



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION INICIAL (REDISEÑADA)**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: EDUCACIÓN INICIAL**

TEMA:

**JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES
GRAFOPLÁSTICAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL II.**

AUTORAS:

FIGUEROA BENÍTEZ JULISSA ESTEFANIA

ORTIZ FRANCO ELY IRLEIN

TUTORA:

Dra. CAMACHO TOVAR GINA LORENA, PhD

BABAHOYO - 2024

AGRADECIMIENTO

Primeramente, a Dios por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinito amor.

A mi familia por poner en mí toda su fe y su confianza de ver este sueño realidad, por su apoyo, por estar presentes en cada momento.

Les agradezco, y hago presente mi gran afecto hacia ustedes, mi hermosa familia.

DEDICATORIA

Llena de regocijo y de amor, dedico esta tesis a mis padres,

A mi madre Maritza Benítez, por sus consejos, su apoyo incondicional en todo momento, por la motivación constante que me ha brindado para lograr este objetivo tan importante y por cada demostración de amor que me ha dado.

A mi padre Julio Figueroa, por su gran apoyo que ha sido fundamental, por sus consejos, por confiar en mí, por los ejemplos de perseverancia y dedicación y por siempre motivarme a seguir adelante.

A mis hermanos, Adriana, Karla y Julio por sus palabras y compañía.

JULISSA FIGUEROA BENITEZ

AGRADECIMIENTO

Primeramente Gracias a Dios por permitirme cumplir uno de mis logros, gracias a mis padres, esposo, hermanos y tía que forma parte de mi vida gracias a cada uno de ellos que me han apoyado para seguir cumpliendo mis logros. Son muchas emociones encontradas pero gracias a cada uno de ellos esto es posible.

Gracias a mi tutora MSc. Gina Camacho por guiarme en todo este proceso.

DEDICATORIA

Este logro se lo dedico a:

Mis padres Justo Ortiz y María franco gracias a ellos he logrado ser quien soy, que el sueños de ellos y el mío ya se está cumplido y se lo dedicare a ellos cada día de mi vida, yo sé que desde el cielo estarán muy orgullo de mí de este logro que es por ellos.

A mi Esposo Willian Zapata por ese apoyo incondicional hacia mí, por darme fuerzas para salir adelante, por ser esa persona que ha estado en buenos y malos momentos de mi vida.

A mis hermanos Snaider Ortiz y Deyner Ortiz por ser mi motivación para seguir adelante y no rendirme.

A mi tía Ana Franco por ser la tía que siempre ha estado para mí y mis hermanos gracias por todo.

ELY ORTIZ FRANCO

ÍNDICE

ÍNDICE.....	4
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	8
RESUMEN	1
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	2
1.1. Contextualización de la situación problemática	3
1.1.1. Contexto Internacional.....	4
1.1.2. Contexto Nacional	4
1.1.3. Contexto Local.....	5
1.2. Planteamiento del problema.....	5
1.2.1. Problema general	5
1.2.2. Subproblemas o derivados	5
1.3. Justificación	6
Objetivo de Investigación	7
1.4.1. Objetivo General.....	7
1.4.2. Objetivos Específicos.....	7
1.5. Hipótesis	7
1.5.1. Hipótesis general.....	7
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases teóricas.....	12
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	21
3.1. Tipos y diseños de investigación.....	21
Tipos	21
3.2. Operacionalización de variables	22
3.3. Población y muestra de la investigación.....	24

3.3.1. Población.....	24
3.3.2. Muestra	24
3.4. Técnicas e instrumentos de medición	25
3.4.1. Técnicas	25
Encuestas.....	25
Observación	25
3.4.2. Instrumentos.....	26
Cuestionarios.....	26
Ficha de Observación.....	26
3.5. Procesamiento de datos.....	26
3.6. Aspectos éticos.....	27
CAPÍTULO IV. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA	28
4.1. Presupuesto	28
4.2. cronograma	29
CAPITULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
5.1. Resultados.....	30
Respuestas del cuestionario dirigido padres de familia respecto al juego y su incidencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II.....	32
Prueba Chi cuadrado (Prueba de Independencia)	34
Prueba De Hipótesis General	34
Interpretación:	34
Prueba de Normalidad.....	34
Interpretación:	35
Análisis de correlación.....	35
Análisis de la observación directa sobre la influencia del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II	36
5.2 Discusión de resultados.....	39
CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	41

6.1. Conclusiones.....	41
6.2. Recomendaciones	42
Referencias.....	43
Anexos	49
Cuestionario dirigido a la docente de inicial II de la escuela General Villamil.....	52
Respuestas del cuestionario dirigido padres de familia respecto al juego y su incidencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II.....	59

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla matriz de consistencia Población y muestra de investigación	23
Tabla 2. Población de inicial II	24
Tabla 4. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas	30
Tabla 12. Frecuencia de juegos específicos	31
Tabla 14. Incorporación de juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas.....	32
Tabla 15. Mejora de habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos	33
Tabla 24. Pruebas de chi-cuadrado	34
Tabla 25. Prueba de normalidad	35
Tabla 26. Correlación de variables.....	35
Tabla 27. Juegos estructurados y dimensiones.....	36
Tabla 28. Juegos semiestructurados y dimensiones	37
Tabla 29. Juego libre y dimensiones	38
Tabla 4. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas	52
Tabla 3. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas	52
Tabla 5. Exploración de juegos para el desarrollo de habilidades grafoplásticas	52
Tabla 6. Frecuencia de uso del juego para explorar las habilidades grafoplásticas	53
Tabla 7. Formación de las habilidades grafoplásticas.....	54
Tabla 8. Uso de juego como recurso educativo	54
Tabla 9. Los juegos mejoran la coordinación mano-ojo	55
Tabla 10. Evaluación de las habilidades grafoplásticas	56
Tabla 11. Eficacia de los juegos para mejorar las habilidades grafoplásticas.....	56
Tabla 12. Frecuencia de juegos específicos	57
Tabla 13. Uso de herramientas específicas para mejorar las habilidades grafoplásticas	58
Tabla 14. Incorporación de juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas.....	59
Tabla 15. Mejora de habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos.....	59
Tabla 16. Uso de las habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos.....	60
Tabla 17. Juegos para el desarrollo de tareas	61
Tabla 18. Juegos dinámicos y de construcción para la mejora de las habilidades grafoplásticas	61
Tabla 19. La implementación de juegos en casa.....	62
Tabla 20. Los juegos mejoran la coordinación mano-ojo	63

Tabla 21. Implementación de técnicas en moldeado para el desarrollo de habilidades grafoplásticas	63
Tabla 22. Desarrollo de habilidad en pintura	64
Tabla 23. Aplicación de la habilidad del dibujo	65

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas	30
Ilustración 9. Frecuencia de juegos específicos	31
Ilustración 11. Incorporación de juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas	32
Ilustración 12. . Mejora de habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos.....	33
Ilustración 21. Juegos estructurados	36
Ilustración 22. Juegos semiestructurados.....	37
Ilustración 23. Juego Libre	38
Ilustración 1. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas	52
Ilustración 2. Exploración de juegos para el desarrollo de habilidades grafoplásticas	53
Ilustración 3. Frecuencia de uso del juego para explorar las habilidades grafoplásticas	53
Ilustración 4. Formación de las habilidades grafoplásticas.....	54
Ilustración 5. Uso de juego como recurso educativo	55
Ilustración 6. Los juegos mejoran la coordinación mano-ojo	55
Ilustración 7. Evaluación de las habilidades grafoplásticas	56
Ilustración 8. Eficacia de los juegos para mejorar las habilidades grafoplásticas.....	57
Ilustración 9. Frecuencia de juegos específicos	57
Ilustración 10. Uso de herramientas específicas para mejorar las habilidades grafoplásticas.....	58
Ilustración 11. Incorporación de juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas	59
Ilustración 12. . Mejora de habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos.....	60
Ilustración 13. Uso de las habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos	60
Ilustración 14. Juegos para el desarrollo de tareas.....	61
Ilustración 15. Juegos dinámicos y de construcción para la mejora de las habilidades grafoplásticas	62
Ilustración 16. La implementación de juegos en casa.....	62
Ilustración 17. Los juegos mejoran la coordinación mano-ojo	63
Ilustración 18. Implementación de técnicas en moldeado para el desarrollo de habilidades grafoplásticas	64

Ilustración 19. . Desarrollo de habilidad en pintura.....	64
Ilustración 20. Aplicación de la Habilidad de dibujo.....	65

RESUMEN

Esta tesis investiga cómo el juego incide en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de Educación Inicial II, en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare. Se centra en la exploración del juego para mejorar las capacidades de expresión gráfica y plástica, esenciales en las primeras etapas del desarrollo educativo. A través de un enfoque documental y de campo, se examinan las interacciones, procesos y resultados del juego en el aprendizaje y desarrollo de habilidades grafoplásticas.

El problema central que aborda esta tesis es determinar la incidencia del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de Educación Inicial II, por tal motivo; se busca comprender cómo el juego puede influir en la capacidad de los niños para realizar actividades grafoplásticas con gran destreza y habilidad.

El objetivo principal es establecer la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de Educación Inicial II, para estimular y mejorar su creatividad.

Los resultados obtenidos indican que el juego tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños. Se observó una mejora notable en la precisión, creatividad y capacidad para expresarse a través de las técnicas grafoplásticas, lo que sugiere que los juegos son muy eficaces para estimular el desarrollo cognitivo y motriz en esta etapa educativa.

Esta investigación concluye en la importancia de integrar el juego en los currículos educativos como herramienta pedagógica para fomentar el desarrollo de habilidades grafoplásticas, promoviendo así un aprendizaje temprano integral y significativo.

Palabras claves: Juego, Habilidades grafoplásticas, Educación Inicial, Desarrollo infantil.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada "Juego y su Incidencia en el Desarrollo de Habilidades Grafoplásticas en Niños de Educación Inicial II", se desarrolla en la Escuela General Villamil, ubicada en el Cantón Baba, Parroquia Guare. Esta investigación se centra en diversas líneas de investigación, Educación y Desarrollo Social de la UTB, Talento Humano Educación y Docencia de la FCJSE, y Motivación y Autorregulación en contextos Educativos, con especial énfasis en la sublínea de Procesos y Autocontrol de Aprendizajes.

El problema de este estudio es establecer la influencia del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II de la escuela General Villamil; en el Cantón Baba, parroquia Guare. Aunque se reconoce que el juego es una herramienta importante para el aprendizaje y el desarrollo de los niños, existe una comprensión limitada de cómo influye significativamente en las habilidades grafoplásticas en los primeros años de educación. Por tal motivo; esta investigación responde a la necesidad de profundizar en la importancia de la integración del juego para el desarrollo de la creatividad; de tal manera; que los educadores implementen estrategias de enseñanza que promuevan efectivamente estas habilidades en los niños, enfatizando la necesidad de un estudio más profundo de la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades grafoplásticas en la educación temprana.

El objetivo principal de este estudio es establecer cómo el juego incide en el desarrollo de las habilidades grafoplásticas en los niños de Educación Inicial II, considerando como población a un docente, veintinueve niños y sus respectivos padres de familia de la mencionada institución educativa.

Este estudio permite analizar la relación entre el juego como variable independiente y el desarrollo de habilidades grafoplásticas como variable dependiente; aplicando el estudio en niños de educación inicial II en la Escuela General Villamil, en el cantón Baba, parroquia Guare. Precisamente, se busca comprender cómo los diferentes juegos favorecen al desarrollo de habilidades grafoplásticas, que son esenciales para la expresión creativa. Este estudio aborda la necesidad de aumentar la conciencia sobre como los juegos pueden integrarse conscientemente en los programas educativos y como pueden ser una herramienta eficaz en el desarrollo de las habilidades grafoplásticas de los niños, que son esenciales para su futuro académico y desarrollo personal.

Este estudio combina los métodos descriptivo y mixto que son utilizados para proporcionar una exploración detallada y una integración profunda de los datos recopilados en la Escuela General Villamil, de la parroquia Guare. El diseño no experimental combinado con la investigación documental y de campo facilitan el análisis detallado del impacto de los juegos sin manipular variables, basándose en observaciones y encuestas para extraer evidencia directa de la institución educativa. Este enfoque mixto proporciona una base sólida para evaluar cómo los juegos influyen en las habilidades grafoplásticas, abarcando la teoría existente y las observaciones prácticas.

1.1. Contextualización de la situación problemática

En la actualidad, se observa que los docentes en la Escuela General Villamil, ubicada en la Parroquia Guare del Cantón Baba, no consideran el juego como una herramienta esencial para el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños de educación inicial II. La falta de actividades que promuevan la expresión gráfica y plástica puede limitar el desarrollo general de los estudiantes en áreas como la coordinación visomotora y la creatividad. La implementación estratégica de los juegos como componente central del proceso educativo puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y promover un desarrollo más equilibrado de estas habilidades esenciales en los primeros años de educación

Hoy en día, el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial se ha convertido en un tema educativo importante. Estas habilidades, incluyen el juego y la coordinación mano-ojo, que son fundamentales para el proceso de alfabetización y el éxito académico futuro. Este estudio se centra en 29 niños que estudian inicial II en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare, con el objetivo de analizar la incidencia del juego en el desarrollo de estas habilidades grafoplásticas en un contexto educativo específico.

En este entorno educativo, la Escuela General Villamil enfrenta el reto de equilibrar la integración del juego y las habilidades grafoplásticas con las demandas de un currículo que debe ser a la vez estimulante y adecuado para el desarrollo integral del niño. Se alienta a los educadores a facilitar experiencias donde el juego se convierte en un vehículo para la expresión creativa, la motricidad fina y la interacción social.

1.1.1. Contexto Internacional

La educación inicial en el panorama global está experimentando un cambio de paradigma, con un énfasis creciente en metodologías de aprendizaje innovadoras que incorporan el juego como un componente crítico para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños. Organizaciones internacionales de educación subrayan la importancia de actividades como las habilidades grafoplásticas para fomentar la creatividad desde temprana edad, preparando así a los niños para una sociedad cada vez más dinámica y tecnológicamente avanzada.

Internacionalmente, la UNESCO y otras entidades educativas resaltan la importancia de una educación inicial, que vaya más allá de la alfabetización numérica y verbal. Estudios globales, como el llevado a cabo en países como Finlandia, destaca como un referente en la educación inicial debido a su enfoque innovador y exitoso en el desarrollo de habilidades infantiles. El estudio "Early Childhood Education and Care in Finland: An Overview of the Finnish Model" realizado por el Ministerio de Educación y Cultura de Finlandia, evidencia cómo el país nórdico ha priorizado la incorporación de juegos en la enseñanza de habilidades grafoplásticas desde las etapas iniciales; demostrando así que la integración de juegos en el desarrollo de habilidades grafoplásticas puede ser un indicador temprano de éxito académico y personal. Se incentiva a los sistemas educativos a adoptar prácticas que fomenten habilidades de pensamiento crítico y creativo desde los primeros años, preparando a los niños para un mercado laboral que valora la innovación y la flexibilidad.

1.1.2. Contexto Nacional

A nivel nacional, se reconoce la necesidad de integrar enfoques educativos que prioricen el desarrollo integral de los niños. De acuerdo con la política educativa nacional, nos esforzamos por promover la innovación educativa que satisfaga las necesidades personales y culturales de los estudiantes, colocando el juego y las habilidades grafoplásticas como eje principal en la educación primaria para inspirar aprendizajes significativos y diversos.

En Ecuador, las reformas educativas enfatizan la necesidad de fortalecer la educación básica como base para el aprendizaje permanente. Existe un movimiento hacia currículos más holísticos que integren el arte, el juego y las habilidades grafoplásticas en el desarrollo temprano, reconociendo que estas son herramientas esenciales para el bienestar emocional y el desarrollo cognitivo. El Ministerio de Educación apoya iniciativas que promuevan métodos de

enseñanza interactivos y participativos, buscando equilibrar los requisitos curriculares con las necesidades de los niños en un entorno dinámico y cambiante.

1.1.3. Contexto Local

En el contexto local de la Escuela General Villamil en el Cantón Baba Parroquia Guare, la adopción de estas prácticas educativas innovadoras es crucial. Se observa un esfuerzo consciente para incorporar el juego como medio fundamental en el desarrollo de habilidades grafoplásticas entre los niños de Educación Inicial II.

En la institución educativa mencionada, se evidencia la falta de integración del juego como herramienta para el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II. Aunque se reconoce la importancia del juego como medio pedagógico para estimular el desarrollo psicosocial en los más pequeños, los docentes aún no han adoptado plenamente esta práctica. Esta carencia puede afectar la educación integral de los niños, ya que los juegos no sólo promueven el aprendizaje cognitivo, sino que también juegan un papel crucial en la mejora de su creatividad.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es la incidencia del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II, específicamente en la Escuela General Villamil ubicada en el Cantón Baba, Parroquia Guare?

1.2.2. Subproblemas o derivados

1. ¿Cuál es la importancia del juego en la educación inicial para el desarrollo cognitivo de los niños?
2. ¿Cuáles son los tipos de habilidades grafoplásticas que demuestran una relación significativa con el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de educación inicial II?
3. ¿Cuáles serían las propuestas de juegos diversos destinados a fomentar el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños de educación inicial II, de la Escuela General Villamil ubicada en el Cantón Baba, Parroquia Guare?

1.3. Justificación

La presente investigación es esencial tanto en el ámbito educativo como en el desarrollo integral de los niños en edades tempranas. En los primeros años de la vida escolar, el juego es parte del desarrollo de habilidades grafoplásticas; que incluyen dibujo, pintura y modelado juega un papel crucial en la evolución de la expresión creativa y las habilidades cognitivas.

Este proyecto de investigación se justifica en la parte teórica porque es importante subrayar la importancia del juego como herramienta esencial en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de Educación Inicial II. Se fundamenta en diversos conceptos pedagógicos y psicológicos que resaltan la relevancia del juego en el aprendizaje infantil. A través de la investigación, se busca comprender cómo el juego y las habilidades grafoplásticas contribuyen al desarrollo cognitivo, emocional y motor de los niños. Este enfoque teórico permite identificar las mejores prácticas y estrategias que los educadores pueden utilizar para incentivar un aprendizaje significativo y de alta calidad que mejore la creatividad y las habilidades motoras finas en los estudiantes de preescolar.

Se justifica en lo práctico desde este enfoque, que el estudio examina cómo la incorporación del juego y las actividades grafoplásticas en el currículo de Educación Inicial II puede enriquecer el proceso educativo. Se centra en identificar y aplicar técnicas efectivas que estimulen la imaginación, la creatividad y la expresión artística de los niños. Esta justificación práctica tiene como objetivo demostrar cómo una combinación de juego y actividades educativas puede desarrollar las habilidades y la coordinación de los niños, permitiéndoles mejorar sus habilidades esenciales las cuales les serán de gran utilidad en sus viajes educativos y personales.

Se justifica en lo social focalizándose en el impacto positivo del juego y las habilidades de modelado en el desarrollo social y emocional de los niños. Destaca cómo estas actividades mejoran la interacción social, la comunicación y la colaboración entre los estudiantes. Además, se considera relevante estas actividades para la educación holística de los niños, ayudando a crear un entorno educativo y de aprendizaje más inclusivo, estimulante y favorable. Este enfoque tiene como objetivo mostrar que el desarrollar habilidades grafoplásticas a través del juego puede ayudar a preparar a los niños no solo para el éxito académico, sino también para la participación activa en la sociedad.

Objetivo de Investigación

1.4.1. Objetivo General:

- Establecer el juego y su incidencia en el desarrollo de las habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare.

1.4.2. Objetivos Específicos:

- Analizar la importancia del juego en la educación inicial para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños.
- Seleccionar los tipos de habilidades grafoplásticas que elevan el desarrollo de las habilidades socioemocionales
- Proponer la práctica de juegos diversos para el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños de educación inicial II en la Escuela General Villamil, Cantón Baba Parroquia Guare.

1.5. Hipótesis

1.5.1. Hipótesis general.

El juego incide significativamente en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación II en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Según Andrade (2020) afirma en su investigación titulada “El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial” que los juegos trascienden su percepción tradicional como medios de entretenimiento, convirtiéndose en una herramienta substancial para el desarrollo general de los estudiantes. Además; las actividades recreativas, en este contexto, se rigen por influencia en múltiples dimensiones del aprendizaje y el crecimiento, incluyendo aspectos cognitivos, sociales y emocionales. Su naturaleza interactiva y atractiva propicia un terreno propicio para la cultivación de habilidades fundamentales, tales como el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la inteligencia emocional. Estas habilidades, fundamentales para el desarrollo global de un niño, se ven fortalecidas a través de experiencias recreativas que se integran de manera cohesiva en el proceso educativo inicial, brindando así una plataforma enriquecedora para el progreso integral de los estudiantes desde las primeras etapas de su formación educativa. (p. 132)

Tipan et al. (2021) indican en su estudio titulado “El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial” enfatizan la necesidad de integrar efectivamente las actividades recreativas en los programas educativos. Esto significa que el juego no se ve sólo como un aspecto incidental o complementario, sino como una parte esencial y valiosa del proceso educativo. La entrega exitosa de juegos requiere un enfoque cuidadoso y reflexivo que involucre a todos los miembros de la comunidad educativa, desde educadores y administradores hasta padres y cuidadores. Este enfoque colaborativo garantiza que las lecciones de juegos estén alineadas con los objetivos educativos y al mismo tiempo satisfagan las necesidades y preferencias individuales de los estudiantes. Crea un ambiente de aprendizaje rico y diverso que promueve el desarrollo multifacético de cada niño individualmente. La integración exitosa de los juegos en la educación temprana no sólo enriquece las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, sino que también allana el camino para un crecimiento saludable y equilibrado en todas las áreas de sus vidas. (p. 70)

Burneo y Albuquerque (2020) en su tesis titulada “El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial” destacan la importancia de las actividades recreativas en la educación inicial, especialmente en el desarrollo de valores éticos y morales en los niños. Estos estudios muestran que actividades como el juego libre, la creatividad y la interacción grupal, no sólo son esenciales para el desarrollo físico y cognitivo de los niños, sino que

también juegan un papel crucial a la hora de inculcar valores como la espontaneidad, la sociabilidad y la integración. Estos valores son esenciales para desarrollar habilidades sociales saludables y promover una comprensión temprana de la importancia de la cooperación y el respeto mutuo. (p. 26)

Carrion y Armijos (2020) señalan en su tesis con el título “Incidencia de las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la creatividad en niños de inicial II” que el juego en educación infantil va más allá del simple juego o el recreo. Son oportunidades importantes para que los niños se desarrollen en todos los aspectos, desde el entretenimiento y los valores morales hasta el fomento de la alegría, la creatividad y el conocimiento armoniosos. Por lo tanto, estas actividades deben considerarse una parte importante del programa de educación básica. El objetivo es fomentar el desarrollo integral de los niños y prepararlos para el éxito y el equilibrio futuro. (p. 47)

Herrera y Alvarez (2020) destacan en su investigación con el título “Creatividad y técnicas grafolásticas innovadoras” la importancia crucial del juego en la educación temprana y destaca su papel multifacético en el desarrollo general del niño. El juego es más que una simple actividad recreativa; es una poderosa herramienta educativa que permite a los niños explorar el mundo que la rodea de una manera que los involucra intrínsecamente. (p. 553)

Como señala Macias (2022):

En su investigación con el título “Actividades grafolásticas para desarrollar motricidad fina en niños de cuatro a cinco años. estudio de caso” que, al participar en actividades divertidas, los niños no sólo descubren y comprenden su entorno, sino que también desarrollan habilidades esenciales en diversas áreas. Desde una perspectiva cognitiva, los juegos fomentan la curiosidad natural de los niños y promueven el pensamiento crítico y creativo. A través de la resolución de problemas y la exploración en el juego, los niños mejoran sus habilidades de razonamiento y comprensión. A nivel emocional, el juego les permite expresar sus sentimientos y aprender a gestionar emociones complejas, habilidades esenciales para su bienestar a largo plazo. (pp. 15-17)

Loor y Mendoza (2022) Señala en su estudio con el titulado como: “Las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la preescritura en niños de 4 a 5 años”, que el juego social desarrolla otras habilidades como la cooperación, la conversación, el compartir y la empatía. Estas interacciones son esenciales para construir relaciones saludables y comprender la dinámica

social. Desde una perspectiva física, el juego activo también promueve la salud y el desarrollo motor, que es esencial para el crecimiento físico y la coordinación. (p. 165)

Calderon (2022) en su estudio con el título “Técnicas grafoplásticas y desarrollo emocional en niños del nivel inicial de una unidad educativa pública de El Carmen, 2022” enfatiza la importancia de docentes y padres en la promoción de la educación temprana. Para los educadores, esto significa crear un entorno de aprendizaje que haga del juego una parte central del plan de estudios y ofrezca actividades educativas y divertidas. Para los padres, esto significa comprender la importancia del juego en el desarrollo de los niños y brindarles oportunidades y recursos para jugar de forma segura y creativa en casa. Esta colaboración entre escuelas y familias es esencial para crear una experiencia educativa holística que reconozca y utilice el juego como una herramienta importante para el aprendizaje y el desarrollo tempranos. El juego no es sólo entretenimiento para los niños, es una parte importante de su desarrollo y educación. Al reconocer y promover el valor del juego en el aula y en el hogar, los adultos pueden ayudar a los niños a construir una base sólida para el aprendizaje futuro y el crecimiento personal en todas las áreas de la vida. (p. 35)

Avila (2022) en su investigación titulada “Desarrollo de habilidades motrices mediante técnicas grafo plásticas en Educación Inicial” resalta la importancia esencial de las habilidades de dibujo para estimular el desarrollo psicomotor en esta etapa crítica del desarrollo infantil. Utilizando un enfoque correlacional cualitativo, este estudio utilizó una combinación de pruebas psicomotoras y la prueba de Denver para evaluar cuidadosamente la efectividad de estos métodos para mejorar las habilidades cognitivas y motoras finas. Los resultados muestran que si bien los métodos de dibujo son herramientas potenciales para el desarrollo psicomotor, algunos de ellos causan dificultades en su aplicación, lo que indica la necesidad de adaptarse cuidadosamente a las habilidades individuales y al nivel de comprensión de los niños. (p. 7)

Como señala Granda et al. (2023)

En su tesis titulada “Técnicas grafoplásticas utilizadas en la educación inicial”, La importancia de una educación individualizada y estrategias de desarrollo, especialmente en los primeros años de vida, para asegurar una estimulación eficaz y adecuada. Por ello, el estudio enfatiza la necesidad de un enfoque flexible y sensible de la educación infantil que adapte técnicas y actividades a las capacidades y necesidades de los niños, permitiendo que los niños

se desarrollen de manera integral y armoniosa en un entorno que respete y potencie las habilidades y rasgos de personalidad. (p. 33)

como señala Mostacero (2020)

En su tesis titulada “Actividades gráfico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años en la IE. Niño Jesús de Praga, Los Olivos-2017” que la escuela "Niño Jesús de Praga", fue la primera institución educativa núm. 202 de la ciudad de Loja, realizó un gran estudio para investigar los efectos de la tecnología del dibujo en el desarrollo de la coordinación motora fina de los niños. Este estudio utilizó un diseño cuasiexperimental, que incluye pruebas previas y posteriores (pretest y postest), centrándose en analizar cómo las actividades de dibujo influyen y mejoran las habilidades manuales de los niños en educación inicial. Los resultados del estudio son esclarecedores y muestran mejoras significativas en la coordinación motora fina tras la implementación de estas técnicas. Esto evidencia que las actividades grafoplásticas no son sólo una forma de expresión artística para los niños, sino que también son fundamentales para el desarrollo de habilidades motoras. (p. 70)

Calderon (2022) en tu estudio titulado “Técnicas grafoplásticas y desarrollo emocional en niños del nivel inicial de una unidad educativa pública de El Carmen, 2022” Se enfatiza la importancia de incluir este tipo de actividades en los programas de educación temprana, ya que proporcionan una base sólida para el desarrollo de habilidades básicas que son esenciales para tareas más complejas en el aprendizaje posterior. Por lo tanto, la investigación enfatiza la importancia de enfoques educativos que integren de manera creativa y efectiva todos los aspectos del desarrollo motor y cognitivo, brindando un enfoque integral al crecimiento y desarrollo en la educación infantil temprana. En los últimos años, la combinación de juegos y métodos de modelado gráfico ha cobrado cada vez más importancia en la educación infantil y ha sido objeto de numerosos estudios y prácticas docentes innovadoras. Estos enfoques han demostrado ser fundamentales para el desarrollo integral de los niños en sus primeras etapas educativas. (p.35)

Según Sánchez (2021) señala en su investigación titulada “Enseñanza de técnicas grafoplásticas en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 203 “Pasitos de Jesús” en Lambayeque-2021” que la educación inicial, la combinación del juego y técnicas de dibujo ha cobrado gran importancia en la última década, convirtiéndose en la base de muchos centros de investigación y métodos de enseñanza innovadores. Estos métodos de combinar el juego con

la creatividad artística han demostrado ser la base para el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de educación. (p.7)

De acuerdo con el criterio Ponce y Meza (2023) es su investigación titulada “Guía de actividades grafo-plásticas para el desarrollo de la pinza digital en niños de Inicial 2”, Al integrar actividades como dibujar, pintar y modelar en un ambiente divertido, no solo promueve el desarrollo de la habilidades manuales y cognitivas, sino que también estimula la imaginación, la creatividad y la expresión emocional de los niños. Este enfoque va más allá de la simple adquisición de conocimientos, debido a que abarca el desarrollo emocional, social y físico, brindando un entorno estimulante que prepara a los niños para el aprendizaje y los desafíos futuros. Estas prácticas no sólo sirven para enriquecer la experiencia educativa en las aulas de educación inicial, sino que también sientan una base sólida para el aprendizaje permanente, el pensamiento crítico y la adaptabilidad en la educación futura y el desarrollo personal de los niños. (p. 555)

Según Arauz y Ccama (2023) en su tesis titulada “Técnicas grafo plásticas para mejorar la habilidades y destrezas creativas de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial n° 334” al combinar actividades divertidas con técnicas de modelado gráfico en la educación temprana es una práctica docente valiosa que puede apoyar múltiples aspectos del desarrollo de un niño. Estas actividades ayudan a mejorar las habilidades motoras y cognitivas, y también enriquecen la experiencia de aprendizaje, haciéndola más agradable y significativa. Priorizando la importancia de utilizar métodos de enseñanza que sean educativamente atractivos para los niños a fin de prepararlos mejor para la siguiente etapa de educación y desarrollo. (p. 13)

2.2. Bases teóricas

Variable independiente: Juego

Definición:

Ludeña y Zambrano (2022), Las actividades de juegos, entendidas como aquellas que implican diversión y entretenimiento, ocupan una posición central en la escuela primaria y constituyen la base de los métodos de enseñanza modernos. Estas actividades no solo son pasatiempos, sino herramientas educativas estratégicas diseñadas para fomentar el aprendizaje y el desarrollo general a través de la participación dinámica. En educación infantil, los juegos

se convierten en herramientas de aprendizaje fundamentales que facilitan la adquisición de conocimientos de manera intuitiva y natural. (p. 5)

Este enfoque recreativo transforma conceptos abstractos en experiencias tangibles y comprensibles que son perfectas para las etapas de desarrollo cognitivo y emocional de los niños. El valor del juego en la educación inicial radica en su capacidad para involucrar a los niños en procesos de aprendizaje activos y significativos. Mientras juegan, los niños no sólo se divierten, sino que también experimentan y descubren el mundo que les rodea, desarrollando habilidades esenciales en el proceso. (Lopez & Flores, 2022, p. 200)

A través del juego, los niños aprenden a pensar críticamente, resolver problemas, trabajar en equipo y desarrollar habilidades sociales. Además, el juego en la educación temprana es esencial para el desarrollo físico y emocional de los niños, proporcionando un entorno seguro y estimulante para el crecimiento personal y la autoexpresión.

Las actividades divertidas son más que simples juegos; su rica experiencia forma la base para el desarrollo educativo en los años de formación. Al integrar juegos en el plan de estudios de educación temprana, creamos un entorno de aprendizaje dinámico y atractivo que respeta y mejora las habilidades naturales de los niños y promueve un desarrollo equilibrado y completo en todas las áreas de sus vidas. Estas actividades preparan a los niños no sólo para el éxito académico, sino también para el aprendizaje continuo y la adaptación a la vida en un mundo en constante cambio. (Carrion, 2020, p. 132)

Importancia del juego en la educación inicial:

Desarrollo Cognitivo: El juego es fundamental para estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas de los niños. A través de juegos y actividades que desafían el pensamiento, los niños aprenden a pensar de forma lógica y creativa, lo cual es fundamental para su desarrollo cognitivo. Estas divertidas actividades no solo presentan a los niños nuevos conceptos y habilidades de una manera atractiva y accesible, sino que también fomentan el aprendizaje activo en el que los niños participan directamente en el proceso de descubrimiento y comprensión. Este enfoque interactivo y práctico proporciona una comprensión más profunda y significativa y proporciona una base sólida para el aprendizaje futuro. (Larrea, 2022, p. 24)

Desarrollo Social y Emocional: En un contexto social y emocional, las actividades recreativas juegan un papel crucial en el desarrollo de habilidades sociales básicas como la

empatía y la cooperación. Al participar en juegos y actividades grupales, los niños aprenden a comprender y respetar los sentimientos de los demás, trabajar en equipo y resolver conflictos de manera efectiva. Además, estas actividades les enseñan a gestionar sus emociones, lo que es un aspecto clave para el bienestar personal y el éxito en la vida social y académica. Este aprendizaje social y emocional a través del juego es esencial para construir relaciones saludables y desarrollar una autoestima sólida. (Casnanzuela , 2023, pág. 22)

Desarrollo Físico: Las actividades divertidas también son fundamentales para el desarrollo físico de los niños. Las actividades que implican movimiento, como correr, saltar o bailar, no sólo son divertidas, sino también esenciales para desarrollar destrezas recreativas. Estas actividades mejoran la coordinación, el equilibrio y la fuerza, que son aspectos esenciales para el desarrollo físico saludable de los niños. Además, el juego activo promueve un estilo de vida activo y saludable desde una edad temprana, sentando las bases para una salud física a largo plazo. (Espinoza, 2022, p. 19)

Fomento de la Creatividad: Los juegos en la educación temprana son un terreno fértil para la creatividad y la innovación. Al crear un espacio donde los niños pueden experimentar, explorar y expresar libremente sus pensamientos y sentimientos, estas actividades estimulan la imaginación y fomentan el pensamiento divergente. Ya sea a través del arte, la música, el teatro o el juego imaginativo, los niños aprenden a ver el mundo desde diferentes perspectivas y a encontrar soluciones creativas a los problemas. El desarrollo de esta creatividad es fundamental no sólo para el crecimiento artístico y personal, sino también para que los niños afronten los retos y oportunidades del futuro. (Regalado, 2022, p. 35)

Características del juego:

Motivadoras y Atractivas: la base de actividades divertidas está cuidadosamente diseñada para captar y mantener la atención de su hijo. Para lograr esto, utilizamos una variedad de elementos como colores brillantes, sonidos atractivos, movimientos estimulantes y narrativas atractivas que trabajan juntos para crear una experiencia de aprendizaje que es a la vez divertida y educativa.

Estos elementos no sólo despiertan la curiosidad de los niños, sino que también mantienen su interés en el tiempo, lo cual es fundamental para un aprendizaje eficaz y duradero. La motivación de estas actividades es intrínseca, lo que significa que los niños participan en ellas no porque se vean obligados a hacerlo, sino porque obtienen alegría y satisfacción del

proceso de aprendizaje en sí. Esto es muy importante porque el aprendizaje intrínsecamente motivado tiende a ser más profundo, más significativo y más duradero en el tiempo. (Sanchez et al. 2021, p. 827)

Interactivas y Participativas: Las actividades divertidas fomentan la participación activa y dinámica, permitiendo que los niños se conviertan en protagonistas de su proceso de aprendizaje. Esta interactividad no se limita a la simple manipulación de objetos o material didáctico; también incluye interacción social con compañeros y adultos y exploración activa del entorno. Al participar en estas actividades, los niños aprenden a comunicarse, cooperar y negociar con los demás, lo cual es esencial para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Además, la interacción sensorial con el mundo que les rodea ayuda a los niños a desarrollar una comprensión más profunda y detallada de su entorno y a desarrollar habilidades como la observación, la experimentación y el razonamiento. (Guerrero & Diaz, 2022, p. 108)

Diversas y Flexibles: Las actividades educativas y de entretenimiento se caracterizan por su variedad y flexibilidad estas pueden adaptarse a las necesidades y habilidades individuales de los niños en diferentes etapas de desarrollo. Esta variedad garantiza que cada niño, independientemente de su nivel de desarrollo, intereses o habilidades especiales, encontrará actividades que sean desafiantes y accesibles. Por ejemplo, las actividades varían en complejidad, desde simples juegos de combinación para niños más pequeños hasta proyectos de arte más complejos para niños mayores. Esta flexibilidad es esencial en la educación inicial porque respeta el ritmo de aprendizaje único de cada niño y crea un ambiente inclusivo donde todos los niños pueden participar y prosperar. (Mendez, 2022, p. 15)

Centradas en el Niño: Las actividades de juego centradas en los niños ponen especial énfasis en crear experiencias de aprendizaje basadas en las perspectivas y experiencias de los niños. Esto significa que las actividades se diseñan basándose en una comprensión profunda de las etapas de desarrollo de los niños, teniendo en cuenta sus necesidades emocionales, cognitivas y físicas. En lugar de adoptar un enfoque único para todos, estas actividades se adaptan a los intereses individuales y al ritmo de desarrollo de cada niño. Este enfoque promueve un entorno educativo que no sólo es respetuoso y sensible a las necesidades individuales, sino que también empodera a los niños dándoles voz y elección en el proceso de aprendizaje. Desarrolla el sentido de autonomía y competencia de los niños, lo cual es esencial para su autoestima y motivación para aprender. (Lopez, 2022, p. 13)

Tipos de actividades a través del juego en la Educación Inicial

Juegos estructurados: El juego estructurado es crucial en el aprendizaje temprano y se caracteriza por reglas y objetivos claros, a menudo con guía o asistencia de un adulto. Estos juegos son especialmente eficaces para enseñar conceptos específicos y habilidades básicas como números, letras, formas y conceptos científicos básicos. Además, son una herramienta valiosa para desarrollar habilidades sociales y para la vida, como aprender a compartir, tomar turnos y seguir instrucciones. Al proporcionar un entorno estructurado y predecible, estos juegos pueden ayudar a los niños a desarrollar un sentido del orden y una comprensión de las normas sociales. Estos juegos también ayudan a introducir conceptos de matemáticas y lenguaje de una manera divertida, manteniendo a los niños interesados y fáciles de aprender en una etapa temprana de desarrollo. (Leon, 2020, p. 166)

Juegos semiestructurados El juego semiestructurado logra un equilibrio entre estructura y libertad, lo que lo hace particularmente eficaz en el aprendizaje temprano. Aunque proporcionan un marco general, estos juegos dejan mucho espacio para la interpretación y la elección personal, animando a los niños a tomar la iniciativa y explorar creativamente en un entorno seguro. Esta combinación de estructura y flexibilidad es esencial para desarrollar la creatividad, la autonomía y la capacidad de toma de decisiones. Los niños aprenden a seguir ciertas reglas o pautas, pero también son libres de expresar sus ideas y deseos. Este tipo de juego es perfecto para actividades como el arte y la música, donde los niños pueden seguir instrucciones básicas, pero también tienen la libertad de expresar su individualidad. (Loaiza & Tipan, 2021, p. 69)

Juegos libres: El juego libre es una parte esencial de la educación inicial y es fundamental para desarrollar la autonomía y la creatividad de los niños. En el juego libre, los niños tienen total libertad para elegir sus propias actividades, tomar decisiones y explorar a su propio ritmo. Este tipo de juego es esencial para desarrollar la imaginación, la resolución creativa de problemas y la autoexpresión. En el juego libre, los niños aprenden orgánicamente a negociar, resolver conflictos y desarrollar habilidades sociales. Este tipo de juego a menudo conduce a descubrimientos inesperados y a un autoaprendizaje que puede ser valioso para crear un aprendizaje duradero y significativo. (Gomez & Pacheco, 2020, p. 154)

Variable dependiente: desarrollo de las actividades grafoplásticas.

Definición

Las actividades grafoplásticas abarcan una amplia gama de prácticas artísticas y educativas que son esenciales en el ámbito del desarrollo infantil, especialmente en la educación inicial. Estas actividades implican la manipulación de diferentes materiales como arcilla, papel, pintura y plastilina para crear obras visuales que no sólo son hermosas a la vista, sino que son esenciales para el desarrollo de destrezas recreativas, la percepción visual y la creatividad. para niños. Con estos materiales los niños no sólo mejoran su coordinación y rendimiento, sino que también mejoran su percepción visual y aprenden a reconocer detalles, colores y formas. Además, estas actividades brindan a los niños excelentes oportunidades para expresar sus sentimientos e ideas, estimulando así su creatividad y pensamiento innovador. Al explorar y jugar con diferentes texturas, colores y formas, los niños desarrollan un sentido de indagación y curiosidad, esencial para su crecimiento cognitivo y emocional. En general, las actividades grafoplásticas son más que simples tareas artísticas; su riqueza de experiencia contribuye significativamente al desarrollo general de los niños y los prepara para futuros desafíos académicos y personales. (Lara, Sanchez & Roldan, 2022, p. 161)

Influencia de las habilidades grafoplásticas en la educación inicial.

Según Ruguel (2023) La influencia de las habilidades grafoplásticas en la educación inicial es significativa por varias razones. Las habilidades grafoplásticas se refieren a la capacidad de manipular y utilizar diferentes materiales y técnicas para expresarse a través de formas gráficas y artísticas. las habilidades grafoplásticas en la educación inicial son fundamentales para el desarrollo integral de los niños, abarcando aspectos motores, cognitivos, emocionales y sociales. Estas habilidades no solo preparan a los niños para el aprendizaje académico futuro, sino que también enriquecen su comprensión del mundo y su capacidad para expresarse. p.7

Las habilidades grafoplásticas en la educación inicial desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de los niños. Estas habilidades, que incluyen dibujar, pintar y modelar, no solo mejoran la motricidad fina, esencial para tareas cotidianas, sino que también sirven como un medio vital para la expresión y comunicación emocional, especialmente en una etapa donde el lenguaje aún se está desarrollando. A través del arte, los niños exploran su creatividad y expanden su imaginación, habilidades fundamentales para el pensamiento innovador y la resolución de problemas. Además, estas actividades artísticas fomentan la concentración y la atención, potenciando el aprendizaje en otras áreas académicas. Importante también es su

contribución al bienestar emocional, ofreciendo un espacio para la relajación y la expresión de sentimientos. (Godoy, 2023, p. 16)

Estas habilidades son fundamentales en la educación inicial por los siguientes motivos:

Desarrollo Motor Fino: Las actividades grafoplásticas, como dibujar, pintar o modelar, ayudan a desarrollar la motricidad fina en los niños pequeños. Esta habilidad es crucial para tareas como escribir, atarse los zapatos o usar tijeras.

Expresión y Comunicación: A través del arte, los niños expresan emociones y pensamientos que quizás no puedan verbalizar. Esto es especialmente importante en la educación inicial, donde los niños todavía están desarrollando sus habilidades lingüísticas.

Creatividad e Imaginación: Las actividades grafoplásticas fomentan la creatividad y la imaginación. Permiten a los niños experimentar con diferentes materiales y técnicas, lo que puede ayudar a desarrollar su pensamiento innovador y su capacidad para resolver problemas.

Conciencia Espacial y Organización: Al crear arte, los niños aprenden sobre la organización espacial, el equilibrio y la composición. Esto les ayuda a entender mejor el mundo que les rodea y a desarrollar habilidades matemáticas y espaciales básicas.

Desarrollo Cognitivo y Aprendizaje: Las actividades artísticas pueden mejorar la concentración y la atención, lo que beneficia el aprendizaje en otras áreas. Además, la interpretación de imágenes y la creación de arte pueden estimular el pensamiento crítico y la reflexión.

Bienestar Emocional: El arte puede ser terapéutico. Permite a los niños relajarse y expresar sus emociones, contribuyendo a su bienestar emocional y mental.

Integración Sensorial: Las actividades grafoplásticas involucran varios sentidos, lo que ayuda a los niños a desarrollar su percepción sensorial y su coordinación.

Conexión Cultural y Social: A través del arte, los niños pueden aprender sobre diferentes culturas y expresiones artísticas, lo que fomenta la apreciación y el respeto por la diversidad.

Características del desarrollo de habilidades grafoplásticas.

Estimulación Sensorial: Las actividades grafoplásticas son ricas en estimulación sensorial que favorece el desarrollo sensorial de los niños. Investigaciones recientes muestran que interactuar con diferentes texturas, colores y formas no sólo mejora la discriminación táctil y visual, sino que también ayuda con el desarrollo cognitivo. Por ejemplo, al trabajar con materiales como arena, arcilla, y diferentes tipos de papel y pinturas, los niños experimentan diversas sensaciones que ayudan a fortalecer las conexiones neuronales. (Suarez, 2023, p. 13)

Desarrollo Motor Fino: Las actividades grafoplásticas requieren un control preciso de los movimientos finos de las manos y los dedos, lo cual es esencial para el desarrollo de las habilidades manuales. Según una investigación reciente, actividades como dibujar, pintar, tallar y modelar pueden mejorar el movimiento de la mano, la coordinación ojo-mano y la fuerza de agarre. Estas habilidades son esenciales no sólo para tareas artísticas, sino también para habilidades cotidianas como la escritura y los objetos pequeños (Garcia, 2023, p. 23)

Creatividad y Expresión: Permitir que los niños expresen sus sentimientos e ideas a través de actividades grafoplásticas es fundamental para su desarrollo emocional y creativo. Estas actividades proporcionan formas seguras y constructivas de autoexpresión. Los niños pueden utilizar el arte para expresar sentimientos que tal vez no puedan expresar con palabras, lo cual es especialmente importante en las primeras etapas, cuando el lenguaje aún se está desarrollando. Además, crear algo original fomenta la innovación y el pensamiento creativo, habilidades sumamente valiosas en el mundo actual. (Pasmíño, 2023, p. 7)

Cognitivas y Perceptivas: Las actividades grafoplásticas también son de gran importancia en el desarrollo de habilidades cognitivas y perceptivas. Al participar en estas actividades, los niños aprenden conciencia espacial, lo que les ayuda a comprender e interactuar mejor con su entorno. La planificación y organización visual necesarias para estas tareas desarrollan habilidades como la predicción, la secuenciación y la organización, que son esenciales para aprender matemáticas y lectura. Las habilidades para resolver problemas y tomar decisiones también mejoran a medida que los niños aprenden a planificar su arte y resolver problemas que surgen durante el proceso creativo. (Bardales, 2019, p. 14)

Tipos de habilidades grafoplásticas

Coordinación Mano-Ojo: La coordinación mano-ojo es una habilidad fundamental en el desarrollo de los niños que se refiere a la capacidad de sincronizar la percepción visual con los movimientos de las manos. Esta habilidad es crucial en actividades precisas como recortar con tijeras, pegar objetos en lugares específicos y ensartar cuentas o lentejas. El desarrollo de esta habilidad es esencial no solo para tareas artísticas y creativas, sino también para habilidades cotidianas como escribir, atarse los zapatos o utilizar utensilios. La coordinación mano-ojo se ve fortalecida a través de actividades que requieren seguimiento visual y respuesta física, lo cual es especialmente importante en la educación inicial para preparar a los niños para tareas más complejas que requieren mayor precisión y control motor. (Castro, 2020, p. 15)

Técnica de Modelado: La técnica de modelado implica el uso de las manos para dar forma, estructura y textura a materiales maleables como arcilla, plastilina o masas caseras. Esta dimensión de las actividades grafoplásticas es vital para el desarrollo de habilidades de manipulación fina y percepción espacial. Además, el modelado fomenta la creatividad y la imaginación, ya que los niños pueden crear figuras y formas a partir de su propia visión y creatividad. Esta habilidad también es beneficiosa para el desarrollo cognitivo, ya que los niños planifican sus creaciones y resuelven problemas durante el proceso de modelado. (Franco, 2020, p. 23)

Habilidad en Pintura: La habilidad en pintura se centra en el uso de pinceles, pinturas y diferentes superficies para crear obras artísticas. Esta dimensión de las actividades grafoplásticas desarrolla la capacidad de los niños para mezclar colores, entender las relaciones de color y aplicar diferentes técnicas de pinceladas. La pintura no solo mejora la coordinación mano-ojo y la destreza motora fina, sino que también fomenta la comprensión de la composición artística y la expresión emocional. Al pintar, los niños exploran su creatividad y expresan sus sentimientos e ideas, lo que es crucial para su desarrollo emocional y cognitivo. (Ojanama, 2020, p. 33)

Habilidad en Dibujo: La habilidad en dibujo implica la capacidad para crear representaciones visuales en dos dimensiones. Esta habilidad es fundamental para el desarrollo de la precisión, el control del trazo y la expresión creativa en los niños. Al dibujar, los niños aprenden a representar lo que ven, imaginan o sienten, lo cual es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas como la observación y la interpretación. El dibujo también fomenta la coordinación, ya que los niños deben controlar sus movimientos para crear las formas y líneas deseadas. (Obando, 2022, p. 17)

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Tipos y diseños de investigación

Tipos.

Investigación descriptiva: La investigación descriptiva en el estudio sobre el impacto del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación, implica la identificación clara y detallada del fenómeno en cuestión.

Investigación mixta: Esta parte de la investigación combinó métodos cuantitativos y cualitativos para recoger, analizar e integrar datos sobre cómo el juego afecta el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de Educación Inicial II. El enfoque mixto fue esencial para obtener una comprensión más profunda y completa del problema. Se reconoció que ni el enfoque cuantitativo ni el cualitativo por sí solos podrían proporcionar una perspectiva integral del impacto del juego en el desarrollo de estas habilidades específicas en el contexto educativo de la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare.

Diseño: La investigación se realizó de tipo no experimental puesto que no se manipularán las variables.

Investigación documental: La investigación adopta un enfoque documental, enfocándose en recopilar y analizar información de diversas fuentes. Este diseño implica explorar estudios, teorías y documentos relevantes para contextualizar y fundamentar teóricamente el estudio en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare.

Investigación de campo: La investigación se realizará mediante un enfoque de campo en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare. Se recolectarán datos directamente en el entorno escolar a través de observaciones y encuestas para explorar la relación entre el juego y el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación II.

3.2. Operacionalización de variables

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>GENERAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuál es la incidencia del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II, específicamente en la Escuela General Villamil ubicada en el Cantón Baba, Parroquia Guare? <p>ESPECÍFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> ¿Cuál es la importancia del juego en la educación inicial para el desarrollo cognitivo de los niños? ¿Cuáles son los tipos de habilidades grafoplásticas que demuestran una relación significativa con el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de educación inicial II? ¿Cuáles serían las propuestas de juegos diversos destinados a fomentar el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños de educación inicial II, de la Escuela General Villamil ubicada en el Cantón Baba, Parroquia Guare? 	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> Establecer el juego y su incidencia en el desarrollo de las habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare. <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> Analizar la importancia del juego en la educación inicial para potenciar el desarrollo cognitivo de los niños. Seleccionar los tipos de habilidades grafoplásticas que elevan el desarrollo de las habilidades socioemocionales. Proponer la práctica de juegos diversos para el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños de educación inicial II en la Escuela General Villamil, Cantón Baba Parroquia Guare. 	<ul style="list-style-type: none"> El juego incide significativamente en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación II en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare. 	<p>DISEÑO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Investigación documental Investigación de campo <p>TÉCNICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Encuestas Observación <p>INSTRUMENTOS</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionarios Ficha de Observación Población y muestra

TABLA 1. Tabla matriz de consistencia Población y muestra de investigación

Tabla 1. Tabla matriz de consistencia Población y muestra de investigación

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM / INSTRUMENTO
<p>V.</p> <p>INDEPENDIENTE</p> <p>Juego</p>	<p>Se refieren a un conjunto de acciones y prácticas pedagógicas diseñadas específicamente para niños en la etapa inicial de educación II, cuyo principal enfoque es el aprendizaje a través del juego y la diversión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos estructurados • Juegos semiestructurados • Juego libre 	<ul style="list-style-type: none"> • Porcentaje de participación estudiantil. • Tiempo promedio de duración. • Número de actividades por semana/mes. • Nivel de cumplimiento de objetivos educativos. 	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Población y muestra
<p>V.</p> <p>DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo de Habilidades Grafoplásticas</p>	<p>Este término se refiere al proceso evolutivo y adquisición de habilidades relacionadas con la creación y manipulación de formas y figuras a través de diferentes medios gráficos y plásticos, como el dibujo, la pintura, y el modelado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación mano-ojo. • Técnica en modelado. • Habilidad en pintura. • Habilidad en dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Precisión en la realización de trazos. • Complejidad de las figuras modeladas. • Capacidad para mezclar colores y crear texturas. • Nivel de detalle y proporción en los dibujos. 	<p>Técnica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación <p>Instrumento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha de observación

3.3. Población y muestra de la investigación

3.3.1. Población

Para la ejecución de la presente investigación, la población de interés se conforma por 1 docente, 29 niños y 29 padres de familia pertenecientes a inicial II de la Escuela General Villamil. Es importante destacar que el total de personas en la escuela asciende a 220, incluyendo estudiantes de otros niveles, personal docente y administrativo.

Dada la naturaleza específica de la población objetivo para este estudio, la muestra se seleccionó mediante un enfoque proporcional, asignando el mismo porcentaje de participación a cada segmento de la población de interés. Esta estrategia asegura una representación equitativa y significativa de los participantes involucrados en el estudio, permitiendo obtener resultados más precisos y relevantes sobre el impacto del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños de Educación Inicial II.

TABLA 2. Población de inicial II

Tabla 2. Población de inicial II

<i>ítem</i>	<i>población</i>	<i>frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>
1	Estudiantes	29	100%
2	Padres de familia	29	100%
3	docente	1	100%
Total			100%

Fuente: secretaria de la escuela General Villamil En El Cantón Baba Parroquia Guare.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

3.3.2. Muestra

En el marco del estudio "Juego y su Incidencia en el Desarrollo de Habilidades Grafoplásticas en Niños de Educación Inicial II en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare", se ha definido una muestra representativa que permitirá una evaluación exhaustiva y significativa del tema de investigación. La muestra para este estudio comprende tres grupos clave dentro de la comunidad educativa:

Niños: Se incluirán todos los 29 niños que actualmente están inscritos en Educación Inicial II en la Escuela General Villamil. La inclusión completa de este grupo asegura que se capturen todas las variaciones y matices en el desarrollo de habilidades grafoplásticas influenciadas por el juego en este nivel educativo.

Padres de Familia: Es esencial incorporar las perspectivas y observaciones de los 29 padres de familia de estos niños. Los padres ofrecen insights valiosos sobre el comportamiento, habilidades y progreso de sus hijos en el hogar, complementando la información recogida en el entorno escolar.

Docente: El único docente a cargo de la Educación Inicial II en la Escuela General Villamil será incluido en la muestra. Este docente proporcionará una perspectiva profesional y educativa sobre el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños y el papel que el juego desempeña en este proceso. La inclusión de estos tres grupos en la muestra es fundamental para obtener una visión holística y completa del impacto del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas. Al combinar las observaciones y experiencias de niños, padres y educadores, este estudio aspira a ofrecer una comprensión profunda y matizada de cómo el juego influye en el desarrollo temprano de habilidades esenciales en los niños.

3.4. Técnicas e instrumentos de medición

3.4.1. Técnicas

Encuestas:

Se llevarán a cabo encuestas dirigidas al docente y a los padres de familia de inicial II de las Escuela General Villamil perteneciente al Cantón Baba parroquia Guare. El objetivo principal es obtener percepciones y opiniones de manera espontánea. Este enfoque proporcionará información valiosa sobre las experiencias y perspectivas de los adultos en relación con el impacto del juego y las habilidades grafoplásticas de los niños.

Observación:

La técnica de observación se centrará en los estudiantes. A través de una observación cuidadosa y sistemática, se recopilará información sobre los patrones de comportamiento y participación de los niños en el juego. Este método permitirá capturar de manera detallada el fenómeno de interés en la institución, proporcionando datos concretos para el análisis.

3.4.2. Instrumentos

Cuestionarios:

Se utilizarán cuestionarios estructurados para las encuestas dirigidas al personal docente y a los padres de familia. Estos cuestionarios contendrán preguntas específicas que aborden aspectos clave relacionados con el juego y su influencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños. La estructura formal del cuestionario facilitará la recopilación de datos cuantificables y comparables.

Ficha de Observación:

La ficha de observación será el instrumento principal para registrar los detalles observados durante el estudio de los niños. Contendrá categorías específicas relacionadas con el juego y el desarrollo de habilidades grafoplásticas y otros aspectos relevantes. Esta herramienta proporcionará un registro sistemático y detallado de las observaciones, facilitando el análisis cualitativo de los datos.

3.5. Procesamiento de datos

El análisis de los datos recopilados en el estudio se realizó utilizando la herramienta estadística Excel, lo que permitió una evaluación meticulosa y detallada de las respuestas obtenidas. La muestra del estudio incluye a 29 niños inscritos en Educación Inicial II, sus 29 padres de familia y 1 docente de la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare.

Se emplearon tablas de frecuencia y porcentajes en Excel para analizar las respuestas de las encuestas de los niños. Esto incluyó su participación en actividades de juego, tipos de juegos preferidos y su percepción sobre cómo estos juegos influían en sus habilidades grafoplásticas.

Se analizaron las respuestas de los padres a través de una encuesta sobre el progreso de habilidades grafoplásticas de sus hijos, la frecuencia con la que apoyaban estas actividades en casa, y su participación en actividades relacionadas con el juego organizadas por la escuela. Se interpretaron las observaciones del docente sobre la integración del juego en el currículo escolar y su impacto en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en los niños.

La recolección de datos se realizó en la Escuela General Villamil, durante el horario escolar de 8am a 12pm. Se aplicaron cuestionarios estructurados a los niños y padres, y una encuesta estructurada al docente; además de la observación directa de las habilidades grafoplásticas desarrolladas en los niños. Los hallazgos se presentarán mediante gráficos y tablas para una mejor comprensión visual, junto con un análisis detallado en forma narrativa. Esto facilitará la interpretación de cómo el juego afecta el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de Educación Inicial II.

3.6. Aspectos éticos

En la investigación "Juego y su Incidencia en el Desarrollo de Habilidades Grafoplásticas en Niños de Educación Inicial II en la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare", es esencial respetar rigurosos aspectos éticos. Primordialmente, se debe obtener el consentimiento informado y por escrito de los padres o tutores de los niños, explicando claramente los objetivos y métodos del estudio, así como cualquier riesgo potencial. La confidencialidad y el anonimato de los participantes son fundamentales; los datos recopilados deben manejarse con la máxima discreción, utilizando códigos o pseudónimos para mantener la privacidad. Además, se debe garantizar que la participación no cause ningún riesgo físico, emocional o psicológico a los niños, siendo esencial estar atentos a su bienestar durante todo el proceso de investigación.

Por otro lado, se debe informar a los padres y al personal educativo sobre el carácter voluntario de la participación, asegurando su derecho a retirarse del estudio en cualquier momento sin consecuencias. Las actividades y métodos de recolección de datos deben ser apropiados para la edad y madurez de los niños, involucrando al personal educativo para mantener un ambiente seguro y acogedor. Los datos recopilados se utilizarán exclusivamente para los fines del estudio, almacenándolos de manera segura y eliminándolos una vez finalizada la investigación. De tal manera que, el estudio debe someterse a una revisión ética por un comité institucional para asegurar el cumplimiento de todos los estándares éticos y fortalecer la confianza en la investigación.

CAPÍTULO IV. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA

4.1. Presupuesto

CATEGORÍA	COSTO UNITARIO		COSTO TOTAL
MATERIALES Y SUMINISTROS			\$ 54,00
(PAPEL, PINTURAS, CRAYONES, ETC.)	\$	3,30	\$ 49,50
(IMPRESIONES, FOTOCOPIAS, ETC.)	\$	0,30	\$ 4,50
VIATICO	\$	2,00	\$ 4,00
TRANSPORTE	\$	2,00	\$ 4,00
EQUIPAMIENTO	\$	15,00	\$ 30,00
SOFTWARE O APLICACIONES (INTERNET)	\$	25,00	\$ 25,00
TOTAL			\$ 117,00

Fuente: Presupuesto en la inversión de tesis del tema el “juego y su incidencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II”

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

CAPITULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.:

5.1. Resultados

Para la implementación y análisis de resultados se procedió a realizar un cuestionario dirigido a la docente guía de educación inicial II en la Escuela General Villamil con las siguientes preguntas:

Pregunta a la docente de la variable independiente: Juegos

1. ¿Con qué frecuencia incorpora juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas en su rutina diaria?

Descripción	fi	%
Siempre	0	0
A veces	1	100
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 3. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas

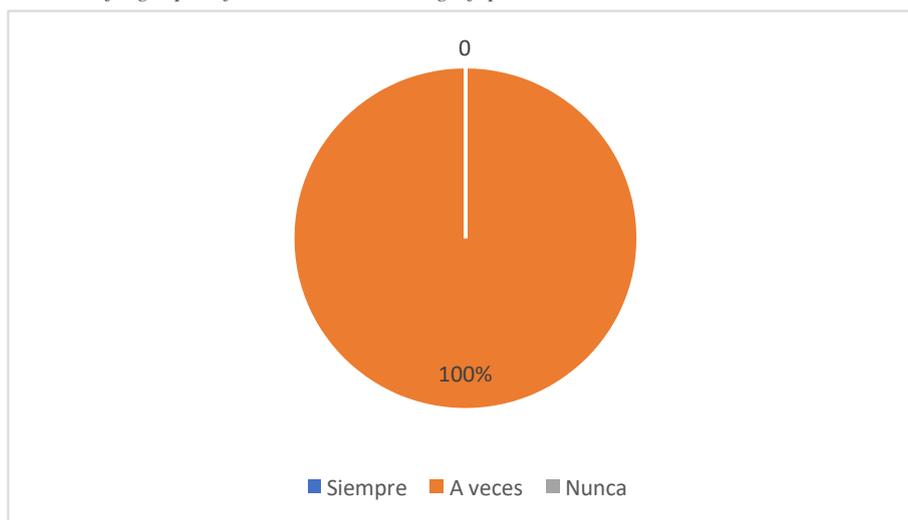


Ilustración 1. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas

Interpretación: La tabla indica que la respuesta a la pregunta fue "A veces" con una frecuencia (fi) de 1, lo que representa el 100% de las respuestas. No hay respuestas para "Siempre" ni "Nunca", ambas con una frecuencia de 0. El gráfico de pastel refleja esta única respuesta con un segmento que ocupa el 100% del gráfico, etiquetado con "A veces". Esto sugiere que, según la docente encuestada, ocasionalmente se incorporan juegos que fomentan habilidades grafo-plásticas en la educación de los niños. No hay una práctica constante o la omisión total de esta actividad.

Pregunta a la docente de la variable dependiente: habilidades grafoplásticas

1. ¿Qué tan frecuentemente emplea juegos específicos como moldeado, pintura y dibujo libre para mejorar las habilidades grafoplásticas?

Descripción	fi	%
Siempre	1	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 4. Frecuencia de juegos específicos

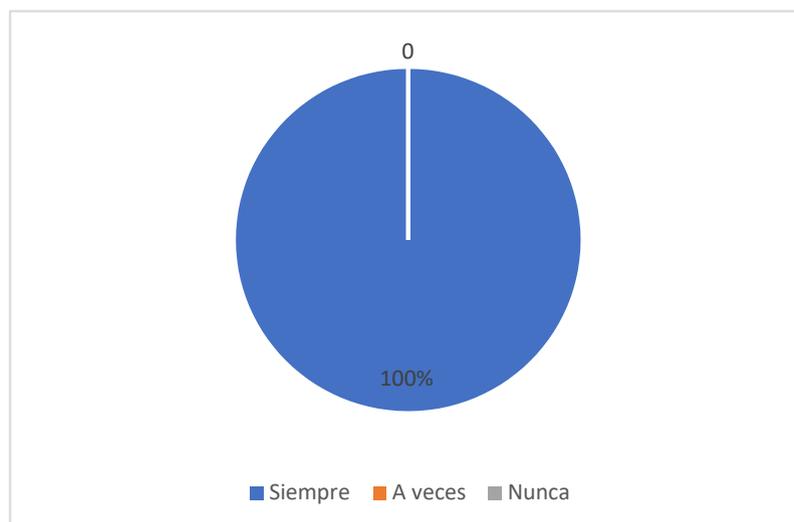


Ilustración 2. Frecuencia de juegos específicos

Interpretación: Los resultados de la encuesta sobre la frecuencia con la que se emplean juegos específicos como modelado, pintura y dibujo libre para mejorar las habilidades grafoplásticas. Los datos revelan que el 100% de los encuestados, que en este caso es una sola docente ($f_i=1$), siempre utiliza estos tipos de juegos para mejorar dichas habilidades.

Respuestas del cuestionario dirigido padres de familia respecto al juego y su incidencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II.

Pregunta a padres de familia de la variable independiente: Juegos

¿Incorpora juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas en su rutina diaria de su hijo/a?

Habilidad	fi	%
Siempre	12	41,38
Casi siempre	9	31,03
Nunca	8	27,59
Total	29	100

Tabla 5. Incorporación de juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas

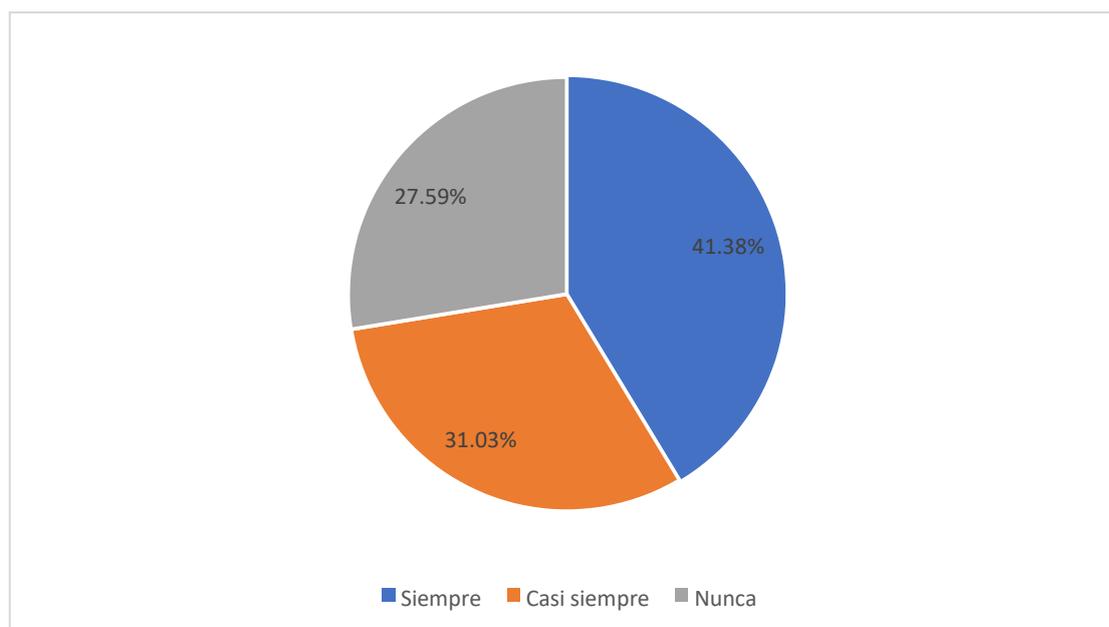


Ilustración 3. Incorporación de juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 41,38% afirma que incorporan juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas en su rutina diaria de su hijo/a, el 31,03% casi siempre y el 27,59% nunca.

Pregunta a padres de familia de la variable dependiente: habilidades grafoplásticas

1. ¿Con qué frecuencia ayuda a su hijo/a a mejorar sus habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos?

Habilidad	fi	%
Siempre	14	48,28
Casi siempre	8	27,59
Nunca	7	24,14
Total	29	100

Tabla 6. Mejora de habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos

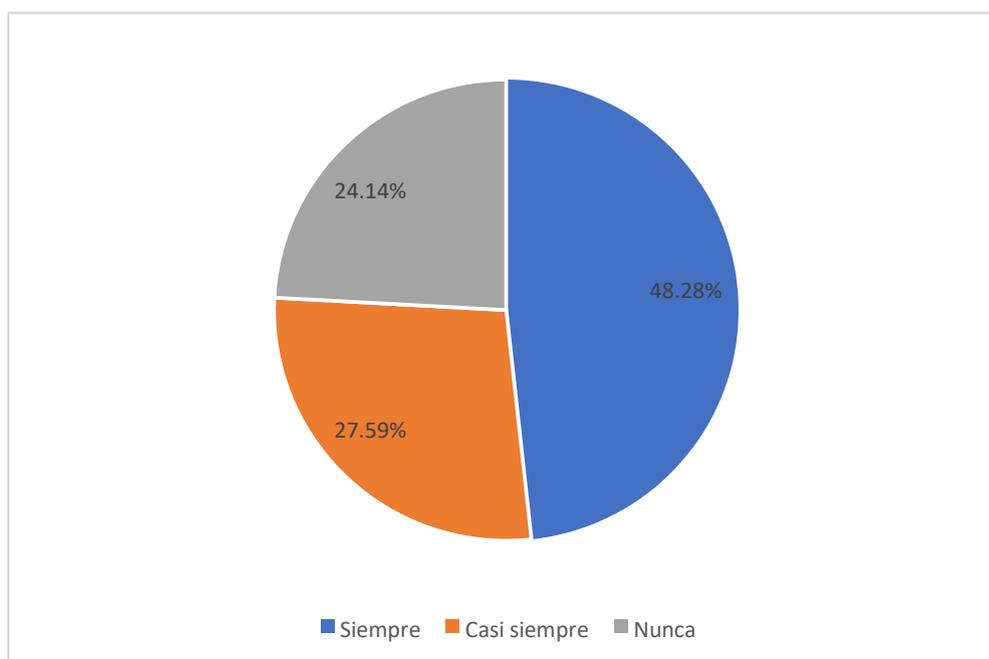


Ilustración 4. . Mejora de habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 48,28% afirman que con frecuencia ayudan a sus hijos/as a mejorar sus habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos, el 27,59% casi siempre y el 24,14% nunca.

Prueba Chi cuadrado (Prueba de Independencia)

Prueba De Hipótesis General

H_0 : El juego no incide en las habilidades grafoplásticas en los niños de educación inicial II, en la escuela general Villamil del cantón Baba parroquia Guare.

H_1 : El juego incide en las habilidades grafoplásticas en los niños de educación inicial II, en la escuela general Villamil del cantón Baba parroquia Guare.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	8,280 ^a	4	,007
Razón de verosimilitud	9,944	4	,004
Asociación lineal por lineal	6,031	1	<,001
N de casos válidos	29		

a. 5 casillas (70,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Tabla 7. Pruebas de chi-cuadrado

a. 5 casillas (70,6%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,04.

Interpretación:

De acuerdo con el valor de significación asintótica (bilateral) observados en las pruebas de Chi-cuadrado de Pearson y Razón de Verosimilitud (p) es $0.007 < 0.05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa; es decir que la significancia estadística encontrada al rechazar la hipótesis nula en las pruebas de Chi-cuadrado indica que existe una relación significativa entre el juego y el desarrollo de estas habilidades, lo cual apoya la idea de que el juego incide positivamente en las habilidades grafo-plásticas.

Prueba de Normalidad

H_0 : Las variables de la investigación mantienen una distribución con normalidad.

H_1 : Las variables de la investigación no mantienen una distribución con normalidad.

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
EL JUEGO	,259	29	<,001	,635	29	<,001
HABILIDADES GRAFOPLÁSTICAS	,265	29	<,001	,782	29	,002

Corrección de significación de Lilliefors

Tabla 8. Prueba de normalidad

Interpretación:

De acuerdo a los valores de significancia para las pruebas de normalidad de Kolmogorov-Smirnov y Shapiro-Wilk es $0.002 < 0,05$ rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alternativa, concluyendo que las variables no siguen una distribución normal. Por tanto, para analizar la correlación entre las variables, se deberá utilizar un método de correlación no paramétrico, como el Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman.

Análisis de correlación

Correlación entre las variables juego y habilidades grafoplásticas en los niños de educación inicial II en la escuela General Villamil del cantón Baba parroquia Guare

			EL JUEGO	HABILIDADES GRAFOPLÁSTICAS
a. Corrección de significación de Lilliefors	EL JUEGO	Coeficiente de correlación	1,000	,645"
		Sig. (bilateral)	.	<,001
		N	29	29
	HABILIDADES GRAFOPLÁSTICAS	Coeficiente de correlación	,645"	1,000
		Sig. (bilateral)	<,001	.
		N	29	29

** . Corrección es significativa en nivel 0,01 (bilateral)

Tabla 9. Correlación de variables

La correlación entre "el juego" y "habilidades grafoplásticas" es de ($\rho=0,645$), lo cual indica una relación positiva y fuerte entre ambas variables. Este resultado se considera estadísticamente significativo, de manera que se permite evidenciar la relación entre las variables.

Nivel de relación entre las variables juego y su incidencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II en la escuela general Villamil del cantón Baba parroquia Guare.

Análisis de la observación directa sobre la influencia del juego en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II.

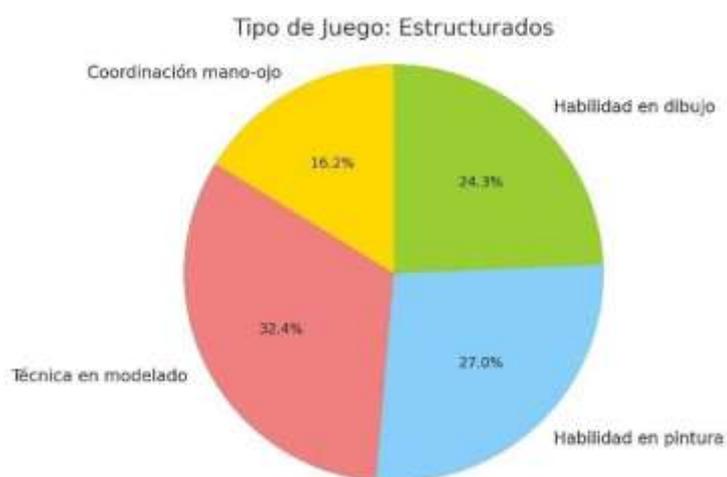


Ilustración 5. Juegos estructurados

Habilidad	fi	%
Coordinación mano-ojo	5	16,2
Técnica en modelado	9	32,4
Habilidad en pintura	8	27
Habilidad en dibujo	7	24,3
Total	29	100

Tabla 10. Juegos estructurados y dimensiones

Interpretación: La imagen muestra un gráfico de pastel y una tabla que representan cómo diferentes tipos de juegos estructurados influyen en el desarrollo de habilidades grafo-

plásticas en niños de educación inicial II. La técnica en modelado es la habilidad más desarrollada con un 32,4%, seguida de la habilidad en pintura 27%, habilidad en dibujo 24,3% y coordinación mano-ojo 16,2%. Los datos reflejan que la variedad de juegos estructurados contribuye de manera significativa a distintos aspectos del desarrollo motor y creativo de los niños.

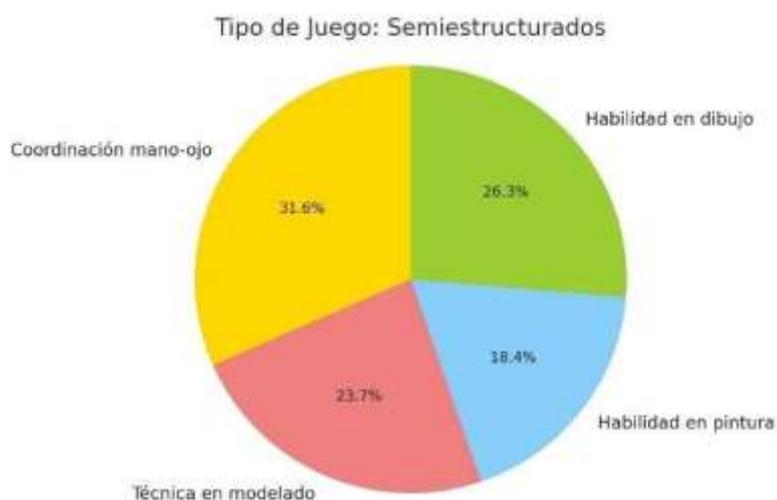


Ilustración 6. Juegos semiestructurados

Juegos semiestructurados			
Habilidad	fi	%	
Coordinación mano-ojo	9	31,6	
Técnica en modelado	7	23,7	
Habilidad en pintura	5	18,4	
Habilidad en dibujo	8	26,3	
Total	29	100	

Tabla 11. Juegos semiestructurados y dimensiones

Interpretación: en la influencia de juegos semiestructurados en el desarrollo de habilidades grafo-plásticas en niños de educación inicial II. Se destaca la coordinación mano-ojo como la habilidad más fomentada con un 31,6%, seguida por la habilidad en dibujo 26,3%, técnica en modelado 23,7% y habilidad en pintura 18,4%. Esto sugiere que los juegos semiestructurados son eficaces para el desarrollo de habilidades motoras y de representación visual en los niños.



Ilustración 7. Juego Libre

Juegos libres		
Habilidad	fi	%
Coordinación mano-ojo	9	29,5
Técnica en modelado	7	25
Habilidad en pintura	8	27,3
Habilidad en dibujo	5	18,2
Total	29	100

Tabla 12. Juego libre y dimensiones

Interpretación: Se representa el impacto de los juegos libres en el desarrollo de habilidades grafo-plásticas en niños de educación inicial II. De acuerdo con la información presentada, la coordinación mano-ojo es la habilidad que más beneficia con un 29,5%, seguida de cerca por la técnica en modelado con un 25%. La habilidad en pintura también muestra un desarrollo considerable con un 27,3%, mientras que la habilidad en dibujo es la menos desarrollada con un 18,2%. Estos datos sugieren que los juegos libres ofrecen una plataforma diversa para el desarrollo de habilidades motoras y creativas en los niños.

5.2 Discusión de resultados

La discusión de resultados obtenidos en la Escuela General Villamil revela una oportunidad para mejorar la incorporación de actividades lúdicas en la rutina educativa. Aunque la docente de educación inicial II integra juegos que fomentan las habilidades grafo-plásticas en su práctica diaria, los datos sugieren que una mayor frecuencia y diversidad en la aplicación de estos juegos podría potenciar aún más el desarrollo de estas habilidades en los niños. Por ejemplo, si bien los juegos se utilizan, la constancia y sistemática implementación podrían intensificarse, ya que la respuesta a la frecuencia de ayuda en el mejoramiento de habilidades grafo-plásticas mediante juegos.

Los datos recopilados evidencian que la mayoría de los padres están integrando juegos para desarrollar habilidades grafo-plásticas en sus hijos de Educación Inicial II, con un 41,38% haciéndolo siempre y un 31,03% casi siempre. Sin embargo, aún existe un 27,59% que nunca utiliza juegos con este fin. La técnica en modelado, la coordinación mano-ojo, la habilidad en pintura y en dibujo son las habilidades más impactadas positivamente por los juegos. Aunque la incorporación de juegos es alentadora, los datos sugieren la necesidad de una participación más consistente y estratégica por parte de los padres para maximizar el potencial de desarrollo de sus hijos.

Es crucial que los padres y educadores mejoren en la aplicación de juegos diseñados para desarrollar habilidades grafo-plásticas. La formación específica en la selección y aplicación de actividades lúdicas puede ser una herramienta valiosa para los padres. Esto no solo fomentará el desarrollo motor fino y la creatividad, sino que también apoyará el aprendizaje integral de los niños en una fase crítica de su crecimiento educativo. La colaboración activa en el uso de juegos puede ser una piedra angular en el fortalecimiento de las capacidades grafo-plásticas en la educación inicial.

En cuanto a las pruebas estadísticas, los resultados son muy alentadores. El valor de Chi-cuadrado de Pearson es de 8,280 con un p-valor de 0,007, y la Razón de Verosimilitud arroja un valor de 9,944 con un p-valor de 0,004, ambos significativamente menores que el umbral de 0,05. Esto indica una asociación significativa entre la práctica del juego y el desarrollo de habilidades grafo-plásticas, apoyando firmemente la hipótesis alternativa. Además, una Asociación lineal por lineal presenta un valor de 6,031 con un p-valor menor que 0,001, enfatizando una fuerte relación lineal entre las variables estudiadas.

Las pruebas de normalidad, con valores de p menores a 0,001 en ambas variables, rechazan la hipótesis nula de distribución normal, lo que justifica el uso del Coeficiente de Correlación de Rho de Spearman para evaluar la relación entre las variables. Esta correlación robusta de 0,645 confirma la relación positiva y significativa entre el juego y las habilidades grafo-plásticas.

Estos resultados numéricos reflejan la importancia crítica del juego en el desarrollo de habilidades fundamentales en niños de educación inicial. El entusiasmo y la evidencia de la eficacia del juego, subrayados por los números, evidencian la necesidad de una integración más profunda y sistemática de actividades lúdicas en el currículo y en el hogar. La educación inicial se beneficia de tales prácticas, no solo en términos de habilidades grafo-plásticas sino también en el desarrollo integral del niño.

La observación directa indica que el juego no es solo una parte esencial de la rutina educativa, sino que también es un vehículo para el desarrollo de habilidades fundamentales. La relación entre el juego y el desarrollo de habilidades grafo-plásticas se manifiesta en varias dimensiones, con porcentajes significativos que demuestran su impacto.

el juego en el desarrollo de habilidades grafo-plásticas en niños de Educación Inicial II se sustenta en datos cuantitativos recogidos a través de la observación directa. Los juegos estructurados, muestran una influencia significativa en la técnica en modelado, con un 32,4% (9 niños de 29) de los participantes mejorando en esta habilidad. Esto es notable ya que supera a otras habilidades como la coordinación mano-ojo, habilidad en pintura y dibujo, que registraron un 16,2% (5 niños), 27% (8 niños) y 24,3% (7 niños) respectivamente. Estos porcentajes reflejan la efectividad de los juegos estructurados para desarrollar capacidades concretas que son fundamentales en las etapas iniciales del desarrollo educativo. De manera similar, los juegos semiestructurados resaltan su eficacia en la coordinación mano-ojo con un 31,6% (9 niños), lo que podría atribuirse a la necesidad de equilibrio entre la guía y la libertad durante el juego. Por otro lado, los juegos libres también presentan resultados significativos con un 29,5% (9 niños) en la misma habilidad, lo que sugiere que la exploración personal durante el juego puede ser esenciales para el desarrollo motriz. Además, tanto en juegos semiestructurados como libres, las habilidades en pintura y dibujo presentaron porcentajes de mejora del 18,4% (5 niños) y 26,3% (8 niños), y del 27,3% (8 niños) y 18,2% (5 niños) respectivamente.

CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones.

- La investigación ha demostrado de manera concluyente que el juego tiene un impacto significativo y positivo en el desarrollo de habilidades grafo-plásticas. A través de la implementación de diversos tipos de juegos estructurados, semiestructurados y libres, se ha observado una mejora notable en la coordinación mano-ojo, técnica en modelado, habilidad en pintura y dibujo. Estos hallazgos subrayan la necesidad de integrar actividades lúdicas como una estrategia pedagógica central dentro del currículo de educación inicial, destacando el juego no solo como una forma de entretenimiento sino como una herramienta educativa esencial para el desarrollo integral de los niños.
- La investigación ha demostrado que el juego no solo apoya el desarrollo cognitivo de los niños, sino que también facilita el aprendizaje activo y la experimentación, elementos cruciales para el desarrollo temprano. Los juegos, especialmente aquellos diseñados para fomentar la exploración y la resolución de problemas, potencian habilidades cognitivas esenciales, preparando a los niños para desafíos futuros tanto en contextos académicos como sociales.
- Los resultados han permitido identificar que juego y las habilidades grafo-plásticas, tienen un impacto positivo en el desarrollo socioemocional de los niños. Estas actividades no solo mejoran las habilidades motoras finas y la percepción visual, sino que también promueven la autoexpresión, la confianza en sí mismos y la empatía. Asimismo, se ha destacado la importancia de la inclusión de actividades que requieran colaboración y trabajo en equipo, fomentando así la socialización y el desarrollo de habilidades interpersonales.
- Integrar una amplia gama de juegos en el currículo de educación inicial II ha sido justificada y respaldada por los hallazgos de esta investigación. La implementación de juegos como parte de la rutina educativa diaria contribuye significativamente al desarrollo de habilidades grafo-plásticas. Estas prácticas no solo enriquecen la experiencia educativa de los niños, sino que también les proporcionan las herramientas necesarias para explorar y desarrollar sus capacidades creativas y motoras. Este enfoque holístico hacia el aprendizaje a través del juego destaca su valor incalculable en el fomento del crecimiento integral de los niños en sus primeros años de educación.

6.2. Recomendaciones.

- Se recomienda que la Escuela General Villamil en el Cantón Baba, Parroquia Guare, integre sistemáticamente una variedad de juegos en el currículo de educación inicial II. Esto debe hacerse con la intención de aprovechar el impacto positivo del juego en el desarrollo de habilidades grafo-plásticas, asegurando que estas actividades lúdicas sean reconocidas como componentes esenciales para el desarrollo integral de los niños.
- Se recomienda proporcionar formación continua a los docentes sobre cómo incorporar efectivamente juegos que estimulen el desarrollo cognitivo dentro de la educación inicial. Esta formación debe incluir estrategias para integrar el juego en el aprendizaje diario, asegurando que las actividades sean tanto educativas como divertidas, para fomentar un entorno de aprendizaje activo y participativo.
- Se aconseja diseñar y promover actividades de juego que requieran colaboración y trabajo en equipo, enfocándose en aquellos que desarrollan habilidades grafo-plásticas. Estas actividades deben fomentar la expresión artística y la creatividad, así como la interacción y comunicación entre los niños, para apoyar su desarrollo socioemocional de manera integral.
- Se sugiere que la Escuela General Villamil desarrolle y mantenga espacios dedicados al juego y la exploración creativa. Estos espacios deben estar equipados con los materiales y herramientas adecuados para facilitar una variedad de juegos que promuevan el desarrollo de habilidades grafo-plásticas. Además, es crucial involucrar a los padres de familia en este proceso, proporcionándoles orientaciones sobre cómo pueden apoyar y enriquecer el aprendizaje a través del juego en el hogar.

Referencias

- Andrade. (25 de enero de 2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Universidad de la Costa*, 132. Obtenido de Revista Ciencia e Investigación:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Arauz y Ccama. (15 de septiembre de 2023). TÉCNICAS GRAFO PLÁSTICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 334. *eesppsantarosacusco*, 13. Obtenido de google academico:
<http://repositorio.eesppsantarosacusco.edu.pe/handle/EESPPSR/257>
- Avila. (8 de abril de 2022). Desarrollo de habilidades motrices mediante técnicas grafo plásticas en Educación Inicial. *USTA*, 7. Obtenido de Google academico:
<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/43977>
- Bardales. (3 de noviembre de 2019). Actividades grafo-plásticas para mejorar la iniciación a la escritura en los niños de 05 años de La IE N° 388 de Pampacocha, distrito de Uco, provincia de Huari, 2019. *Journal uladech*, 14. Obtenido de google academico: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24239>
- Burneo y Albuquerque. (13 de marzo de 2020). *El juego como estrategia para el trabajo con niños de educación inicial*. Sullana: Repositorio de la Universidad de Tumbes. Obtenido de Google academico:
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1947/Burneo%20Rivas%20De%20Canales%2c%20Dominga%20Elena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Calderon. (8 de abril de 2022). Técnicas grafoplásticas y desarrollo emocional en niños del nivel inicial de una unidad educativa pública de El Carmen, 2022. *repositorio.ucv.edu.pe*, 35. Obtenido de google academico:
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93364>
- Calderon. (16 de octubre de 2023). *repositorio.ucv.edu.pe*. Obtenido de Google academico: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/114170>
- Carrion. (13 de marzo de 2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia*

- e Investigación. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 132. Obtenido de google academico:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Carrion y Armijos. (25 de marzo de 2020). *Ecuadorian science journal*. Obtenido de google academico: <https://journals.gdeon.org/index.php/esj/article/view/60>
- Casanzuela . (28 de enero de 2023). *repositorio.utc.edu.ec*. Obtenido de google academico: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9984>
- Casanzuela. (28 de enero de 2023). La lúdica para el desarrollo de la inteligencia corporal kinestésica en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa “Hermano Miguel” en el año lectivo 2022–2023 (Master's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi. *repositorio UTC*, 22. Obtenido de google academico: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9984>
- Castro. (2 de noviembre de 2020). Técnicas grafo-plásticas en la motricidad fina en niños de 4-5 años en una Institución Educativa de Chimbote, 2019. *publicaciones usanpedro*, 15. Obtenido de google academico:
<http://publicaciones.usanpedro.edu.pe/handle/20.500.129076/17644>
- Espinoza. (19 de agosto de 2022). La Lúdica para el desarrollo de la Percepción Visual en niños de Inicial 2 del Centro de Educación Inicial “La Primavera” de la ciudad de Riobamba, periodo 2022 (Bachelor's thesis, Riobamba). *Journal unach*, 19. Obtenido de google academico:
<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9607>
- Franco. (11 de febrero de 2020). Técnicas grafoplásticas y su influencia en el desarrollo psicomotor de los niños de la institución educativa inicial privada San Juan Masías, Juliaca-Puno, 2020. *repositorio uladech*, 23. Obtenido de google academico: <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20194>
- Garcia. (29 de marzo de 2023). Sistema de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años. *Polo del Conocimiento*, 23. Obtenido de google academico:
<https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5636>
- Godoy. (2023). Influencia de las técnicas grafoplásticas compuestas en el desarrollo de las habilidades de la motricidad fina de los niños/as de 4 a 5 años de inicial 2 de

la Escuela de Educación Básica Fiscal Alfredo Barandera Samaniego.
Repositorio UG, 16.

Gomez & Pacheco. (7 de julio de 2020). Lectura en Educación Inicial y Preparatoria: Conocer para proponer. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 154. Obtenido de google academico:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518061>

Granda, Ramos y Nazareno. (2023). Técnicas grafoplásticas utilizadas en la educación inicial. *Repositorio Universidad de Las Tunas*, 33.

Guerrero & Diaz. (12 de junio de 2022). Actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en niños de educación inicial II. *Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa*, 108. Obtenido de google academico:
<https://observatorioturisticobahia.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/3580>

Herrera y Alvarez. (29 de marzo de 2020). *Revista arbitrada interdisciplinaria Koinonía*. Obtenido de Google academico:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610749>

Lara, Sanchez & Roldan. (20 de septiembre de 2022). Técnicas grafoplásticas y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de estudiantes de educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 161. Obtenido de google accademico:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8818362>

Larrea. (14 de abril de 2022). La lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica “Germán Abdo Touma”, de la ciudad de Riobamba. Provincia Chimborazo periodo 2021 (Bachelor's thesis, Riobamba). *dspace unach*, 24. Obtenido de google academico: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8944>

Leon. (14 de enero de 2020). Actividades lúdicas en la educación inicial. *Repositorio Untumbes*, 166. Obtenido de google academico:
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/2002>

- Loaiza & Tipan. (1 de septiembre de 2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicialc. *Revista Vínculos ESPE*, 69. Obtenido de google academico: <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811>
- Lopez & Flores. (5 de mayo de 2022). Guía de actividades lúdicas que fomenten la autonomía en los niños de Educación Inicial II. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 200. Obtenido de google academico: <https://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1704/1615>
- Lopez. (18 de octubre de 2022). Actividades Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en Educación Inicial (Master's thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador). *Pontificia Universidad Católica del Ecuador*, 13. Obtenido de google academico: <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3825>
- Ludeña y Zambrano. (3 de enero de 2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en niños de Educación Inicial. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 5. Obtenido de google academico: http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S2308-01322022000300032&script=sci_arttext&tlng=pt
- Macias. (8 de diciembre de 2022). *MQRInvestigar*. Obtenido de Google academico: <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/12>
- Mendez. (17 de octubre de 2022). Guía didáctica a traves de actividades lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Mamy´s Day Care, año lectivo 2020-2021. *Repositorio Universidad Politecnica Salesiana*, 15. Obtenido de google aacademico: <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22165>
- Mendoza, L. y. (22 de agosto de 2022). Las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la pre-escritura en niños de 4 a 5 años. *MQRInvestigar*, 165. Obtenido de Google academico: <http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/52>
- Mostacero. (20 de diciembre de 2020). Actividades grafico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años en la IE. Niño Jesús de Praga, Los

- Olivos–2017. *Repositorio UCV*, 70. Obtenido de scielo:
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14112>
- Obando. (28 de julio de 2022). Técnicas grafo plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años (Master's thesis, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica). *repositorio uti*, 17. Obtenido de google academico:
<https://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/5013>
- Ojanama. (18 de julio de 2020). Las actividades grafoplásticas y la mejora de la psicomotricidad fina de los niños de cuatro años de la Institución educativa inicial Nro. 39 Divino Niño Jesús de Yurimaguas, Alto Amazonas-Loreto, 2019. *repositorio uap*, 33. Obtenido de google academico:
<https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/10931>
- Pasmiño. (27 de mayo de 2023). Técnicas grafoplásticas en el desarrollo de la creatividad de los niños de educación inicial subnivel II de la Escuela Ciudad de Ventanas (Bachelor's thesis, BABAHOYO: UTB, 2023). *dspace UTB*, 7. Obtenido de google academico: <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/15492>
- Perez y Salas. (15 de agosto de 2023). *Repository Libertadores*. Obtenido de Google academico : <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/6223>
- Ponce y Meza. (10 de octubre de 2023). Guía de actividades grafo-plásticas para el desarrollo de la pinza digital en niños de Inicial 2. *MQRInvestigar*, 555. Obtenido de google academico:
<http://www.investigarmqr.com/ojs/index.php/mqr/article/view/720>
- Regalado. (25 de septiembre de 2022). Estrategias lúdicas de aprendizaje y la autoestima en los niños de educación inicial en una institución educativa de Nuevo Chimbote, 2021. *repositorio.ucv.edu.pe*, 35. Obtenido de google academico: <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/82437>
- Ruguel. (2023). Uso de las técnicas grafoplásticas y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa Ciudad de Vinces. *Repositorio UTB*, 7.
- Sanchez. (14 de abril de 2021). Enseñanza de técnicas grafo plásticas en niños de 5 años en la Institución Educativa N° 203 “Pasitos de Jesús” en Lambayeque-2021.

Repositorio UCV, 7. Obtenido de google academico:

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/71330>

Suarez. (23 de noviembre de 2023). Diseño e implementación de una secuencia didáctica basada en actividades grafo-plásticas que ayuden al fortalecimiento de la motricidad fina y los procesos escritores en los niños y niñas del grado preescolar del Instituto Técnico Superior Industrial Sede. *repository unad*, 13.

Obtenido de google academico:

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/56039>

Tipan, Davila, Loaiza y Vincés. (1 de septiembre de 2021). El juego-trabajo como estrategia de enseñanza-aprendizaje en Educación Inicial. *Revista Vínculos ESPE*, 70. Obtenido de Google academico:

<https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/vinculos/article/view/1811>

Anexos

Fotografía con los niños de educación inicial II en la escuela General Villamil en el cantón baba parroquia guare. desarrollando habilidades grafoplásticas.

Imagen 1.



Descripción: desarrollo de juegos con la implementación de habilidades grafoplásticas.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 2.



Descripción: desarrollo de juegos con la implementación de los trazos.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 3.



Descripción: desarrollo de habilidades de moldeado y coordinación mano-ojo.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 4.



Descripción desarrollo de habilidades de moldeado y coordinación mano-ojo.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 5.

Descripción: observación del desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II, de la escuela General Villamil.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 6.

Descripción: observación del desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II, de la escuela General Villamil.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 7.

Descripción: encuesta a la docente de inicial II, sobre el juegos y su incidencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 8.

Descripción: encuesta a madre de familia de inicial II, sobre el juegos y su incidencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 9.

Descripción: Revisión y supervisión de tesis

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Imagen 10.

Descripción: Guía y supervisión de tesis con la tutora.

Elaborado por: Figueroa Julissa – Ortiz Ely

Cuestionario dirigido a la docente de inicial II de la escuela General Villamil

1. ¿Con qué frecuencia incorpora juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas en su rutina diaria?

Tabla 14. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas



Ilustración 8. Frecuencia de juegos para fomentar habilidades grafoplásticas

Interpretación: La tabla indica que la respuesta a la pregunta fue "A veces" con una frecuencia (fi) de 1, lo que representa el 100% de las respuestas. No hay respuestas para "Siempre" ni "Nunca", ambas con una frecuencia de 0. El gráfico de pastel refleja esta única respuesta con un segmento que ocupa el 100% del gráfico, etiquetado con "A veces". Esto sugiere que, según la docente encuestada, ocasionalmente se incorporan juegos que fomentan habilidades grafo-plásticas en la educación de los niños. No hay una práctica constante o la omisión total de esta actividad.

2. ¿Qué tan frecuentemente explora nuevos juegos o actividades para ayudar a sus estudiantes a mejorar sus habilidades grafoplásticas?

Descripción	fi	%
Siempre	1	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 15. Exploración de juegos para el desarrollo de habilidades grafoplásticas



Ilustración 9. Exploración de juegos para el desarrollo de habilidades grafoplásticas

Interpretación: la tabla indica que hay una respuesta única, "Siempre", con una frecuencia (fi) de 1, que corresponde al 100% de las respuestas. El gráfico de pastel refleja esta única respuesta con un segmento completo que ocupa el 100% del gráfico, etiquetado con "Siempre". Esto sugiere que la persona encuestada siempre utiliza juegos o actividades para mejorar las habilidades grafo-plásticas de sus estudiantes.

3. ¿Con qué frecuencia utiliza juegos como método para mejorar las habilidades grafoplásticas?

Descripción	fi	%
Siempre	0	0
A veces	1	100
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 16. Frecuencia de uso del juego para explorar las habilidades grafoplásticas



Ilustración 10. Frecuencia de uso del juego para explorar las habilidades grafoplásticas

Interpretación: La imagen muestra resultados de un cuestionario sobre el uso de juegos para mejorar habilidades grafo-plásticas, donde el 100% de las respuestas indican que se emplean "A veces". Ni la opción "Siempre" ni la opción "Nunca" fueron elegidas, lo que sugiere una adopción esporádica de esta técnica pedagógica por parte del encuestado. El gráfico de pastel complementa la tabla, visualizando claramente que la totalidad de las respuestas corresponde a un uso ocasional de juegos en la práctica educativa para el desarrollo de habilidades grafo-plásticas.

4. ¿Qué tan a menudo busca o participa en oportunidades de formación para explorar nuevos juegos y actividades que mejoren las habilidades grafoplásticas?

Descripción	fi	%
Siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	1	100
Total	1	100

Tabla 17. Formación de las habilidades grafoplásticas



Ilustración 11. Formación de las habilidades grafoplásticas

Interpretación: De acuerdo con los datos presentados, la respuesta "Nunca" fue la única seleccionada con una frecuencia de 1, lo que representa el 100% de las respuestas. Esto indica que la persona encuestada no busca ni participa en este tipo de oportunidades de formación. El gráfico circular refleja esta única respuesta con un segmento completo, subrayando la ausencia total de iniciativa o interés en la exploración de nuevos juegos y actividad.

5. ¿Con qué regularidad utiliza juegos como recursos educativos complementarios para fomentar las habilidades grafoplásticas?

Descripción	fi	%
Siempre	0	0
A veces	1	100
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 18. Uso de juego como recurso educativo



Ilustración 12. Uso de juego como recurso educativo

Interpretación: La imagen muestra una tabla y un gráfico de pastel correspondientes a una pregunta sobre la regularidad con la que se utilizan juegos o recursos educativos complementarios para fomentar habilidades grafo-plásticas. La tabla revela que la única respuesta proporcionada fue "A veces", con una frecuencia de 1, lo que equivale al 100% de las respuestas. Las opciones "Siempre" y "Nunca" no recibieron respuestas. El gráfico de pastel ilustra esta información con un segmento completo, resaltando que ocasionalmente se recurre a juegos y recursos educativos para desarrollar estas habilidades, pero no es una práctica constante.

6. ¿Qué tan a menudo cree que los juegos mejoran la coordinación mano-ojo en los niños?

Descripción	fi	%
Siempre	1	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 19. Los juegos mejoran la coordinación mano-ojo



Ilustración 13. Los juegos mejoran la coordinación mano-ojo

Interpretación: La tabla muestra una respuesta única categorizada bajo "Siempre", con una frecuencia (fi) de 1, lo que representa el 100% del total de respuestas. Las categorías "A veces" y "Nunca" no tienen respuestas, indicado por la frecuencia de 0. El gráfico de pastel visualiza esta distribución con un segmento que ocupa el total del gráfico, señalando un consenso o una única opinión de que los juegos siempre contribuyen a mejorar la coordinación mano-ojo en los niños.

7. ¿Cree posible evaluar sistemáticamente el progreso en las habilidades grafoplásticas de los niños tras actividades?

Descripción	fi	%
Siempre	1	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 20. Evaluación de las habilidades grafoplásticas



Ilustración 14. Evaluación de las habilidades grafoplásticas

Interpretación: La tabla refleja que hay una respuesta unánime en la categoría "Siempre", con una frecuencia (fi) de 1, lo que equivale al 100% de las respuestas. Las otras categorías, "A veces" y "Nunca", no tienen asignada ninguna respuesta, mostrando una frecuencia de 0. Lo que indica un consenso de una evaluación sistemática factible y valiosa en el contexto educativo, es posible evaluar sistemáticamente el progreso en las habilidades grafoplásticas de los niños tras actividades.

8. ¿Usted cree que influye el entorno de la clase en la eficacia de los juegos para mejorar las habilidades grafoplásticas?



Ilustración 15. Eficacia de los juegos para mejorar las habilidades grafoplásticas

Interpretación: La imagen presenta resultados de una encuesta donde se ha preguntado a los participantes si creen que el entorno de la clase influye en la eficacia de los juegos para mejorar las habilidades grafoplásticas. Según los datos, el 100% de los encuestados (con una frecuencia de 1 respuesta) considera que "A veces" el entorno de la clase influye en la eficacia de los juegos para este propósito, mientras que las opciones "Siempre" y "Nunca" no han sido seleccionadas por nadie.

9. ¿Qué tan frecuentemente emplea juegos específicos como moldeado, pintura y dibujo libre para mejorar las habilidades grafoplásticas?

Descripción	fi	%
Siempre	1	100
A veces	0	0
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 22. Frecuencia de juegos específicos



Ilustración 16. Frecuencia de juegos específicos

Interpretación: Los resultados de la encuesta sobre la frecuencia con la que se emplean juegos específicos como modelado, pintura y dibujo libre para mejorar las habilidades grafoplásticas. Los datos revelan que el 100% de los encuestados, que en este caso es una sola persona ($f_i=1$), siempre utiliza estos tipos de juegos para mejorar dichas habilidades.

10. ¿Con qué frecuencia incluye juegos que requieran el uso de herramientas específicas para mejorar las habilidades grafoplásticas?

Descripción	fi	%
Siempre	0	0
A veces	1	100
Nunca	0	0
Total	1	100

Tabla 23. Uso de herramientas específicas para mejorar las habilidades grafoplásticas



Ilustración 17. Uso de herramientas específicas para mejorar las habilidades grafoplásticas

Interpretación: La imagen muestra que, al preguntar sobre la inclusión de juegos que requieran herramientas específicas para fomentar habilidades grafoplásticas, el 100% de las respuestas (1 respuesta en total) indican que se hace "A veces". El gráfico de pastel y la tabla confirman que no hay una práctica regular de incluir dichos juegos ("Siempre" y "Nunca" tienen 0 respuestas), destacando un enfoque ocasional en su utilización para el desarrollo de estas habilidades en los niños.

Respuestas del cuestionario dirigido padres de familia respecto al juego y su incidencia en el desarrollo de habilidades grafoplásticas en niños de educación inicial II.

1. ¿Incorpora juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas en su rutina diaria de su hijo/a?

Habilidad	fi	%
Siempre	12	41,38
Casi siempre	9	31,03
Nunca	8	27,59
Total	29	100

Tabla 24. Incorporación de juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas

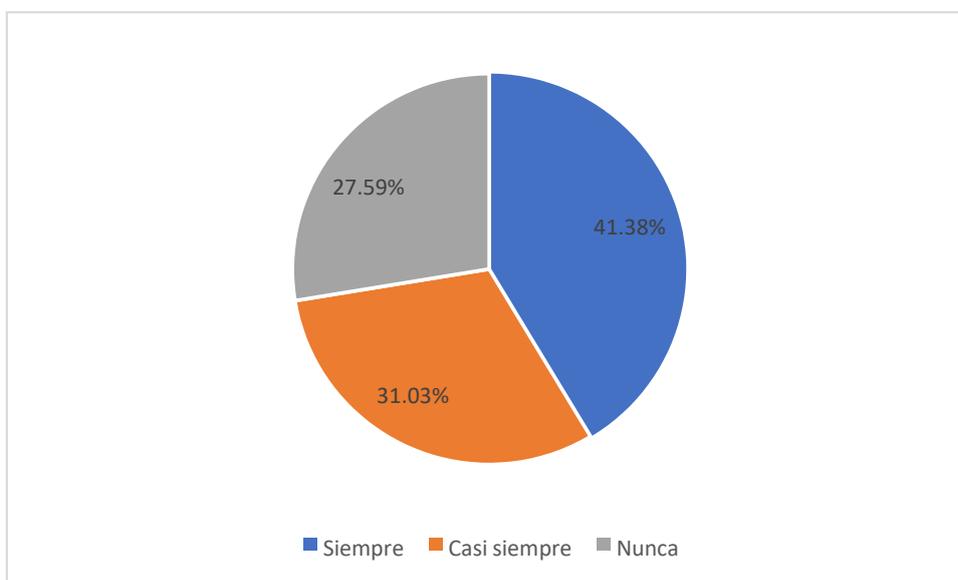


Ilustración 18. Incorporación de juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 41,38% afirma que incorporan juegos que fomentan las habilidades grafoplásticas en su rutina diaria de su hijo/a, el 31,03% casi siempre y el 27,59% nunca.

2. ¿Con qué frecuencia ayuda a su hijo/a a mejorar sus habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos?

Habilidad	fi	%
Siempre	14	48,28
Casi siempre	8	27,59
Nunca	7	24,14
Total	29	100

Tabla 25. Mejora de habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos

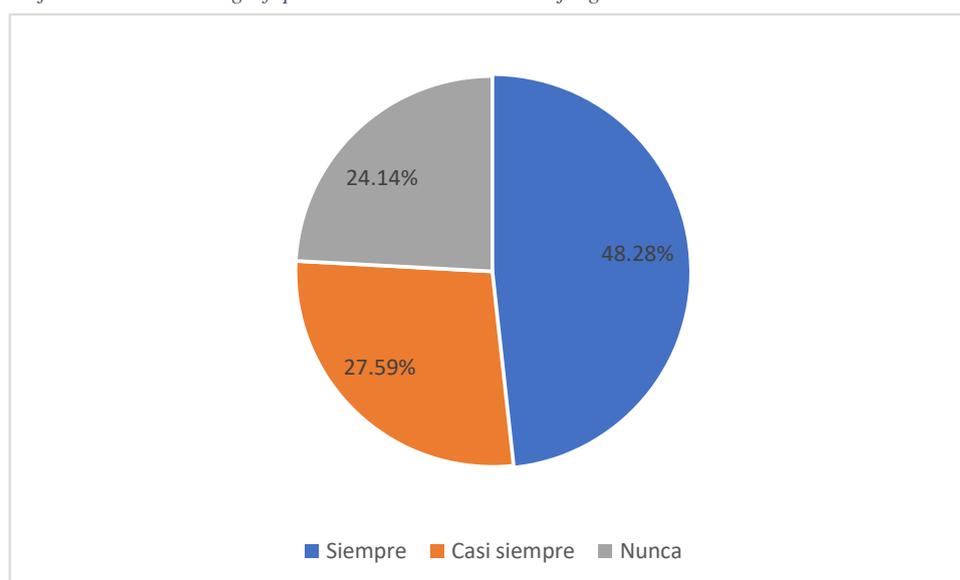


Ilustración 19. . Mejora de habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 48,28% afirman que con frecuencia ayudan a sus hijos/as a mejorar sus habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos, el 27,59% casi siempre y el 24,14% nunca.

3. ¿Considera importante implementar el uso de las habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos?

Habilidad	fi	%
Siempre	14	48,28
Casi siempre	6	20,69
Nunca	9	31,03
Total	29	100

Tabla 26. Uso de las habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos

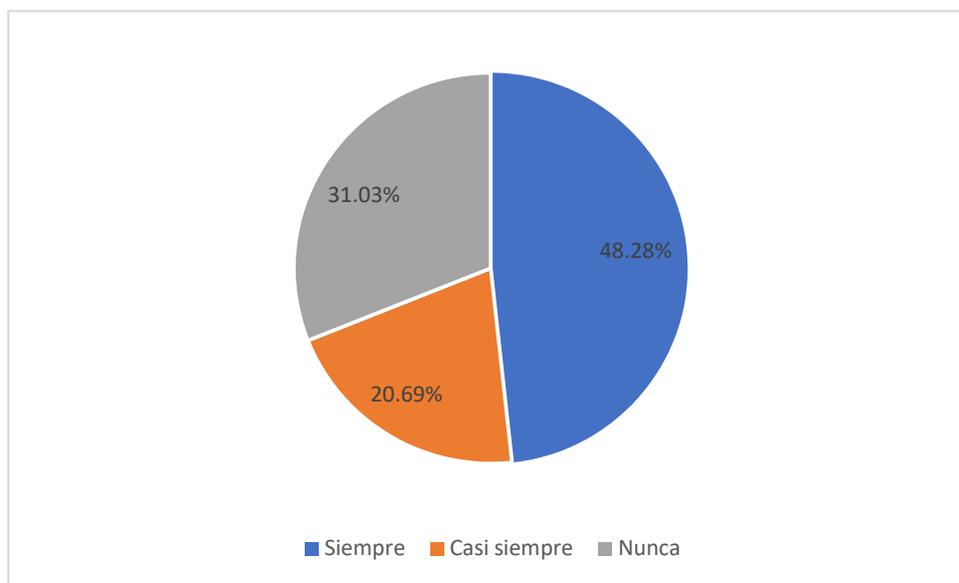


Ilustración 20. Uso de las habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 48,28% afirman que siempre consideran importante implementar el uso de las habilidades grafoplásticas mediante el uso de juegos, el 20,69% casi siempre y el 31,03% nunca.

4. ¿Usted aplica juegos cuando ayuda a su hijo/a en el desarrollo de sus tareas?

Habilidad	fi	%
Siempre	15	51,72
Casi siempre	6	20,69
Nunca	8	27,59
Total	29	100

Tabla 27. Juegos para el desarrollo de tareas

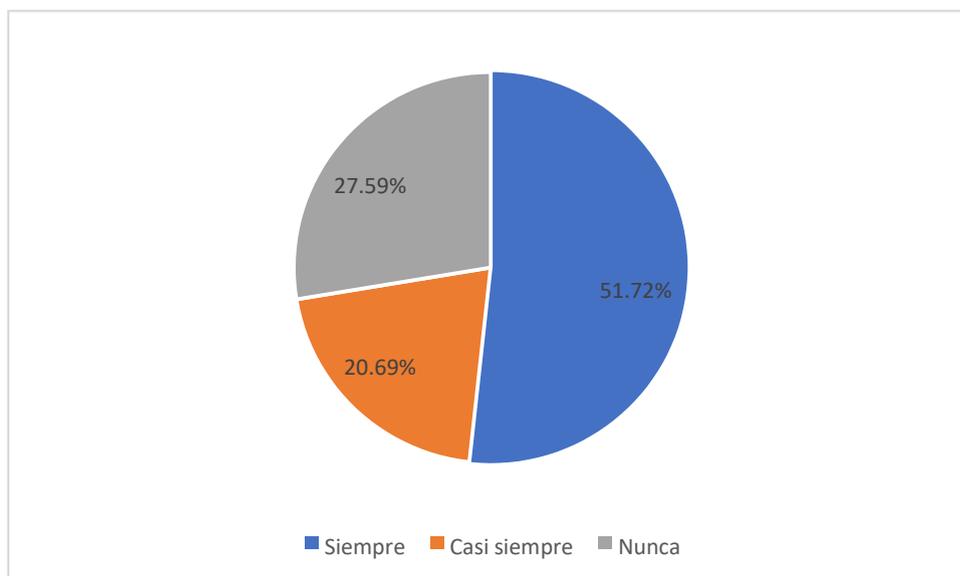


Ilustración 21. Juegos para el desarrollo de tareas

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 48,28% afirman que siempre aplica juegos cuando ayuda a su hijo/a en el desarrollo de sus tareas, el 20,69% casi siempre y el 31,03 % nunca.

5. ¿Considera importante la implementación de juegos dinámicos y de construcción para la mejora de las habilidades grafoplásticas de su hijo/a?

Habilidad	fi	%
Siempre	15	51,72
Casi siempre	9	31,03
Nunca	5	17,24
Total	29	100

Tabla 28. Juegos dinámicos y de construcción para la mejora de las habilidades grafoplásticas

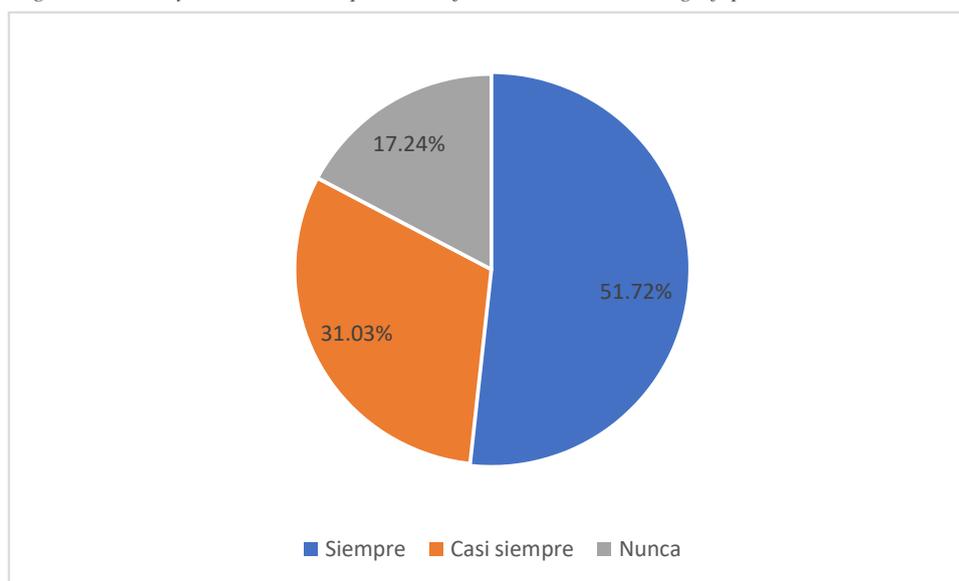


Ilustración 22. Juegos dinámicos y de construcción para la mejora de las habilidades grafoplásticas

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 51,72% afirman que siempre consideran importante la implementación de juegos dinámicos y de construcción para la mejora de las habilidades grafoplásticas de sus hijos/as, el 31,03% casi siempre y el 17,24% nunca.

6. ¿Considera elemental la implementación de juegos en casa para el aprendizaje de su hijo/a?

Habilidad	fi	%
Siempre	15	51,72
Casi siempre	9	31,03
Nunca	5	17,24
Total	29	100

Tabla 29. La implementación de juegos en casa

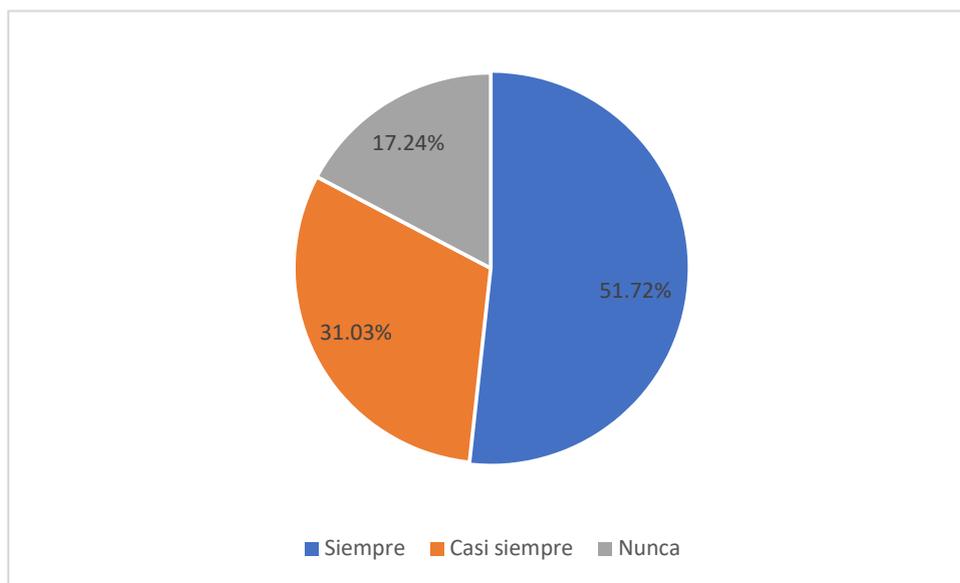


Ilustración 23. La implementación de juegos en casa

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 51,72% afirman que siempre consideran elemental la implementación de juegos en casa para el aprendizaje de su hijo/a el 31,03% casi siempre y el 17,24 % nunca.

7. ¿Cree que los juegos mejoran la coordinación mano-ojo en los niños de escuela?

Habilidad	fi	%
Siempre	14	48,28
Casi siempre	10	34,48
Nunca	5	17,24
Total	29	100

Tabla 30. Los juegos mejoran la coordinación mano-ojo

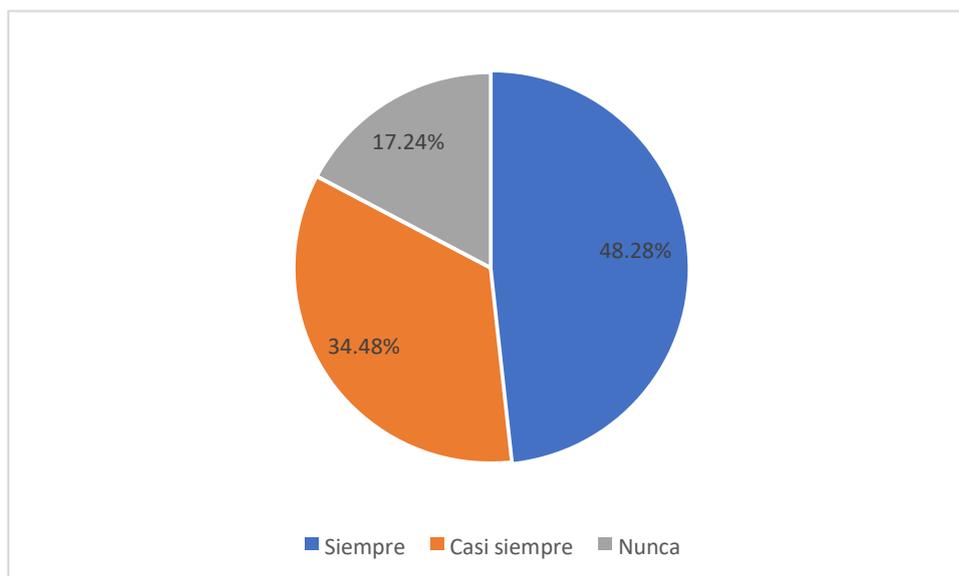


Ilustración 24. Los juegos mejoran la coordinación mano-ojo

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 48,28% afirman que siempre consideran elemental la implementación de juegos en casa para el aprendizaje de su hijo/a, el 34,48% casi siempre y el 17,24 % nunca.

8. ¿Considera elemental la implementación de técnicas en moldeado para el desarrollo de habilidades grafoplásticas para el aprendizaje de su hijo/a?

Habilidad	fi	%
Siempre	9	31,03
Casi siempre	15	51,72
Nunca	5	17,24
Total	29	100

Tabla 31. Implementación de técnicas en moldeado para el desarrollo de habilidades grafoplásticas

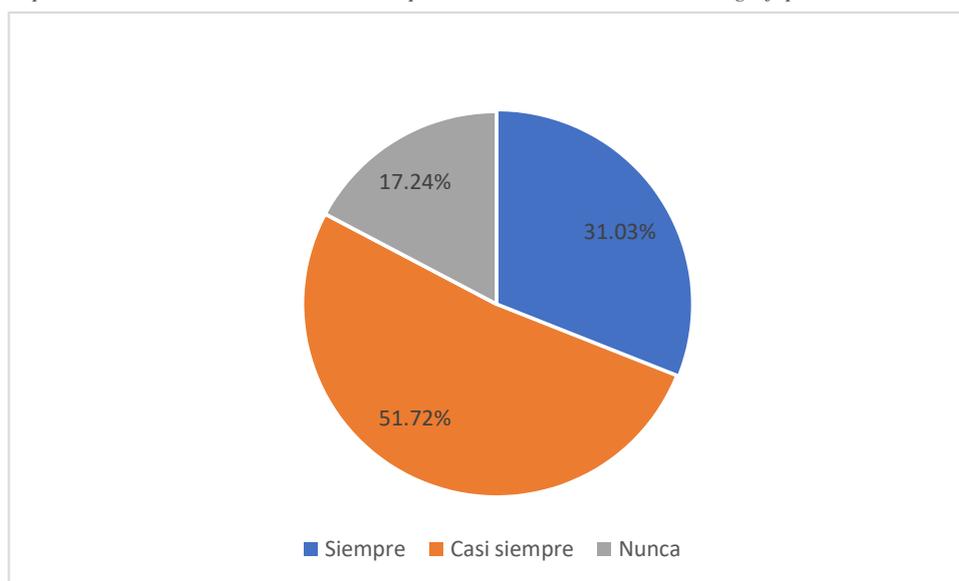


Ilustración 25. Implementación de técnicas en moldeado para el desarrollo de habilidades grafoplásticas

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 31,03% afirman que siempre consideran elemental la implementación de técnicas en moldeado para el desarrollo de habilidades grafoplásticas para el aprendizaje de su hijo/a, el 51,72% casi siempre y el 17,24 % nunca.

9. ¿Cree usted que el desarrollo de habilidad en pintura es imprescindible para el desarrollo creativo de su hijo/a?

Habilidad	fi	%
Siempre	14	48,28
Casi siempre	9	31,03
Nunca	6	20,69
Total	29	100

Tabla 32. Desarrollo de habilidad en pintura

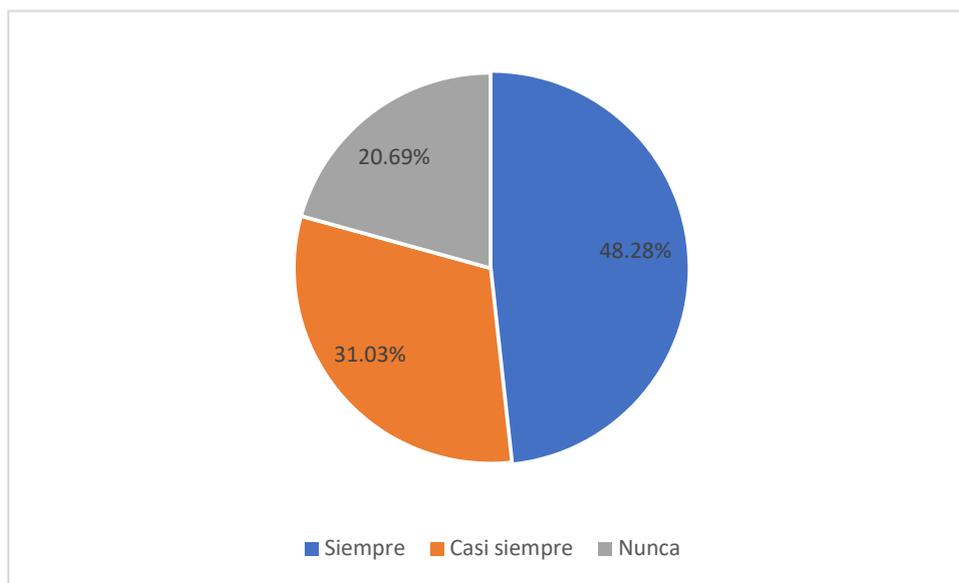


Ilustración 26. . Desarrollo de habilidad en pintura

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 48,28% afirman que el desarrollo de la habilidad en pintura es imprescindible para el desarrollo creativo de su hijo/a, el 31,03% casi siempre y el 20,69 % nunca.

10. ¿Usted está de acuerdo con que en salón de clases se aplique la habilidad en dibujo como clave para el desarrollo de habilidades grafoplásticas en su hijo/a?

Habilidad	fi	%
Siempre	16	55,17
Casi siempre	9	31,03
Nunca	4	17,79
Total	29	100

Tabla 33. Aplicación de la habilidad del dibujo

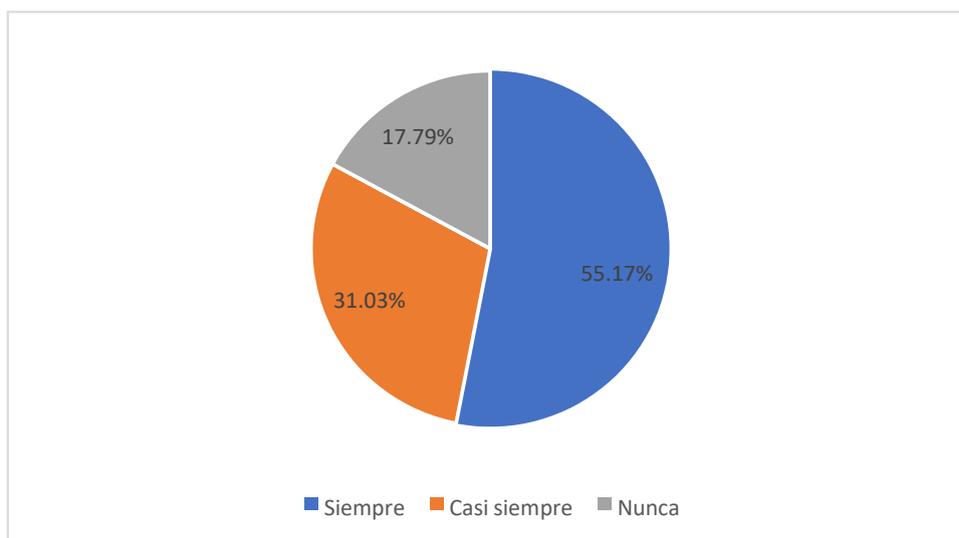


Ilustración 27. Aplicación de la Habilidad de dibujo

Interpretación: de los 29 padres encuestados el 55,17 % afirman que están de acuerdo con que en salón de clases se aplique la habilidad en dibujo como clave para el desarrollo de habilidades grafoplásticas en sus hijos/as, el 31,03% casi siempre y el 17,79 % nunca.