño crea una circunstancia diferente. Por medio de la independencia y soberanía que tiene el pequeño en este juego, lleva a cabo su aptitud



creadora, incentiva la motricidad tanto fina como gruesa y es de enorme herramienta para conformar sus propias referencias exclusivas. El niño estructura su pensamiento. Incrementa la destreza óculo-manual y la concentración. Valora el valor de conservación de los materiales que está usando y al jugar con sus camaradas en un ámbito de respeto, le otorga la oportunidad de ayudar con ellos y con el adulto que tenga cerca. (Suárez, 2015).

2.2.4. Fases del Juego Heurístico.

Según la autora Suárez (2015), existen 3 fases en el juego Heurístico, son los siguientes.

FASE 1. Organización de la Educadora para el Juego. Es infaltable que la educadora tenga el material primordial a mano y listo para su uso. El material ha de prepararse en una sala vacía (a ser viable todo lo vacía que se pueda) y libre de otros elementos de juego (como pelotas, muñecos, bicis...).

FASE 2. Experimentación de los Niños. Cuando lleguen a la sala los niños mezclan y exploran de manera libre todos los materiales y hacen toda clase de cosas (emparejar, alinear, destapar, abrir, llenar, sacar, cuadrar, apilar...). Ahora mismo la educadora es una fácil observadora, esta no ha de intervenir en la vivencia salvo que sea primordial (que se estén peleando, por ejemplo).

FASE 3. Recogida, Clasificación y Organización de los materiales en su lugar correspondiente. Ahora mismo hay que agarrar el material, clasificarlo con el apoyo de las profesoras y guardarlo en su lugar adecuado. El tiempo de sesión debe ser por lo menos unos 45 minutos siempre variable en funcionalidad del interés que muestre el grupo y como se desarrolle el juego.



2.2.5. Dimensión

a. Organización

Desde la antigüedad, la organización ha sido tomada como un acuerdo social que persigue fines colectivos, que controla sus propias acciones y que tiene una relación armoniosa con su entorno. (Prieto & Therán, 2018).

Para el autor Gambino (2007), afirma que "La organización es una incorporación de individuos y grupos, en el contexto de un orden formal que establece las funcionalidades que ellos tienen que cumplir". Dicho de otro modo, esta definición supone que una organización es un grupo de personas que tienen a cargo una o más funcionalidades o tareas y que no las hacen de algún forma (siguiendo completamente su propia intención y decisión), sino bajo un cierto orden formal, ósea un grupo de normas, pautas, acuerdos sobre qué trabajo o labor debe hacerse, con quién y de qué forma, como de esta forma además lo que no hay que llevar a cabo, etc. aspectos; todo lo cual le proporciona continuidad a las ocupaciones de cada uno y además alguna seguridad en el todo el tiempo.

2.2.6. Motricidad Fina

Definición

La motricidad fina tiene relación fundamentalmente a las ocupaciones motrices cursos (utilización de los dedos, en ocasiones los dedos de los pies) verdaderamente recurrente guiadas visualmente y que requieren destreza. En esta situación, hablamos de sincronización viso manual y no "oculomanual", ya que no es el ojo precisamente el que guía la mano sino la perspectiva. (Rigal, 2006).

La motricidad fina es aquella que supone el control de músculos pequeños como esos que mueven los ojos, los dedos y la lengua. (Motta & Risueño, 2007).



2.2.6.1. Técnicas que Desarrollan la Motricidad Fina

- Técnicas Prensoras

Punzar. - Es agujerear suave y superficialmente con instrumento punzo cortante, se cree que es un ejercicio inicial en el avance de la sincronización viso motriz y sirve de base para ejercicios de más grande dificultad.

Se encuentra dentro de las primeras ocupaciones que comprometen exactitud qué puede hacer el pequeño de 2 a 3 años. Lleva a cabo la atención y el dominio voluntario del lápiz llevando al pequeño a conseguir exactitud en un gesto de delicada sincronización. Conduce al pequeño no solo al dominio del brazo sino además de los dedos prensión y presión del objeto de la mano, exactitud de movimientos y sincronización viso motriz.

Rasgar. - Esta actividad se requiere de movimientos digitales de poca amplitud en los que intervienen los dedos pulgar e índice, es llevar a cabo trozos materiales de poca rigidez como el papel, sin usar ningún instrumento.

Ensartar y enhebrar. - Es pasar un hilo por cuentas, perlas, anillos, enhebrar es llevarlo a cabo con una aguja. Son ocupaciones que necesitan de talento en la percepción ocular y movimientos bimanuales.

Bordar. - Es una actividad de delicada sincronización viso-manual que pide movimientos disociados de enorme exactitud y poca amplitud.

Recortar. - Actividad que debe iniciarse cuando el pequeño tiene 4 años puesto que el dominio muscular de la mano supone el manejo de las tijeras, el dominio y relación de ambas manos que haciendo un trabajo de forma simultánea hacen movimientos diferentes.



Plegar. - Es una diligencia de carácter digital de enorme exactitud que necesita movimientos delicados de poca amplitud y que implica una primera disociación digital.

Modelar. - Esta actividad es muy deseada por los niños porque tiene una base motriz muy grande. Facilitando al pequeño a comparar fortaleza muscular en los dedos, lleva a cabo la aptitud expresiva. (Ponce & López, 2013).

Técnicas Gráficas

Colorear. - Actividad en la cual el pequeño requiere tener sincronización viso-manual y control muscular que le permita cortar unos movimientos, esta actividad radica en utilizar un color sobre una manera dada. Necesita del manejo correcto del lápiz y limita los trazos dentro de un contorno dado.

Bordear. - Es caminar con el lápiz la parte externa de la estructura recortada o dibujada.

Calcar. - Es una actividad que necesita de dominio y sincronización de ambas manos, además de un alto nivel de exactitud, puesto que radica en copiar un dibujo dado, pasando el lápiz sobre la forma, dando lugar a un control más riguroso de los movimientos.

Marcar. - Es dibujar pequeñas marcas o círculos sobre el papel, que facilita comprar exactitud y poder especialidad en el manejo del lápiz.

Dibujar. - Permite alentar el avance de la aptitud creativa y expresiva del pequeño, necesita del dominio del lápiz.

Copia de formas. - Actividad totalmente de armonización viso-motriz, es sujetando su resultado tanto o bastante más de la percepción y sincronización que del dominio muscular.



Arabescos. - Son rasgos continuos que no representan un componente preciso, hacen más fácil la distinción motriz, el mejoramiento de las posiciones. (Ponce & López, 2013).

2.2.7. Beneficios de la Motricidad Fina en los niños y niñas de 3 años

Según Cabrera & Dupeyrón (2019). Son movimientos de la mano y de los dedos de forma precisa, para la ejecución de una acción con un sentido servible, donde la visión o el tacto posibiliten la localización de los elementos y/o instrumentos, y está dada en la integridad de las acciones que ejecuta el hombre. (...) Ejemplo: cortar, rasgar, doblar, plegar, pegar, trozar, cortar, marcar, dibujar, y pintar, etc.

2.2.7.1. Habilidad Motriz

Según Ruiz & Ruiz (2017). La constancia del desarrollo de la actividad motriz iniciado desde el año uno de vida hasta este grupo de edad, debe asegurar que los chicos adquieran las vivencias y entendimientos principales que los preparen para la Escuela y para la vida. Lo previo supone que la elaboración del pequeño y niña no debe centrarse en los grupos finales del anterior a la escuela o sea en la etapa previo a la vida escolar, sino desde los primeros años, ya que las influencias educativas que se ejercen en cada grupo de edad por las que transcurre el chico, tanto en las instituciones infantiles como en el seno del lugar de vida, potencian su avance en todas las esferas: motriz, cognitiva y afectiva. Las vivencias que el pequeño y niña consiguen en todos los grupos, posibilitan la compra de entendimientos y capacidades que son básicos para los años que siguen.



2.2.8. Dificultades en la motricidad fina en Educación Inicial

Piaget:

Teoría Psicomotriz

Para Piaget es la actividad psíquica y la movilidad forman un todo servible sobre el que se fundamenta el saber. (Jiménez J. , 2007).

Jean Piaget estudió más que nada los puntos del avance cognitivo de los niños, ósea la diferenciación de la personalidad por medio del conocimiento propio. Al principio el niño recién nacido está inmerso en un mundo indiferenciado, en el cual no se reconoce a sí mismo como persona. El planeta de afuera, tanto elementos y personas como estímulos y experiencias, se confunden con su cuerpo. No obstante, de a poco se va identificando y diferenciando, en límite y en contraste con el medio que le circunda. (Cabezuelo & Frontera, 2016).

2.2.9. Dimensiones

a. Coordinación viso manual

La sincronización óculo manual, ojo-mano o viso- manual, se sabe, en inicio como una relación entre el ojo y la mano, que tenemos la posibilidad de determinar como la aptitud que tiene un sujeto para usar de forma simultánea las manos y la visión con objeto de hacer una labor o actividad, de esta forma, entre otras cosas, dibujar, coser, lograr una pelota al vuelo, escribir, peinarse, etc. (Jiménez J. , 2007).

El prolongar la mano para lograr algo y agarrarlo pide la sincronización ojo-mano. Esa sincronización radica en la cooperación de los ojos y las manos de tal forma que los primeros dirigen los movimientos de las últimas. (Mesonero, 1994)..



b. Coordinación viso motora

La coordinación visomotora fue definida por (Nuñez & et al, 2014), como "la funcionalidad del organismo que viene dentro, por la cual éste responde a los estímulos dados como un todo, siendo la respuesta misma una constelación, un patrón, una Gestalt".

La sincronización visomotora es una actividad conjunta de la percepción con las extremidades (principalmente los brazos) que supone además una alguna exactitud en la actividad que se ejecuta. Además, se conoce como Psicomotricidad fina o sincronización óculo-manual. (Nogales & et al, 2006).

c. Coordinación óculo manual

La sincronización óculo-manual y óculo-pédica conforman los pilares funcionales primarios en la apreciación del espacio y en la ejecución del movimiento hasta llegar al dominio de las posiciones que intervienen en toda sincronización. En este sentido, es requisito tener muy presente el nivel de maduración del sistema nervioso del sujeto antes de considerar esta aptitud motriz. De igual modo, habría que agregar que la sincronización óculo-manual es dependiente en decisión correcta del tono muscular del sujeto. (Martínez, 2007).

2.2.9.1. El papel del educador

El adulto ha de estar presente de forma física para ofrecer seguridad a los niños, pero no es elemental su participación. Al inicio, les comunica el comienzo de la actividad y escoge solo 3 o 4 tipos de elementos (que irá variando en cada sesión) y los ubica de manera interesante y correcta. Pero durante la sesión su actitud es únicamente observadora, salvo que se requiera su participación en algún instante puntual para reorganizar el espacio o el material o sostener un clima conveniente. Utilizable, pero sin



entorpecer en la actividad, sin verbalizar las acciones del pequeño, sin hacerle recomendaciones.

En el momento de la obtenida, su papel es algo más participativo. Cuando siente que el interés decae, invita a los niños a ingresar cada objeto en su bolsa correspondiente hasta que esté todo clasificado y recogido, utilizando para indicarles el nombre del material, la cantidad y el sitio dónde está en relación con los otros elementos (debajo de, ahí hay dos tapones, etc.).

Motricidad Pérez (2011), refiere que las experiencias conscientes del ser humano en movimiento intencional e importante en un tiempo propósito y representado, introduciendo percepción, memoria, proyección, actividad, emoción, raciocinio. Se prueba en diferentes maneras de expresión gestual, verbal, escénica y plástica etc.

Desarrollo de la Motricidad Viciano & Chacon (2017). Consideran que la movilidad no solo es sustancial porque facilita el avance motor del alumnado, sino además porque por medio de ella el pequeño expresa y comunica sus emociones y consigue los entendimientos correspondientes al período.

Coordinación ojo-mano. Facilita llevar a cabo ocupaciones en las que usamos de forma simultánea los ojos, las manos y los dedos.

Posición en el espacio. Considera la capacidad para igualar dos figuras según aspectos recurrentes.

Copia. Supone la capacidad para admitir los aspectos de un diseño y repetirlo desde un modelo.



Relaciones espaciales. Tiene relación a la capacidad para reproducir patrones presentados visualmente.

Cierre visual. Mide la capacidad para admitir una figura estímulo que fue dibujada de forma incompleta.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

Juego heurístico

El juego heurístico es una actividad donde los niños interactúan con diversos tipos de materiales. Esta labor fue ideada por Elionor Goldchmied, y pensada como la continuación del juego cesta de los tesoros.



Organización

Una organización es una composición organizada donde coexisten e interactúan personas con distintos permisos, responsabilidades o cargos que buscan lograr un propósito especial.

Materiales adecuados

Hablamos a materiales pertinentes cuando éstos benefician de manera particular el avance integral de niños niñas y de forma simultánea son cercanos y familiares a su ámbito y cultura.

Dominio de juegos

Los niños invierten parte importante de su tiempo en jugar, el tipo de juego se modifica y ajusta a la edad y a las opciones de cada pequeño, pero más que un medio de distracción, es una actividad de lección motivadora para los inferiores. Entre otras cosas, desde los dos años, el niño comienza con una exclusiva etapa de juego, gracias a que ahora mismo se comunica con más grande fluidez.

Motricidad Fina

La motricidad fina es la capacidad que facilita llevar a cabo ocupaciones que necesitan una más grande exactitud, ósea, todas aquellas ocupaciones en las que requerimos un control de nuestras manos, nuestros dedos o de nuestros pies, entre otras cosas, para hacer movimientos más chicos.

Coordinación viso manual

La sincronización óculo-manual o viso manual es aquella capacidad para cambiar y concordar los movimientos de nuestras manos y/o dedos entre sí o en relación a un elemento. Más adelante, va a usar esta capacidad para examinar tanto elementos como el ámbito que le circunda. Mientras vamos creciendo, desde que nos levantamos hasta que nos acostamos, usamos la sincronización óculo-manual para hacer de forma eficiente y



sin dependencia parte importante de las tareas cotidianas: coger o dejar un plato en una mesa, echar agua en un vaso, pinchar la comida con el tenedor, echar pasta dental en el cepillo, colorear o cortar, calzarse, escribir, atarse los cordones.

Coordinación visomotora

La sincronización viso motriz supone ocupaciones de movimientos controlados, ósea que necesitan de mucha exactitud, donde se usan los procesos óculo manual en forma simultánea (ojo, mano, dedos), como entre otras cosas acciones de cortar, colorear, rasgar, pegar, etc.

Figura – fondo

Figura y fondo son funcionalidades de la cognición humana que se expresan en las lenguas. En el campo de la lingüística cognitiva, estos conceptos fueron desarrollados primordialmente por Leonard Talmy.

Cierre visual

Es la capacidad de la persona para llegar a admitir una manera completa entre varias formas u elementos incompletos. Un caso de muestra es la creación de un puzle. Nos asiste a comprender lo que leemos para obtener conclusiones lógicas.

Relaciones espaciales con los juegos

Proponen al pequeño un punto de referencia exacto de las posiciones de elementos que van a haber llevado a cabo en sus juegos (construcciones, por ejemplo) o de la misma forma que se muestran en su ámbito.

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

La ubicación de la investigación es en el departamento de Puno, provincia de Puno, distrito de Puno, está al extremo sur este del Perú, entre los $13^{\circ}00'00''$ y $17^{\circ}17'30''$ de latitud sur y los $71^{\circ}06'57''$ y $68^{\circ}48'46''$ de longitud oeste del meridiano de Greenwich; comprendida con una extensión territorial de 71 999,0 km².

La I.E.I. N° 270 Independencia fue creada el 28 de agosto de 1982, que acoge a niños de 3,4, y 5 años de la zona norte-este de la ciudad de Puno, siendo la Directora Maritza Guardamino Herrera y la profesora de aula la Lic. Amanda Huanca Barboza.

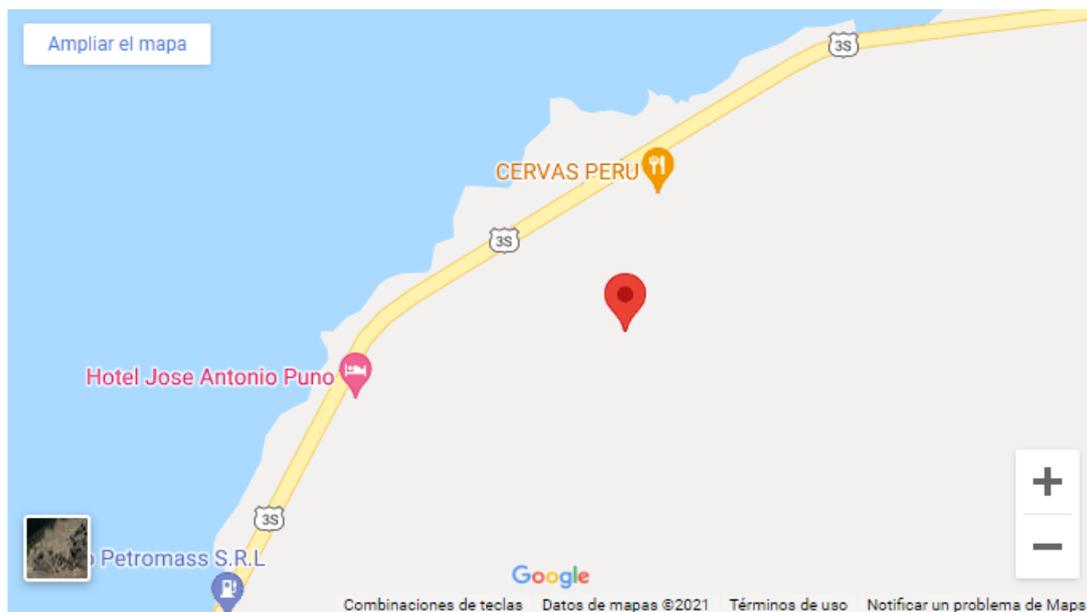


Figura 1: Lugar de estudio.

FUENTE: Google Maps.



3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

3.2.1. Población

La población de estudio estuvo conformada por la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia – 2021., de la ciudad de Puno, siendo la cantidad de 15 niños y niñas de la única sección.

3.2.2. Muestra

Según Lopez, (1998, pág. 123), la muestra es importante al considera un estudio determinado, siendo en la investigación la utilización de la muestra censal, interpretándose que la población total fue investigada.

De tal forma el tamaño de la muestra será igual a la población de 15 niños de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia – 2021.

Tabla 1.

Cantidad de niños.

N° DE ESTUDIANTES		
AÑOS	AULA	NIÑOS
3 años	Única	15 niños

FUENTE: Directora de la Institución.

3.3. DISEÑO ESTADÍSTICO

El diseño estadístico comprende un proceso que va desde la recolección de datos, es decir, determinar la información a partir de la investigación; posteriormente, se tabulan los datos y ellos se expresan en tablas y gráficos. A partir de un análisis más detallado se trabaja con estadística descriptiva.



3.3.1. Enfoque de la Investigación

Según Anderson et al (2008, p. 5). El enfoque cuantitativo, hace énfasis en la utilización de datos estadísticos para la interpretación en tablas y gráficos, en la investigación se realizó con 29 preguntas a 15 niños de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia del departamento de Puno.

3.3.2. Alcance de la Investigación

Según Hernandez (2011), se recurrió al tipo de estudio descriptivo; con la finalidad de especificar cualidades resaltantes en grupo de investigación, siendo importante la utilización de 2 o más variables para el estudio adecuado.

3.3.3. Diseño de la Investigación

Pre - experimental

El autor Rusu (2018). El diseño de investigación que se aplicó fue el pre - experimental aplicado a una muestra de estudio que no tiene grupo de control, no tiene grupo de comparación que permite evaluar la eficacia de la propuesta o variable. Siendo en la investigación empleado en un solo grupo con el pre test y el post test.

3.3.4. Técnica de la Investigación

De acuerdo a diferentes autores mencionan que la encuesta es para la recolección e información de objetivo a estudiar, además están conformada por una serie de preguntas que esta valorizadas mediante la escala de Likert. Siendo en la investigación la interacción de las investigadoras y los niños para las respuestas de los talleres.

3.3.5. Instrumento de la Investigación

En la investigación se utilizó la guía de observación en dos tiempos uno para el pre test y el otro para el post test; el primero fue para observar el nivel de motricidad de



los niños y el segundo para la evaluación final de los niños; donde se pudo conocer el resultado final de los talleres de juego heurístico.

3.4. ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS

En la investigación se utilizó la estadística descriptiva, siendo en conclusiones la información procesados, en resumen, interpretándose en la distribución de frecuencia en las dimensiones, el grafico de barras en los resultados en porcentajes y también se utilizó a la estadística inferencial.

3.4.1. Estadísticos inferenciales

En la investigación se aplicó la estadística inferencial en la contrastación de las hipótesis mediante el software de la t de student, siendo la comprobación de la aceptación y/o el rechazo de la misma.

3.4.2. Distribución de probabilidad normal

Al utilizar la distribución de probabilidad normal se denota que tipo de distribución se llevó a cabo en una determinada investigación, para ello existe parámetros que se debe ceñir; si el resultado de la prueba o análisis es menor a 0,005 es menor se utiliza el Rho de Spearman y si es mayor a 0,005 será R de Person, en la investigación resultó mayores a 0,005, por lo tanto, se utiliza el R de Person en la prueba de normalidad

3.5. PROCEDIMIENTO

El libro como abacera para la investigación fue del autor (Hernandez, 2011), siguiendo paso a paso en la construcción de la tesis final, mediante la metodología adecuada para su estudio.

Al recabar la información, se procedió a ordenarlas por dimensiones con el motivo de un mejor orden para la interpretación de los resultados. Primeramente, se procedió a

la tabulación de la información sustraída, siendo las encuestas el punto de partida para el procesamiento de la información, seguidamente se pasó la información codificado en software Spss (versión 22), una vez codificado las 29 preguntas en ambas variables, codificado con la escala Likert se procedió a obtención de las tablas y gráficos para las interpretación y discusiones respectivas.

3.6. ANÁLISIS DE LA FIABILIDAD

Para el análisis de fiabilidad se recurrió al análisis de las preguntas y dimensiones si se encuentran dentro de los parámetros adecuados para la realización de la encuesta, principalmente al ser pasado al software Spss tiene que ser mayor a 0.007, las preguntas, de ser así se podrá proseguir con las encuestas. En la investigación se obtuvo el 0,961, siendo muy alto el análisis, por ello se prosiguió con la investigación.

Para el respectivo análisis de confiabilidad se aplicó en 29 preguntas, encuestadas a los 15 niños de la institución, siendo evaluada en el Software Spss, para el análisis adecuado del Alfa de Cronbach.

Tabla 2.

Análisis de fiabilidad de Juego Heurístico.

Alfa de Cronbach	Cantidad de preguntas
0,961	8

FUENTE: Extraído de Spss.

Tabla 3.

Análisis de fiabilidad de la Motricidad Fina.

Alfa de Cronbach	Cantidad de preguntas
0,959	21

FUENTE: Extraído de Spss.

3.7. ANÁLISIS DESCRIPTIVO

Tabla 4.

Valoración de Likert.

Valoración de Likert	Significado
Nunca	1
Casi nunca	2
A veces	3
Casi siempre	4
Siempre	5

FUENTE: Elaboración de las investigadoras.

3.7.1. Prueba de la Normalidad

Siendo la prueba de normalidad permite el tipo de distribución que se llevara a cabo en una determinada investigación, para ello existe parámetros que se debe ceñir; si el resultado de la prueba o análisis es menor a 0,005 es menor se utiliza el Rho de Spearman y si es mayor a 0,005 será R de Person, en la investigación resultado mayores a 0,005, por lo tanto, se utiliza el R de Person en la prueba de normalidad

Tabla 5.

Prueba de normalidad.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego Heurístico	.233	15	.027	.826	15	.008
Motricidad Fina	.344	15	.000	.817	15	.006

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Los resultados siguientes se asocian al procesamiento de las encuestas en el software SPSS, haciendo énfasis al pre - test y post - test en ambos cuestionarios

Tabla 6.

Género de los estudiantes..

GENERO					
Válidos		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Femenino	6	40.0	40.0	40.0
	Masculino	9	60.0	60.0	100.0
	Total	15	100.0	100.0	

FUENTE: Extraído de Spss.

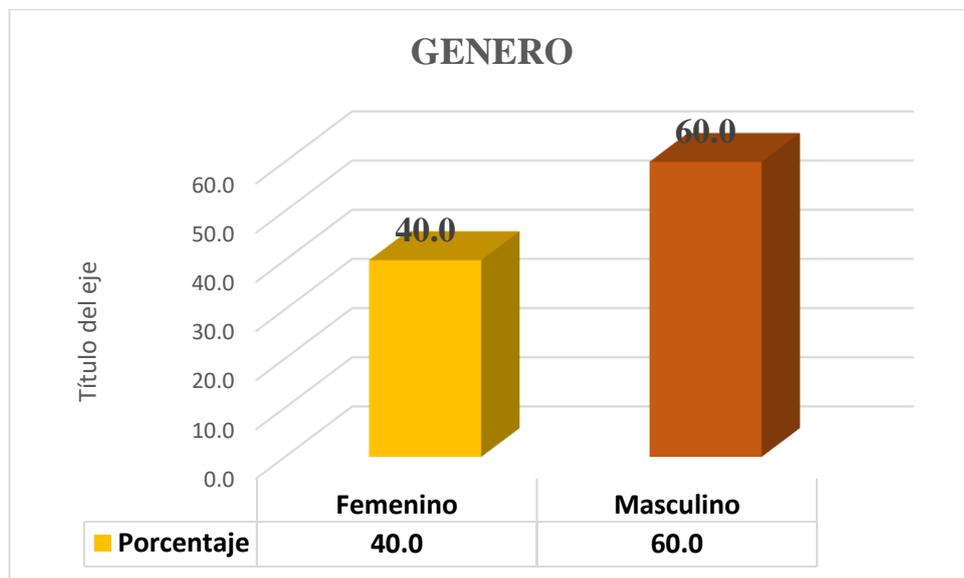


Figura 2: Genero de los Estudiantes.

FUENTE: Extraído de Spss.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 6 y figura 2, si pudo observó que de los 15 niños de la Institución Educativa Inicial Nro. 270 Independencia de la ciudad de Puno, que el 60 % son masculino y el 40 % son femeninos, interpretándose que en mayoría son más varones que mujeres.

4.1.1. OBJETIVO GENERAL: DEMOSTRAR EL NIVEL DE INFLUENCIA DEL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS 3 AÑOS DE LA I.E.I N°270 INDEPENDENCIA – 2021.

VARIABLE JUEGO HEURISTICO

A. DIMENSION ORGANIZACIÓN

Tabla 7.

Resultado de pre-test y post-test de la Variable Juego Heurístico de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Casi nunca	6	40.0	0	0
	A veces	5	33.3	0	0
	Casi siempre	2	13.3	3	20.0
	Siempre	2	13.3	12	80.0
	Total	15	100.0	15	100.0

FUENTE: Extraído de Spss.

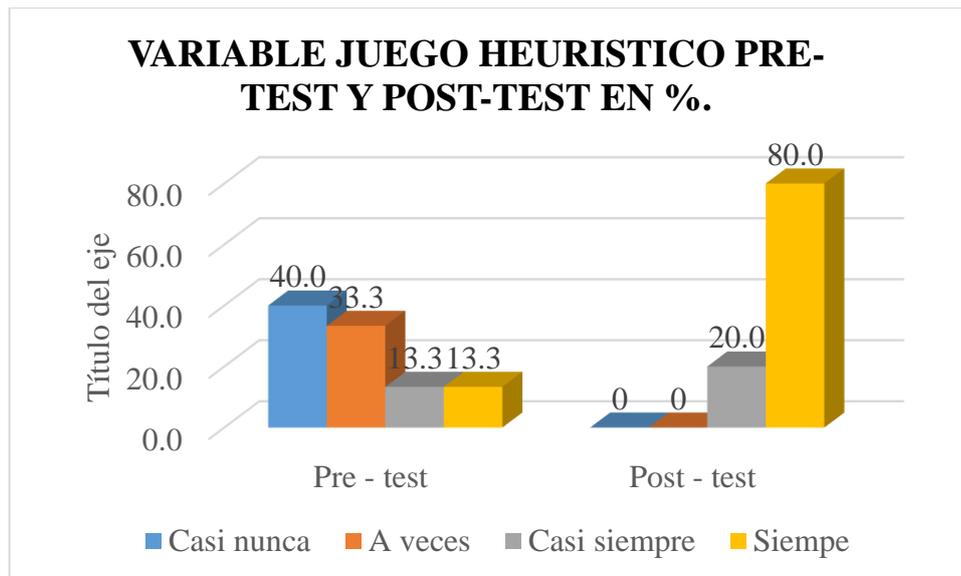


Figura 3. Resultado del pre-test y post-test de la variable Juego Heurístico de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

FUENTE: Extraído de Spss.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 7 y figura 3, de la variable Juego Heurístico de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno, en el grupo pre - experimental, donde se determinó la influencia del juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños, siendo de utilidad el desarrollo de los talleres para mejorar la motricidad; resultando lo siguiente: respecto al pre test el 40% de los niños respondieron “casi nunca”, en seguida “A veces “ con 33,3 %, y finalmente el “casi siempre” y “siempre” 13,3 %, interpretando que los niños de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno “casi nunca” realizan el juego heurísticos, respecto al post-test el puntaje más alto obtuvo “siempre “con un 80 %, en seguida “casi siempre “ con un 20 %, interpretándose que los talleres del juego heurísticos ayudaron a los niños de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno,

Los resultados obtenidos en el pre test y post test de la variable juego heurístico, aumentó en gran medida al realizar los talleres mejorando la motricidad fina de los niños,

Obteniendo en el pre test el puntaje más alto “casi nunca” que representa 40 %, mientras tanto en el post test el puntaje más alto fue “siempre” que representa 80 %, interpretándose que los talleres de juego Heurístico ayudaron en gran medida para el desarrollo de la motricidad fina en los niños. En concordancia los autores (Fonseca & Fonseca, 2017), en su investigación obtuvieron como resultado mejora significativamente la motricidad fina, con un nivel de significancia de $p=0.000$, que se determinó mediante la prueba de Wilcoxon, además el autor (Muñoz, 2018). Obtuvo como resultado en su investigación que el Juego Heurístico mejoró significativamente mediante la psicomotricidad, alcanzando el 83,80% un nivel de logro esperado (siempre) en la psicomotricidad

VARIABLE MOTRICIDAD FINA

Tabla 8.

Resultado de pre-test y post-test de la Variable Motricidad Fina de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	6.7	0	0
	Casi nunca	9	60.0	0	0
	A veces	4	26.7	0	0
	Casi siempre	1	6.7	6	40.0
	Siempre	0	0.0	9	60.0
Total		15	100.0	15	100.0

FUENTE: Extraído de Spss.

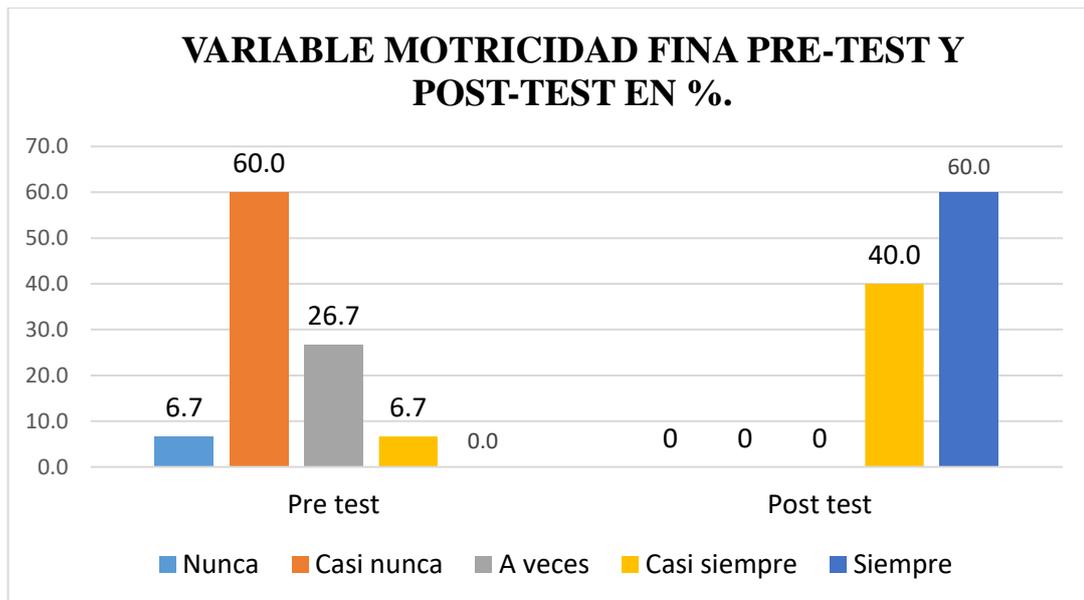


Figura 4: Resultado de pre-test y post-test de la Variable Motricidad Fina de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

FUENTE: Extraído de Spss.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 8 y figura 4, de la variable Motricidad fina de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno, donde se determinó la influencia de juego heurístico para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años, siendo necesarios realizar los talleres para mejora la motricidad fina, resultando lo siguiente: respecto al pre test el 60% de los niños respondieron “casi nunca” siendo el porcentaje más alto, en seguida “A veces “ con 26,7 %, y finalmente el “nunca” y “casi siempre” 6,7 %, interpretando que los niños de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno “casi nunca” demostraron tener una adecuada motricidad fina en diferentes talleres desarrollados, respecto al post - test el puntaje más alto obtuvo “siempre “con un 60 %, en seguida “casi siempre “ con un 40 %, interpretándose que los talleres de la motricidad fina ayudaron a

los niños de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno, en el desarrollo de la motricidad.

Los resultados obtenidos tanto en el pre y post test de la variable motricidad fina, incrementó considerablemente al realizar los talleres, desarrollando diferentes aspectos lúdicos, en el pre-test el mayor porcentaje fue “casi nunca” que representa 60% , mientras tanto en el post-test el puntaje más alto fue “siempre” que representa 60 %, interpretándose que los niños de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno, mejoraron la coordinación viso manual, la coordinación viso motora y la coordinación óculo manual con los talleres que se realizaron. Así mismo los autores (Fonseca & Fonseca, 2017), concluye en su investigación que la Motricidad fina y sus dimensiones: coordinación viso - manual, control de trazos y presión mejoraron significativamente en los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test).

4.1.2. OBJETIVO ESPECIFICO 1: DETERMINAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISO MANUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 270 INDEPENDENCIA – 2021.

DIMENSIÓN COORDINACION VISO MANUAL

Tabla 9.

Resultado del pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Viso manual de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	3	20.0	0	0
	Casi Nunca	7	46.7	0	0
	A veces	4	26.7	0	0
	Casi siempre	1	6.7	4	26.7
	Siempre	0	0.0	11	73.3

Total	15	100.0	15	100.0
--------------	----	-------	----	-------

FUENTE: Extraído de Spss.

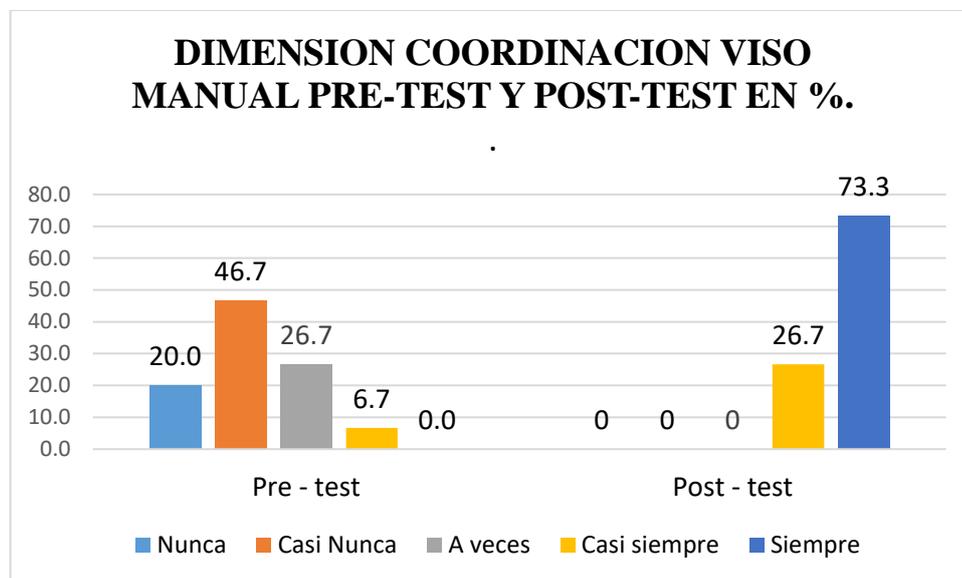


Figura 5: Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Viso manual de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

FUENTE: Extraído de Spss.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 9 y figura 5, de la dimensión coordinación viso manual de la variable Motricidad Fina de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno, en el grupo pre - experimental, donde se determinó la influencia del juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años, siendo de utilidad el desarrollo de los talleres para mejorar la coordinación viso manual, resultando lo siguiente: respecto al pre test el 46,7 % de los niños respondieron “casi nunca”, en seguida “A veces “ con 26,7 %, y finalmente el “nunca” 20 %, interpretando que los niños de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno “casi nunca” realizaron el llenado de un recipiente distintos objetos, el abrir objetos, lanzar objetos: respecto al post - test el puntaje más alto obtuvo “siempre “con un 73,3 %, en seguida “casi siempre “ con un 26,7 %,

interpretándose que los talleres en la dimensión coordinación viso manual de la variable motricidad fina ayudaron a los niños de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno, en tener mejor control en el llenado de recipientes con objetos y poder realizar acciones de cerrar objetos y abrir objetos.

Los resultados obtenidos en el pre - test de la dimensión coordinación viso manual, aumentó en gran medida al realizar los talleres desarrollando diferentes aspectos lúdicos, en el pre-test el mayor porcentaje fue “casi nunca” que representa 46,7 %, respecto al post-test se obtuvo que “siempre” que representa 73,3 %, interpretándose que los niños de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, mejoraron la coordinación viso manual mediante los talleres que se realizaron. Así mismo los autores (Fonseca & Fonseca, 2017) en su dimensión coordinación viso - manual, control de trazos y presión, obtuvo una mejora significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test).

4.1.3. OBJETIVO ESPECIFICO 2: DEMOSTRAR LA INFLUENCIA DEL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN VISO MOTORA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 270 INDEPENDENCIA – 2021.

DIMENSION COORDINACION VISO MOTORA

Tabla 10.

Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Viso motora de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

		PRE - TEST		POST - TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	Nunca	1	6.7	0	0
	Casi nunca	8	53.3	0	0
	A veces	4	26.7	0	0
	Casi siempre	2	13.3	3	20.0

Siempre	0	0.0	12	80.0
Total	15	100.0	15	100.0

FUENTE: Extraído de Spss.

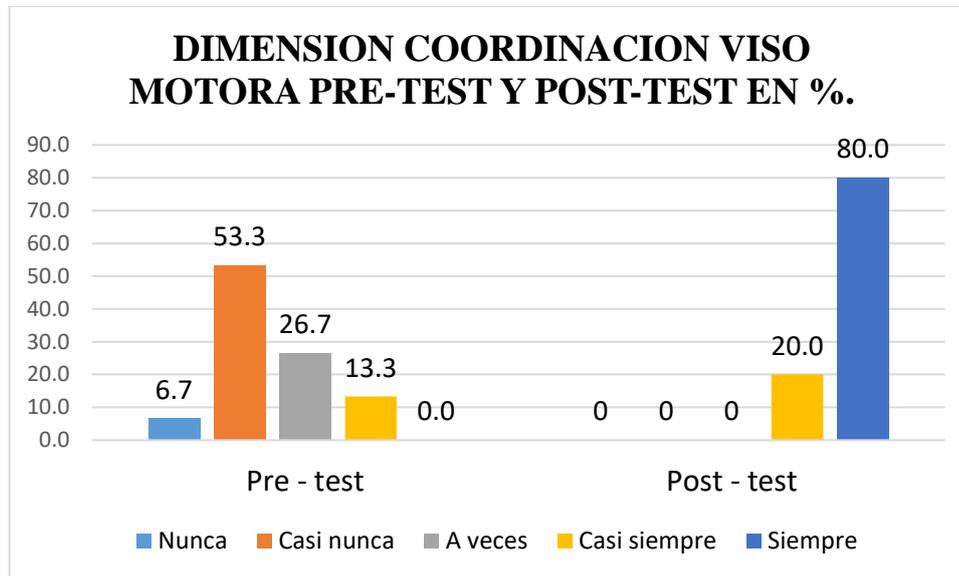


Figura 6: Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Viso motora de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

FUENTE: Extraído de Spss.

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 10 y figura 6, de la dimensión coordinación viso motora de la variable Motricidad Fina de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno, en el grupo pre - experimental, donde se determinó la influencia del juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años, siendo de utilidad el desarrollo de los talleres para mejorar la motricidad, resultando lo siguiente: respecto al pre - test el 53,3 % de los niños respondieron “casi nunca”, en seguida “A veces “ con 26,7 %, y finalmente el “casi siempre” con 13,3 %, interpretando que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia Puno “casi nunca” demostraron desplazar objetos de un lugar a otro, identificar objetos y colocar adecuadamente donde corresponde, en crear



melodías y sonidos con los objetos en su disposición, respecto al pos - test el puntaje más alto obtuvo “siempre” con un 80 %, en seguida “casi siempre” con un 20 %, interpretándose que los talleres en la dimensión coordinación viso motora ayudaron a los niños de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno.

Los resultados obtenidos en el pre - test de la dimensión coordinación viso motora de la variable motricidad fina, aumentó en gran medida al realizar los talleres mejorando diferentes aspectos lúdicos, obteniendo en el pre-test el mayor porcentaje fue “casi nunca” con un 53,3 % , mientras tanto en el post-test se obtuvo “ siempre” con un 80 %, interpretándose que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 270, Independencia de Puno, mejoraron la coordinación viso motora, mediante los talleres que se realizaron. Así mismo los autores (Fonseca & Fonseca, 2017), en su investigación concluyo que en sus dimensiones coordinación viso - manual, control de trazos y presión: mejoraron significativamente los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test).

4.1.4. OBJETIVO ESPECIFICO 3: APLICAR EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I. N° 270 INDEPENDENCIA – 2021.

DIMENSIÓN COORDINACIÓN ÓCULO MANUAL

Tabla 11.

Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Óculo manual de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

		PRE - TEST		POST- TEST	
Válidos		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
	Nunca	1	6.7	0	0
	Casi nunca	10	66.7	0	0
	A veces	3	20.0	2	13.3
	Casi siempre	1	6.7	4	26.7
	Siempre	0	0.0	9	60.0
	Total	15	100.0	15	100.0

FUENTE: Extraído de Spss.

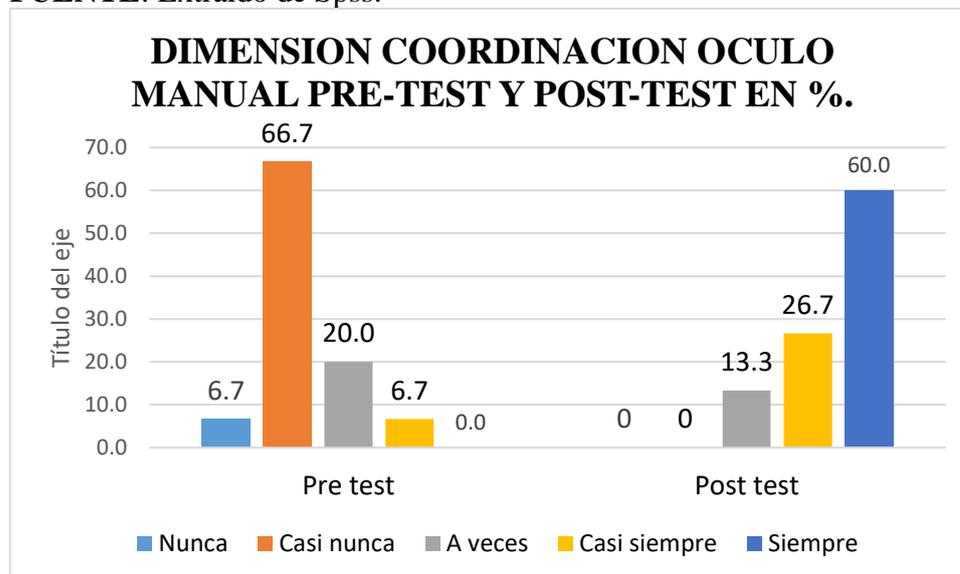


Figura 7: Resultado de pre-test y post-test de la dimensión Coordinación Óculo manual de la Institución Educativa Inicial N°270 Independencia, de la ciudad de Puno – 2021.

FUENTE: Extraído de Spss.



INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 11 y figura 7, de la dimensión óculo manual de la variable Motricidad fina de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia, de la ciudad de Puno, en el grupo pre - experimental, donde se determinó la influencia del juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años, siendo de utilidad el desarrollo de los talleres para mejorar la motricidad, resultando los siguiente: respecto al pre - test el 66,7 % de los niños respondieron “casi nunca”, seguidamente “A veces “ con 20 %, y finalmente el “nunca” y “casi siempre” 6,7 %, interpretando que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 270 Independencia de Puno, “casi nunca” demostraron experiencias sensoriales, acciones en ensartar objetos, respecto al post - test el porcentaje elevado fue “siempre “con un 60 %, en seguida “casi siempre “ con un 26,7 % y finalmente “a veces”, con 13,3 %, interpretándose que se los talleres de la dimensión óculo manual ayudaron en las experiencia de identificar sensorialmente las cualidades perceptivas de los niños.

CONTRASTACION DE HIPÓTESIS ESTADÍSTICA

Hipótesis general

La aplicación del juego heurístico influye significativamente como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años de la I.E.I N° 270 Independencia de la ciudad de Puno - 2021.

Tabla 12.

Medidas de tendencia central y dispersión de las variable Juego Heurístico y Motricidad Fina.

		Juego Heurístico	Motricidad Fina
N	Válidos	15	15
	Perdidos	0	0
Media		3,00	2,33
Mediana		3,00	2,00
Moda		2	2
Desv. típ.		1,069	,724
Varianza		1,143	,524

FUENTE: Extraído de Spss.

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
			Sig.	Diferencia	95% Intervalo de confianza para la diferencia	
	t	gl	(bilateral)	de medias	Inf,	Sup.
Juego Heurístico	10,869	14	,000	3,000	2,41	3,59
Motricidad Fina	12,486	14	,000	2,333	1,93	2,73

FUENTE: Extraído de Spss.

Según la contratación de la hipótesis general mediante el t student en el software Spss, resultando en ambas variables 0,000, siendo menor a 0,005 y la media de 3, 00 para el Juego Heurístico y 2,33 para la Motricidad Fina, interpretándose que se acepta la hipótesis general.

4.2. DISCUSIÓN

Respecto al juego heurístico se determinó que la motricidad fina en niños de 3 años de edad existe una diferencia significativa en la pre y post test en las dimensiones coordinación viso manual obteniendo 73,3 %, “siempre” mejoraron la coordinación viso manual, en la dimensión coordinación viso motora el 80 %, “siempre” les interesó diferentes juegos para mejorar la motricidad fina y finalmente en la dimensión



coordinación óculo manual el 60 % “siempre “identifico sensorialmente las cualidades perceptivas, dando entender que los talleres fueron importantes para los niños de 3 años. Interpretándose que los niños deben de desarrollarse sus capacidades y por ende usar la coordinación, viso manual, motora y óculo manual. Siendo positivo las estrategias didácticas para el mejoramiento de la Motricidad fina permitiendo estimular con diferentes talleres de juegos heurísticos.

El autor Aquino (2021), evidencio que gran cantidad de niños 16 resultaron la calificación en la categoría moderado de la creatividad, y también en la motricidad fina gran cantidad de niños 17 resultaron en la categoría moderado. Concluyendo que se acepta la hipótesis que existe relación positiva alta $r=0.784$ con nivel de significatividad de 0.01 entre la creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial 034 de Panao Pachitea, Huánuco 2021. Así mismo (Fonseca & Fonseca, 2017) en los talleres de actividades lúdicas” de juego de ejercicio y juego simbólico y la Motricidad fina y sus dimensiones coordinación viso - manual, control de trazos y presión. Resultando que se ha producido una gran significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test). Siendo así, que la aplicación del Programa ha mejorado significativamente la motricidad fina, en los niños con un nivel de significancia de $p= 0.000$, que se determinó mediante la prueba de Wilcoxon.

El autor Muñoz (2018), en trabajo de investigación de la aplicación de la propuesta del juego heurístico, obtuvo una mejora significativa en la psicomotricidad, resultando en 83,80% un nivel de logro esperado (siempre) en la psicomotricidad y en la dimensión coordinación motora fina; resultó una mejora significativa en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños del 1° grado de educación primaria de la institución. También (Olivera, 2020) , en su investigación la motricidad fina como didáctica a la muestra obtuvo los resultados esperados, la media de la pre prueba indica que antes de



utilizar la motricidad fina como didáctica los niños se encuentran en inicio (C) y el resultado de la media de la post prueba, indica que se encuentran en logro (A) de acuerdo a la escala de calificación del MINEDU para el nivel inicial de la educación básica regular. El autor (Moreno & Chinchilla, 2021). Los resultados de la prueba TEPSI, se interpreta que el desempeño dividido en los niños, evidenciándose que más de la mitad de los niños logró resultados esperados, siendo que la otra mitad resulto como riesgo, interpretándose que la gran parte de los niños representa una señal alarmante de riesgo. Así mismo, el autor (Corredor, 2021), concluyó que se tuvo dificultades para coordinar el movimiento con un lápiz y la manipulación con materiales en círculo de papel, interpretándose que los alumnos presentan dificultades con su desarrollo motriz, evidenciando que necesitan ayuda para para evitar problemas a futuro en su desarrollo intelectual.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se concluye que el Juego Heurístico en el desarrollo de la Motricidad fina influyeron significativamente, resultando en el pre - test el mayor porcentaje obtuvieron “casi nunca” con un 40 %, interpretando que los niños de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno “casi nunca” realizan el Juego Heurístico, respecto al post-test el puntaje más alto obtuvo “siempre” con un 80 %, en seguida “casi siempre” con un 20 %, interpretándose que los talleres del Juego Heurístico ayudaron a los niños de la Institución Educativa Inicial Independencia, de la ciudad de Puno.

SEGUNDO: Se concluye que el Juego Heurístico influyó en el fortalecimiento de la dimensión coordinación viso manual en los niños de 3 años siendo de utilidad para desarrollo de los talleres para mejorar la coordinación viso manual, resultando en el pre - test “casi nunca” que representa 46,7 %, respecto al post-test el puntaje más alto obtuvo “siempre” con un 73,3 %, interpretándose que los niños, mejoraron la coordinación viso manual mediante los talleres que se realizaron.

TERCERO: Se concluye que el Juego Heurístico influyó en el desarrollo de la coordinación viso motora en los niños y niñas 3 años, mejorando diferentes aspectos lúdicos, obteniendo como resultado en el pre-test el mayor porcentaje “casi nunca” con un 53,3 %, mientras tanto en el post-test se obtuvo “siempre” con un 80 %, interpretándose que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial, mejoraron la coordinación viso motora, mediante los talleres que se realizaron



CUARTO: Se concluye que el Juego Heurístico influyo significativamente en el desarrollo de la coordinación óculo manual en los niños de 3 años resultando en el pre - test el 66,7 % de los niños respondieron “casi nunca”. Respecto al post - test el porcentaje elevado fue “siempre “con un 60 %, interpretándose que se los talleres de la dimensión óculo manual ayudaron en las experiencias de identificar sensorialmente las cualidades perceptivas de los niños.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERO: Los profesores tiene que estar en constante innovación, creatividad y más aún enfocadas en el Juego Heurístico ya que influye significativamente en la Motricidad Fina, eso permitirá el fortalecimiento y mejora en el desenvolvimiento en diferentes aspectos de los niños.

SEGUNDO: El ambiente del aula para la realización de Juego Heurístico debe ser adecuado con un espacio prudente para desarrollo de la motricidad fina de los niños de la Institucion educativa Inicial, ello permitirá un desenvolviendo en su creatividad e imaginación fortaleciendo sus capacidades perceptivas y fomentando su autonomía.

TERCERO: El apoyo por parte de los padres de familia, familiares cercanos y los que los rodean influyen significativamente en el desarrollo de la Motricidad Fina de los niños de 3 años de edad, por ende, se le debe apoyar desde los más cercanos para desarrollo adecuado y ello permitirá una eficiente coordinación viso manual, viso motor y óculo manual.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alsina, A. (2015). *Matemáticas intuitivas e informales de 0 a 3 años: Elementos para empezar bien*. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=nf0_CwAAQBAJ&pg=PA104&dq=JUEGO+HEURISTICO+segun&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjJ4de708P1AhXZKLkGHdcJCyw4ChDoAXoECAQQA#v=onepage&q=JUEGO%20HEURISTICO%20segun&f=false
- Alvarado, N. (2016). *Centro de rehabilitacion para el Desarrollo Intelectual y fisico motor de menores con discapacidad intelectual en la ciudad de Tacna*. Tacna. Obtenido de <http://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/2847>
- Amsel, A. (1958). *The role of frustrative nonreward in noncontinuous reward situation*. Londres. Obtenido de <http://garfield.library.upenn.edu/classics1979/A1979HZ20000001.pdf>
- Aquino, M. (2021). *La creatividad y la motricidad fina en los niños de 5 años en la institución educativa inicial 034 de Panao, Pachitea, Huánuco 2021*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/22505/CREATIVIDAD_MOTRICIDAD_FINA_AQUINO_CALERO_MARICRUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ayala, K. (2019). *Actividades gráfico plásticas en niños y niñas (Momentos de inspiración, magia y talento creativo)*. 95.G&S Impresiones- Puno. Puno. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/12216>
- Battaglia, M., & et al. (2008). *Tecnica de Muestreo*. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Beck, A., & et al. (1983). *Terapia cognitiva de la depresión*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Berkowitz, L. (1989). *The frustration-aggression hypothesis: An examination and reformulation*. Psychological Bulletin. Obtenido de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.321.3829&rep=rep1&type=pdf>
- Bisquerra, R. (2000). *Educacion Emocional y bienestar*. Barcelona: Piraxis. Obtenido de <file:///C:/Users/Pc%20-%2002/Downloads/Dialnet-LaEducacionEmocionalEnLaFormacionDelProfesorado-2126758.pdf>
- Bowlby, J. (1983). *Vinculos Afectivos: Formacion, desarrollo y perdida*. Madrid. Obtenido de https://edmorata.es/wp-content/uploads/2020/06/Bowlby.VinculosAfectivos.PR_.pdf
- Cabezuelo, G., & Frontera, P. (2016). *El desarrollo psicomotor: Desde la infancia hasta la adolescencia*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=IvekDwAAQBAJ&pg=PT19&dq=Piaget:+teor%C3%ADa+Psicomotriz&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjYmPbI5MP1AhVXGLkGHWW8ArYQ6AF6BAgKEAI#v=onepage&q=Piaget%3A%20teor%C3%ADa%20Psicomotriz&f=false>



- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la Motricidad Fina en los niños y niñas del gardo preescolar. Obtenido de <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Caiza, M. (2016). *Los colores del aula y el desarrollo de la alegría de los niños/as de Centro Infantil del buen vivir "Suma Kausay" de la parroquia Santa Rosa del Canton Ambato.* Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23598/1/Proyecto%20Mayra%20Elizabeth%20Caiza%20Caiza.pdf>
- Calizaya, L. (2019). *Diseño arquitectónico de un centro holístico para el desarrollo de la inteligencia emocional, en la Región de Puno.* Puno. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/13165>
- Cook, T., & Campbell, D. (s.f.). *Quasi-experimentation. Design and analysis issues for field settings.* Chicago, IL: Rand McNally. Chicago. Obtenido de <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30783/1/D.%20cuasi%20y%20longitudinales.pdf>
- Corredor, C. (2021). *Propuesta metodológica para el desarrollo de la motricidad fina a partir del uso de técnicas grafo-plásticas en niños de 7 a 8 años del grado primero de una institución pública ubicada en San Juan de Girón, Santander.* Colombia. Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/14074/2021_Tesis_Carlota_Daniela_Corredor.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- D'Ancona, A. (1998). *Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social.* Madrid: Síntesis.
- Ekman, P. (1993). *An argument for basic emotions. Cognition and Emotion.* Obtenido de <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/48049/1/Antonio%20Sevilla%20Moreno%20Tesis%20Doctoral.pdf>
- Enriquez, H. (2011). *Inteligencia Emocional Plena: Hacia un Programa de Regulacion Emocional Basado en la Conciencia Plena.* Malaga. Obtenido de https://nuevo.respirar.app/?gclid=Cj0KCQjwna2FBhDPARIsACAEC_XmDqijyFffQdYSje7u1acVybo7GQ2BhncMxVUxngZR-heLdryTHHAaAssREALw_wcB
- et al. (2009). *El juego.* Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=BsDmmub5TREC&pg=PA12&dq=Importancia+del+juego+en+la+instituci%C3%B3n+educativa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwja6O6f2sP1AhV6ILkGHWuDBsUQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=Importancia%20del%20juego%20en%20la%20instituci%C3%B3n%20educativa&>
- Fernandez, E. (2009). *Emociones Positivas.* Madrid. Obtenido de file:///C:/Users/Pc%20-%2002/Downloads/Dialnet-EmocionesPositivas-5645315.pdf
- Fonseca, A., & Fonseca, Í. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial.* Obtenido de http://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/371/1/014080020I_014080018D_T_2018.pdf



- Gambino, A. (2007). *El concepto de organización: revisitando la obra de algunos autores clásicos*. Obtenido de <http://www.cyta.com.ar/ta/article.php?id=190302>
- Gardner, H. (1983). *Coeficiente Intelectual*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2595/gamande%20villanueva.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Grayson, K. (1999). *The Dangers and Opportunities of palyful Consumption*. Londres.
- Hernandez, S. (2011). *Metodologia de la Investigacion*. Mexico.
- Holbrook, M. (1999). *Consumer value. A framework for analysis and research*. Londres.
- Izard, C. (1971). *The face of emotion*. New York.
- Jiménez, J. (2007). *Manual de psicomotricidad. (Teoria, exploracion, programacion y practica)*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=18c4WWH6TCwC&pg=PA13&dq=Piaget:+teor%C3%ADa+Psicomotriz&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjYmPbI5MP1AhVXGLkGHWW8ArYQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=Piaget%3A%20teor%C3%ADa%20Psicomotriz&f=false>
- Jiménez, J. (2007). *Manual de psicomotricidad. Teoria, exploracion, programacion y practica*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=18c4WWH6TCwC&pg=PA145&dq=Coordinaci%C3%B3n+viso+manual&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwivroLX7MP1AhXZMbkGHfxtArIQ6AF6BAgGEAI#v=onepage&q=Coordinaci%C3%B3n%20viso%20manual&f=false>
- Lawton, M., & et al. (1992). *Dimensions of affective experience in three age groups. Psychology and Aging*.
- Linares, Y., & Quispe, I. (2020). *Efectividad del programa “Jugando con mi cuerpo” en el Desarrollo Psicomotor (DPM) en los niños de 5 años de la Institución Educativa Fernando Stahl – Juliaca, 2020*. Juliaca. Obtenido de https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/3548/Yulitza_Tesis_Licenciatura_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- López, I. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Obtenido de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Lopez, J. (1998). *Procesos de Investigación*. Caracas: Panapo.
- Marin, L. (2017). *El Desarrollo de la Inteligencia Emocional y las Relaciones Interpersonales de los Niños de 4 y 5 años del Jardin Infantil centro de estimulación adecuada sueños y alegrías, en suba Bilbao de la Ciudad de Bogotá, D.C*. Bogota.
- Martínez, E. (2007). *Pruebas de aptitud física*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=QAI0ugcRccgC&pg=PA254&dq=Coordinaci%C3%B3n+%C3%B3culo+manual&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiaysW18MP1AhX9ILkGHb3BDroQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q=Coordinaci%C3%B3n%20%C3%B3culo%20manual&f=false>



- Meneses, M., & Monge, M. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Meque, E., & et al. (2017). *El juego en la primera infancia*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=MAiIDwAAQBAJ&pg=PT83&dq=JUEGO+HEURISTICO+segun&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj1ss-uwsP1AhUnD7kGHY6aBUUQ6AF6BAGLEAI#v=onepage&q=JUEGO%20HEURISTICO%20segun&f=false>
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=wpoRW6Bw_VQC&pg=PA168&dq=Coordinaci%C3%B3n+viso+manual&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwivroLX7MP1AhXZMbkGHfxtArIQ6AF6BAGHEAI#v=onepage&q=Coordinaci%C3%B3n%20viso%20manual&f=false
- Ministerio de Educacion. (2016).
- Mir, V., Corominas, D., & Gómez, M. (1997). *Juegos de fantasía en los parques infantiles: Para niños y niñas a partir de 2 años*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=Jx988XdHm20C&pg=PA81&dq=JUEGO+HEURISTICO+segun&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj1ss-uwsP1AhUnD7kGHY6aBUUQ6AF6BAGJEAI#v=onepage&q=JUEGO%20HEURISTICO%20segun&f=false>
- Mora, C. (2018). *El uso del dibujo para potenciar la imaginación y la relación con el entorno en adultos y niños/as*. Mexico. Obtenido de <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/tsantsa/article/download/2659/1725/>
- Moran, A. (2020). *¿Cómo reforzar las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años a través de actividades gráfico plásticas en una I.E.P privada de Lima?*. Obtenido de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17832/MORAN_VARGAS_ALESSANDRA_FIORELLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Moreno, A. (2019). *Publicidad y Marketing*. Madrid.
- Moreno, P., & Chinchilla, J. (2021). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la motricidad en niños y niñas de tres a cinco años del hogar infantil comunitario florecitas del Municipio de Convencion, Norte de Santander*. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/38095/2021patriciamorenoyjudyinchilla.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Motta, I., & Risueño, A. (2007). *El Juego en el Aprendizaje de la Escritura*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=IJkPieUggSgC&pg=PA50&dq=MOTRICIDAD+FINA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjR3IXW3sP1AhVeIbkGHRP5AywQ6AF6BAGKEAI#v=onepage&q=MOTRICIDAD%20FINA&f=false>
- Muñoz, E. (2018). *Juegos heurísticos para el desarrollo psicomotriz de los estudiantes de Primer Grado de la I. E. N° 82411- La Congona durante el año 2018*. Obtenido de



http://repositorio.usanpedro.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11313/Tesis_58913.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Nogales, F., & et al. (2006). *Técnicos de Educación Infantil de la Comunidad de Extremadura*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=akCIJJbruq0C&pg=PA308&dq=Coordinaci%C3%B3n+viso+motora&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiYhq-L78P1AhVTKrkGHbFNAVoQ6AF6BAgJEAI#v=onepage&q=Coordinaci%C3%B3n%20viso%20motora&f=false>
- Núñez, O., & et al. (2014). *La coordinación visomotora y su importancia para desarrollo integral de niños con diagnóstico de retraso mental moderado*. Obtenido de [https://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm#:~:text=Frostig%20\(1980\)%20plantea%20que%20la,positivamente%20a%20un%20est%C3%ADmulo%20visual.](https://www.efdeportes.com/efd193/coordinacion-visomotora-y-retraso-mental-moderado.htm#:~:text=Frostig%20(1980)%20plantea%20que%20la,positivamente%20a%20un%20est%C3%ADmulo%20visual.)
- Olivera, E. (2020). *La motricidad fina como didáctica y su influencia en el desarrollo de la actividad grafomotriz en niños y niñas de 5 años de la IEI San Martín de Porres de Puno*. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/UNAP/14505>
- Páez, M. (2016). *Los instrumentos lúdicos, en el desarrollo de la motricidad fina, en el nivel inicial 2 de la institución educativa Simón Rodríguez, del D.M. Quito, en el año lectivo 2015 – 2016*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8934/1/T-UCE-0010-1567.pdf>
- Paredes, V. (2018). *Propuesta dibujo, pintura para mejorar el desarrollo de la inteligencia espacial en niños de Educación Primaria de la IE N° 82390 P.A.G 2018*. Chimbote.
- Pilco, Y. (2018). *Dramatización como estrategia para mejorar la expresión oral en niños y niñas de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 279 Villa Paxa, Puno 2018*. Puno.
- Ponce, M., & López, D. (2013). *Motricidad fina en el desarrollo de la pre-escritura en niños de primer año de educación básica del Centro Educativo “Camino Real”, Quito, período lectivo 2011-2012*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/3426>
- Prieto, J., & Therán, I. (2018). *Administración: Teorías, autores, fases y reflexiones*. Obtenido de [https://books.google.com.pe/books?id=DzSjDwAAQBAJ&pg=PA86&dq=Seg%C3%BAn+Koontz+y+Weihrich+\(1999\)+organizacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi-vem93cP1AhXbDrkGHRA-AYkQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=Seg%C3%BAn%20Koontz%20y%20Weihrich%20\(1999\)%20organizacion&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=DzSjDwAAQBAJ&pg=PA86&dq=Seg%C3%BAn+Koontz+y+Weihrich+(1999)+organizacion&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi-vem93cP1AhXbDrkGHRA-AYkQ6AF6BAgLEAI#v=onepage&q=Seg%C3%BAn%20Koontz%20y%20Weihrich%20(1999)%20organizacion&f=false)
- Raffino, M. (2019). *Reclutamiento*. Obtenido de <https://concepto.de/reclutamiento/>
- Reeve, J. (1994). *Motivación y emoción*. Madrid.: McGraw Hill.
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Obtenido de



<https://books.google.com.pe/books?id=nTLBnz9WP5gC&pg=PA179&dq=MOTRICIDAD+FINA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjR3IXW3sP1AhVeIbkGHRP5AywQ6AF6BAgCEAI#v=onepage&q=MOTRICIDAD%20FINA&f=false>

Rizzo, V. (2004). *Técnica de Muestreo*. Mexico.

Rodriguez, L. (2015). *Desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de Pre Jardín del jardín Infantil de la UPTC*. Tunja-Boyaca.

Ruiz, I., & Ruiz, A. (2017). *Madurez psicomotriz en el desenvolvimiento de la Motricidad Fina*. Ecuador: Diagramacion. Obtenido de <http://142.93.18.15:8080/jspui/bitstream/123456789/89/1/libro%20Isaac%20-%20Alicia.pdf>

Rusu, C. (2018). *metodología de la Investigación*. Chile. Obtenido de http://zeus.inf.ucv.cl/~rsoto/cursos/DII711/Cap6_DII711.pdf

Sandin, B., & Chorot, P. (1995). *Concepto y categorización de los trastornos de ansiedad*. En: A. Belloch, B. Sandín y F. Ramos (Eds.), *Manual de Psicopatología*. Madrid: McGraw Hill.

Santana, V. (2015). *Juego heurístico como herramienta potencializadora del aprendizaje en niños de 4 a 5 años de educación inicial*. Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/14510/1/Santana%20Quim%20c3%20ads%20Ver%20c3%20b3nica.pdf>

Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=PwpsWIs3R9UC&pg=PA59&dq=JUEGO+HEURISTICO&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwi25fPvwMP1AhWEB9QKHTsiA64Q6AF6BAgJEA#v=onepage&q=JUEGO%20HEURISTICO&f=false>

Suárez, C. (2015). El juego Heurístico. Obtenido de <https://es.slideshare.net/Carsuarezcundin/el-juego-heurstico-pdf-55315649#:~:text=%EF%82%A2%20Este%20juego%2C%20tiene%203,MATERIALES%20EN%20SU%20LUGAR%20CORRESPONDIENTE>.

Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>

Ticona, T. (2019). *Inteligencia Emocional en los estudiantes del 6to grado de la IEP 70025 Independencia Nacional Puno - 2019*. Puno.

Torres, Y., Ramos, V., & Tortoló, S. (2016). *Los juguetes como medio de desarrollo del niño de la primera infancia*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/4780/478049736011/478049736011.pdf>

Wolpe, j. (1958). *Neurosis*. In W. Arrol. Madrid.: Rioduero.

Zapata, O. (1989). *Aprender jugando en la escuela primaria*. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=AHZbxQSOUvMC&pg=PA15&dq=juegos+infantiles&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiE6K_k2MP1AhXzGrkGHeq8DmUQ6AF6BAgIEAI#v=onepage&q=juegos%20infantiles&f=false



ANEXOS



ANEXO 1: AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN

CONSTANCIA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL PUNO
U.E. N°270 "INDEPENDENCIA"

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°270
"INDEPENDENCIA",**

HACE CONSTAR QUE:

La bachiller Maquera Mamani Piedad Cecilia identificada con DNI: 75814584 y la bachiller Paniagaza Ramos Guadalupe del Carmen identificada con DNI: 70316089 egresadas de la Universidad Nacional del Altiplano de la Facultad Ciencias de la Educación del Programa de Estudios de Educación Inicial ejecutaron el proyecto de investigación denominado: EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°270 "INDEPENDENCIA", durante el año 2021.

Se expide la presente constancia para fines que estime conveniente.

Puno, 14 de enero del 2022.

MARI TZA GUADALUPE HERRERA
DIRECTORA DE LA I.E.I. N°270 "INDEPENDENCIA"



ANEXO 2: INSTRUMENTO PARA MEDIR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA

EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°270 INDEPENDENCIA – 2021

PRE TEST-POST TEST

NOMBRE DEL NIÑO O NIÑA:

EDAD:

FECHA:

INSTRUCCIONES: El instrumento es con fines de investigación, que permite registrar actividades del juego heurístico y motricidad fina de los niños y niñas.

Lee el listado y marca en los recuadros con una “X” según corresponda. Ud. Debe seleccionar a un niño y registrarlo con una escala de:

ESCALA DE VALORACIÓN				
NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

	ÍTEMS		ESCALA DE VALORACIÓN					PUNTAJE
			1	2	3	4	5	
	JUEGO HEURISTICO	1.	Existe iniciativa por parte del niño o niña para realizar una acción					
2.		Permanece activo durante el juego						
3.		Demuestra entusiasmo, placer en el juego						
4.		Participación activa en el juego						
5.		Realiza movimientos con su cuerpo						
6.		Escoge dos a más objetos diferentes de su preferencia						
7.		Explora los diferentes objetos						
8.		Aprende por sí mismo sin depender del adulto.						



**MOTRICIDAD
FINA**

Coordinación viso-manual						
9.	El niño o niña realiza acciones como abrir objetos					
10.	El niño o niña realiza acciones como cerrar objetos					
11.	El niño o niña llena en un recipiente distintos objetos					
12.	El niño o niña lanza un objeto fijando un objetivo					
Coordinación Viso-motora						
13.	El niño o niña ordena y organiza objetos					
14.	El niño o niña coloca un objeto sobre otro creando una torre					
15.	El niño o niña combina objetos					
16.	Se desplaza de un lugar a otro para agrupar y desagrupar objetos.					
17.	Identifica los distintos objetos y los coloca con el grupo que corresponde					
18.	El niño o niña distribuye los materiales en distintos contenedores.					
19.	El niño o niña inserta diferentes objetos, haciendo uso del dedo pulgar e índice.					
20.	Hace sonidos y crea melodías con los objetos a su disposición.					
Coordinación Óculo-Manual						
21.	Experimenta e identifica sensorialmente las cualidades perceptivas					
22.	El niño o niña enrosca algún objeto					
23.	El niño o niña desenrosca algún objeto					
24.	Realiza acciones como ensartar algún objeto					
25.	Realiza acciones como atar algún objeto.					
26.	Realiza acciones como desatar algún objeto.					



	27.	Diferencia el peso de los objetos						
	28.	Identifica y diferencia los colores de los objetos.						
	29.	Diferencia texturas de los objetos con los que juega.						



ANEXOS 3: VALIDACION DEL INSTRUMENTO

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°270 INDEPENDENCIA – 2021.

**INVESTIGADORAS: GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS
: PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI**

INDICACIÓN: Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del “test de medición del desarrollo de la motricidad fina” que le mostramos, marque con un aspa (X) el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio, experiencia profesional, denotando si cuenta o no con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

I.-DATOS GENERALES:

1.1 NOMBRES Y APELLIDOS DEL EVALUADOR: NELLY OLGA ZELA PAYI

1.2 INSTITUCIÓN LABORAL DEL EVALUADOR: UNA-P812

1.3 GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: DR.

1.4 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Instrumento de Recolección de Datos

EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°270 INDEPENDENCIA – 2021

**1.5 AUTOR DEL INSTRUMENTO: Guadalupe del Carmen Pariapaza Ramos
Piedad Cecilia Maquera Mamani.**

II.-ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

MUY DEFICIENTE(MD)=00	DEFICIENTE(D)=05	REGULAR(R)=10	BUENO(B)=15	MUY BUENO(MB)=20
-----------------------	------------------	---------------	-------------	------------------

INDICADORES	CRITERIOS	MD	D	R	B	MB
		00	05	10	15	20
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en forma de ítems observables o medibles.				X	
3.ACTUALIDAD	Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.					X



4.ORGANIZACION	Existe una organización lógica						X
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X	
6.EXTENSIVIDAD	Adecuado para la mejora de la motricidad fina y valorar al servicio educativo.					X	
7.CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos y científicos.						X
8.COHERENCIA ESTRUCTURAL	La cantidad de ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.						X
9.COHERENCIA SEMÁNTICA	Los ítems del instrumento van a permitir responder el planteamiento del problema general y los específicos.					X	
10.METODOLOGIA	Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables de la variable correspondiente.						X
11.ESTRUCTURA FORMAL	El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.						X
OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Es aplicable							
PROMEDIO DE VALORACIÓN:							
01343951	 UNA PUNO <small>Firmado digitalmente por ZELA PAYI Nelly Olga FAU 20145496170 soft Motivo: Doy V* B* Fecha: 14.01.2022 14:47:04 -05:00</small>					951443577	
DNI	FIRMA Y SELLO DEL EVALUADOR					CELULAR	



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°270 INDEPENDENCIA– 2021.

**INVESTIGADORAS: GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS
: PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI**

INDICACIÓN: Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis **de** los ítems del “test de medición del desarrollo de la motricidad fina” que le mostramos, marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio experiencia profesional, denotando si cuenta o no con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

I.-DATOS GENERALES:

1.1 NOMBRES Y APELLIDOS DEL EVALUADOR: Eliana Mazuelos Chávez

1.2 INSTITUCIÓN LABORAL DEL EVALUADOR: Universidad Nacional del Altiplano

1.3 GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Gestión y Educación

1.4 NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Instrumento de Recolección de Datos: EL JUEGO HEURÍSTICO EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I N°270 INDEPENDENCIA – 2021

PRE TEST-POST TEST

1.5 AUTOR DEL INSTRUMENTO:

Guadalupe del Carmen Pariapaza Ramos.

Piedad Cecilia Maquera Mamani

II.-ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

MUY DEFICIENTE(MD)=00	DEFICIENTE(D)=05	REGULAR(R)=10	BUENO(B)=15	MUY BUENO(MB)=20
-----------------------	------------------	---------------	-------------	------------------

INDICADORES	CRITERIOS	MD	D	R	B	MB
		00	05	10	15	20
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	



2.OBJETIVIDAD	Está expresado en forma de ítems observables o medibles.					X		
3.ACTUALIDAD	Los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.					X		
4.ORGANIZACION	Existe una organización lógica						X	
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					X		
6.ATENCIÓN	Adecuado para la mejora de la motricidad fina y valorar al servicio educativo.						X	
7.CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos y científicos.					X		
8.COHERENCIA ESTRUCTURAL	La cantidad de ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.					X		
9.COHERENCIA SEMÁNTICA	Los ítems del instrumento van a permitir responder el planteamiento del problema general y los específicos.					X		
10.METODOLOGIA	Este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables de la variable correspondiente.						X	
11.ESTRUCTURA FORMAL	El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.						X	
OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Es factible								
PROMEDIO DE VALORACIÓN: Bueno								
01316608	 UNA PUNO					Firmado digitalmente por MAZUELOS CHAVEZ Eliana FAU 20145496170 soft Motivo: Soy el autor del documento Fecha: 17.01.2022 09:07:33 -05:00		951901908
DNI	FIRMA Y SELLO DEL EVALUADOR					CELULAR		

ANEXO 4: TALLERES DE JUEGOS HEURISTICOS

TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°01

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Intervención atenta y oportuna Reorganización de los materiales, favoreciendo que los niños se inicien en la clasificación de los objetos que utilizaron	<ul style="list-style-type: none"> • Cognitiva • Psicosocial • emocional 	Favorecer la concentración Crear un ambiente estimulante que favorezca la exploración autónoma y el descubrimiento espontaneo

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • El niño o la niña recibe un afectuoso saludo, se conversa con el niño dándole pautas antes de iniciar con la exploración. • Se prepara el espacio despejando sillas, mesas u otro material que impida la realización del taller • Luego la maestra distribuye el material en todo el espacio • Ingresa el niño o niña e inicia con la exploración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ambiente seguro - Alfombra - Cajas, bolsas, latas u otro envase. 	10 min
EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • A lo largo de la actividad el niño o niña extrae los objetos con los que realizara diversas acciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Chapas de cerveza 	30 min

	<p>como mirar, tocar, apilar clasificar, vaciar etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durante la actividad las maestras observaran todos los logros, dificultades y como el niño o niña lo resuelve, en caso sea necesario se intervendrá en el momento de exploración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Envases de temperas antiguas - Conos de cartón - Cintas - Telas - Latas - Tapas de gaseosa 	
RECOGIDA	<ul style="list-style-type: none"> • Cantando la canción a guardar, junto con el niño o niña se inicia la fase de recogida, acompañado de música y palmas. • https://www.youtube.com/watch?v=85kH_-GoUcc • Preguntamos ¿Qué les pareció la experiencia que realizamos? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué material les gusto más? ¿Por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Cajita musical - Voz - Envases de recolección 	10 min

TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°02

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Intervención atenta y oportuna	<ul style="list-style-type: none"> Psicomotora Atención Observación 	Fomentar la imaginación Inventar sus propias historias con los materiales proporcionados Favorecer la concentración

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> Esta actividad se desarrolla en un ambiente libre de distracciones, se coloca encima de la alfombra manta u otro objeto para el piso seis focos de interés (contenedores de tela) con los materiales correspondientes. Antes de iniciar con la exploración se les cuenta una historia, que es el siguiente: <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Amalia era una arañita que perdió sus dos patitas traseras, por lo que caminaba y se movía lento. Ella se sentía inútil. Miraba a las abejas recolectar miel. Veía a las hormigas cómo reunían su alimento. Observaba a las mariposas lucir sus colores y todo esto la apenaba. Un día, un diluvio cayó en el jardín y un pequeño escarabajo quedó colgando en la hoja de un arbusto a punto de caer al torrente de agua. Amalia vio que todos corrieron a protegerse. Sin percatarse de esto saltó entonces arriesgando su propia vida y con gran esfuerzo rescató al escarabajo. Gran aplauso de los insectos del jardín para Amalia quien descubrió que un defecto desaparece cuando hay un gran corazón.</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio despejado sin distracciones - Manta, alfombra, u otros - Contenedores - Cuento <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> </div>	10min

<p>EXPLORACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se invita al niño o niña a utilizar los diversos materiales que se encuentran esparcidos en el ambiente. • El niño o niña inicia con la exploración libre de los materiales (piñas, maples, bolitas de tecnopor, vasos con diseños, moldes de tortas, cucharillas medidoras) • La maestra observa en el momento de exploración ,no interviene en la actividad salvo que sea necesario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Piñas de pino - Maple de huevo - Bolitas de tecnopor grandes y medianas - Vasos con diseño - Moldes de galletas - Cucharillas medidoras 	<p>30 min</p>
<p>RECOGIDA</p>	<p>La maestra coloca la canción a guardar, mientras vamos cantando se recoge todo el material en los contenedores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preguntamos ¿Qué te pareció la experiencia que realizamos? ¿Qué es lo que más te gusto? ¿Cómo te sentiste? ¿por qué? 	<ul style="list-style-type: none"> - Recurso humano - Voz humana 	<p>10 min</p>

TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°03

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Reorganización de los materiales, favoreciendo que los niños se inicien en la clasificación de los objetos que utilizaron	<ul style="list-style-type: none"> • Social • Mental • Cognitiva 	Favorecer la concentración Reconoce los colores Agrupa los objetos por colores

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Se da a conocer al niño o niña que seguiremos con los juegos para ello debemos cumplir con las normas de convivencia, el taller se desarrolla en el espacio brindado por el tutor. • Se despeja completamente el ambiente libre de distracciones • Se colocará los contenedores en cada esquina del espacio, dos bolsas se encuentran cerradas y las otras esparcidas. • Una vez listo el material ingresa el niño o niña e inicia con la exploración. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ambiente despejado - Manta, frazada, alfombra u otro para el piso - Música 	10 min
	<ul style="list-style-type: none"> • Con el acompañamiento de música clásica se invita al niño o niña a extraer los materiales brindados que son: baja lenguas, ganchos de ropa, latas de leche, 	<ul style="list-style-type: none"> - Ruleros de distintos tamaños y grosores - Baja lenguas 	30 min



EXPLORACIÓN	<p>aros, rulos de diferentes tamaños.</p> <ul style="list-style-type: none">• Se observa el desplazamiento y las acciones que el niño ha de hacer, en caso requiera apoyo se intervendrá.• Posteriormente se le indicara que el juego ya está por terminar e iniciaremos con la fase de la recogida	<ul style="list-style-type: none">- Latas de leche con molde cuadrados- Ganchos de ropa- Aros	
RECOGIDA	<ul style="list-style-type: none">• Mientras se recoge cantaremos una canción.• Se realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo te sientes?, ¿Qué es lo que más te gusta del juego?, ¿a qué jugabas ?	<ul style="list-style-type: none">- Recurso humano- Voz humana	10 min

TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°04

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Intervención atenta y oportuna	<ul style="list-style-type: none"> • Mejora capacidades corporales • Estimula el deseo de aprender. 	Fomenta hábitos de orden y recogida del material Asocia los objetos según sus características. Forma distintas figuras geométricas

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • El niño o la niña recibe un afectuoso saludo, recordamos las normas de convivencia. • Luego se le invita a salir un momento del ambiente para poder preparar el espacio de juego • El niño o niña escucha el propósito del taller a realizarse el día de hoy y se continua con la fase de exploración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente adaptado y seguro • Alfombra, manta u otro • Materiales para la exploración 	10 min
EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • El niño o niña encuentra el material en el suelo ya preparado • Explora, combina, metiendo, llenando, agrupando, emparejando, apilando objetos libremente, empleando materiales que tiene a su alcance con los que desea jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cubos de madera - Llaves - Esponjas - Cascabeles - Piedras - Tachos 	30 min

<p>RECOGIDA</p>	<ul style="list-style-type: none">• Es momento de recoger todos los materiales del suelo e ir introduciendo en cada contenedor (cada objeto donde pertenece) los contenedores son brindados por la maestra mientras canta una canción y lo motiva a recoger.• Seguidamente se le pregunta ¿qué acciones realizaste? ¿Cuál fue tu material preferido?• ¿por qué? ¿Qué dificultades tuviste?	<ul style="list-style-type: none">- Voz humana- Música- Recurso humano 	<p>10 min</p>
------------------------	--	--	---------------



TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°05

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Intervención atenta y oportuna	<ul style="list-style-type: none"> Adaptación al medio Desarrollo de la autoestima 	Que invente sus propias historias con los materiales proporcionados Desarrolle su creatividad Desarrollar el pensamiento matemático

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> Se saluda con entusiasmo al niño o niña, recordamos las normas y el cuidado de los materiales Preparamos el material a utilizar y el espacio donde se va a desarrollar el juego (todo lo que se pueda) Se han de seleccionar diversos materiales sensoriales de diferentes formas y texturas. El niño encontrará el material esparcido en el suelo. 	<ul style="list-style-type: none"> Ambiente despejado Alfombra, piso, manta u otro Materiales y contenedores 	10 min
EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> La maestra exhibe distintos contenedores en el suelo ya preparados con el material para jugar El niño o niña elige el contenedor que sea de su interés e inicia con la fase de exploración, antes de 	<ul style="list-style-type: none"> Tapas de gaseosa de distintos colores Cintas delgadas Temperas con contenido seco Ruleros flexibles 	30 min

	<p>ello se le hace recuerdo de las normas de convivencia y el tiempo para jugar</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra observara la realización de la actividad, supervisara al niño y el buen uso del material para lograr los objetivos de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mangueras en trozos pequeños. 	
RECOGIDA	<ul style="list-style-type: none"> • El niño o niña comienza a acumular los objetos de manera que clasifican junto a la maestra y a su vez se guarda en su lugar correspondiente. • Acompañada de la música y con cánticos se realiza la fase de la recogida • Seguida demente se pregunta ¿Qué materiales te llamaron la atención? ¿a qué jugaste?, ¿Cómo te sentiste? 	<ul style="list-style-type: none"> - Recurso humano - Voz - Música 	10 min



TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°06

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Intervención atenta y oportuna	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad física • Se expresa emocionalmente y fomenta el desarrollo del lenguaje 	Clasifica en distintos contenedores Desarrollar habilidades motrices

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Se saluda con entusiasmo al niño o niña, recordamos las normas y el cuidado de los materiales • Se prepara el material a utilizar y el espacio donde se va a desarrollar el juego (todo lo que se pueda) Se han de seleccionar diversos materiales sensoriales de diferentes formas y texturas. El niño encontrará el material en contenedores de tela, algunos estarán amarrados otros sueltos estos están ubicados por diversos lugares del ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sala, patio, techo, u otro para el desenvolvimient o del niño - Tachos o contenedores - Materiales - Piso 	10 min
EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Se invita al niño o niña a utilizar los diversos materiales que se encuentran en las bolsas de tela, el niño inicia con la exploración y juego libre con los objetos de su preferencia que se encuentran 	<ul style="list-style-type: none"> - Telas - Rectángulos de madera - Chapas doradas de cerveza - Bolitas pequeñas de 	30 min

	<p>en el espacio, haciendo uso de su imaginación.</p> <ul style="list-style-type: none">• La maestra se encuentra al tanto en todo momento, interviene si es necesario.	<p>algodón y Tecnopor</p> <ul style="list-style-type: none">- Maple con agujeros- Piñas de árbol	
RECOGIDA	<ul style="list-style-type: none">• Para la fase de recogida se hará uso de cestas y cajas donde el niño o niña podrá organizar o clasificar libremente.• Con el apoyo de una pandereta se alienta al niño a recoger para que otro día sigamos jugando• Se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que más te gusto durante el juego? ¿Cómo te sentiste?	<ul style="list-style-type: none">- Recurso humano- Pandereta- Voz humana 	10 min



TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°07

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Reorganización de los materiales, favoreciendo que los niños se inicien en la clasificación de los objetos que utilizaron	<ul style="list-style-type: none"> • Concentración • Aprende a compartir • Coordinación muscular • Promover la manipulación de materiales 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercitar y enriquecer sus capacidades físicas, mentales, etc. • Realizar trasvases • Descubrimiento espontáneo

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Se saluda con entusiasmo al niño o niña, recordamos las normas y el cuidado de los materiales, se distribuye el material en todo el ambiente atizando distintos contenedores y se va agregando si es necesario. • El niño o niña observara como la maestra va distribuyendo los materiales por diferentes lugares del ambiente • Para soltarse un poco se hace imitaciones de los animales 	<ul style="list-style-type: none"> - Ambiente libre de distractores - Contenedores - Materiales - Recursos humanos 	10 min

<p>EXPLORACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza el taller de exploración, donde el niño o niña actúa libremente con el material. experimentando, clasificándolo, comparándolo. La maestra respeta su ritmo y de esta manera va formando parte activa del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maples de huevo - Pompones de lana - Redondo para insertar - Fideos canuto - Vasitos de champán 	<p>30 min</p>
<p>RECOGIDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra estimula al niño o niña a recoger todo el material guardándolo dentro de su bolsa correspondiente. (Cada tipo de material irá en una bolsa diferente) • Se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que más te gusto durante el juego? ¿Cómo te sentiste? 	<ul style="list-style-type: none"> - Voz humana - Instrumento palo de lluvia. 	<p>10 min</p>

TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°08

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Intervención atenta y oportuna	<ul style="list-style-type: none"> Atención Perceptivas Desarrollo del juego simbólico. 	<ul style="list-style-type: none"> Activar las capacidades perceptivas y sensorio motriz. Crear un ambiente estimulante que favorezca la exploración autónoma

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> Se armará el espacio, despejando las sillas, las mesas y todo material que no utilice durante la actividad. Se distribuirá los contenedores utilizando todo el espacio disponible. Se colocará los objetos seleccionados (por separado) en montones. 	<ul style="list-style-type: none"> Ambiente Alfombra, manta u otro Contenedores Materiales 	10 min
EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Para este taller se coloca el material en 6 contenedores distintos, en los que estará 2 materiales parecidos (objetos naturales). El niño o niña podrá transportar, trasvasar, lanzar, golpear, etc. El niño o niña inicia con la exploración. 	<ul style="list-style-type: none"> Sorbetes Corchos Latas de cerveza Envases con tapa Conos largos de papel Envases con tapa enroscable 	30 min



RECOGIDA	<ul style="list-style-type: none">• Para la recogida del material se proporcionará cajas y cestos en la que el niño o niña organizará y clasificará libremente• Se acompañará en el momento de la recogida cantando y utilizando una maraca hecha de reciclable.• Al finalizar el niño o niña dibujara y pintara con temperas el momento de juego que más le gusto.	<ul style="list-style-type: none">- Recurso humano- Música- Maraca reciclable.	10 min
-----------------	---	--	--------



TALLER DEL JUEGO HEURISTICO N°09

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Reorganización de los materiales, favoreciendo que los niños se inicien en la clasificación de los objetos que utilizaron	Ejercitar y enriquecer sus capacidades emocionales y sociales	Experimentar sus sentidos Mejorar su motricidad fina y gruesa Perciba sus cualidades del material (peso, color, dimensión, volumen)

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TITULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> El niño y la niña recibe un saludo afectuoso por parte de la docente. Antes de iniciar con la exploración se realiza una dinámica. <p style="text-align: center;"><u>Somos paraguas</u></p> <p>imaginaremos que somos paraguas, nos abriremos y cerraremos. para abrirse, se colocarán con las piernas y los brazos abiertos; para cerrarse, flexionarán las piernas hasta quedar de rodillas al mismo tiempo que bajan la cabeza y los brazos hasta apoyarnos en el suelo. (primero lo hace el docente para que luego lo imiten). se pone música y diremos “¡que llueve!, ¡que llueve!”. tienen que abrir el paraguas y cuando deja de sonar cierran el paraguas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ambiente despejado - Material para el piso - Contenedores - Materiales de exploración 	10 min



	Terminada la dinámica, el niño o niña inicia con la exploración.		
EXPLORACIÓN	<p>El niño o niña inicia con el descubrimiento y exploración mientras se está en silencio, atenta y observando, permitiendo que explore los objetos (hisopos, cierres, hilos conos de papel conos de hilo, cintas, gruesas)</p> <p>Se intervendrá de ser necesario.</p> <p>Se anticipará la finalización de la actividad.</p>	<ul style="list-style-type: none">- Cierre- Hisopos- Hilos- Conos de papel con agujeros- Conos de hilo- Cintas gruesas	30 min
RECOGIDA	<ul style="list-style-type: none">• Comentan qué resultados obtuvieron con esta experiencia y dan sus propias conclusiones sobre los colores que utilizaron para la actividad.• Preguntamos ¿Qué les pareció la experiencia que realizamos? ¿Cuántos colores observa	<ul style="list-style-type: none">- Equipo de sonido- Música- Voz humana- Contenedores	10 min



TALLER DEL JUEGO HEURÍSTICO N°10

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°	270 INDEPENDENCIA PUNO
DIRECTORA	MARITZA GUARDAMINO HERRRERA
DOCENTE DE AULA	AMANDA HUANCA BARBOZA
ESTUDIANTES	- GUADALUPE DEL CARMEN PARIAPAZA RAMOS - PIEDAD CECILIA MAQUERA MAMANI
EDAD	3 años

II. SELECCIÓN DE ACTITUD:

PROPÓSITO		
ESTRATEGIA METODOLÓGICA	CAPACIDAD QUE DESARROLLA	OBJETIVOS
Facilitador del juego Intervención atenta y oportuna	<ul style="list-style-type: none"> • Concentración • Valores éticos • Beneficios afectivos 	Potenciar su autonomía Que desarrolle su nivel perceptivo

III. PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

TÍTULO DEL TALLER:			
MOMENTOS	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
PREPARACIÓN DEL MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Se ingresa al ambiente y se recibe al niño con la canción de bienvenida. “Cómo está mi niño como está Este es un saludo de amistad Haremos lo posible para ser buenos amigos Como está mi niño como está” • El niño o niña sale del ambiente y espera • La maestra dispone del espacio necesario y prepara el material (no didácticos) para la exploración 	<ul style="list-style-type: none"> - Ambiente libre - Sillas - Cuaderno - Recursos humanos 	10 min
EXPLORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • El niño o la niña entra al juego, se le permite la libre exploración de los materiales que se ha dispuesto en el espacio, para que busquen las relaciones entre ellos, su curiosidad lo llevará a emparejar, abrir, cerrar, llenar vaciar, golpear, estrujar y 	<ul style="list-style-type: none"> - Cubos de madera - Aguja punta roma - Cinta delgada - Retazos de manguera - Soporte redondo 	30 min

	<p>muchas cosas más, en esta fase la maestra no interviene.</p> <ul style="list-style-type: none">• El niño o niña es protagonista y descubre por sí mismo, experimenta, manipula e interacciona con diferentes objetos, es el quien construirá su propio aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none">- Vasos transparentes grandes	
RECOGIDA	<ul style="list-style-type: none">• Cuando el niño o niña pierda el interés en seguir la exploración de los objetos, se guardará los materiales realizando conteo, junto a canciones e instrumentos musicales haciendo que el momento de recojo sea divertido• Al finalizar se entrega hojas para que dibujen libremente lo que más le gusto del juego.	<ul style="list-style-type: none">- Voz- Canciones- Fichas 	10 min

ANEXO 6: EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DE LA APLICACIÓN DEL ESTUDIO.

• FASE DE PREPARACIÓN

En las siguientes fotografías se da a conocer la fase de preparación donde se observa un espacio despejado sin distractores para el niño, en el cual no interfieren otros juegos o juguetes.

Se muestra en las fotografías que los materiales están esparcidos por distintos lugares del ambiente, en distintos contenedores como: tela, tachos, cestos, cajas.





• FASES DE EXPLORACIÓN

Se muestra en las imágenes fotográficas que el niño o niña demuestra curiosidad por distintos materiales, explora libremente, realizando acciones como meter, sacar, llenar, vaciar, abrir, cerrar, agrupar, separar, emparejar, colgar, descolgar, apilar, equilibrar, rodar, alinear, saltar, hacer música, diferenciar texturas, etc. Como también se observó que en el momento de exploración el niño se encuentra









- **FASE DE RECOGIDA**

Se muestra en las fotografías que la fase de la recogida, también forma parte del juego ya que los niños y las niñas jugaban clasificando, ordenando, organizando según las características de cada material ubicándolos en contenedores distintos., en esta fase los niños y niñas fueron autónomos y libres.





ANEXO 5: Cantidad de niños de 3 años de la I.E.I. N° 270 Independencia - Puno.

N.	NOMBRES Y APELLIDOS	GENERO	I.E.I. N° 270
1	JEICOB ELIAS CHAÑI OCHOA	M	I.E.I. N° 270
2	STIVEN ALEJANDRO CHAVETA VALENZUELA	M	I.E.I. N° 270
3	LUIS FERNANDO APAZA CANAZA	M	I.E.I. N° 270
4	MATHIAS FABIAN CAYTANO ORDOÑO	M	I.E.I. N° 270
5	MAGDIEL CONDORI MACHACA	F	I.E.I. N° 270
6	FLAVIA HUARSAYA BELLIDO	F	I.E.I. N° 270
7	ALEJANDRA QUISPE CHATA	F	I.E.I. N° 270
8	SVEN LLANOS CAHUI	M	I.E.I. N° 270
9	FRANCIS ZUÑIGA CONDE MAYTA	F	I.E.I. N° 270
10	EMANUEL GONZALES VARGAS	M	I.E.I. N° 270
11	EDWARD CUEVA MARCA	M	I.E.I. N° 270
12	PATRICK RAMOS ROQUE	M	I.E.I. N° 270
13	LIAM ILAQUITA QUISPE	M	I.E.I. N° 270
14	AYLEM RIQUELME HUAHUASONCO	F	I.E.I. N° 270
15	THAIZ YUCA SAVEEDRA	F	I.E.I. N° 270