

NOMBRE DEL TRABAJO

**CACÑAHUARAY_TESIS_EI_ANTES DE RE
VISADA_11_12_23 (1).docx**

AUTOR

Mayra Cacñahuaray

RECuento DE PALABRAS

21256 Words

RECuento DE CARACTERES

118686 Characters

RECuento DE PÁGINAS

107 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

10.4MB

FECHA DE ENTREGA

Dec 19, 2023 8:51 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Dec 19, 2023 8:53 PM GMT-5

● 19% de similitud general

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

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
MONTERRICO**

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**"PROYECTO DE APRENDIZAJE
PARA MEJORAR LAS HABILIDADES MOTORAS FINAS EN NIÑOS DE 5 AÑOS"**

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

1 CACÑAHUARAY GARCIA, Mayra Alexandra

COLLADO TICONA, Rosario del Pilar

FLORINDEZ LUQUILLAS, Ana Raquel

GARCIA CHAMPAC, Andrea Joselin

ASESORA:

Vargas Macassi, María Mercedes

Lima, diciembre del 2023

Resumen

Durante las prácticas pre profesionales en la Institución Educativa Particular “El Milagro”, en el aula “Celeste” de 5 años, la evaluación diagnóstica y la observación diaria, evidenciaron que el 90% de los estudiantes presentaban dificultades para realizar actividades de autocuidado. Lo expuesto, evidenció la deficiencia de habilidades motoras finas. Por ello, se planteó implementar, en la experiencia piloto, un proyecto de innovación educativa sustentado en el modelo de aprendizaje por proyectos y la estrategia de gamificación.

El proyecto propuesto “Súper Mario” tiene como objetivo mejorar el desarrollo de habilidades motoras finas en niños de 5 años; para ello se utilizaron instrumentos como, lista de cotejo, diario de campo, guía de observación y guía de entrevistas. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en las habilidades motoras finas. Las conclusiones subrayan la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica y la importancia de abordar las habilidades motoras finas de manera integral en el proceso educativo de los niños.

Palabras Clave: Proyecto de aprendizaje, habilidades motoras finas, proyecto de innovación educativa, gamificación, estrategia innovadora, videojuego Super Mario.

Abstract

During the pre-professional practices at the Private Educational Institution “El Milagro”, in the 5-year-old “Celeste” classroom, the diagnostic evaluation and daily observation showed that 90% of the students have difficulties in carrying out self-care activities. The above evidenced the deficiency of fine motor skills. ¹⁰⁶ For this reason, it was proposed to implement an educational innovation project that was developed through the project-based learning model and the gamification strategy.

The proposed “Super Mario” project aims ²⁵ to improve the development of fine motor skills in 5-year-old children; For this, instruments such as a checklist, field diary, observation guide and interview guide were implemented. ¹⁴³ The results showed significant improvements in fine motor skills. The conclusions highlight the effectiveness of gamification as a pedagogical approach and the ¹⁰³ importance of addressing fine motor skills comprehensively in the educational process of children.

Key Word: Learning Project, fine motor skills, innovation project, gamification, innovative strategy, Super Mario, videogame.

Agradecimiento

En primer lugar, agradecemos a Dios, pues sin su dirección nada de esto sería posible, gracias por acompañarnos durante estos cinco años de carrera, gracias por darnos fortaleza para seguir adelante con esta vocación que nos pusiste en el corazón. Asimismo, agradecemos a nuestras familias por ser pieza fundamental para lograr nuestros objetivos, gracias por sus palabras de aliento y apoyo incondicional.

De igual forma, agradecemos a nuestra casa de estudios Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico y a las maestras, por motivarnos a realizar un trabajo de investigación que aporte significativamente en la educación inicial.

A su vez, agradecemos a nuestra asesora María Mercedes Vargas Macassi, quién nos acompañó en todo el proceso de investigación, brindando constantemente sus aportes y sugerencias para lograr nuestro objetivo, gracias por su paciencia y confianza a este grupo.

Por último, agradecemos de corazón a la Institución Educativa Particular El Milagro por confiar en nuestra casa de estudios y permitirnos aplicar el trabajo de investigación con sus niños, por su disposición al proveer de sus espacios y materiales.

Muchas Gracias

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mi familia, en especial a mi madre María Victoria quien me guio por este camino arduo que es la vida, también se lo dedico a mi hijo Neythan Sebastián, quien fue el impulso que necesitaba para fortalecerme más y esforzarme en cada ámbito de mi vida. Asimismo, quiero agradecer a cada una de las personas que me apoyaron a cumplir con mis objetivos.

Mayra Cacñahuaray

Dedico este trabajo a mis padres, Carlos Collado y Juana Ticona que han sido y siguen siendo mi apoyo incondicional en todo momento e hicieron posible este logro. De igual forma, a mi hermana Maryori y a toda mi familia que me ayudaron durante mis años de carrera.

Rosario Collado

Gracias a Dios, por su amor incondicional hacia mí, a mi querida madre María por ser el refugio y soporte de mi vida. Gracias a mi hermana Fernanda, por alentarme a seguir con este sueño. ¡Las amo!

Raquel Florindez

Dedico el resultado de este trabajo a mis padres, Noemi Champac y Carlos García, quienes me apoyaron constantemente durante estos 5 años de carrera, gracias por su amor, paciencia y palabras de aliento que me ayudaron a obtener este gran logro.

Andrea García

1 INDICE

1. Justificación y antecedentes del Proyecto de innovación educativa	1
1.1 Descripción argumentada de la situación problemática	1
1.2 Datos del FODA	2
1.3 Estudios previos	3
1.4 Estadísticas y otra información de la Institución Educativa que es objeto de estudio	5
1.5 Formulación del problema e identificación de causas y efectos del mismo	6
1.6 Significatividad y relevancia de los cambios esperados con la innovación	11
1.7 Viabilidad de la investigación	12
1.8 Antecedentes	14
2. Fundamentación teórica	16
2.1 Conceptos teóricos	16
2.1.1 Fases de un Proyecto de Aprendizaje	17
2.1.2 Gamificación	18
2.1.3 Motricidad	21
2.1.3.1 Motricidad Fina	22
2.1.3.2 Habilidades motoras finas	22
2.2 Enfoques y teorías sobre los que se sustenta la propuesta	25
2.2.1 Teoría Psicomotora de Bernard Aucouturier	25
2.2.2 Enfoque de corporeidad	26
2.2.3 Teoría del Constructivismo Social de Vygotsky	27
2.2.4 Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel	28
2.2.5 Teoría del Desarrollo cognitivo de Brunner	28
3. Diseño de la propuesta de innovación educativa	29
3.1 Título del proyecto de innovación	25
3.2 Descripción del proyecto	25
3.3 Objetivos del proyecto de innovación	28
3.3.1 Objetivo general	31
3.3.2 Objetivos específicos	31

3.4 ¹ Alcance del proyecto de innovación educativa	32
3.5 Beneficiarios	33
3.6 Estrategias y actividades a realizar	35
3.7 Recursos humanos	38
3.8 Monitoreo y evaluación	39
3.9 Sostenibilidad	44
3.10 Presupuesto	45
3.11 Cronograma	47
4. Experiencia Piloto	48
5. Referencias	61
6. Anexos	68
ANEXO N°1	68
ANEXO N° ⁷ 2	70
ANEXO N° 3	71
ANEXO N° 4	73
ANEXO N° 5	75
ANEXO N° 6	77
ANEXO N° 7	78
ANEXO N° 8	79
ANEXO N° 9	80
ANEXO N°10	80
ANEXO N°11	82
ANEXO N° 12	83
ANEXO N° 13	84
ANEXO N° 14	87
ANEXO N° 15	93
ANEXO N°16	94
ANEXO N°17	94
ANEXO N°18	95
ANEXO N° 19	97

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Data porcentual de la Categoría Destreza Manual.....	53
Figura 2 Data porcentual de la Categoría Habilidades Manipulativas.....	54
Figura 3 Data porcentual de la Categoría Velocidad, fuerza y precisión motora fina.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Indicadores e instrumentos de medición diseñados para cada objetivo.....	42
---	----

1. Justificación y antecedentes del Proyecto de innovación educativa

1.1 Descripción argumentada de la situación problemática.

El cuerpo, en constante transformación y adaptación, va tejiendo su propia corporeidad a través de movimientos, acciones y la percepción sensorial. En Perú, el Ministerio de Educación (2016), ha direccionado el enfoque educativo del área psicomotriz hacia la corporeidad, buscando brindar a los estudiantes experiencias enriquecedoras a través de su propio cuerpo. Este enfoque va más allá de la realidad biológica del cuerpo, considerándolo como un ente que piensa, hace, siente, quiere, sabe y se comunica, experimentando así un cambio continuo que moldea su ser, permitiendo la adquisición de autonomía y la consolidación de la identidad personal y social.

En el contexto específico de la Institución Educativa Particular “El Milagro”, donde se realizó la experiencia piloto, se llevó a cabo la evaluación diagnóstica y la observación diaria en el aula “Celeste” de 5 años, que reveló que el 90% de los estudiantes enfrentan dificultades en actividades de autocuidado, reflejando una falta de autonomía e independencia que impacta negativamente en el desarrollo de habilidades motoras, tanto finas como gruesas. Gonzáles (2021) destaca que la autonomía es clave para que los niños puedan realizar actividades por sí mismos, reconociendo así sus capacidades y limitaciones. Esta falta de autonomía en las actividades de autocuidado se traduce en obstáculos para el desarrollo de habilidades motoras, creando un vínculo claro entre la corporeidad y las capacidades de autocuidado.

Desarrollar la autonomía, por ende, impulsa la confianza y seguridad en sí mismos, alentándolos a aventurarse en nuevas actividades que ponen a prueba sus

habilidades motoras. Durante la jornada escolar, se observó que algunos niños experimentan enojo y frustración al enfrentarse a actividades de precisión, lo que obstaculiza su participación en las propuestas educativas. Anderson y Bushman (2022) resaltan que la frustración surge cuando hay un deseo o necesidad que no se satisface. Por lo tanto, se vuelve imperativo desarrollar la tolerancia a la frustración como una habilidad esencial para enfrentar las adversidades y perseguir objetivos.

A raíz de estas observaciones, se identificó claramente la problemática relacionada con la falta de habilidades motoras finas en los niños del aula Celeste. Como respuesta a este desafío, el grupo investigador propone un proyecto de aprendizaje que tiene como objetivo mejorar las habilidades motoras finas de los niños de 5 años.

1.2 Datos del FODA

Se partió de un análisis FODA para comprender a fondo el entorno de la institución educativa Cuna-Jardín El Milagro, donde se realizó la experiencia piloto de la propuesta de proyecto de innovación educativa. Este análisis proporcionó una visión integral de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas presentes en el contexto.

Entre las fortalezas identificadas destaca la disposición de la institución para llevar a cabo investigaciones y proyectos que enriquecen el aprendizaje de los niños. Es así que se pueden mencionar la investigación "La motricidad fina en niños de 4 años del aula Lila-II" en 2017 y el proyecto "Conociendo a los dinosaurios", realizados en las instituciones en años anteriores. Además, se destaca la participación activa de los niños

en diversas actividades artísticas y deportivas, evidenciando un interés significativo en movimientos corporales.

Las oportunidades identificadas se vinculan a los convenios institucionales que ofrecen capacitaciones a los docentes, abordando temas cruciales como estrategias innovadoras, autorregulación emocional y enseñanza inclusiva; temas esenciales, debido a que en el aula de 5 años se identificaron dificultades en el manejo de emociones y conductas de los niños.

En cuanto a las debilidades, se encuentra la infraestructura, pues los salones de clases, son pequeños, lo cual dificulta el desarrollo de talleres y experiencias de aprendizaje que requieren desplazamiento libre. Además, la frecuente inasistencia de los estudiantes afecta el regular desarrollo de competencias y aprendizajes.

Las amenazas identificadas se asocian al predominio del estilo de crianza sobreprotector entre los padres de familia, impactando negativamente en la autonomía, socialización y aprendizaje de los niños. Es así que muchas veces el miedo e inseguridad de los padres limitan la ejecución de actividades propias de la edad de los niños.

Este análisis FODA proporcionó una base sólida para la formulación y desarrollo del proyecto de innovación, abordando directamente los desafíos y capitalizando las fortalezas y oportunidades existentes en el contexto educativo.

1.3 Estudios previos

En la exploración de estudios previos, se han identificado importantes estudios que brindan conocimientos teóricos que dan sustento al proyecto de innovación educativa

propuesto. Estos estudios, meticulosamente seleccionados, fundamentan la relación entre el aprendizaje, la gamificación y el desarrollo de habilidades motoras finas.

Es importante afirmar que, durante los últimos años, en el campo educativo, han surgido diversas estrategias con el objetivo de mejorar las habilidades motoras finas; siendo en su mayoría estrategias innovadoras y sobre todo motivadoras que buscan que el niño mantenga un interés constante durante todas las actividades. Una de ellas es la gamificación, la cual se conceptualiza como una estrategia que emplea las mecánicas del juego en el sector educativo, este término surge en el año 2002 por Nick Pelling. Sin embargo, toma mayor protagonismo en la educación, en el año 2010, debido a que se reconoce que mediante su carácter lúdico, el estudiante presenta mayor interés y compromiso para alcanzar mejores resultados de aprendizaje. Es así que mediante diversos estudios se muestra su eficacia en el proceso de enseñanza y aprendizaje; siendo algunos de estos estudios los que se detallan a continuación:

Sarceda et al. (2015) editaron una revista que tiene como nombre “El trabajo por proyectos en Educación Infantil: aproximación teórica y práctica”. En esta revista, se presenta información acerca de la importancia de los proyectos como una metodología en la Educación Inicial, es por ello que nombra autores que son considerados los precursores, como: John Dewey, William Kilpatrick y Ovide Decroly, quienes afirman que los proyectos de aprendizajes posibilitan el desarrollo de competencias y evitan la acumulación de información.

Contreras y Eguía (2017) elaboraron el libro denominado “Experiencias de gamificación en aulas”, con la ayuda de investigadores del Observatorio de Comunicación, Videojuegos y Entretenimiento del Instituto de la Comunicación de la

Universidad Autónoma de Barcelona (InCom-UAB) y de la Universidad Central de Cataluña (UCC), quienes brindaron ideas y mencionaron sus experiencias en cuanto a la eficacia de la gamificación en el ámbito educativo.

Quintana y Prieto (2019) llevaron a cabo un ensayo, el cual tiene como nombre “Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio”. En este se menciona que el alumnado se encuentra sumergido en un mundo digital, por lo cual el sistema educativo debe responder motivando con propuestas innovadoras, como la gamificación, propuesta eficaz para lograr aprendizajes significativos.

Shunta, E. y Chasi, J. (2023) realizaron una investigación denominada "La motricidad fina en la educación inicial" donde se manifiesta la relevancia de la motricidad y sus aportes a la enseñanza, teniendo como objetivo principal brindar orientaciones para el desarrollo de las habilidades manipulativas y destrezas manuales.

4 1.4 Estadísticas y otra información de la Institución Educativa que es objeto de estudio

A partir de la información recopilada a través de entrevistas a padres sobre habilidades motoras finas de sus menores hijos y la evaluación diagnóstica realizada al inicio del año, al grupo de niños de niños con los que se realizó la experiencia piloto, se encontraron los siguientes hallazgos:

En el desarrollo psicomotriz el 78.6 % de los niños se encuentra en el nivel proceso (B), lo que implica a 11 niños, mientras que el 21.4 % está en el nivel Inicio (I), abarcando a 3 estudiantes del aula.

En lo que respecta a la autonomía, se observó que el 57.1 %, es decir, 8 niños, presentan retraso en el desarrollo de la misma, mientras que el 42.9 %, o 6 estudiantes,

muestra un óptimo desarrollo de su autonomía. Esta proporción sugiere una problemática significativa, ya que más de la mitad del aula enfrenta dificultades en este aspecto.

En relación a quienes son generalmente del cuidado diario de los niños, se identificó que el 42.9 % queda bajo el cuidado de otros familiares debido a que sus padres trabajan. En contraste, el 57.1 % de los niños se encuentran bajo el cuidado de sus madres, ya sea porque son amas de casa o tienen trabajos remotos. Aunque el porcentaje de niños bajo el cuidado de familiares fue menor, sigue siendo considerable, especialmente dada la relevancia del acompañamiento de un adulto cuidador en las actividades cotidianas.

Con respecto a los estilos de crianza, se observó que el 57.1 % de las familias tiende al tipo sobreprotector, mientras que el 42.9 % se identifica con el tipo democrático.

En lo que concierne a la seguridad que los niños evidencian al realizar tareas sencillas, se determinó que el 42.9 %, equivalente a 6 niños, se siente seguro y las realiza sin mayor dificultad y sin apoyo, mientras que el 57.1 %, representado por 8 niños, manifiestan dudas al realizarlas y requiere apoyo para realizarlas.

Estos hallazgos ofrecieron una visión detallada de la situación actual del desarrollo de la motricidad fina de los niños que formaron parte de la experiencia piloto y fueron fundamentales para diseñar estrategias de intervención efectivas.

4 1.5 Formulación del problema e identificación de causas y efectos del mismo.

Considerando la evaluación diagnóstica, realizada al grupo de niños de 5 años, que formaron parte de la experiencia piloto, que incluyó entrevista a padres y observación diaria a los niños, se recopiló la siguiente información:

El estilo de crianza predominante en el aula, es de tipo sobreprotector que representa el 57.1 % de los padres de familia, quienes se caracterizan por brindar una protección desmedida a sus hijos, lo que genera posteriormente inseguridad y frustración ante la realización de diversas actividades cotidianas. Pikler (citado en Chamba et al., 2020). Y es que la familia, es el principal agente que debe brindar seguridad emocional al infante, de modo que conquiste progresivamente su autonomía y obtenga un desarrollo psicomotriz óptimo.

Asimismo, se evidenció que existe un predominio (57.1%) de niños que tienen como adulto cuidador a sus madres.

Por último, en el desarrollo del área psicomotriz el 78.6 % de los niños se encuentra en el nivel proceso (B), lo que implica a 11 niños, mientras que el 21.4 % está en el nivel Inicio (I), abarcando a 3 estudiantes del aula; como se especificó líneas arriba.

Además, las observaciones diarias realizadas a los niños evidenciaron las dificultades al realizar actividades de autocuidado.

Por otro lado, las actividades de autovalimiento y la motricidad fina se encuentran estrechamente vinculadas a través del desarrollo integral de habilidades motoras y funcionales en los niños. Las actividades de autovalimiento, también conocidas como actividades de la vida diaria, involucran acciones cotidianas que los niños realizan para satisfacer sus necesidades básicas y cuidado personal, como vestirse, alimentarse, cepillarse los dientes y abrocharse los zapatos.

Estas actividades requieren el uso coordinado de las habilidades motoras finas, que implican movimientos precisos y controlados de los músculos pequeños, principalmente de las manos y los dedos. Al participar en actividades de autovalimiento,

los niños desarrollan y perfeccionan destrezas motoras finas, como la coordinación mano-ojo, la manipulación de objetos pequeños, el agarre preciso y la coordinación bilateral.

Por ejemplo, abotonar una camisa, manejar cubiertos o atarse los zapatos demanda movimientos específicos de los dedos y las manos, contribuyendo al desarrollo de la destreza y coordinación motora fina. Estas habilidades son esenciales no solo para realizar actividades diarias, sino también para preparar a los niños en la adquisición de habilidades académicas, como la escritura y el uso de herramientas escolares.

Las dificultades detalladas en las actividades de la vida diaria estarían relacionadas con el alto índice de padres de familia del tipo sobreprotector, que no facilitaría espacios para que los niños realicen, de manera autónoma, dichas actividades. Estas dificultades en la motricidad fina en niños de 5 años pueden tener diversas consecuencias que afectarían su desarrollo y desempeño en actividades cotidianas. Entre ellas se pueden mencionar:

- Dificultades en la escritura, ya que la motricidad fina es esencial para el control preciso de los movimientos de la mano y los dedos, lo cual es crucial para la escritura. Los niños con problemas en la motricidad fina pueden tener dificultades para sostener correctamente un lápiz, realizar trazos finos y mantener la coordinación necesaria para escribir.
- Retraso en las habilidades académicas, puesto que la motricidad fina juega un papel importante en el desarrollo de habilidades necesarias para actividades académicas, como recortar, pegar, dibujar y manipular objetos pequeños. Los

niños con deficiencias en estas habilidades pueden experimentar dificultades en tareas escolares.

- Baja tolerancia a la frustración, porque ¹⁴⁷ los problemas de motricidad fina pueden generar frustración en los niños. La frustración repetida puede afectar su disposición para enfrentar nuevos desafíos y participar en actividades que impliquen destrezas manuales.
- Impacto en la socialización, porque los niños con dificultades en la motricidad fina pueden evitar participar en juegos y actividades grupales que involucren manipulación de objetos. Esto podría afectar su interacción social y su capacidad para colaborar con otros niños en juegos y proyectos.
- Posible impacto emocional, pues las dificultades persistentes en ¹²⁶ la motricidad fina pueden tener un impacto emocional en los niños, afectando su autoconcepto y confianza en sus habilidades. La comparación con sus compañeros en actividades físicas podría generar ansiedad y estrés.

Ante lo mencionado, se ha planteado un proyecto de aprendizaje, el cual tendrá como estrategia innovadora a la “gamificación”, que incluye una serie de componentes sistematizados que hacen referencia a la construcción de un juego, que incluye al niño en un espacio de participación y protagonismo, donde se despierta su atención, y aprendizaje mediante el disfrute (Contreras y Eguía, 2017).

Asimismo, considerando el cambio constante de la sociedad, el avance tecnológico y la era digital, los niños están mucho más expuestos a plataformas, programas y videojuegos virtuales, los cuales son de gran interés. Es así que teniendo en cuenta la atracción por los videojuegos, ¹⁴⁵ de los niños que participaron de la experiencia

piloto, se evaluó las posibles alternativas que serían el agente motivador para el proyecto. Resultando ganador el video juego de Super Mario Bros, y es que, semanas antes se había estrenado la película en cines y en todo momento los niños hacían referencia a la misma, cantando las canciones de la banda sonora o representando escenas de la misma en sus juegos.

Además, ciertas mecánicas del juego prestan atención al área psicomotriz en que se centra ⁹ la problemática. Al hablar de mecánicas, se hace referencia a aquellas características del videojuego, que se ven plasmadas en el contexto real. Por ejemplo, los tipos de movimientos que realizan los avatares, se relacionan mucho con movimientos gruesos, como correr, trepar, saltar, girar, etc.

Sin embargo, el área también considera movimientos finos, que se plasman en actividades y retos que incluye el juego.

Como se muestra existe compatibilidad del videojuego para atender la problemática identificada en el grupo de la experiencia piloto; ya que el eje central del video juego es el movimiento del cuerpo, grueso y fino, brindándole al niño los medios necesarios para ir mejorando en sus habilidades motoras finas.

Tras lo mencionado, se pretende dar respuesta a la problemática ³⁹ con la finalidad de mejorar las habilidades motoras de los niños, por ello se formuló la siguiente pregunta:

¿Cómo el proyecto de aprendizaje “Súper Mario” ⁶ mejora la motricidad fina en niños de 5 años?

En respuesta a la pregunta, el presente proyecto de innovación educativa, plantea como objetivo principal mejorar ¹⁴ las habilidades motoras finas mediante el proyecto de aprendizaje “Súper Mario” en niños de 5 años.

1.6 Significatividad y relevancia de los cambios esperados con la innovación

En el contexto de la búsqueda continua de innovación educativa, el proyecto propuesto no solo aspira a mejorar habilidades fundamentales para el desenvolvimiento eficaz de los niños de 5 años, en un entorno en constante cambio, sino que también proporciona una estrategia atractiva e interactiva que genera aprendizajes significativos, catalizando un cambio positivo genuino en los niños. Este proyecto no sólo marca un hito en la educación actual, sino que también se convierte en una fuente de motivación para la praxis docente, estudiantes del ámbito educativo e investigadores.

Cabe destacar que la ejecución de este proyecto va más allá de la mejora de habilidades, impactando positivamente en la autonomía y construcción de una autoestima positiva. Siguiendo las premisas de la Dra. Myrtha Chokler (2022), la exposición de los niños a un ambiente con medios adecuados y el desarrollo madurativo adecuado les permite aprender a aprender, aumentando su autoestima, confianza y seguridad en sí mismos.

Además, se potencian habilidades cognitivas, como la atención-concentración, a través del juego "Súper Mario", que implica la búsqueda de estrategias para avanzar niveles. El uso de material didáctico individualizado mejora la motricidad fina, y la práctica continua de movimientos manuales favorece el agarre adecuado del lápiz, facilitando el inicio de la preescritura.

Al adoptar la gamificación como estrategia, se sientan las bases para un perfil ciudadano sólido, promoviendo el trabajo en equipo, la autorregulación emocional y la búsqueda constante de mejora y superación personal. La ejecución del proyecto

involucra a los estudiantes en trabajos colaborativos, fomentando habilidades esenciales y enseñándoles a tolerar la frustración.

Además, el cierre del proyecto implica una actividad colaborativa ¹ con los padres de familia para ⁴⁴ comunicar el desarrollo de habilidades motoras finas a través del proyecto y la importancia de su desarrollo desde temprana edad. Esto permite que los padres tomen conciencia y comiencen a fomentar la autonomía desde la infancia, siguiendo las ideas de Montiel y Suárez (2018), quienes enfatizan que la familia es la primera en ¹⁰² construir las bases necesarias para el desarrollo integral de los niños, convirtiéndolos en individuos contribuyentes tanto en sus familias como en la sociedad en general.

Por otro lado, considerando la proyección a largo plazo, este proyecto no solo ³ busca mejorar las habilidades motoras finas de los niños de 5 años en el presente, sino que también establece cimientos sólidos para su éxito continuo en su trayectoria educativa y, en última instancia, en su vida adulta. Al potenciar su autonomía, autoestima y habilidades cognitivas, se contribuye no solo al desarrollo psicomotor actual, sino también a la formación de individuos capaces y seguros de sí mismos, ¹⁷ preparados para enfrentar los desafíos del futuro. Es así que la metodología de aprendizaje por proyectos es holística y no solo transforma al grupo de la experiencia piloto, sino que pretende ¹⁵⁰ sentar las bases para una educación más integral y una sociedad más resiliente en el largo camino que los niños recorrerán.

1.7 Viabilidad de la investigación.

La viabilidad de la investigación, respaldada por las pautas de Hernández et al. (2014), debe cumplir con las condiciones necesarias como: la disponibilidad de tiempo y

recursos que permitirá al grupo investigador desarrollar el estudio. Esto se manifiesta a través de la confluencia de factores esenciales.¹³⁴ En el caso de la propuesta de proyecto de innovación se contó con el recurso más preciado: el tiempo. La metodología de aprendizaje por proyectos y la estrategia de gamificación despertaron²² el interés y la participación sostenida de los niños.

Por otro lado, la estrategia incorporó el ingenioso uso de recursos, como materiales reciclados y la colaboración activa de los padres, quienes contribuyeron proporcionando los insumos necesarios.

Además, el equipo responsable de la aplicación de la experiencia piloto evidenció un conocimiento profundo y detallado sobre los niños, fruto de una interacción directa a lo largo del año lectivo. Este vínculo cercano brindó una ventaja significativa al entender sus características, intereses y necesidades, permitiendo adaptar las estrategias con precisión. El periodo de ejecución del proyecto abarca la planificación de 20 actividades de aprendizaje y se propone como un lapso adecuado para implementar mejoras sustanciales en el entorno educativo.

Con todos estos elementos en juego, no solo se afirma la viabilidad de la propuesta de innovación, sino que también se abre la puerta para futuras propuestas pedagógicas que encuentren en este informe final una fuente valiosa de conocimiento e innovación.

1.8 Antecedentes

La fundamentación¹¹ de esta investigación se nutrió de una revisión exhaustiva de estudios tanto a nivel internacional como nacional, que aportan valiosa información sobre

la importancia de los proyectos de aprendizaje,⁸² la implementación de estrategias de gamificación, y el desarrollo de habilidades motoras finas en contextos educativos. Estos antecedentes han sido seleccionados cuidadosamente para contextualizar y respaldar la relevancia de nuestro proyecto de innovación educativa, ofreciendo un marco teórico sólido y actualizado.

En el ámbito internacional, se ha tomado en cuenta la investigación de Garrido (2022) quien realizó un estudio titulado “Gamificación como estrategia educativa para el desarrollo de la motricidad fina en niños de Educación Básica preparatoria en Ambato Ecuador, para la obtención previa del Título de Magíster en Pedagogía. Mediante sus actividades, proporcionaba a los niños puntos e insignias, de modo que se motiven y aprendan jugando, de igual modo emplearon niveles, que iban dificultando progresivamente. La investigación fue llevada a cabo mediante el enfoque cuantitativo, en la que se brinda como resultados, que un 65% ha adquirido¹⁴¹ las habilidades de motricidad fina, seguidamente un 25% está en proceso y un 10% en inicio, cifras que indican⁹ que la gamificación es una estrategia eficaz para desarrollar las habilidades motoras finas.

Esta investigación tiene relación con la actual, puesto que, en ambos casos se utiliza a²⁸ la gamificación como estrategia educativa para la mejora de las habilidades motoras finas de los niños de Educación Inicial, sin embargo, difieren en que aquella⁹⁹ investigación es de enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, en cambio la presente investigación es cualitativa y de diseño innovación educativa.

Asimismo, Yépez (2020) desarrolló una investigación denominada La Gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo no verbal en infantes del nivel

inicial 2 del CDI Pulgarcito de Quito, Ecuador, trabajo de investigación previo para obtener el título de Magíster en Educación. Ambos estudios, están orientados a emplear la gamificación como una estrategia, sin embargo, la investigación de Yépez tiene como población a los docentes y estudiantes de educación inicial, centrándose en mejorar las habilidades motrices, mientras que, esta investigación solo tiene como muestra a estudiantes de educación inicial y busca la mejora de las habilidades motoras finas.

Con respecto al ámbito nacional, Córdova (2020) llevó a cabo una investigación denominada “La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática” en Lima, Perú para adquirir el título profesional de licenciada en educación inicial. Ambos estudios tienen el objetivo de revelar el gran impacto que presenta la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Becerra (2020), realizó una investigación denominada “Estrategias para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de la primera infancia”, utilizando en ella, actividades lúdicas y juegos para mejorar la motricidad fina. Dicha investigación, presenta similitudes con el presente proyecto, ya que buscan mejorar la motricidad fina en la infancia. Con respecto a la diferencia, la investigación de Becerra emplea como estrategias: actividades lúdicas y juegos, mientras que este proyecto utiliza la gamificación

2. Fundamentación teórica

2.1 Conceptos teóricos

Los proyectos de aprendizaje nacen a raíz de las propuestas de Jhon Dewey y William H. Kilpatrick, quienes cambiaron la enseñanza tradicional, por una, en la cual los

estudiantes sean los protagonistas del proceso de aprendizaje, obteniendo mejores resultados.

A raíz del postulado de Jhon Dewey, el cual define a la educación tradicional como un obstáculo en el aprendizaje, debido a que se basa en la transmisión y memorización de los contenidos, Kilpatrick, pedagogo estadounidense, plantea una nueva metodología basada en el proyecto de aprendizaje, donde el estudiante forma parte del proceso de planificación, ejecución y comunicación. Asimismo, sostiene que los estudiantes adquieren aprendizajes significativos cuando los proyectos parten del interés de ellos mismos y se basan en la experiencia, pues así puedan estar involucrados en la planificación del tema a tratar. (Magaña, 2019).

Asimismo, Philippe Perrenoud, sociólogo suizo, expresa que un proyecto resuelve los problemas que se presentan en un aula y conduce al desarrollo de competencias en el estudiante, debido a que implica la participación de los alumnos dentro del proceso de planificación del propio aprendizaje. (Pinto y Guevara, 2017).

Por otro lado, es fundamental mencionar los aportes de Mérida et al. (2012) en donde se resalta que el trabajo por proyectos necesita de 3 condiciones para poder ser ejecutado, la primera, es que esta metodología debe de basarse en torno a los intereses de los niños, la segunda es que los propósitos de las experiencias de aprendizaje deben apuntar al desarrollo de competencias que le permitan al niño desenvolverse en un futuro con éxito y por último, se debe fomentar el rol activo de los niños durante el diseño y la ejecución del proyecto, sin dejar de lado la colaboración de los actores educativos, esencialmente de la familia.

Por lo mencionado, un proyecto de aprendizaje responde ⁶³ a los intereses y necesidades de los niños y los involucra de manera activa, proporcionándoles un rol protagónico.

2.1.1 Fases de un Proyecto de Aprendizaje

Según Arias ¹³⁷ et al. 2009 (como se citó en Sarceda et al, 2015) establece 3 fases, las cuales son la estructura base para poder iniciar un proyecto de aprendizaje. Estas son:

Planificación, durante esta fase, se identifican las necesidades, intereses o problemáticas que están presentes en el aula. Posterior a ello, con los niños, se procede a recoger y registrar sus saberes previos y/o lo que quieren saber y realizar. Estos insumos son indispensables para que el docente realice la planificación pedagógica, estableciendo el propósito, competencia, desempeño, instrumento, evidencia, materiales concretos y recursos.

Ejecución, ¹²⁴ en esta fase, se lleva a cabo las actividades que se establecieron junto con los niños; así como también, otras que surgen durante el proyecto en torno a sus intereses y necesidades.

Para asegurar que las actividades sean significativas, el docente debe fomentar el rol activo de los niños, así como también retroalimentar para observar el avance o las dificultades que presentan, de tal modo se fortalezca los aprendizajes.

Comunicación, esta fase, permite a los niños exponer, dialogar y mostrar sus logros durante la realización del proyecto. De igual manera, posibilita al docente, evaluar los aprendizajes que se ha adquirido.

2.1.2 Gamificación

Con el pasar de los años, de manera progresiva se ha ido introduciendo aspectos lúdicos en diferentes ámbitos de la vida diaria. Siendo así que, los intentos de gamificar han marcado un antes y después en diversos sectores como, el de salud, empresarial, finanzas, administrativo, educativo, entre otros. (Escribano, 2013).

Tal como lo menciona (Werbach y Hunter 2012), la gamificación consiste en usar algunos elementos del diseño del videojuego en contextos no lúdicos, para convertir un producto, servicio o programa en algo atractivo, divertido y motivador. Asimismo, se busca involucrar con mayor protagonismo a los usuarios, propiciando su trabajo, esfuerzo, motivar la competencia y desarrollar la cooperación entre jugadores.

En el ámbito educativo, Foncubierta y Rodriguez (2014), consideran a la gamificación como:

Estrategia empleada por el docente para diseñar una actividad o tarea, en la cual considera e introduce elementos del juego (puntuación, límite de tiempo, insignias, etc) con la finalidad de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (Foncubierta y Rodriguez).

Por otro lado, Burke (2015) menciona que, la gamificación es una estrategia que ayuda a despertar el interés en los estudiantes, logrando motivarlos dentro de un espacio de aprendizaje, potenciando sus habilidades y destrezas. Asimismo, la aplicación de esta, ha generado muchas expectativas, en relación a las diversificadas maneras que puede ser utilizada dentro del ámbito educativo.

Pérez y Gertrudix (2021) mencionan que es una estrategia de aprendizaje basada

en las mecánicas del juego desarrollada en el ámbito educativo. Su principal propósito es la participación y motivación de los estudiantes para aprender.

Erazo et al. (2020) expresan que es una estrategia de enseñanza en la cual se abordan dinámicas y elementos del juego, con el fin que los estudiantes adquieran un aprendizaje óptimo y divertido.

Elementos de la gamificación

Al abordar el término gamificación, hace referencia al traslado de las mecánicas del juego, la forma en cómo utilizar las dinámicas y los componentes, en un contexto no lúdico, que despierta la motivación de los usuarios, y que permiten el logro de metas.

Considerando lo expuesto por Werbach y Hunter (2012) estos proponen una clasificación de la gamificación, la cual considera elementos como: las dinámicas, mecánicas, y componentes.

Dinámicas

Son las encargadas de despertar motivación y emociones en los estudiantes, sembrando en ellos el deseo de superar obstáculos y lograr objetivos. Además, el juego elegido, debe generar una motivación intrínseca, para así proporcionar aprendizajes significativos hacia la superación personal (Zapata, 2019). No obstante, al uso de esta estrategia, deberá realizarse a través de un horario específico, con el acompañamiento de un adulto, el cual prevea, mantenga la disciplina, y el interés en el aprendizaje.

Según el autor, estos son algunos subpuntos, dentro de los elementos:

Narrativa: es el contexto en el cual se va desarrollar la gamificación. Este tiene que ser una historia creativa que impacte desde un inicio al estudiante de manera que presente interés para conocer el juego.

Progresión: es la evolución que presenta el estudiante durante las actividades gamificadas.

Mecánicas

Es el indicador que permite que el estudiante tenga una participación activa durante la experiencia de aprendizaje. Para esto, es necesario que los docentes planifiquen aquellas dinámicas que desean generar en el aprendizaje de los alumnos. Teniendo en cuenta la transformación de las experiencias propuestas, las mecánicas del juego cobran sentido y así permite aumentar el compromiso y motivación de los alumnos. (Yildirim, 2017). Por otro lado, el feedback, corresponde a las relaciones y progresión de los juegos, permitiendo que se genere el refuerzo de los objetivos que se busca lograr. (García et al. 2020).

En simples palabras, las mecánicas son aquellas características que dan lugar al juego. Es aquí donde se enfatizan las reglas, las cuales van a autorizar o sancionar a los participantes. Asimismo, se detallan los niveles que estructuran el juego, entre otras. En palabras simples, son pasos obligatorios que deben realizar todos los jugadores.

Existen 3 tipos de mecánicas, las cuales son:

Mecánicas de inicio, brindan información de cómo dar inicio al juego.

Mecánicas de progresión, descripción de avance en el juego.

Condiciones de victoria, explicación de cómo se gana y cómo se pierde.

Componentes

Son aquellos recursos o herramientas necesarias para diseñar una actividad. Se definen como los recursos que se emplean para que la actividad resulte más atractiva y motivadora para el estudiante, entre estos se destacan:

Avatar: es una representación gráfica con la cual el estudiante se va identificar durante las actividades diseñadas.

Tutoriales: explicación del juego a los estudiantes, para que se familiaricen con este y conozcan los niveles y las reglas que deben cumplir.

Niveles: son ambientes en donde el estudiante juega y cumple un reto para seguir atravesando los siguientes niveles. Cada nivel brinda nuevos enfrentamientos y dificultades de manera progresiva, con la finalidad que siga manteniendo la misma emoción e interés por culminar el juego exitosamente.

Tabla de clasificación: es un recurso visual en donde se encuentran los competidores y las puntuaciones de cada uno. Esta, le permite al competidor, visualizar su puntaje y el de sus compañeros, por lo cual fomenta la competitividad y la mejoría de cada uno, para lograr el mayor puntaje.

2.1.3 Motricidad

Orellana (2021), menciona que la motricidad se define como la capacidad que tiene todo el cuerpo para producir movimientos grandes y pequeños, esto se debe al producto de la coordinación y sincronización del sistema nervioso. Este es el encargado de interconectar la información y enviar las órdenes a las funciones motoras, dando lugar a que se transmiten impulsos nerviosos al músculo provocando que cuando se contraiga produzca fuerza y movimiento. A esta dinámica se le conoce como motricidad.

2.1.3.1 Motricidad Fina

Mayta (2019), menciona que la motricidad fina, es la relación que existe entre los ojos, lengua, labios, cara, dedos, manos, brazos y pies, para realizar diferentes acciones que requieren precisión y exactitud, la cual considera un proceso largo de maduración en el cerebro y los músculos de las manos, para lograr obtener precisión.

Según Cabrera y Dupeyrón (2019), la importancia de la motricidad fina radica en adquirir el control de los músculos y nervios de las manos para producir pequeños movimientos que sean precisos y exactos.

2.1.3.2 Habilidades motoras finas

Sánchez (2019), sostiene que las habilidades motoras finas, son la capacidad del sujeto para manipular diversos objetos con los dedos y manos. Esto, se logra estimular realizando ejercicios, actividades lúdicas y juegos que permitan al infante desarrollar los músculos de su mano. Asimismo, se considera esencial para introducir al estudiante a la escritura.

Las habilidades motrices finas, se desarrollan desde el nacimiento hasta la etapa preescolar y parte de primaria, son aquellos movimientos pequeños que realiza los dedos, manos y brazos, cómo agarrar, sostener y manipular objetos. Según Buitrón y Urra (2019) las manos son herramientas importantes de nuestro cuerpo, porque se usan en las actividades de la vida diaria, por ello, estas habilidades son esenciales para aprender a vestirse, escribir, comer, entre otros.

Dimensiones de las habilidades motoras finas

Según Basto et al. (2019) se divide en tres dimensiones importantes como:

Destreza manual

Se considera como la habilidad para manipular diversos objetos con las manos. También, hace referencia a diversos movimientos finos que se realizan de forma voluntaria, básicamente para manipular objetos durante una actividad o tarea determinada. Esta exige de ciertas capacidades, las cuales se irán desarrollando por medio del aprendizaje, entrenamiento continuo y experiencia. Asimismo, necesita de integridad anatómico-fisiológica en las estructuras cerebrales de control central y efector periférico, sumado a la práctica motriz.

Se adquiere a través de la práctica de ejercicios que implican coordinación motora fina, permitiendo al niño adquirir la capacidad de manipular diversos objetos con las manos. Esta destreza, introduce al niño en el proceso de la escritura, mejorando la articulación de sus dedos, manos y brazos.

Habilidades manipulativas

Se adquieren progresivamente, cuando el niño va alcanzando la maduración cerebral, ya que esta habilidad, implica la participación de diversas áreas corticales que involucran la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos exactos y precisos, lo cual permite controlar el movimiento y precisión palmar, radial, digital, tridigital y bidigital o trípode, esto se desarrolla a través de actividades lúdicas.

Tal como lo menciona Quiguanás et al. (2018) estas habilidades se centran en la capacidad de ejercer fuerza sobre los objetos, y recibir o amortiguar a estos, Considerando esto, se evidencia una participación de capacidades perceptivo- motrices y coordinativas, asimismo, a habilidades caracterizadas por movimientos fluidos, flexibles, armónicos, eficientes y eficaces que son el producto de la interacción socio-

perceptiva y físico-motriz. ⁴⁵ De esta manera, habilidades como lanzar, atrapar, patear, golpear, proporcionan el logro de habilidades mucho más complejas, como lanzar una pelota y atraparlo con una o dos manos, o de otras maneras.

¹⁰ **Velocidad, fuerza y precisión motora fina**

Son componentes esenciales para el desarrollo de las habilidades motoras finas, ya que permiten al infante controlar y articular de forma correcta los músculos de las manos, así pueda emplear movimientos coordinados. Estos, no son no son iguales en cada niño, debido a que cada uno de ellos, posee un desarrollo diferente en cuanto a sus habilidades.

2.2 Enfoques y teorías sobre los que se sustenta la propuesta

2.2.1 Teoría Psicomotora de Bernard Aucouturier

Bernard Aucouturier, propone una metodología que conecta el desarrollo sensoriomotor con el desarrollo psíquico, donde a través del juego, la corporeidad, el movimiento libre y espontáneo, el niño accede a un mundo lleno de aprendizajes. Evidenciando así ¹³ que la práctica psicomotriz, favorece el desarrollo armónico de la ¹³ persona, pues, permite construir su identidad, personalidad y autonomía a partir de sus acciones, sensaciones y emociones.

La presente propuesta de proyecto de innovación para la mejora de las habilidades motoras finas se sustenta en la propuesta de Basto et al. (2019) que, al fundamentarse en el enfoque natural de Aucouturier, refuerza la perspectiva de reconocer que la motricidad, en especial la fina, no solo se limita a la manipulación de objetos, sino que se convierte en un medio por el cual el niño expresa sus emociones, fortalece su personalidad y participa activamente en su aprendizaje.

La interconexión entre el cuerpo, el objeto y el espacio propuesta por Lapierre & Aucouturier se refleja en la propuesta de Basto, ya que ambos reconocen la importancia de la interrelación entre la motricidad fina, desarrollo cognitivo, expresión emocional y afectiva. Evidenciando³⁴ la necesidad de considerar la motricidad como un elemento integral en el desarrollo global de los niños.

2.2.2 Enfoque de corporeidad

Durante la última década, se ha evidenciado importantes movilizaciones de pensamientos en relación a la construcción epistemológica del área Psicomotriz, en la cual se desglosa una nueva visión teórica, donde el proceso pedagógico debe ser atendido desde una visión transdisciplinar, centrado¹¹⁷ en un contexto sociocultural que permita la reflexión en relación a los propósitos disciplinares, humanísticos y sociales.

Actualmente, se está apostando por una mirada integral del niño, en la cual se enfoque en la unidad, singularidad y gran complejidad de la existencia humana, y de forma única. Es por ello, que se considera a la infancia como, una etapa somatopsíquica, la cual se refiere a la estrecha relación de la mente y el cuerpo, y a su interacción con el medio. La motricidad y corporeidad desarrolladas y vividas de forma oportuna, brindan la base a un desarrollo humano óptimo, así como el logro de la autonomía, la identidad, la comunicación, la convivencia y la creatividad (Gamboa et al., 2019) puntos claves que se deben convertir en ejes fundamentales de las propuestas en el nivel inicial.

Considerando lo anterior, el proyecto innovador propuesto que busca²⁷ mejorar las habilidades motoras finas de los niños de 5 años, está respaldado por el enfoque de corporeidad. Dicho enfoque considera al cuerpo como un ser que progresivamente se va

construyendo a lo largo de la vida, mediante movimientos, acciones y la percepción sensorial.

Siendo así que esta propuesta bajo el enfoque de corporeidad busca desarrollar el potencial humano desde su propio aprendizaje sobre sí mismo, en la cual es consciente de lo que ocurre en su interior, donde nosotros como docentes guiamos a los estudiantes a alcanzar una conciencia sensorio motriz con el objetivo de lograr una relación con sí mismo y con su entorno. (Águila y López, 2019).

⁴⁸ 2.2.3 Teoría del Constructivismo Social de Vygotsky

Lev Vygotsky, psicólogo y educador, ^{es} uno de los teóricos más representativos del siglo XX, debido a que sus aportes son significativos en la educación actual. La teoría del constructivismo social, es uno de los postulados en donde se enfatiza sobre la gran influencia que presenta el entorno social en la construcción de aprendizajes del ser humano, en este sentido, el aspecto cognitivo de un ente se va a desarrollar mediante la interacción con los demás.

Esta teoría maneja puntos claves, como ¹¹⁶ la zona de desarrollo próximo y la mediación, los cuales se refieren a que el acompañamiento de una docente y compañeros generan que el estudiante aprenda habilidades y conocimientos, para que posteriormente realice diversas actividades con autonomía y seguridad. Es así que mediante el trabajo colaborativo, se fomenta que los estudiantes adquieran habilidades para relacionarse con su entorno y desarrollen aprendizajes significativos. Como se evidencia la teoría ⁴³ propuesta por Lev Vygotsky destaca la importancia de la interacción social en el aprendizaje.

El aprendizaje por proyectos se sustenta en esta teoría ya que fomenta la colaboración y la interacción entre los estudiantes, proporcionando oportunidades para el aprendizaje conjunto y el desarrollo de habilidades sociales.

2.2.4 Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel

Ausubel considera que en el proceso de aprendizaje, es relevante tomar en cuenta lo que el alumno ya sabe, de tal forma que este genere un nexo con aquello que debe aprender. Este proceso se desarrolla de forma eficiente si el alumno concibe en su estructura cognitiva, ideas estables y bien definidas, con las que, la nueva información permite interactuar con fluidez.

Es así que, al presentar proyectos los cuales consideren las características, necesidades e intereses de los niños, repercute de manera positiva en los estudiantes, generando la transformación de esquemas tradicionales que permitan alcanzar una educación de calidad, humanista, que forme personas conscientes, con gran sentido de la responsabilidad.

Como se aprecia, David Ausubel propone que el aprendizaje es más efectivo cuando los conocimientos nuevos se relacionan con la estructura cognitiva existente del estudiante. En este sentido, el aprendizaje por proyectos favorece el aprendizaje significativo al presentar proyectos relevantes y conectados con la vida cotidiana de los estudiantes.

2.2.5 Teoría del Desarrollo cognitivo de Bruner

De acuerdo a Jerome Bruner, el desarrollo cognitivo es un proceso que va de lo interno a lo externo y viceversa. En otras palabras, la persona de acuerdo a su edad usa sus conocimientos internos para representar su entorno. Luego de ello integra lo

representado. En esta teoría cognitiva a diferencia de otros autores, se considera al sujeto activo en su aprendizaje.

Como se evidencia, la teoría de Jerome Bruner, tiene conexión con el aprendizaje por proyectos ya que se aboga por el aprendizaje activo ⁵⁴ y la construcción del conocimiento a través de la participación activa del estudiante en situaciones auténticas.

Es por ello que el proyecto propuesto al presentar una temática del interés y ya conocida por el estudiante, permite que este tenga una percepción positiva y profunda de la realidad circundante.

⁸ 3. Diseño de la propuesta de innovación educativa

3.1 Título del proyecto de innovación

Proyecto de aprendizaje “Súper Mario”

3.2 Descripción del proyecto

El presente “Proyecto de aprendizaje para mejorar las habilidades motoras finas” está dirigido a los niños de 5 años; el mismo cuenta con una propuesta de 20 actividades, que consideran como situación significativa la falta de habilidades motoras finas, habilidad, que resulta indispensable para la ejecución de distintas actividades relacionadas con la precisión y coordinación manual, suceso que se evidenció específicamente en, los momentos de rutina, actividades de grafo plásticas y grafomotoras, donde los niños, tenían dificultad para atarse los zapatos, abotonar sus prendas, sostener la tijera, agarrar el lápiz, entre otros.

50 . El presente proyecto favorece el desarrollo de la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad del área de Psicomotricidad que asegura una cobertura integral de los aspectos necesarios para el desarrollo óptimo de las habilidades motoras finas en los niños, proporcionando la comprensión de su esquema corporal y el conocimiento de sus posibilidades y limitaciones ante la práctica de distintas actividades manuales.

12 Además, se integran las competencias: Construye su identidad, Se comunica en comunica oralmente en su lengua materna y Resuelve problemas de cantidad, integra las áreas Personal Social, Comunicación y Matemática, respectivamente.

En cuanto a la estrategia de gamificación, se emplean los elementos característicos del juego "Súper Mario", tales como avatares, niveles, recompensas y tablas de puntuación. La dinámica del juego se integra de manera creativa en cada actividad, captando el interés de los niños y proporcionando un entorno motivador para su participación activa. La posibilidad de acumular monedas y canjearlas por vidas o premios refuerza la participación y el compromiso de los niños en el proceso educativo.

Una característica del juego, es el sistema de acumulación de monedas, y es que los jugadores durante el juego, tienen la opción de juntar 100 monedas, y así transformarlas en una vida, la cual ayuda a seguir participando del juego sin hacer game over. Del mismo modo en el proyecto, los niños tienen la opción de ganar monedas, acumularlas y así poder canjearlas por vidas o algún premio.

Asimismo, se incorporan habilidades de los avatares del juego, como el crecimiento al consumir un hongo rojo, para adaptarse al desarrollo personalizado de los

niños. La presencia de la estrella, otorgando tiempo extra para completar tareas, y la asistencia personalizada al encontrar un hongo rojo, refuerzan la idea de que el aprendizaje puede ser un proceso divertido y flexible.

Las actividades propuestas en el proyecto se destacan por su naturaleza lúdica, diseñadas cuidadosamente para incorporar elementos recreativos que potencien el disfrute y la participación activa de los niños.

En sintonía con los procesos didácticos del área de psicomotricidad, cada actividad se convierte en una experiencia emocionante y educativa, donde el movimiento y la diversión se entrelazan para mejorar el desarrollo de habilidades motoras finas.

Se incorpora la utilización de juegos, materiales interactivos y dinámicas que no solo despiertan el interés de los niños, sino que también promuevan el aprendizaje de manera espontánea y significativa. La naturaleza lúdica e integradora del proyecto no solo fortalece las destrezas motoras, sino que también contribuye al desarrollo integral de los niños, generando un ambiente educativo estimulante y lleno de posibilidades.

Como se evidencia el proyecto de innovación educativa no solo se centra en mejorar habilidades motoras finas, sino que también promueve un ambiente educativo dinámico, participativo y estimulante, integrando la gamificación como herramienta clave para el desarrollo integral de los niños.

3.3 Objetivos del proyecto de innovación

3.3.1 Objetivo general

Mejorar las habilidades motoras finas mediante el proyecto de aprendizaje “Súper Mario” en niños de 5 años.

3.3.2 Objetivos específicos

- Planificar el proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.
- Ejecutar y evaluar el proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.
- Comunicar las evidencias del proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.
- Involucrar a los padres de familia en la ejecución del proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.
- Implementar la estrategia de gamificación efectiva en la ejecución del proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.
- Incrementar la participación activa de los niños en la ejecución del proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.

3.4 Alcance del proyecto de innovación educativa

El presente proyecto tiene como objetivo principal mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años, utilizando una metodología de aprendizaje por proyectos y la estrategia de gamificación.

El proyecto se enfoca en los niños de 5 años, así como en los docentes y padres de familia involucrados en la ejecución y apoyo del proyecto.

La ejecución del proyecto está planificada para un periodo de 5 semanas. Este marco temporal permitirá una implementación efectiva de las actividades y una evaluación integral.

El proyecto ⁹²se basa en una metodología de aprendizaje por proyectos, fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo. La estrategia de gamificación se incorpora para maximizar la motivación y la retención del contenido.

⁹Los recursos necesarios para la ejecución del proyecto incluyen materiales didácticos, ¹⁴⁶apoyo de docentes y participación de padres de familia.

El proyecto se divide en fases, desde la pre-planificación hasta la evaluación final, con actividades específicas diseñadas para abordar aspectos clave ³⁵de las habilidades motoras finas.

La evaluación y monitoreo se llevarán a cabo de manera continua, utilizando instrumentos como observaciones diarias, listas de cotejo y cuestionarios, con el objetivo de medir el ⁶⁷progreso de los niños y ajustar las estrategias según sea necesario.

⁵⁸Se espera que el proyecto tenga un impacto positivo no solo en el desarrollo de ⁸¹habilidades motoras finas, sino también en la motivación, la participación de la comunidad educativa y la percepción de la educación como un proceso interactivo y estimulante.

Las limitaciones del proyecto incluyen restricciones de tiempo y recursos, así como posibles desafíos logísticos que puedan surgir durante la implementación.

3.5 Beneficiarios

La institución educativa emerge como un beneficiario fundamental de este proyecto de innovación educativa, que busca enriquecer y potenciar las experiencias ²⁸de

aprendizaje de los estudiantes de 5 años. Al adoptar estrategias innovadoras centradas en el desarrollo de habilidades motoras finas, la institución se compromete a elevar la calidad de su enseñanza y a cultivar un ambiente educativo vibrante y estimulante. La implementación exitosa de este proyecto no solo impactará directamente en la mejora de las habilidades motoras de los niños, sino que también podrá consolidar a la institución como un líder educativo y referente en la innovación y al mismo tiempo comprometido con la excelencia y la mejora continua.

El proyecto también atiende directamente a niños de 5 años, quienes son el centro de la intervención pedagógica. Esta edad es crucial en el desarrollo de habilidades motoras finas, que desempeñan un papel esencial en el autovalimiento, la autonomía y la escritura. Este grupo etario se convierte en los beneficiarios directos del proyecto de innovación educativa que busca mejorar el desarrollo de habilidades motoras finas mediante estrategia de la gamificación centrada en el icónico videojuego "Súper Mario Bros". Con esta propuesta se pretende proporcionar experiencias de aprendizaje lúdicas y efectivas que no solo fortalezcan las destrezas motoras, sino que también fomenten la confianza y autonomía, creando una base sólida para un desarrollo futuro.

Los docentes son además, beneficiarios fundamentales de este proyecto de innovación educativa, ya que este se presenta como una oportunidad valiosa para enriquecer sus prácticas pedagógicas y ampliar su repertorio de estrategias didácticas. Al implementar la gamificación como estrategia innovadora enfocadas en el desarrollo de habilidades motoras finas, los educadores no sólo facilitan un entorno de aprendizaje más estimulante para los niños, sino que también experimentan un crecimiento profesional significativo al integrar nuevas estrategias y herramientas educativas. Este

proyecto busca empoderar a los docentes, ofreciéndoles la posibilidad de ser agentes de cambio en la educación y cultivar un ambiente que fomente el desarrollo integral de los estudiantes.

Los padres de familia, si bien son beneficiarios indirectos, ocupan un papel vital en el éxito de este proyecto de innovación educativa. Al ver a sus hijos inmersos en un entorno educativo enriquecido por estrategias innovadoras para desarrollar habilidades motoras finas, los padres experimentan una conexión más profunda con el proceso de aprendizaje de sus pequeños.

Este proyecto no solo busca potenciar las habilidades motoras de los niños, sino también fortalecer la colaboración entre padres y docentes. A medida que los niños adquieran confianza y autonomía, los padres se convertirán en testigos directos de su crecimiento, contribuyendo así a un desarrollo integral que trasciende las aulas y se arraiga en la vida cotidiana de sus familias. La participación activa de los padres promete no solo mejorar las habilidades motoras de sus hijos, sino también fortalecer los lazos familiares y nutrir un aprecio compartido por la educación innovadora.

3.6 Estrategias y actividades a realizar

Este proyecto, surge a raíz de las deficiencias de habilidades motoras finas y el interés por vivenciar el videojuego "Super Mario" del grupo de niños que formaron parte de la experiencia piloto.

Al ser un proyecto de aprendizaje, inicia su implementación, con una pre-planificación junto a los estudiantes, quienes escogen las actividades y el nombre del

proyecto. Se sugiere para este momento el uso de un vídeo motivador, una dinámica grupal y juegos de movimiento, para despertar la curiosidad del grupo de niños.

Durante la etapa de la pre planificación se rescatan los conocimientos previos, sobre el videojuego, de los niños; para así confirmar la idoneidad del mismo. También se analiza previamente el videojuego para determinar que se presta para el desarrollo de las habilidades motoras, ya que su contenido implica realizar movimientos corporales, coordinados y precisos.

La estrategia de gamificación, debido a su estructura, diseño y contenido, brinda a los niños de 5 años experiencias, a través de la mecánica, dinámica y componentes de los videojuegos, motivantes a partir del uso diferentes elementos que favorecen el logro del objetivo principal del presente proyecto de innovación educativa.

La gamificación tiene como elementos a la mecánica, dinámica y componentes de un juego. En este caso, la mecánica del juego "Super Mario" se fundamenta en emplear movimientos estratégicos, con la finalidad de avanzar al siguiente nivel. Es aquí, donde se conocen las reglas y cómo inicia, avanza y termina el juego. Es en este momento cuando los niños logran conocer que para obtener la victoria deben realizar correctamente las actividades físicas como manuales, siguiendo cada una de las indicaciones.

Al mismo tiempo, al explicar los componentes del juego, los niños escogen un avatar. Al tener los equipos ya formados, se dan a conocer los niveles de dificultad y los retos para pasar de un nivel a otro.

Para pasar de un nivel a otro se deben realizar una serie de movimientos que involucren a la mayor parte del cuerpo, para después poner a prueba las habilidades motoras finas, con actividades más precisas.

Además, se utiliza como recurso visual, una tabla de recolección de monedas y otra, de vidas, al igual que en el juego, donde las monedas se pueden intercambiar por vida o algún premio, todo ello, con la intención de despertar sus ganas de competir y realizar con mucha concentración la actividad.

Por otro lado, para motivar a los estudiantes y mantener el interés activo en el proyecto, se proponen dinámicas narrativas, elementos esenciales de la gamificación. En este sentido se relata una historia, por cada nivel, donde Mario y Luigi presentan dificultades para realizar distintas misiones.

Las 20 actividades propuestas en el proyecto, están organizadas y secuencializadas de tal manera que permiten evidenciar el avance progresivo de las habilidades motoras finas (Anexo 1).

El desarrollo de las actividades como cortar los hongos, coser a los peces, punzar y calar bloques, delinear pingüinos, ameritan un trabajo minuciosamente por los niños, para así obtener la victoria. Asimismo, estas se evalúan diariamente con la guía de observación y diario de campo, instrumentos que sirven para registrar los avances.

Los recursos empleados, las dinámicas narrativas, las recompensas y los espacios acondicionados buscan mantener a los niños motivados a lo largo de cada una de las fases y niveles.

La docente acompaña durante a los niños durante todo el proceso de ejecución del proyecto, dando orientaciones claras, pero sobre todo brindando, seguridad y

confianza en sus estudiantes, permitiéndoles conocer sus verdaderas posibilidades y capacidades para efectuar cada acción.

La participación activa de los padres, en este proyecto, fue oportuna, pues proporcionaron los materiales necesarios para su ejecución. Así como, su constante acompañamiento en las actividades de autocuidado y la realización de las tareas académicas.

3.7 Recursos humanos

La implementación exitosa del proyecto de innovación es posible gracias a la colaboración activa de diversos recursos humanos fundamentales. En primer lugar la participación activa y la dedicación de la docente de aula. Su papel es esencial en la coordinación diaria con los niños del aula, proporcionando un entorno de aprendizaje propicio para la implementación efectiva del proyecto "Súper Mario". La docente integra las actividades del proyecto en la planificación de la experiencia de aprendizaje, adaptándolas de manera efectiva a las necesidades y dinámicas del grupo de estudiantes.

Además, asegura que el proyecto se alinee adecuadamente con los objetivos pedagógicos de la institución educativa. Su experiencia y liderazgo en el aula son pilares fundamentales para el logro de los resultados positivos.

La docente de aula no solo desempeña un papel crucial en la implementación práctica del proyecto, sino que también es fuente invaluable de retroalimentación y observaciones que contribuyen al proceso de mejora continua. Su compromiso y

entusiasmo enriquecen la experiencia educativa de los niños y es un elemento fundamental para el éxito global del proyecto.

Por otro lado, la participación activa del director (a)/coordinador(a) del nivel en la institución educativa, es esencial. Su respaldo y apoyo continuo allana el camino para la ejecución fluida del proyecto. Los demás docentes y miembros de la comunidad educativa también contribuyen de manera significativa, aportando sus conocimientos y experiencia para fortalecer la iniciativa.

Los niños de 5 años son los protagonistas activos en las actividades propuestas como parte del proyecto "Súper Mario", y se espera demuestren una participación entusiasta que enriquezca la dinámica del proyecto.

Finalmente, la colaboración de los padres de familia es importante. Además de autorizar la ejecución del proyecto con sus hijos, contribuyen proporcionando los materiales necesarios para todas las actividades planificadas. La sinergia entre todos estos recursos humanos es clave para el éxito y la impactante realización del proyecto de innovación en la institución educativa.

3.8 Monitoreo y evaluación

En el marco de la evaluación y monitoreo del proyecto de innovación educativa, se ha diseñado un sistema integral para medir de manera efectiva el éxito y el impacto en el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños de 5 años. A continuación, se detallan los elementos clave que constituyen esta fase:

- Objetivos claramente definidos y medibles, centrados en lograr mejoras tangibles en las habilidades motoras finas de los niños de 5 años.

- Indicadores para evaluar el avance del proyecto, que incluyen avances en el rendimiento académico, niveles de participación activa y cambios observados en la actitud de los niños.
- Instrumentos precisos, como listas de cotejo, diario de campo y guía de observación, todos diseñados para alinearse con los objetivos específicos del proyecto.
- Cronograma detallado que incluye evaluaciones formativas y sumativas, permitiendo ajustes dinámicos según sea necesario durante el desarrollo del proyecto.
- Fomento de la participación activa de todas las partes interesadas, desde docentes hasta padres de familia y, en la medida posible, los propios niños, para recopilar perspectivas valiosas y diversas.
- Criterios de evaluación específicos que servirán como referencias claras para determinar el éxito del proyecto, estableciendo hitos alcanzables y relevantes.
- Metodología de análisis de datos que incluye herramientas estadísticas y representaciones visuales para presentar de manera efectiva el progreso y los resultados cuantitativos obtenidos. Además, del uso de la triangulación como herramienta para el análisis de datos cualitativos.
- Lecciones aprendidas a lo largo del proceso, con el objetivo de facilitar mejoras continuas y optimizar futuras iniciativas de innovación.
- Sostenibilidad a largo plazo del proyecto, proponiendo estrategias para mantener y expandir los beneficios más allá de la fase inicial de implementación.

La mirada integral en la evaluación y monitoreo no solo garantiza maximizar los resultados en la mejora de las habilidades finas en niños de 5 años, sino que permite también una comprensión holística del impacto del proyecto y proporciona las herramientas necesarias para ajustar estrategias a lo largo del tiempo.

Es importante mencionar que en el presente proyecto de innovación educativa la evaluación es un proceso formativo de toma de decisiones, que tiene por objetivo la mejora continua de las habilidades motoras finas de los niños de 5 años.

El monitoreo es una acción que se realiza periódicamente para identificar el avance de las actividades planificadas en relación a los resultados previstos. Este monitoreo brinda información necesaria para futuros reajustes en el diseño e implementación del proyecto de innovación educativa.

El monitoreo de las actividades planificadas en el proyecto de innovación se da en tres momentos: al inicio, a mitad y al finalizar el proyecto. Para este proceso se diseñaron instrumentos que se han validado con juicio de expertos y aplicado a los diferentes actores que intervinieron en la experiencia piloto del proyecto de innovación educativa.

El monitoreo y la evaluación propuestos son participativos porque involucran en el diseño, la ejecución y el reporte de los resultados a la comunidad educativa.

La evaluación del proyecto de innovación se da a partir de la medición de los objetivos; para ello es fundamental establecer indicadores específicos y emplear instrumentos y evidencias de evaluación adecuados. A continuación, se detalla la propuesta de indicadores e instrumentos de medición.:

Tabla 1

Indicadores e instrumentos de medición diseñados para cada objetivo

Objetivos	Indicadores	Medios de verificación
Mejorar las habilidades motoras finas mediante el proyecto de aprendizaje “Súper Mario” en niños de 5 años	Porcentaje de niños que muestran mejoras en las habilidades motoras finas.	Lista de cotejo detallada durante actividades Guías de observación específicas Diario de campo.
3 Planificar el proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.	Resultado de evaluación de planificación con secuencia didáctica lógica y coherente para el desarrollo progresivo de las habilidades motoras finas. Evaluar la presencia de estrategias innovadoras y adaptadas a la edad de los niños en la planificación.	Guía de monitoreo de planificación Guía de monitoreo de planificación
Ejecutar y evaluar el proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.	Verificar que todas las fases del proyecto se ejecuten según lo planificado. Medir el logro de hitos intermedios que contribuyan al desarrollo de habilidades motoras finas.	Guía de monitoreo de ejecución Guía de observación

Comunicar las evidencias del proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años	Presentación de resultados de evaluación de las evidencias a través de los ítemes de la lista de cotejo.	Registro fotográfico
	Retroalimentación positiva de la audiencia sobre la comunicación de evidencias.	14 Informes a padres de familia Entrevistas a padres de familia

39 Involucrar a los padres de familia en la ejecución del proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.	Porcentaje de padres de familia que participaron del cierre del proyecto.	Registro de participación de padres de familia
	6 Opiniones y comentarios sobre los beneficios del proyecto en la mejora de las habilidades motoras finas de sus hijos.	Entrevista a padres de familia.

Implementar la estrategia de gamificación efectiva en la ejecución del proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años.	Nivel de satisfacción de los niños	Diario de campo
	Nivel de calificación de docentes en planificación y ejecución de proyecto que incluye estrategia de gamificación.	Guías de monitoreo de planificación Guías de monitoreo de ejecución
	Nivel de satisfacción de las docentes practicantes	Diario de campo

Incrementar la participación activa de los niños en la ejecución del proyecto de aprendizaje “Súper Mario” para mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años	Nivel de participación activa de los niños en las actividades de gamificación	Diario de campo Guía de observación Registros fotográficos
--	---	--

Elaboración propia.

3.9 Sostenibilidad

Con el propósito de asegurar la sostenibilidad a largo plazo y facilitar la replicabilidad, transferencia e institucionalización de las buenas prácticas del proyecto, se plantean estrategias concretas:

La implementación de la gamificación, utilizando los mecanismos y elementos de juegos, así como materiales estructurados y no estructurados, con el objetivo de cautivar la atención de los niños y motivar su aprendizaje. Estas actividades, diseñadas en función de las características individuales de los niños y alineadas con los procesos pedagógicos del área de Psicomotricidad, se deben documentar detalladamente en manuales que servirán como guía para futuras implementaciones.

La colaboración estrecha con los padres debe ser una práctica fundamental; que se establece a partir de un diálogo continuo con los padres de familia, orientando sobre la importancia de las habilidades motoras finas y cómo integrar las actividades en el entorno doméstico. Se debe contemplar la creación de materiales informativos y talleres interactivos que fomenten la participación activa de los padres en el proceso educativo.

En términos de sostenibilidad financiera, se propone la estrategia que incluye el uso de materiales reciclados y de bajo costo. Los docentes, además de recolectar materiales por sí mismos, pueden ³³ promover la participación de los padres de familia alentándolos a contribuir con recursos reciclables disponibles en sus hogares. Esta práctica no solo reduce los costos operativos, sino que también fortalece ¹³⁵ la conexión entre la escuela y la comunidad.

La documentación extensiva de los procesos y resultados, así como la creación de manuales y materiales de capacitación, se plantea con el objetivo de facilitar la replicación. Con ello se busca compartir las lecciones aprendidas, mejores prácticas y ajustes necesarios con otras instituciones educativas interesadas en adoptar y adaptar esta propuesta de innovación.

Para asegurar la institucionalización de estas buenas prácticas, se propone compartir los resultados exitosos del proyecto con la comunidad educativa. Esto implicaría la inclusión de las actividades en futuras planificaciones de experiencias de aprendizaje y de la estrategia didáctica ¹¹⁰ como parte de la formación continua de docentes para garantizar la coherencia y calidad en su implementación.

En conjunto, estas estrategias no solo apuntan a la sostenibilidad a corto plazo, sino que establecen las bases para la replicación exitosa ¹⁰⁵ y la integración duradera de las buenas prácticas en el entorno educativo.

3.10 Presupuesto

⁹⁵ Para llevar a cabo el proyecto de manera eficaz, se implementa una estrategia de gestión de recursos que involucra tanto ¹²⁹ la utilización de materiales reciclados como la

contribución financiera de diversos actores. En su mayoría, se emplearon materiales reciclados, tales como cartón, chapas de plástico, conos de papel higiénico, entre otros, evidenciando un compromiso con la sostenibilidad y la optimización de recursos.

Los materiales provienen principalmente de la institución educativa y de la lista de útiles escolares que son una base esencial para la ejecución de las actividades. Esta colaboración interna se traduce en una ¹⁴⁹utilización eficiente de los recursos disponibles en el entorno escolar.

Adicionalmente, se considera ³³la participación activa de los padres de familia en la financiación de ciertos materiales. Esta colaboración externa no solo fortalece el vínculo entre la comunidad educativa y los padres, sino que también permite ¹⁵⁴la adquisición de materiales específicos necesarios para el proyecto.

En términos de recursos humanos, se considera ¹⁶la participación activa de las docentes y la comunidad educativa en pleno, quienes desempeñan roles cruciales ¹²en la planificación, ejecución y evaluación del proyecto. Este equipo multidisciplinario aporta diferentes perspectivas y habilidades, enriqueciendo así ⁹la implementación del proyecto.

La gestión financiera se basa en la transparencia y la colaboración, destacándose la utilización de recursos reciclados y la financiación directa por parte de los padres de familia. Se adjunta el informe detallado de gastos (Anexo 2).

Como evidencia de la ejecución del proyecto, se deben documentar detalladamente los tipos de materiales utilizados, su origen y la forma en que se obtuvieron.

En resumen, la gestión de recursos se realiza de manera colaborativa y sostenible, evidenciando un enfoque integral que involucra tanto a la institución educativa como a los padres de familia, garantizando así la viabilidad y eficacia del proyecto de innovación.

3.11 Cronograma

Para garantizar una ejecución efectiva y estructurada del proyecto de innovación educativa, se considera un cronograma (Anexo 3) que abarca las distintas fases del proceso.

En la primera y segunda semana se realiza la aplicación de la lista de cotejo sobre el desarrollo de habilidades motoras finas. La tercera semana, se enfoca en analizar e interpretar los resultados de la aplicación de la lista de cotejo, la pre-planificación y el diseño detallado del proyecto, asegurándose de adaptar las actividades y elaborar materiales didácticos atractivos de acuerdo al video juego Super Mario Bros, tal como lo indica la gamificación.

Las siguientes 4 semanas están dedicadas a la ejecución del proyecto, donde se ponen en práctica las actividades. Al terminar la primera semana de ejecución del proyecto de aprendizaje se evaluará la efectividad y pertinencia de las actividades propuestas y, si fuera necesario, se realizarán los ajustes requeridos, según la observación diaria y la retroalimentación recibida por los propios estudiantes que participan del proyecto.

La siguiente semana se centrará en la evaluación y el cierre del proyecto, con la aplicación de evaluaciones sumativas y espacios de retroalimentación con todas las partes involucradas.

Posteriormente, se dedicará la novena semana al análisis de resultados y la redacción del informe final. Las siguientes dos semanas se enfocarán en la presentación y socialización de los resultados, mientras que las dos últimas semanas se reservarán para la documentación, reflexión y preparación para futuras réplicas. Este cronograma proporciona un marco temporal claro para asegurar el éxito y la eficacia del proyecto.

4. Experiencia Piloto

26 Durante la fase de implementación del proyecto de innovación educativa, se llevó a cabo una experiencia piloto en el aula "Celeste" de la Institución Educativa El Milagro. Los resultados recopilados se basan en un enfoque integral que abarca tanto datos cualitativos como cuantitativos.

El grupo de estudiantes que formaron parte de la experiencia piloto estuvo conformado por catorce estudiantes de 5 años. Sin embargo, no se consideró dentro de la evaluación a una estudiante debido a sus reiteradas inasistencias.

2 El diseño de estrategias de intervención se basó en el modelo Aprendizaje por Proyecto y utilizó la técnica de la observación estructurada, la misma que se implementó a partir de instrumentos como la lista de cotejo, guía de observación y diario de campo para la recolección de datos.

Gómez, (2021), define las técnicas como los procedimientos que siguen los investigadores para alcanzar los datos necesarios en su acercamiento al objeto de estudio. Su importancia consiste en ser la garantía de la cientificidad, la aplicación de las técnicas es la que garantiza la validez científica del trabajo de investigación.

Por consiguiente, se emplearon las siguientes técnicas para recolectar información: La entrevista y observación. La entrevista, tal como lo señala Bravo et al. (2013) es una comunicación interpersonal que se caracteriza por obtener respuestas precisas a las preguntas proporcionadas por el entrevistador, sobre el objeto de estudio. Es así que al culminar el proyecto de aprendizaje, se aplicó la guía de entrevista a los padres de familia del aula Celeste (Anexo 4), quienes en casi su totalidad, mencionaron que han observado a sus hijos entusiasmados e interesados por la temática “Súper Mario”. De igual modo expresaron que mediante las actividades cotidianas han percibido un avance significativo en sus habilidades motoras finas, tema que consideran de suma importancia, ya que están próximos a entrar al nivel primario.

Con respecto a la observación, es una técnica que se llevó a cabo durante el proyecto de aprendizaje, con el propósito de compilar información específica sobre el avance de los estudiantes para su posterior análisis e interpretación. Palella y Martins (2017) mencionan que la observación consiste en un registro sistemático y organizado en distintos instrumentos que son necesarios para alcanzar los objetivos de la investigación.

Por otro lado, con respecto a los instrumentos, Martínez (2019), menciona que permiten operativizar a la técnica. Son también considerados como un recurso con el cual el investigador se acercará a los fenómenos y puede extraer de ellos información. Por esta razón, es el medio que permite registrar toda la información recolectada durante todo el proceso de investigación.

Ante la gran importancia de los instrumentos para recopilar información, se realizó una meticulosa selección de los mismos; entre ellos la lista de cotejo, que ayudó

a evaluar al inicio y final del proyecto. Esto permitió comparar resultados y determinar si después de la aplicación del proyecto de aprendizaje y la estrategia de gamificación los niños alcanzaron lograr los ítems sobre el desarrollo de las habilidades motoras finas (Anexo 5). Según menciona Sánchez y Martínez (2020) la lista de cotejo es un control de verificación donde se detalla de forma sistemática el nivel del logro del estudiante.

Por otro lado, también se seleccionó, el diario de campo (Anexo 6), que fue más que un registro documental. Este instrumento registró las experiencias diarias, permitiendo a los docentes capturar de manera auténtica y detallada el desarrollo de cada actividad, las reacciones de los niños, los desafíos encontrados y las soluciones aplicadas. Además, sirvió como un espacio reflexivo donde se registraban las observaciones, las impresiones y las ideas emergentes. A través de este diario, se buscó no solo documentar el progreso del proyecto, sino también comprender a profundidad cómo las dinámicas del aula impactaron en el desarrollo de las habilidades motoras finas, facilitando ajustes y mejoras continuas en tiempo real. Como menciona Ospina (2016) es un registro de las acciones realizadas por los alumnos, docentes y acontecimientos durante el proceso de enseñanza.

La guía de observación (Anexo 7), fue otro instrumento seleccionado, en ella se detalló el progreso individual de cada estudiante en el proyecto 'Súper Mario'. Este instrumento permitió a los docentes capturar de manera sistemática y objetiva las interacciones, comportamientos y respuestas de los niños durante las actividades. Este instrumento permitió evaluar cómo las dinámicas de gamificación y las experiencias de aprendizaje impactaron en el desarrollo de habilidades motoras finas. A través de este registro, se logró identificar patrones, fortalezas y áreas de mejora, proporcionando

información valiosa para ajustar estrategias, personalizar apoyos y asegurar que cada niño reciba el estímulo adecuado para su desarrollo integral. De acuerdo a Pinillas y Torralba (2021) el registro de observación implica reunir, identificar y analizar información descriptiva de todo aquello que se observó del niño, en relación a los ítems y el propósito pedagógico.

Es importante mencionar que, para garantizar la eficacia y pertinencia del proyecto de aprendizaje y la eficacia de la estrategia de gamificación, se monitoreo la planificación y la ejecución de las actividades propuestas en 3 momentos a través de la Guía de monitoreo de planificación (Anexo 8) y Guía de monitoreo de ejecución (Anexo 9) que fueron aplicadas por la Coordinadora del Nivel Inicial de la I.E. El Milagro y la Asesora de la Práctica pre profesional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico. Las evaluaciones y retroalimentaciones recibidas oportunamente a la planificación y ejecución del proyecto de aprendizaje permitieron realizar, a mitad del proyecto, los reajustes necesarios y oportunos.

Las actividades propuestas para el proyecto de aprendizaje 'Súper Mario' han sido meticulosamente diseñadas con el objetivo central de mejorar las habilidades motoras finas en niños de 5 años. Cada actividad se alinea con los objetivos planteados, abordando de manera específica las categorías identificadas para el desarrollo de destrezas manuales, habilidades manipulativas, velocidad, fuerza y precisión motora (Anexo 10) . Desde la integración de elementos lúdicos del juego 'Súper Mario' hasta el uso de material didáctico personalizado, estas actividades buscan cautivar la atención de los niños, fomentar la participación activa y, lo más importante, potenciar su desarrollo integral. A través de esta cuidadosa planificación, se trató de generar

experiencias educativas que no solo sean efectivas en la mejora de habilidades motoras, sino que también resulten memorables y motivadoras para los pequeños aprendices.

Para garantizar resultados verificables y confiables, los instrumentos de recojo de información utilizados pasaron por juicio de expertos y en otros casos han sido validados a través de su continuo uso como instrumentos de evaluación de desempeño docente de practicantes del último año ¹ del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Monterrico.

Los resultados de la evaluación están organizados en data cuantitativa y cualitativa.

El análisis e interpretación de la data cuantitativa (Anexo 11) arrojó lo siguiente:

En cuanto a la categoría de destrezas manuales, se logró evidenciar que, al inicio de la propuesta innovadora, el 7,7% de niños se encontraban en el nivel insuficiente ya que presentaban fuertes dificultades entorno a estas habilidades; el 84.6 % se ubicaron en el nivel regular; el 0% en el nivel bueno y el nivel excelente el 7.7%.

Tras la experiencia piloto, se observó una mejora sustancial, con un aumento al 15.4% ⁷¹ en el nivel bueno y el 84.6% alcanzando el nivel excelente. Estos resultados sugieren que las actividades dinámicas basadas en la gamificación han tenido un impacto positivo, elevando el desempeño de las destrezas manuales de los niños de manera significativa. Tal como lo menciona (Basto et., al 2021) el niño de cinco años, adquiere por medio de las experiencias, la destreza manual, es decir mediante las distintas actividades realizadas irán adquiriendo las capacidades necesarias para efectuar correctamente una acción como, cortar, pintar, escribir, etc.

Figura 1

Data porcentual de la Categoría Destreza Manual



Elaboración propia.

Respecto a la categoría de habilidades manipulativas, la información recogida evidenció que, el 0% estaba en el nivel insuficiente, el 15.4 % se encontraba en el nivel regular, el 76.9% en bueno y el 7.7% en excelente. No obstante, con la ejecución de la propuesta innovadora, tras la evaluación final se observó que, el 7.7 % ⁵ se encuentra en el nivel bueno, y el 92.3 % se encuentra en el nivel excelente.

Figura 2

Data porcentual de la Categoría Habilidades Manipulativas



Elaboración propia.

Estos datos indican que la propuesta innovadora no solo ha mantenido un alto rendimiento en las habilidades manipulativas sino que ha elevado significativamente el número de niños que alcanzan el nivel excelente, demostrando así la eficacia de la estrategia empleada en el proyecto.

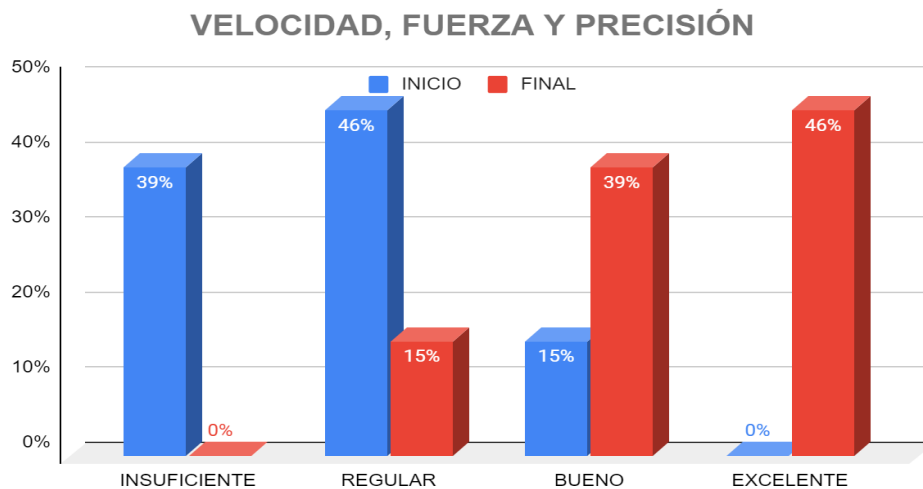
Los resultados plasman una mejora de gran significatividad, considerando uno de los enfoques en los que se centra nuestra educación actual “Búsqueda de la excelencia”. Asimismo, es importante resaltar lo que afirma (Barrera et., al 2018), que las habilidades manipulativas se centran en los movimientos, los cuales se enfatizan en la manipulación del objeto, desarrollándose progresivamente a través de actividades lúdicas, y las que

proporcionan el control de la mano, en relación a su prensión palmar, digital, tridigital, bidigital o trípode.

Con respecto a la categoría de velocidad, fuerza y precisión motora fina, al inicio de la ejecución del proyecto, muchos de los niños presentaron grandes dificultades en relación a esta categoría, esto se puede corroborar con la data arrojada por la lista de cotejo de inicio, donde un 38.5 %⁸⁷ de los niños se encontraban en el nivel insuficiente, el 46.2 %⁶ en el nivel regular, el 15.4 % se encuentra en el nivel bueno y el 0% en el nivel excelente. Sin embargo, en la evaluación final, se evidencia una mejora significativa, ya que se rescató que el 15.4 % se encuentra en regular, el 38.5 % en bueno y el 46.2 % en excelente.

Figura 3

Data porcentual de la Categoría Velocidad, fuerza y precisión motora fina



Elaboración propia.

Estos resultados subrayan el impacto positivo del proyecto en el desarrollo de la ⁷⁵ velocidad, fuerza y precisión motora fina, demostrando el éxito de las estrategias implementadas en el proyecto. Asimismo, es importante resaltar lo que afirma (Barrera et., al 2018), que las habilidades manipulativas se centran en los movimientos, los cuales se enfatizan en la manipulación del objeto, desarrollándose progresivamente a través de actividades lúdicas, y las que proporcionan el control de la mano, en relación a su prensión palmar, digital, tridigital, bidigital o trípode.

Por otro lado, también se analizó data cualitativa, proporcionada por los diarios de campo docente (Anexo 12) y las guías de observación (Anexo 13), utilizando la técnica de triangulación de datos obtenidos (Anexo 14), con la cual se obtuvieron resultados que corroboran los obtenidos con la data cuantitativa. Estos resultados se detallan a continuación:

En cuanto a la categoría de destrezas manuales, se logró evidenciar que, al inicio de la propuesta innovadora, muchos de los niños presentaban dificultades, ya que, al colorear, lo hacían saliéndose de los bordes, realizando trazos no uniformes. Asimismo, al delinear sobre líneas punteadas, les costaba seguir la ruta de estas y por ello hacían pausas reiterativas. Sumado a ello, en actividades como el rasgado, tenían deficiencias en recortar líneas y figuras con sus dedos.

No obstante, al finalizar ²³ la ejecución de las actividades del proyecto innovador, se evidenció grandes mejoras, como se evidenció en diversas actividades, por ejemplo: en relación al pintado de diversas imágenes, las realizan sin salirse de los bordes, con movimientos uniformes y mostrando un buen agarre trípode. Asimismo, actividades en las que evidenciaban cierta dificultad, como el abotonado, insertado, punzado y

modelado, las empezaron a hacer sin problema alguno, mostrando gran dominio y confianza. Asimismo, respecto a las actividades en las que tenían muchas más dificultades, como el trenzado, plegado, ensartado, amarrado, se evidenció una mejora significativa. Por lo que se consideró que la propuesta innovadora ha dado frutos positivos. Además, las actividades propuestas, en las que se considera la gamificación, fueron atractivas para los niños. Tal como lo menciona (Basto et al, 2021) la destreza manual, se adquiere mediante la práctica y el ejercicio diario de distintas acciones que implican coordinación y precisión manual.

En relación a la categoría de habilidades manipulativas, al inicio de la ejecución del proyecto, muchos de los niños evidenciaron dificultad para agarrar objetos de forma correcta, por ello, demostraron deficiencias al momento de cortar, colorear, rasgar, entre otros. Sin embargo, al término del proyecto se evidencia una mejora de gran significatividad, donde se destaca el avance de los niños. Como menciona (Barrera et., al 2018) esta categoría de las habilidades motoras finas, se centra en el dominio y control de las manos y dedos, en relación a su prensión palmar, digital, tridigital, bidigital o trípode. la cual se adquiere con la maduración cerebral y se refuerza con la práctica constante.

En cuanto a la categoría de velocidad, fuerza y precisión motora fina, se evidencia en la evaluación inicial que los niños tenían grandes deficiencias, puesto que mostraban poca precisión, fuerza leve o excesiva durante la ejecución de las actividades. Sumado a esto, el tiempo que tomaban para realizar actividades que implicaban movimientos de precisión con los dedos de las manos era muy prolongado. Sin embargo, terminada la ejecución de las actividades del proyecto se evidenció una notable mejora en cuanto a

esta categoría, ya que, presentan mayor precisión y fuerza moderada acorde a la actividad. Asimismo, al tener seguridad en relación a lo que hacían, terminaban las actividades propuestas en el tiempo esperado. Esto lo corrobora Shunta y Chasi (2023), mencionando que el dominio de las otras categorías como la destreza manual y las habilidades manipulativas, proporciona a los niños, esa confianza necesaria para realizar correctamente las actividades que requieran de mayor precisión dónde se ejerza una fuerza moderada y se termine en un tiempo oportuno.

Como se evidencia, ¹¹² los resultados obtenidos durante la evaluación y monitoreo de la experiencia piloto del proyecto "Súper Mario" revelan avances significativos ⁵² en el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños de 5 años. La ejecución del proyecto permitió evidenciar ²⁰ un aumento notable en la participación activa de los niños durante las actividades, reflejando ⁴² un mayor interés y compromiso en el proceso de aprendizaje. Los indicadores de destrezas manuales, habilidades manipulativas, velocidad, fuerza y precisión motora fina mostraron mejoras notables, evidenciando la eficacia de la estrategia de gamificación empleada. (Anexo 15). Además, la retroalimentación recopilada a través de observaciones directas, encuestas y entrevistas con los participantes, tanto niños como docentes, destacó la positiva percepción del proyecto ¹⁹ y su impacto en el desarrollo integral de los niños. Estos resultados respaldan la efectividad de la metodología y estrategias implementadas, proporcionando una base sólida para la continuidad y mejora del proyecto en futuras implementaciones.

Por otro lado, es importante mencionar que la experiencia ha permitido reconocer la importancia de una reflexión continua sobre las prácticas pedagógicas, una herramienta valiosa para identificar y fortalecer debilidades.

Es así que, abordar las necesidades educativas con estrategias novedosas ha demostrado ser esencial para mantener¹⁸ la motivación y la participación activa de los niños en todas las experiencias de aprendizaje.

Al mismo tiempo, la gamificación ha¹⁵ destacado como una estrategia altamente efectiva, estimulando la motivación intrínseca de los niños y generando entusiasmo en la realización de diversas actividades.

Además, se ha aprendido que el uso de soportes visuales detallados es imprescindible, ya que clarifica y precisa las reglas de cada juego, facilitando la comprensión de las indicaciones por parte de los niños.

⁴⁷ La participación activa y constante de las familias ha surgido como un factor clave en la ejecución del proyecto. Se reconoce que la colaboración familiar⁴² no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también refuerza los vínculos entre la escuela y el hogar.

Asimismo, se ha comprendido la importancia de una evaluación minuciosa de cada elemento de la gamificación y del videojuego seleccionado. Esta evaluación proporciona información crucial que permite anticipar posibles dificultades de los estudiantes y re ajustar la estrategia para evitar la frustración.

Luego de haber culminado¹³⁸ la aplicación de la experiencia piloto del proyecto de aprendizaje, se pudo evidenciar la mejora significativa⁸⁸ en las habilidades motoras finas de los niños del aula "Celeste", grupo con el que se realizó la experiencia piloto, que subraya el éxito de la estrategia innovadora centrada en la gamificación del proyecto de innovación educativa propuesto. La cuidadosa integración de los elementos y mecánicas

del juego Súper Mario no solo capturó la atención de los niños de manera efectiva, sino que también los motivó de manera intrínseca hacia un aprendizaje significativo.

A partir de la aplicación de la experiencia piloto, se recomienda enriquecer la aplicación del proyecto innovador mediante la planificación y ejecución de más experiencias de aprendizaje centradas en el desarrollo de destrezas manuales, habilidades manipulativas, velocidad, fuerza y precisión motora de los niños.

Dada la relevancia del área "Psicomotriz" para el desarrollo integral de los niños, se propone la implementación de un espacio dedicado a trabajar de manera continua las habilidades motoras finas, como parte del desarrollo de las experiencias de aprendizaje planificadas.

Es fundamental fomentar una reflexión constante sobre la práctica pedagógica para aportar de manera significativa a cada una de las actividades propuestas, asegurando así una mejora continua.

Considerando la edad de los niños y su transición próxima al nivel primario, se sugiere abordar el aspecto del desarrollo de habilidades motoras finas desde el primer bimestre mediante proyectos diversificados. Estos proyectos deben estar respaldados por el enfoque de corporeidad, garantizando el logro de las competencias necesarias para su desarrollo.

5. Referencias

- Aguila, C. y Lopez J. (2019). Cuerpo, corporeidad y educación: una mirada reflexiva desde la Educación Física Body, corporeality and education: a reflective look from Physical Education. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, 35, 413 - 421.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6761710>
- Barrantes, K. y Meza, M. (2021) *La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años*, Los Olivos, 2021. [Tesis para obtener el título profesional de: Licenciada en Educación Inicial].
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/96084>
- Barrera, H. et al. (2018). Estimulación temprana y desarrollo psicomotor en niños de 4 a 5 años. *Ciencia Digital*, 2(1), 61– 74. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v2i1.5>
- Becerra, N. (2020). *Estrategias para mejorar la motricidad fina en los estudiantes de la primera infancia*. [Trabajo de Investigación para optar el título de Segunda especialidad profesional en Educación Inicial] Repositorio de la universidad de Tumbes, Perú. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63727>
- Barrantes, K. y Meza, M. (2021). *La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años*, Los Olivos, 2021. [Trabajo de Investigación para optar el título Licenciada en Educación Inicial] Repositorio de la Universidad

- Cesar Vallejo, Perú. [La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años, Los Olivos, 2021 \(ucv.edu.pe\)](#)
- Briones, C. et al. (2021). *Proyecto de Innovación educativa kuyuy taki para desenvolverse de manera autónoma a través de su motricidad*. [Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Inicial].
- Burke (2015). *Cómo la gamificación motiva a las personas a hacer cosas extraordinarias*. Garner, In.
- Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. <https://mendive.upr.edu.cu/infex.php/Mendiel>
- Chamba, I. et al. (2020). *Los tipos de familia y su relación con el desarrollo psicomotriz en niños del nivel inicial*. Polo del Conocimiento, 5(11), 1-19. <https://www.polodelconocimiento.com/>
- Chua, C. y Pucho, R. (2020). *Relación entre la percepción visual y el desarrollo de las habilidades motrices finas para afianzar la autonomía en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Arcangel Sn Miguel, Arequipa-2019*. [Tesis para optar el Título profesional de Licenciada en educación inicial, Universidad Católica Santa María]. Repositorio de Tesis UCSM.
- Colorado, B. (2022). *Gamificación en 5 pasos*. <https://blog/gamificación>.
- Cordova, J. (2020). *La gamificación como estrategia de aprendizaje en niños de Educación Inicial: Una revisión sistemática*. [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio./20.500.12692/69883>

- Díaz et al. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Scielo, 2(7), 5-10.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009#:~:text=Canales%20la%20define%20como%20%22la,planeadas%20sobre%20el%20problema%20propuesto%22.
- Duque, Y. (2021). *Propuesta metodológica: Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños 3 a 4 años de educación inicial I en la unidad educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019-2020*. [Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, Universidad Politécnica Salesiana sede Cuenca]. Repositorio UPS.
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20217>
- Erazo et al. (2020). *Gamificación y Psicomotricidad: Un aprendizaje divertido*. Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonia, 5(1),470.487. <http://dx.doi.org/10.35381>
- Escribano, F . Gamificación versus Ludictadura. Obra Digital, Barcelona, n. 5, p.58-72, 2013.
- Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (2011). *Guía de Formulación de Proyectos de Innovación Pedagógica*.
- Gamboa, R. et al. (2019). Motricidad infantil: bases y lineamientos para recrear con los niños y las niñas trayectorias de placer. Ediciones Universitarias de Valparaíso
- García et al. (2020). Protocol: Gamify a Subject without Advanced Technology. Working Papers on Operations Management, 10(2), 20-27.
doi:<http://dx.doi.org/10.4995/wpom.v10i2.12662>

- García, F. et al. (2020). *La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica*. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2020/09/PDF-8.pdf>
- Garone, P. y Nesteriuk, S. (2019). *Gamificación y aprendizaje: un estudio comparativo de diseño Marcos*. En: 10th International Conference on Digital Human Modeling and Aplicaciones en salud, seguridad, ergonomía y gestión de riesgos, 473–487.
- Garrido, C. (2022). *Gamificación como estrategia educativa para el desarrollo de la motricidad fina en niños de educación básica preparatoria*. [Trabajo para obtener el título de Magíster en Pedagogía Mención Educativa Técnica y Tecnológica, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCESA.
- González, F. (2021). *La esencia del Niño*. Unidad de publicaciones de la UPEL IPB.
<https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0007>
- Herrera, J. (s.f.). *La investigación cualitativa*.
<https://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>
- Mayta, B. (2019). El juego como estrategia didáctica utilizado para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la IE N° 035 Isabel Flores de Oliva del distrito San Juan de Lurigancho año 2019. Lima, Perú.
- Mérida et al. (2012). Los proyectos de trabajo como estrategia en la formación docente. *Study sulla formazione*, 15(1), 207-219. https://doi.org/10.13128/Studi_Formaz-11659
- Meza, I. y Cruz, M. (2018). *Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia - UGEL 15 - Huarochirí, 2017*. Lima

Ministerio de Educación (2019). *Seminario intensivo de Formación de Formadores*. Argentina.

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/taller_de_proyectos_2_comp12.pdf

Montiel, G. y Suárez, A. (2018). *La familia: espacio por excelencia para la educación familiar*. VARONA, Revista Científico-Metodológica, 5(67).

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382018000200005

Orellana, A. (14 de mayo de 2021). *Qué es la motricidad y para qué sirve en la infancia*.

Noticias y Blog. <https://blog.bosquedefantasias.com/noticias/que>

Pacheco, B. y Herrera, V. (2015). *Proyectos educativos innovadores. Guía orientativa para su diseño e implementación*.

Pérez, E. y Gertrudix, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión Bibliográfica en el periodo de 2015-2020, 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>

Quiguanás et al. (2018). *Función motora manual en parálisis cerebral*. Universidad Santiago de Cali, Editorial. [PDF visualización del fichero librosusc5, funcion motora manual.pdf](#)

Ramos y Ariza (2019). Fortalecimiento de la motricidad fina: una propuesta basada en el diseño de ambientes de aprendizaje sustentados en los pilares del arte y el juego. [Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil].

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital-Text.

- Romo, M. y Montes, F. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educarnos*, 8(31). 1 – 32
https://www.researchgate.net/publication/331597025_Gamificar
- Sánchez, C. (29 de enero de 2020). *Tablas*. Normas APA (7ma edición). <https://normas-apa.org/estructura/tablas/>
- Sanchez, P. (17 de abril de 2019). *Mundo Entrenamiento: El deporte bajo evidencia científica*. Obtenido de <https://mundoentrenamiento.com/motricidad-fina-y-gruesa/>
- Sánchez, M. y Martínez, A. (2020). *Evaluación del y para el aprendizaje: instrumentos y estrategias*. CODEIC. https://www.puees.unam.mx/sapa/dwnf/114/6.Sanchez-Mendiola_2020_Evaluacion.pdf#page=90
- Serrano, P. y Cira L. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Madrid, España.
- Shunta E. y Chasi J. (2023). *La motricidad fina en la educación inicial*. Ciencia Latina. Revista Multidisciplinar. Ciudad de México, México.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: motivar jugando*. Barcelona, España Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (2019). Catálogo de listas de cotejo.
- Vazquez (2018). *Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños de tres años*. Revistas UCV. DOI: [dx.doi.org/10.18050/Cientifi-k.v6n1a7.2018](https://doi.org/10.18050/Cientifi-k.v6n1a7.2018)
- Yépez V. (2020). *La Gamificación Como Estrategia Didáctica Para El Desarrollo No Verbal En Infantes Del Nivel Inicial 2 Del Cdi Pulgarcito De Quito*. Quito, Ecuador. [Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magíster en Educación].<http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/YEPEZ%20CEVALLOS%20VERONICA%20DEL%20CARMEN.pdf>

Yıldırım , I. (2017). *Students' Perceptions about Gamification of Education: A Q-Method.*

Education and Science, 42(191), 235-246. Obtenido de

[https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-](https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim5/publication/319202972_Students'_Perceptions_about_Gamification_of_Education_A_Q-Method_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptionsabout-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis)

[Yildirim5/publication/319202972_Students'_Perceptions_about_Gamification_of_](https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim5/publication/319202972_Students'_Perceptions_about_Gamification_of_Education_A_Q-Method_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptionsabout-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis)

[Education_A_Q-Method_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-](https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim5/publication/319202972_Students'_Perceptions_about_Gamification_of_Education_A_Q-Method_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptionsabout-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis)

[Perceptionsabout-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis](https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim5/publication/319202972_Students'_Perceptions_about_Gamification_of_Education_A_Q-Method_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptionsabout-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis)

Werbach, K. Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your*

Business. Harrisburg: Wharton Digital Press.

Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas*

del grado preescolar. <https://mendive.upr.edu.cu/infex.php/Mendiel>

6. Anexos

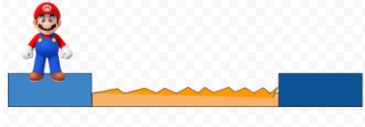
ANEXO N°1

18 Cronograma de las actividades realizadas en el proyecto

97 NIVEL 1: El campo

Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4
“¡Conocemos los lugares que debemos atravesar para salvar a la princesa Peach!” 	“¡Buscamos champiñones verdes para tener vidas extras!” 	“¡Soy invencible con mi estrella!” 	“¡Lanzamos bombas a los enemigos de Mario!” 

NIVEL 2 : El subterráneo

16 Actividad 5	Actividad 6	Actividad 7	Actividad 8
“No me salgo del camino” 	“Vestimos a Mario y Luigi” 	“Venemos a las koopas” 	“Construyo un puente para Mario y Luigi” 

NIVEL 3: El mar

16

Actividad 9

“Escapamos del túnel”



Actividad 10

“Peces cheep cheep al ataque”



Actividad 11

“Abotonamos bloques”



Actividad 12

“Puerta secreta”



NIVEL 4: Las tinieblas

16

Actividad 13

“Camino fantasma”



Actividad 14

“Estrellas tenebrosas”



Actividad 15

“Bombas explosivas”



Actividad 16

“Derribamos el castillo”



NIVEL 5: El hielo

16

Actividad 17

“Pingüi mi amigo”



Actividad 18

“Rescatamos a pingüi”



Actividad 19

“¡Atravieso el camino de lava y descubro lo que hay en mi caja misteriosa!”



Actividad 20

“Venzamos a Bowser”



ANEXO N° 2

Gastos realizados para la elaboración del proyecto innovador

Niveles	Recursos	Costo total S/.
Nivel 1	Papel lustre Papel contac Cartulina plastificada Gigantografia Juguetes pequeños (premios) Cartulina corrugada Impresiones	S/.98.95
Nivel 2	Impresiones	S/.18.60
Nivel 3	Plastilina Cartulina duplex Cartulina canson Impresiones Frejoles Microporoso Globos Botones Papel lustre Juguetes	S/.40.00
Nivel 4	Globos Papel lustre Cartulina blanca	S/.6.20
Nivel 5	Impresiones	S/.1.00
Nivel 6	Impresiones	S/.2.20
TOTAL		S/.166.95

ANEXO N°3

Cronograma de actividades que se realizaron para la elaboración del proyecto innovador

Actividades del proyecto	MAR				ABR				MAY				JUN				JUL				AGO				SET				OCT				NOV			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Evaluación diagnóstica de los niños				x																																
Observación de los intereses de los niños				x	x	x																														
Coordinación estudiante – asesor para el inicio de la investigación					x	x																														
Ejecución del proceso de validez y confiabilidad de la lista de cotejo													x	x		x	x																			
Realización del FODA para la elección del Proyecto de Innovación														x																						
Ejecución de pre - planificación																	x																			
Planificación de las experiencias de aprendizaje de la propuesta innovadora																					x	x														

Ejecución de la propuesta innovadora	x x x x x
Cierre de la propuesta	x
Evaluación final con lista de cotejo	x x x
Procesamiento de datos	x
Elaboración de conclusiones, recomendaciones y anexos	x x x x
Revisión y visto bueno del informe final a cargo del asesor	x

ANEXO N° 4

Entrevista a padres de familia

Entrevista a Padres de Familia - Evaluación y Monitoreo del Proyecto “Super Mario”

Entrevistado (a): Maria Fernanda Mesía Sánchez.

1. ¿Cómo describiría la participación y el interés de su hijo en el proyecto?

Mi hijo venía muy emocionado todos los días, porque me contaba lo que hacían y los juegos divertidos en los que participaba.

2. ¿Qué expectativas tenía al inicio del proyecto en cuanto a su efectividad?

La verdad al principio no estaba muy informada, pero luego ya mi hijo me fue contando las actividades que hacían, muy aparte las misses me comentaron que era para mejorar su motricidad fina, por lo que tuve expectativas altas.

3. ¿Ha notado algún cambio en las habilidades motoras finas de su hijo desde el inicio del proyecto?

Sí, es algo que me alegra, porque mi hijo antes le costaba abotonar su camisa, ahora él lo hace solo, y siempre me dice ¡Mira mamá, yo puedo solo! Es algo que me alegra de verdad.

4. ¿Cómo ha respondido su hijo a las actividades propuestas?

Todos los días, venía y me contaba que se divirtió y encima venía con unos juguetitos, creo que eran premios que ganaba en los juegos que había del proyecto.

5. ¿En qué medida ha participado usted o algún familiar en las actividades propuestas?

Bueno, a veces ustedes pedían material reciclado, como botellas, chapas, botones, entonces siempre mandaba el material que pedían, y bueno en el cierre del proyecto estuvo muy bonito y me divertí con mi hijo.

6. ¿Cómo ha sido la experiencia de trabajar en conjunto con su hijo en estas actividades?

Muy bonita, sobre todo porque fue divertido, si yo me divertí, seguramente mi hijo más ya que él es un pequeño muy alegre.

7. ¿Ha notado mejoras en las habilidades de su hijo fuera del entorno escolar?

Mi hijo de por sí es muy hablador, pero tenía esas dificultades de poder vestirse solo, por ejemplo, ahora veo que él logra hacer esas cosas solo, y también he notado que está mucho más animado de ir al cole.

8. ¿Cómo cree que estas mejoras podrían beneficiar a su hijo a largo plazo?

Sé que él podrá ser más autónomo, ya no va depender de mí en algunas cosas, y así poco a poco ya hará sus cosas solo.

9. ¿Tiene alguna sugerencia para mejorar la implementación del proyecto?

La verdad, ninguna. Me ha sorprendido mucho, ya que así nada más no se suele ver este tipo de actividades, por lo menos, yo no había visto de esta forma, y me parece que es una propuesta excelente para los chicos.

10. ¿Hay algún comentario adicional que le gustaría compartir sobre la experiencia del proyecto hasta ahora?

Sigan así, misers, haciendo que los niños se diviertan y a la vez aprendan, estoy muy agradecida con ustedes, porque mi hijito siempre viene contento y ha tenido muchas mejoras.

ANEXO N° 5

Lista de cotejo empleada en el proyecto

Variable	Categorías	Indicador	Ítem		
				SI	NO
Habilidades Motoras Finas (Basto, I. et al. 2021)	Destreza Manual	Colorear	Colorea sin salirse de los bordes.		
			Colorea utilizando movimientos uniformes.		
			Colorea sosteniendo de forma adecuada el lápiz.		
		Delinear	Delinea sobre líneas punteadas.		
			Delinea sin detenerse.		
		Rasgar	Rasga papeles, contorneando diferentes formas.		

	Rasga utilizando el dedo índice y el pulgar.
Enhebrar	Enhebra hilos dentro de una aguja punta roma.
Recortar	Recorta siguiendo líneas rectas.
	Recorta siguiendo líneas curvas.
	Recorta siguiendo líneas quebradas.
	Recorta siguiendo líneas mixtas
	Recorta sujetando correctamente la tijera.
Modelar	Modela figuras tridimensionales con diferentes masas.
Abotonar	Abotona utilizando el dedo índice y pulgar.
	Desabotona utilizando el dedo índice y pulgar.
Punzar	Punza y cala las figuras.
Trenzar	Trenza alternando arriba y abajo.
Ensartar	Ensarta elementos demostrando precisión.
Insertar	Inserta elementos en orificios pequeños.
Enroscar	Enrosca y desenrosca tapas de diferentes tamaños.
Plegar	Plega papeles utilizando movimientos coordinados.
Amarrar	Amarra utilizando el dedo índice y pulgar.
	Amarra ajustando un pasador

Habilidades manipulativas	Prensión palmar	Manipula objetos utilizando toda la mano.
	Prensión Radial	Manipula objetos utilizando la palma y el dedo pulgar como apoyo.
	Presión Digital	Manipula objetos utilizando solo los dedos
	Prensión tridigital	Manipula objetos haciendo presión en 3 dedos. (Pulgar, índice y medio)
	Prensión Bidigital o trípode	Manipula objetos teniendo un correcto agarre (dedo pulgar e índice y dedo medio de apoyo).
Velocidad, fuerza y precisión motora fina	Precisión	Tiene control de sus manos y dedos al realizar distintas actividades.
	Fuerza	Ejerce presión moderada, utilizando la mano al realizar distintas acciones.
		Ejerce presión moderada, utilizando solo los dedos al realizar distintas acciones.
	Velocidad	Realiza correctamente cada actividad en un tiempo oportuno.

ANEXO N° 6

Diario de campo

DATOS INFORMATIVOS:

- Docente:
- IE:
- Aula: Edad: Fecha:
- Tiempo de intervención:
- Actividad de aprendizaje:

ASPECTOS A CONSIDERAR

Descripción de lo jornada pedagógica (Detallada y escrita en 3° persona):

Fortalezas (descripción de aspectos positivos o favorables que realizaste):

Debilidades (descripción de aspectos que debes de mejorar):

Lecciones Aprendidas:

Compromisos de mejora (descripción de las acciones para superar tus debilidades identificadas):

ANEXO N° 7

Guía de observación

FECHA:	GUÍA DE OBSERVACIÓN
Competencia:	Aprendizaje esperado
Criterios de evaluación:	
Aspectos a evaluar:	
REGISTRO DE LO OBSERVADO	
Estudiante 1	
Estudiante 2	

Estudiante 3
Estudiante 4
Estudiante 5
Estudiante 6
Estudiante 7
Estudiante 8
Estudiante 9
Estudiante 10
Estudiante x

ANEXO N° 8

Guía de monitoreo de planificación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE PLANIFICACIÓN

INGRESANTES CURRÍCULO 2018-2019

COMPETENCIA	UNIDAD DE COMPETENCIA	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACIÓN				CALIFICACIÓN
			LOGRO DESTACADO	LOGRO ESPERADO	EN PROCESO	EN INICIO	
			4	3	2	1	
	Dominio teórico y conocimiento disciplinar de su nivel y la especialidad.	Aplica teoría y conocimiento disciplinar de su nivel y la especialidad.	Redacta con eficacia el marco teórico, de la planificación de aprendizaje a mediana alcance, evidenciando manejo de información actualizada vinculada a la temática abordada y fundamentando la propuesta pedagógica teniendo en cuenta las características individuales, evaluativas, intersector y necesidad de la niñez en su cargo; así como las características culturales de las	Redacta el marco teórico, de la planificación de aprendizaje a mediana alcance, evidenciando manejo de información actualizada vinculada a la temática abordada y fundamentando la propuesta pedagógica teniendo en cuenta las características individuales, evaluativas, racioculturales, intersector y necesidad de la niñez en su cargo y su contexto. Adjunta la referencia bibliográfica consultada.	Redacta el marco teórico, de la planificación de aprendizaje a mediana alcance, evidenciando manejo de información vinculada a la temática abordada y fundamentando la propuesta pedagógica teniendo en cuenta las características individuales, evaluativas, intersector y necesidad de la niñez en su cargo y su contexto. Adjunta la referencia bibliográfica consultada.	Redacta el marco teórico, de la planificación de aprendizaje a mediana alcance, evidenciando una limitada información vinculada a la temática abordada, la fundamentación de la propuesta pedagógica y las características evaluativas de la niñez en su cargo. Adjunta la referencia bibliográfica consultada.	4.00
Competencia global 3: Gestionar el proceso de aprendizaje ejerciendo liderazgo pedagógico transformacional en el marco del respeto a la diversidad considerando la fundamentación teórica metodológica de la educación, respondiendo de manera pertinente a las características de los estudiantes y las demandas del siglo XXI.	Orientar la práctica pedagógica de acuerdo a teoría y didáctica innovadora para la construcción de aprendizajes significativos, las propósitos educativos y las características de los estudiantes en su contexto racial y cultural.	Planifica procesos pedagógicos innovadores en la teoría y didáctica disciplinar, orientando a la construcción racial de aprendizajes que respondan al contexto racial-cultural de los estudiantes.	4	3	2.5	0.5	3.00
			Evidencia un manejo de conocimiento disciplinar, didáctico y curricular para el diseño de una planificación partiendo del análisis de las necesidades de aprendizaje identificadas en los niños a su cargo a partir del trabajo de la información de las características de	Evidencia un manejo de conocimiento disciplinar, didáctico y curricular para el diseño de una planificación partiendo del análisis de las necesidades de aprendizaje identificadas en los niños a su cargo a partir del trabajo de la información de las	Evidencia un manejo de conocimiento disciplinar a didáctica curricular para el diseño de su planificación partiendo del análisis de las necesidades de aprendizaje identificadas en la mayoría de los	Evidencia un manejo de conocimiento parcial disciplinar a didáctica curricular para el diseño de su planificación partiendo de la necesidad a partir del trabajo de la información de la restricción de observación	
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	3.00
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	4.00
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	4.00
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
Elabora material de apoyo educativo			4	3	2.5	1.5	4.00
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
			4	3	2.5	1.5	
Puntaje final							18

[Firma manuscrita]

Guía de monitoreo de ejecución

Paul Bay

Actividades del proyecto de aprendizaje “Super Mario”

INICIO

- Caja misteriosa
- Premios (Hongo, vida, modas y bomba)

10 min

DESARROLLO	Expresividad motriz Los niños enhebran al pez cheep cheep, utilizando una aguja e hilo grueso. Se menciona que deben hacerlo con cuidado porque podrían despertarse. Después de enhebrar, deberán darle de comer introduciendo las bolitas azules por su boca. Estas bolitas servirán para que los peces “Cheep cheep”, no se despierten. Los niños que terminen primero, podrán avanzar a la siguiente fase obteniendo una vida extra.	-Peces “cheep cheep” el microporoso. -Aguja punta roma para niños. -Hilo grueso de diferentes colores. -Bolitas de garbanzo pintadas de color azul. -Pelotitas antiestrés	30 min
	Relajación Seguidamente, se brinda a los niños pelotitas antiestrés para que ejerciten y relaje sus manos.	-Dibujo de “Cheep cheep”	
	Representación Gráfica Los niños realizan su pez “cheep cheep” empleando la técnica del puntillismo. Para ello, utilizarán un plumón grueso. Los niños escogen los colores de su preferencia.	-Plumón grueso	
CIERRE	Para culminar con la actividad, la docente pregunta a los niños ¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Logramos cumplir con el propósito? Finalmente, verifica con los niños la tabla de monedas.		5 min

ANEXO N°11

Data cuantitativa de la variable Habilidades motoras finas - Categoría: Destreza Manual, Habilidades Manipulativas y Velocidad, fuerza y precisión motora fina

EVALUACIÓN DE INICIO	HABILIDADES MOTORAS FINAS																																						TOTAL	
	DESTREZA MANUAL																								HABILIDADES MANIPULATIVAS					VELOCIDAD,FUERZA Y PRECIS										
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	SUMA	%	I25	I26	I27	I28	I29	SUMA	%	I30	I31	I32	I33	SUMA		%
ESTUDIANTE 1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	9	38	0	0	0	1	1	2	40,0	0	0	1	0	1	25	12
ESTUDIANTE 2	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	7	29	1	1	0	0	0	2	40,0	1	0	0	0	1	25	10
ESTUDIANTE 3	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	8	33	1	1	1	1	0	4	80,0	0	0	0	0	0	0	12
ESTUDIANTE 4	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	7	29	1	1	0	0	0	2	40,0	1	0	0	0	1	25	10	
ESTUDIANTE 5	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	7	29	1	1	1	1	0	4	80,0	1	0	0	0	1	25	12	
ESTUDIANTE 6	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	5	21	1	1	0	1	1	4	80,0	0	0	0	0	0	0	9	
ESTUDIANTE 7	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3	13	1	1	1	1	0	4	80,0	0	1	0	0	1	25	8	
ESTUDIANTE 8	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	8	33	1	1	1	1	0	4	80,0	0	0	0	0	0	0	12	
ESTUDIANTE 9	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	7	29	1	1	1	0	0	3	60,0	0	0	0	0	0	0	10		
ESTUDIANTE 10	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	8	33	1	1	1	0	0	3	60,0	0	0	0	0	0	0	11	
ESTUDIANTE 11	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	7	29	1	1	1	0	0	3	60,0	1	0	0	0	1	25	11	
ESTUDIANTE 12	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	9	38	1	1	1	0	0	3	60,0	0	1	1	1	3	75	15	
ESTUDIANTE 13	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	16	67	1	1	1	1	1	5	100,0	1	1	1	0	3	75	24

EVALUACIÓN FINAL	HABILIDADES MOTORAS FINAS																																						TOTAL
	DESTREZA MANUAL																								HABILIDADES MANIPULATIVAS					VELOCIDAD,FUERZA Y PRECIS									
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23	I24	SUMA	%	I25	I26	I27	I28	I29	SUMA	%	I30	I31	I32	I33	SUMA	
ESTUDIANTE 1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	92	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	4	100	31
ESTUDIANTE 2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	20	83	1	1	1	1	1	5	100	1	0	0	1	2	50	27
ESTUDIANTE 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	23	96	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	4	100	32
ESTUDIANTE 4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	88	1	1	1	1	1	5	100	1	1	0	1	3	75	29
ESTUDIANTE 5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	92	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	0	3	75	30
ESTUDIANTE 6	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	19	79	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	0	3	75	27
ESTUDIANTE 7	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	75	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	0	3	75	26
ESTUDIANTE 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	20	83	1	1	1	1	0	4	80	0	1	1	0	2	50	26
ESTUDIANTE 9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	88	1	1	1	1	1	5	100	0	1	1	1	3	75	29
ESTUDIANTE 10	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	88	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	4	100	30
ESTUDIANTE 11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	92	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	4	100	31
ESTUDIANTE 12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	92	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	4	100	31
ESTUDIANTE 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	100	1	1	1	1	1	5	100	1	1	1	1	4	100	33	

ANEXO N° 12

Análisis de Diarios de campo

- **IE:** El Milagro
- **Aula:** Celeste **Edad:** 5 años **Fecha:** 07- 09- 23
- **Tiempo de intervención:** 1h Aproximadamente.
- **Actividad de aprendizaje:** “Vestimos a Mario y Luigi”

ASPECTOS A CONSIDERAR

Intervención pedagógica

El día Miércoles 6 se inicia la actividad preguntando a los niños , ¿en qué nivel nos encontramos?, ¿alguien recuerda como se llama? Se le menciona a los niños que primeramente realizaron un minijuego para ganar premios. Para que puedan ganar a cada niño se le dará una hoja la cual tenga varias imágenes pero ellos solo tendrán que rasgar la imagen que tenga la línea azul para descubrir su premio. Los niños rasgan con un poco de dificultad diversas formas que estaban en los sobres, ya que se observa que las imágenes no salen completas, teniendo poca precisión para seguir el borde de las imágenes. Usan sus dedos índice y pulgar para rasgar.

Se menciona que Luigi y Mario tienen que vestirse con una ropa que los ayude a ser más fuertes y ágiles. Así que se les menciona que por toda el aula hay diferentes vestuarios que los niños pueden usar para vestir a Mario y Luigi, pero antes tienen que rasgar las imágenes de prendas de vestir. Se menciona en voz alta que el reto de hoy es rasgar por las líneas punteadas para recortar las prendas. Los niños caminan hacia las paredes y agarran una a una cada prenda de vestir de sus personajes, y empiezan a rasgar por el borde de las imágenes, donde se observa que utilizan sus dedos índice y pulgar para el rasgado. Los niños mostraron falta de rapidez y precisión para el rasgado, ya que las imágenes no salen completas. Luego se preguntará: ¿Cuál era el reto?

Por cumplir con el reto se le dará 2 monedas a cada uno en el tablero de monedas. La maestra entregará una hoja y menciona que tienen que dibujar a su personaje con el vestuario que le hicieron.

Fortalezas

Motivamos a los niños a que todos sean partícipes de la actividad.

Acompañamos de manera oportuna a los estudiantes, y se les motivó constantemente cuando algo no les salía.

Debilidades

El material de cuerdas que ofrecimos, debió ser un poco más largo, para proporcionar un poco más de dificultad y emoción.

Al ser la actividad en el patio, nuestra voz se perdía por momentos, lo cual hacía que forcemos nuestra voz mucho más.

Lecciones Aprendidas

Con esta actividad aprendimos, que se debe considerar que cuando se hace una actividad en el patio se debe alzar mucho más la voz, por lo que debemos trabajarla sin forzarla mucho, ya que eso nos puede traer problemas a futuro.

Compromisos de mejora

Nos comprometemos a trabajar nuestra voz continuamente, para que vaya tornándose más fuerte y así no perjudicarnos a futuro.

ANEXO N° 13

Análisis de Guía de observación

FECHA: 13-09-23	GUÍA DE OBSERVACIÓN ““Peces cheep cheep, al ataque”	
COMPETENCIA: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.”	APRENDIZAJE ESPERADO Mario y Luigi ayudan a los peces “Cheep Cheep”, enhebrando e insertando.	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: ● Comprende su cuerpo. ● Se expresa corporalmente.		
ASPECTOS A EVALUAR: ● Enhebra utilizando lana ● Inserta bolitas por un orificio pequeño ● Sujeta el plumón, con una prensión trípode para realizar la técnica del puntillismo. ..		
GUÍA DE LO OBSERVADO		
Estudiante 1	Enhebra el hilo por el orificio de la aguja punta roma, sin ninguna dificultad con mucho cuidado, utilizando sus dedos pulgar e índice. Cuando logra enhebrar, introduce la aguja con el hilo por los orificios pequeños, para ello, hace uso de toda su mano, sin embargo no alterna arriba y abajo. Asimismo, agarra con el dedo índice y pulgar, las bolitas y las introduce ejerciendo un poco de presión para que entre. Al realizar la técnica del puntillismo, sostiene el lápiz con prensión trípode y una fuerza regular.	

Estudiante 2	Utiliza su dedo índice y pulgar para enhebrar el hilo por el orificio de la aguja con mucho cuidado, lo hace calmadamente sin desesperarse. Cuando logra enhebrar, introduce la aguja con el hilo por los orificios pequeños, para ello, hace uso de toda su mano. Asimismo, agarra con el dedo índice y pulgar, las bolitas y las introduce ejerciendo un poco de presión para que entre. Al realizar la técnica del puntillismo, sostiene el lápiz con prensión trípode.
Estudiante 3	Utiliza su dedo índice y pulgar para enhebrar el hilo por el orificio de la aguja con mucho cuidado, lo hace calmadamente sin desesperarse. Por otro lado, para insertar bolitas por un orificio pequeño, agarra con el dedo índice y pulgar. Al realizar la técnica del puntillismo, sostiene el plumón, por momentos de manera adecuada, utilizando la presión trípode y por otros momentos lo olvida.
Estudiante 4	Utiliza toda su mano para enhebrar el hilo a la aguja. Le toma tiempo hallar la posición correcta para realizar el enhebrado, cuando lo logra, utiliza solo el dedo índice y pulgar, teniendo como apoyo al dedo medio. Asimismo, introduce las bolitas rápidamente por la boca del pez “cheep cheep” sin presentar ninguna dificultad.. Cuando coge el lápiz para pintar utiliza sus tres dedos, prensión trípode.
Estudiante 5	Utiliza su dedo índice y pulgar para enhebrar el hilo por el orificio de la aguja con mucho cuidado, lo hace calmadamente sin desesperarse. Cuando logra enhebrar, introduce la aguja con el hilo por los orificios pequeños, para ello, hace uso de toda su mano. Asimismo, agarra con el dedo índice y pulgar, las bolitas y las introduce ejerciendo un poco de presión para que entre. Al realizar la técnica del puntillismo, sostiene el lápiz con prensión trípode y una fuerza regular.
Estudiante 6	Utiliza su dedo índice y pulgar para enhebrar el hilo por el orificio de la aguja con mucho cuidado, lo hace sin dificultad. Cuando logra enhebrar, introduce la aguja con el hilo por los orificios pequeños, para ello, hace uso de toda su mano, sin embargo no alterna arriba y abajo. Asimismo, agarra con el dedo índice y pulgar, las bolitas y las introduce ejerciendo un poco de presión para que entre. Al realizar la técnica del puntillismo, sostiene el lápiz con prensión trípode y una fuerza regular.
Estudiante 7	Enhebra el hilo por el orificio de la aguja punta roma, sin ninguna dificultad con mucho cuidado, utilizando sus dedos pulgar e índice. Cuando logra enhebrar, introduce la aguja con el hilo por los orificios pequeños, para ello, hace uso de toda su mano, sin embargo no alterna arriba y abajo. Asimismo, agarra con el dedo índice y pulgar, las bolitas y las introduce ejerciendo un poco de presión para que entre. Al realizar la técnica del puntillismo, sostiene el lápiz con prensión trípode y una fuerza regular
Estudiante 8	Enhebra el hilo por el orificio de la aguja punta roma, sin ninguna dificultad con mucho cuidado, utilizando sus dedos pulgar e índice. Al insertar, agarra las bolitas con el dedo índice y pulgar y las introduce . Al realizar la técnica del puntillismo, sostiene el lápiz con prensión digital y con una precisión moderada.
Estudiante 9	Enhebra el hilo por la aguja y usa sus dos dedos, el pulgar y el índice. Al insertar las bolitas en la boca del pez, utiliza una presión y velocidad adecuada. Y cuando sostiene el plumón una prensión trípode para realizar la técnica del puntillismo.
Estudiante 10	Logra enhebrar el hilo por la aguja punta roma usando sus dos dedos, e inserta por lo

	agujeros del pez de arriba a abajo. Usa un agarre digital para hacer el puntillismo, aunque se le corrige y cambia su agarre. Su precisión es adecuada y ejerce una fuerza moderada, aunque se demora, solo un poco.
Estudiante 11	Enhebra el hilo por la aguja, utilizando sus tres dedos, el pulgar e índice y usa el dedo medio como apoyo. Durante el insertado, coge las bolitas con ambos dedos y aplica presión, fuerza y velocidad para introducirlas en la boca del pez “cheep cheep”. Cuando sostiene el plumón, lo hace con prensión trípode.
Estudiante 12	FALTÓ
Estudiante 13	Enhebra el hilo por la aguja, utilizando sus tres dedos, el pulgar e índice y usa el dedo medio como apoyo. Logra insertar, cogiendo las bolitas con el dedo índice y pulgar. Cuando sostiene el plumón, lo hace con prensión trípode y con una precisión moderada.

ANEXO N° 14

Triangulación De Datos

Se detalla una breve leyenda a fin de comprender a detalle la codificación utilizada

MA : Matriz

GON: Guía de observación a niños

DCD: Diario de Campo de docentes

LDC: Lista de cotejo

CATEGORÍA : Destrezas Manuales

CATEGORÍA	GON	DCD	CONCLUSIÓN
Destrezas Manuales	Mediante las guías de observación , se evidenció que al inicio varios de los niños del aula celeste, presentaban dificultades en relación a esta categoría, ya que al colorear, lo hacían saliéndose de los bordes, realizaban trazos no uniformes. Asimismo, al	Mediante los diarios de clase que se realizaron por cada experiencia de aprendizaje se pudo reflejar que los niños iniciaron con	En cuanto a la categoría de Destrezas Manuales, se logró evidenciar que al inicio de la propuesta innovadora, muchos de los niños presentaban dificultades, ya que al colorear, lo hacían saliéndose de los bordes, realizan trazos no uniformes. Asimismo al delinear sobre líneas punteadas, les costaba seguir la

delinear sobre líneas punteadas, les costaba seguir la ruta de estos y por ello hacían pausas reiterativas. Sumado a ello, con actividades como el rasgado, tenían deficiencias en realizar formas con sus dedos. También al realizar cortes rectos, curvos, quebrados y mixtos, se notaban poco limpios y un agarre de tijera no óptimo. El trenzado, plegado, ensartado, y amarrado, sin lugar a dudas, fueron actividades que evidenciaron más deficiencias, en contraste de otras actividades como el insertado, abotonado, punzado y modelado, que se les hicieron un poco más fáciles.

A mediados de la propuesta innovadora, se vieron algunas mejoras respecto a la realización de las actividades. Muchos de los niños mejoraron respecto a la forma de colorear, respetando las líneas de cercado, el punzado cada vez era más limpio, también comenzaban a demostrar una mayor noción del trenzado respecto al alternar arriba y

deficiencias en su destreza manual, sin embargo, progresivamente han logrado una mejora, por lo cual, ahora sujetan adecuadamente el lápiz con una prensión trípode, pintan de manera uniforme, agarran correctamente la tijera, cortan líneas mixtas, rasgan, enhebran, ensartan, pliegan, trenzan, amarran, enroscan y desenroscan con seguridad. Mientras que en las actividades como, el abotonado, insertado, punzado y modelado, las cuales, los niños presentaron dominio, ahora las

ruta de estos y por ello hacían pausas reiterativas. Sumado a ello, con actividades como el rasgado, tenían deficiencias en realizar formas con sus dedos.

No obstante al finalizar el proyecto innovador, se evidenció grandes mejoras en los estudiantes, ya que, en relación al pintado de diversas imágenes, las realizan sin salirse de los bordes, con movimientos uniformes y mostrando un buen agarre trípode. Asimismo, actividades en las que no evidenciaban mucha dificultad, como el abotonado, insertado, punzado y modelado, ahora las hacen sin problema alguno, mostrando gran dominio y confianza. Asimismo, respecto a las actividades en las que tenían mucho más dificultades, como el trenzado, plegado, ensartado, amarrado, se evidenció una mejora significativa, entorno a la noción de alternar arriba y abajo, del marcado de dobleces debe ser derecho y preciso. Por lo que consideramos que la propuesta innovadora ha dado frutos positivos, considerando las actividades atractivas para los niños, en las que se considera la Gamificación. Tal como lo menciona (Basto et al, 2021) la destreza manual, se adquiere mediante la práctica y el

abajo, realizando un pequeño ajuste de las cintas. Los recortes realizados eran más limpios y precisos, con una mejora en el agarre de la tijera. Asimismo, aquellas actividades que al inicio se les era de gran dificultad, ahora se les hacía un poco más fácil.

Para las últimas semanas de la propuesta, la gran mayoría de los niños, han demostrado mejoras, en relación al pintado de diversas imágenes, las realizan sin salirse de los bordes, con movimientos uniformes y mostrando un buen agarre trípode. Asimismo, actividades en las que no tenían mucha dificultad, como el abotonado, insertado, punzado y modelado, ahora las hacían sin problema alguno, evidenciado gran dominio y confianza. Asimismo, respecto a las actividades en las que tenían mucho más dificultades, como el trenzado, plegado, ensartado, amarrado, se evidenció una mejora significativa, en torno a la noción de alternar arriba y abajo, del marcado de dobleces debe ser derecho y preciso.

ejecutan con gran facilidad.

ejercicio diario de distintas acciones que implican coordinación y precisión manual.

CATEGORÍA: Habilidades Manipulativas

CATEGORÍA	GON	DCD	CONCLUSIÓN
Habilidades Manipulativas	Al inicio de la propuesta, y considerando las guías de observación, se observó que la gran mayoría de niños, al realizar las actividades como el coloreado, punzado y ensartado, prevalecía un tipo de prensión digital, el cual marcaba una dificultad para los niños al obstaculizar el libre movimiento de sus manos, ya que solo utilizan sus dedos, y no utilizan un dedo de apoyo. Asimismo, en ciertas actividades los niños requerían de un tipo de prensión trípode, en la que el niño utilice como apoyo el dedo medio, y así brindarle una mejor estabilidad a sus trazos o manipulación, sin embargo, mostraban un tipo de prensión tridigital, en la cual utiliza 3 dedos, sin ningún tipo de apoyo. No obstante, a mediados de la ejecución de esta propuesta, los niños poco a poco iban adentrando en sus quehaceres y actividades el uso correcto de cada prensión, correspondiente a la necesidad que surgía en dicho momento.	Se ha logrado identificar que los niños han alcanzado una mejora en sus habilidades manipulativas. Al inicio de la ejecución de la experiencia de aprendizaje se pudo percibir que a muchos niños se les dificultaba realizar diversas actividades como: colorear, punzar, etc, debido a que empleaban una prensión digital, esto significa que usaban solo sus dedos para sujetar o manipular objetos como el lápiz o el punzón, no obstante, esta situación fue modificándose en el	En relación a la categoría de Habilidades Manipulativas, al inicio de la ejecución del proyecto, muchos de los niños evidenciaron dificultad para agarrar objetos de forma correcta, por ello, demostraron deficiencias al momento de cortar, colorear, rasgar, entre otros. Sin embargo, al término del proyecto se evidencia una mejora de gran significatividad, donde se destaca el avance de los niños. Como menciona (Barrera et., al 2018) está categoría de las habilidades motoras finas, se centra en el dominio y control de las manos y dedos, en relación a su prensión palmar, digital, tridigital, bidigital o trípode. la cual se adquiere con la maduración cerebral y se refuerza con la práctica constante.

Ya para el término de la propuesta casi la totalidad de los niños, internalizan las presiones correctas para cada actividad, asimismo, fueron conscientes de que cada prensión al ser utilizada, brindaba mucho más libertad a la mano para realizar el movimiento, así como darle un soporte que le ayuda a hacer trabajos más precisos.

CATEGORÍA: Velocidad, fuerza y precisión motora fina

CATEGORÍA	GON	DCD	CONCLUSIÓN
Velocidad, fuerza y precisión motora fina	Mediante las guías de observación, se recopiló información importante con respecto a esta categoría. Al inicio, se evidenció que los niños presentaban dificultades para realizar movimientos coordinados y precisos en el desarrollo de diferentes actividades manuales. A su vez, se notó que para efectuar una acción como colorear, delinear, rasgar, punzar, entre otros, necesitaban ejercer demasiada presión; y un	Durante el monitoreo realizado en las horas de clases, se observó que en un inicio los niños tuvieron algunas dificultades respecto a su velocidad, fuerza y precisión en las diferentes actividades del proyecto. Demorando más del tiempo propuesto para cada reto, ejerciendo demasiada o muy poca fuerza y teniendo poco	En cuanto a la categoría de Velocidad, fuerza y precisión motora fina, se evidencia en la evaluación inicial que los niños tenían grandes deficiencias, puesto que mostraban poca precisión, fuerza leve y excesiva durante la ejecución de las actividades. Sumado a esto, la velocidad en la que hacían las actividades, era muy dilatada. Sin embargo, terminado el proyecto se evidenció una notable mejora en cuanto a esta categoría, ya que, presentan mayor precisión y fuerza moderada acorde a la actividad. Asimismo, al tener seguridad en relación a lo que hacían, terminaban las actividades propuestas en un tiempo prudente. Esto lo corrobora Shunta y Chasi (2023), mencionando que el dominio de las otras categorías como la

tiempo largo para terminar. control de sus manos y destreza manual y las habilidades manipulativas, Durante la aplicación del dedos al recortar, o proporciona a los niños, esa confianza necesaria proyecto, en cada una de las colorear. Aunque para realizar correctamente las actividades que actividades, se observó que mientras el proyecto fue requieran de mayor precisión dónde se ejerza una los niños empezaron a tener avanzando se noto una fuerza moderada y se termine en un tiempo control y dominio de sus mejora considerable. oportuno. movimientos, por ello, empezaron a ejercer presión moderada con sus manos y dedos. Además, con el transcurso de los días fueron empleando menos tiempo al realizar una acción manual, logrando concluir en un tiempo oportuno.

ANEXO N° 15

Matriz de evaluación y monitoreo

OBJETIVO DE EVALUACIÓN		
Se evaluará para analizar el progreso de los niños en cuanto a sus habilidades motoras finas		
PROCESO Y ESTRATEGIAS PARA LA EVALUACIÓN Y EL MONITOREO DEL PROYECTO		
El proyecto de innovación “Super Mario” será evaluado en tres momentos durante el año de ejecución		
Proceso de evaluación	Estrategia de evaluación	% de logro
Inicio	Aplicación de lista de cotejo inicial para evaluar nivel de desarrollo de las habilidades motoras finas; punto de partida de elaboración de propuesta innovadora.	100 %
Desarrollo	Aplicación de las 20 actividades del proyecto innovador, basado en la metodología: aprendizaje por proyectos y la estrategia de gamificación. Se evalúa a cada niño durante la ejecución del proyecto, empleando los siguientes instrumentos: guía de observación y diario de campo. Se aplican guías de planificación y ejecución y se realizan los reajustes necesarios.	100 %

Cierre

Aplicación de lista de cotejo para evaluar el desempeño de los niños en cuanto a sus habilidades motoras finas, al finalizar la propuesta innovadora, obteniendo mejoras significativas. Además, se realizaron entrevistas a los padres de familia sobre el proyecto, en donde se obtuvieron buenos resultados que respaldan la efectividad de la propuesta.

100 %

ANEXO N°16

Evidencias de las dificultades de las habilidades motoras finas



ANEXO N°17

Niveles de la propuesta innovadora



ANEXO N°18

Actividades y mejoras



ANEXO N° 19

Recursos visuales y trabajo colaborativo con padres de familia



● 19% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 15% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 14% Base de datos de trabajos entregados
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

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

1	repositorio.monterrico.edu.pe Internet	1%
2	1library.co Internet	<1%
3	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-12-15 Submitted works	<1%
4	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
5	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
7	archive.org Internet	<1%
8	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%

9	issuu.com Internet	<1%
10	ciencialatina.org Internet	<1%
11	repositorio.ipnm.edu.pe Internet	<1%
12	slideshare.net Internet	<1%
13	coursehero.com Internet	<1%
14	Universidad Internacional de la Rioja on 2021-11-18 Submitted works	<1%
15	hdl.handle.net Internet	<1%
16	evirtual.recintodelpensamiento.com Internet	<1%
17	scoop.it Internet	<1%
18	repository.unad.edu.co Internet	<1%
19	tesis.ucsm.edu.pe Internet	<1%
20	Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología on 202... Submitted works	<1%

21	prezi.com Internet	<1%
22	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-12-06 Submitted works	<1%
23	unesdoc.unesco.org Internet	<1%
24	Universidad Internacional del Ecuador on 2022-04-18 Submitted works	<1%
25	repositorio.usanpedro.edu.pe Internet	<1%
26	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2014-05-15 Submitted works	<1%
27	Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB on 2021-05-24 Submitted works	<1%
28	consultoriadeserviciosformativos on 2023-11-09 Submitted works	<1%
29	docs.google.com Internet	<1%
30	repositorio.ulvr.edu.ec Internet	<1%
31	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-11-28 Submitted works	<1%
32	Universidad Abierta para Adultos on 2022-04-28 Submitted works	<1%

33	regionucayali.gob.pe	Internet	<1%
34	(Carlinda Leite and Miguel Zabalza). "Ensino superior: inovação e quali...	Publication	<1%
35	Corporación Universitaria del Caribe on 2021-05-20	Submitted works	<1%
36	repositorio.uct.edu.pe	Internet	<1%
37	repositorio.upse.edu.ec	Internet	<1%
38	Aliat Universidades on 2023-06-26	Submitted works	<1%
39	Jacksonville University on 2022-12-01	Submitted works	<1%
40	ojs.docentes20.com	Internet	<1%
41	repositorio.utc.edu.ec	Internet	<1%
42	Submitted on 1692014561957	Submitted works	<1%
43	Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD on 2023-12-06	Submitted works	<1%
44	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrol...	Submitted works	<1%

45	docplayer.es Internet	<1%
46	repositorio.ug.edu.ec Internet	<1%
47	dykinson.com Internet	<1%
48	flashcardmachine.com Internet	<1%
49	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2007-11-05 Submitted works	<1%
50	renati.sunedu.gob.pe Internet	<1%
51	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2022-12-10 Submitted works	<1%
52	Universidad Católica de Santa María on 2020-05-09 Submitted works	<1%
53	tesis.pucp.edu.pe Internet	<1%
54	azc.uam.mx Internet	<1%
55	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-08-13 Submitted works	<1%
56	Universidad Cesar Vallejo on 2022-12-17 Submitted works	<1%

57	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-06-09	<1%
	Submitted works	
58	laneta.apc.org	<1%
	Internet	
59	"Práticas Pedagógicas e Inclusivas no Ensino de Ciências", Editora Cie...	<1%
	Crossref	
60	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-12-16	<1%
	Submitted works	
61	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2017-03-23	<1%
	Submitted works	
62	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2021-03-08	<1%
	Submitted works	
63	normalista.ilce.edu.mx	<1%
	Internet	
64	rraae.cedia.edu.ec	<1%
	Internet	
65	pucpr.edu	<1%
	Internet	
66	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2022-11-13	<1%
	Submitted works	
67	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-12-04	<1%
	Submitted works	
68	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-12-15	<1%
	Submitted works	

69	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2018-08-14 Submitted works	<1%
70	Universidad Católica de Santa María on 2020-05-09 Submitted works	<1%
71	Universidad Cesar Vallejo on 2016-06-11 Submitted works	<1%
72	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-02-04 Submitted works	<1%
73	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-04-15 Submitted works	<1%
74	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2021-12-13 Submitted works	<1%
75	dspace.unl.edu.ec Internet	<1%
76	monterrico on 2023-12-19 Submitted works	<1%
77	photos.panda.org Internet	<1%
78	repositorio.uchile.cl Internet	<1%
79	repositorio.unsaac.edu.pe Internet	<1%
80	dspace.uce.edu.ec:8080 Internet	<1%

81	Corporación Universitaria Iberoamericana on 2023-12-07 Submitted works	<1%
82	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2022-11-21 Submitted works	<1%
83	Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre on 2023-09-25 Submitted works	<1%
84	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2010-10-21 Submitted works	<1%
85	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2013-12-16 Submitted works	<1%
86	Universidad Abierta para Adultos on 2023-11-10 Submitted works	<1%
87	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2022-05-15 Submitted works	<1%
88	Universidad Catolica de Trujillo on 2022-07-20 Submitted works	<1%
89	Universidad Francisco de Vitoria on 2021-05-17 Submitted works	<1%
90	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-01-13 Submitted works	<1%
91	Universidad Pontificia Bolivariana on 2021-06-08 Submitted works	<1%
92	Universidad Rey Juan Carlos on 2023-10-14 Submitted works	<1%

93	Universidad Rey Juan Carlos on 2023-10-17	<1%
	Submitted works	
94	doaj.org	<1%
	Internet	
95	http://andingscoop.it//social-media-marketing-branding	<1%
	Internet	
96	infodisclm.com	<1%
	Internet	
97	intellectum.unisabana.edu.co	<1%
	Internet	
98	investiga.uned.ac.cr	<1%
	Internet	
99	monterrico on 2023-12-19	<1%
	Submitted works	
100	pesquisa.bvsalud.org	<1%
	Internet	
101	repositorio.continental.edu.pe	<1%
	Internet	
102	repositorio.utn.edu.ec	<1%
	Internet	
103	scielo.sld.cu	<1%
	Internet	
104	tdx.cat	<1%
	Internet	

105	utn on 2023-11-28 Submitted works	<1%
106	dspace.espol.edu.ec Internet	<1%
107	researchgate.net Internet	<1%
108	revistas.uma.es Internet	<1%
109	scribd.com Internet	<1%
110	uladech.edu.pe Internet	<1%
111	ww.revistaespacios.com Internet	<1%
112	Corporación Universitaria del Sucre - Corposucre on 2023-11-30 Submitted works	<1%
113	Instituto Superior de Formacion Docente Salomé Urenq on 2022-07-04 Submitted works	<1%
114	Pontificia Universidad Catolica de Chile on 2023-12-02 Submitted works	<1%
115	Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2016-02-19 Submitted works	<1%
116	UNIACC on 2006-08-24 Submitted works	<1%

117	UNILIBRE on 2021-06-14 Submitted works	<1%
118	Universidad Anahuac México Sur on 2023-06-17 Submitted works	<1%
119	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-08-18 Submitted works	<1%
120	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-12-13 Submitted works	<1%
121	Universidad Francisco de Vitoria on 2023-06-07 Submitted works	<1%
122	Universidad Internacional de la Rioja on 2021-06-01 Submitted works	<1%
123	Universidad Internacional de la Rioja on 2021-06-28 Submitted works	<1%
124	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-06-30 Submitted works	<1%
125	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-19 Submitted works	<1%
126	Universidad Nacional del Centro del Peru on 2021-12-29 Submitted works	<1%
127	Universidad Tecnica De Ambato- Direccion de Investigacion y Desarrol... Submitted works	<1%
128	Universidad de Valladolid on 2015-06-22 Submitted works	<1%

129	University of St. Gallen on 2018-02-26	<1%
	Submitted works	
130	carlospaz.com	<1%
	Internet	
131	catalonica.bnc.cat	<1%
	Internet	
132	dragonmania.com	<1%
	Internet	
133	es.scribd.com	<1%
	Internet	
134	es.slideshare.net	<1%
	Internet	
135	hipatiapress.com	<1%
	Internet	
136	indoamerica on 2023-12-12	<1%
	Submitted works	
137	monterrico on 2023-12-19	<1%
	Submitted works	
138	monterrico on 2023-12-19	<1%
	Submitted works	
139	pdfcoffee.com	<1%
	Internet	
140	rei.iteso.mx	<1%
	Internet	

141	repositorio.espe.edu.ec Internet	<1%
142	repositorio.uti.edu.ec Internet	<1%
143	repositorio.uwiener.edu.pe Internet	<1%
144	repository.unab.edu.co Internet	<1%
145	revistaschilenas.uchile.cl Internet	<1%
146	sibi.upn.mx Internet	<1%
147	uniminuto on 2021-07-17 Submitted works	<1%
148	carlosgarciasenador.com Internet	<1%
149	cubagob.cu Internet	<1%
150	dropbox.com Internet	<1%
151	escuelaviva-mec.edu.py Internet	<1%
152	ihnfa.hn Internet	<1%

153

mclibre.org

Internet

<1%

154

mora.edu.mx

Internet

<1%