



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTIVIDADES LÚDICAS DE APRESTAMIENTO PARA  
EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN  
LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE 04 AÑOS  
EN LA I.E 14354 ALTOS DE POCLUS, MESETA ANDINA,  
PROVINCIA DE AYABACA – PIURA 2019**

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

**AUTOR:**

**DOMINGUEZ CORDOVA, SONIA ISABEL**

**ORCID: 0000-0001-8884-8898**

**ASESORA**

**MGTR. LACHIRA PRIETO, LILIANA ISABEL**

**ORCID: 0000-0002-8575-9467**

**PIURA – PERÚ**

**2020**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Domínguez Córdova, Sonia Isabel

ORCID: 0000-0001-8884-8898

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Piura, Perú

### **ASESOR**

Mgr. Lachira Prieto, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Piura, Perú

### **JURADO**

Dra. Domínguez Martos Rosa María: Presidente

ORCID ID: 0000-0002-8255-3009

Mgr. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola: Miembro

ORCID: 0000-0003-0938-7304

Mgrt. Concha Alburqueque, Jessica Gabriela

ORCID: 0000-0002-8405-2910

## **JURADO EVALUADOR Y ASESORA**

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos

ORCID: 0000-0002-8255-3009

### **Presidenta**

Mgtr. Barranzuela Cornejo Delia Fabiola

ORCID: 0000-0003-0938-7304

### **Miembro**

Mgtr. Concha Alburqueque, Jessica Gabriela

ORCID: 0000-0002-8405-2910

### **Miembro**

Mgtr. Prieto Lachira, Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

### **Asesora**

**DEDICATORIA**

A mis hijos, a mi esposo, a toda mi familia por estar conmigo. Muchas gracias, los amo.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, a mi familia y a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote Filial –

Piura, por darme la enseñanza oportuna.

## **RESUMEN**

Los niños de hoy presentan dificultades de los movimientos de las manos, como ensartar, rasgar, recortar; falta de precisión para colorear, entre otros, por ello se propone estrategias didácticas, para potenciar ejercicios psicomotrices, con la investigación titulada Actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, con el objetivo de determinar los efectos de un programa de aprestamiento en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de cuatro años. Siendo esta investigación de enfoque cuantitativa de tipo aplicada, de diseño pre- experimental con pre-test y post-test en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 17 niños y niñas, a quienes se les observó y aplicó una lista de cotejo para conocer el nivel de la psicomotricidad fina. En sus resultados, se observa que el 82% de los niños se encuentran en un nivel inicio en relación a su psicomotricidad fina, luego se aplicó la estrategia, donde los preescolares llegaron a puntajes de 94% de logro en relación a la psicomotricidad fina. Se concluye que el valor obtenido de T Student, para la media de la diferencia de los puntajes entre el Pre Test y Post Test en el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 4, es 0,000; lo que reconoce que existen diferencias significativas a nivel estadístico.

**PALABRAS CLAVES:** Aplicación de Actividades Lúdicas, Psicomotricidad Fina

## **ABSTRACT**

Today's children have difficulties with hand movements, such as threading, tearing, cutting; lack of precision in coloring, among others, for this reason didactic strategies are proposed, to enhance psychomotor exercises, with the research entitled Playful activities of preparation for the development of fine motor skills in boys and girls of the initial level of 04 years in EI 14354 Altos de Poclus, Andean Plateau, Ayabaca Province - Piura 2019, with the aim of determining the effect of a training program on the development of fine motor skills in four-year-old boys and girls. Being applied quantitative research, of pre-experimental design with pre-test and post-test in a single group. The sample consisted of 17 boys and girls, who were observed and a checklist was applied to know the level of fine motor skills. In their results, it is observed that 82% of the children are at an initial level in relation to their fine motor skills, then the strategy was applied, where the preschoolers reached 94% achievement scores in relation to fine motor skills . It is concluded that the value obtained from Student's T, for the mean of the difference of the scores between the Pre Test and Post Test in the level of development of fine motor skills in children aged 4, is 0.000; which acknowledges that there are statistically significant differences.

**KEY WORDS:** Application of Playful Activities, Fine Psychomotricity

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

EQUIPO DE TRABAJO .....	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR.....	iii
HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
CONTENIDO .....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS .....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA .....	17
2.1 ANTECEDENTES .....	17
2.2 BASES TEÓRICAS DE LA INVESTIGACIÓN.....	23
2.2.1. Teorías que sustentan la investigación.....	23
2.2.2. Bases teóricas de actividades lúdicas .....	25
2.2.2.1. La lúdica o el juego .....	25
2.2.2.2. Actividades lúdicas .....	29
2.2.2.3. Importancia del juego en el aprendizaje.....	30
2.2.2.4. Clasificación de los juegos.....	31
2.2.2.5. Juegos Psicomotores .....	32
2.2.2.6. Juegos Cognitivos .....	32
2.2.2.7. Principio del juego libre .....	33
2.2.3.1. Psicomotricidad fina.....	34
2.2.3.2. Coordinación Viso-Manual .....	39

2.2.3.3. Coordinación facial .....	40
2.2.3.4. Coordinación fonética .....	40
2.2.3.5. Coordinación Gestual .....	42
III. HIPÓTESIS .....	43
IV. METODOLOGÍA.....	44
4.1. Diseño de la Investigación.....	44
4.2. Población y Muestra .....	45
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	45
4.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos .....	48
4.4. Plan de análisis.....	49
4.5. Matriz de Consistencia.....	50
4.6. Principios Éticos .....	52
V. RESULTADOS.....	59
5.1 Resultados.....	63
5.2 Análisis de resultados .....	59
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	63
6.1. Conclusiones.....	63
6.2. Aspectos Complementarios .....	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	66
ANEXOS .....	72

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Desarrollo de la psicomotricidad fina en el pre test, por dimensiones.....	51
Tabla 2: Desarrollo de la psicomotricidad fina en el post test, por dimensiones .....	54
Tabla 3: Comparación del antes y después de la Psicomotricidad Fina.....	56
Tabla 4: T Student, para la media de la diferencia de los puntajes entre el Pre Test y Post Test.....	58

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Desarrollo de la psicomotricidad fina en el pre test, por dimensiones .....	53
Figura 2: Desarrollo de la psicomotricidad fina en el post test, por dimensiones.....	54
Figura 3 :Pre test y post test, a nivel de la psicomotricidad fina en niños de inicial de 04 años .....	56
Figura 4 : T – Student para la media de la diferencia de los puntajes entre el Pre Test y Post Test.....	58

## **I. INTRODUCCIÓN**

En el marco de una educación de calidad, la psicomotricidad juega un papel muy relevante, puesto que se define como la maduración de los factores motrices y psicológicos de toda persona (Haussler y Marchant, 2009). En la etapa preescolar, la psicomotricidad fina es una variable, muy atendida y enriquecida, a través de movimientos y ejercicios que los niños y niñas realizarán para su desarrollo, tales como movimientos para las manos, los pies, la cara, etc, que son producto de la experiencia laboral en estas edades.

Entorno a evaluaciones realizadas a nivel internacional, se realizaron estudios muy importantes en lo concerniente a la psicomotricidad fina, tal es el caso de las evaluaciones realizadas por el Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo (SERCE, 2015), quien informó que los niños y niñas de Uruguay tiene uno de los mejores rendimientos en cuanto a la psicomotricidad fina; estas evaluaciones se realizaron a 16 países, en las cuales el Perú se ubica entre los cuatro últimos en cuanto a deficiencias motrices haciendo uso de sus dedos y manos, solo el 9,24% de los alumnos evaluados alcanzó un desempeño alto en estas habilidades y destrezas manuales. Por ello, se puede apreciar que nuestros estudiantes en nuestro país tienen bajos niveles en cuanto a la escritura, ubicándonos en el puesto 12 de 16 países evaluados, siendo la base de ésta la psicomotricidad fina.

A nivel nacional, se ha observado en el distrito de San Juan de Lurigancho, lugar en el que Abad (2018), desarrolló la investigación y de manera más concreta en una institución educativa estatal en la cual se tuvo acceso, donde la población estudiantil presentó una serie de dificultades en la coordinación motora fina, dado que,

los estudiantes no realizan trazos, falta de coordinación de los movimientos de las manos, como ensartar, rasgar, recortar; falta de precisión para colorear, entre otros, por ello se propusieron diversas estrategias didácticas, para potenciar la psicomotricidad, llegando a concluir que los resultados que se obtuvieron mostraron mínimos logros, y esto debido probablemente a que las estrategias empleadas resultaron ser ineficientes y poco atractivas para la motivación de los infantes.

De este modo, se pretende aportar a la educación infantil, con metodologías a través de programaciones (Juega, coopera y aprende), empleando estrategias lúdicas y atractivas, promoviendo así un óptimo desarrollo psicomotor. Por otro lado, en nuestro contexto no se presta la importancia suficiente para la ejercitación de la psicomotricidad en la etapa escolar.

Así como también, MINEDU (2016) señala que aún hay varias escuelas en nuestro país que no disponen de recursos lúdicos de carácter educativo distribuidos de manera oportuna, comentando el profesorado del nivel que aún no cuentan con la capacitación suficiente para ejercer el desarrollo de estas prácticas psicomotrices, siendo además por la insuficiente distribución y ejecución de estas tareas y a veces por la ausencia de oportunidades para ejercitar esta capacidad así como la carencia de recursos lúdicos que se encuentran en un solo estante, los cuales no ayudan a las y los niños a estimular su lenguaje, ni pensamiento.

De igual manera, a nivel local en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca, los niños y niñas de 4 años evidencian formas de jugar desorganizadas, así como problemas para ser solidarios con sus juguetes y materiales; muestran además poca creatividad y sociabilidad; ausencia de clasificación, orden; confusión con la derecha e izquierda, no se ubican en el espacio, etcétera.

Además, en relación a las maestras del nivel, se evidencian que tienen problemas para el diseño de actividades de clases que involucren tareas lúdicas que ayuden a las y los niños a potenciar su psicomotricidad fina, que es el factor en el que se ha demostrado que tienen mayores falencias en esta edad.

Además, muestran un juego desorganizado, dificultad para compartir los materiales, poco creativos y sociables, falta de organización, problemas de lateralidad, ubicación en el espacio, entre otras situaciones. Por otro lado, en cuanto a los docentes, se observa que tienen dificultad para la elaboración de sesiones de clase que incluyan actividades lúdicas que permitan estimular a los niños y niñas para que con estas actividades desarrollen la psicomotricidad fina, que es el aspecto en el que se ha notado que tienen deficiencias de acuerdo a su edad.

Por lo tanto, surgió el siguiente enunciado: ¿Qué efectos tiene la aplicación de un programa de Actividades Lúdicas de aprestamiento para desarrollar la Psicomotricidad Fina en los niños del nivel Inicial de 4 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019? Para medir este enunciado, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar el efecto de las actividades lúdicas de aprestamiento para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

Y los siguientes objetivos específicos:

Evaluar el nivel de psicomotricidad fina antes de la aplicación de las actividades lúdicas de aprestamiento a los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

Evaluar el nivel de psicomotricidad fina después de la aplicación de las actividades lúdicas de aprestamiento a los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

Comparar el nivel de psicomotricidad fina, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas de aprestamiento a los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

La presente investigación se justifica a nivel teórico porque dio a conocer diferentes estrategias que el docente puede aplicar en los estudiantes para un mejor desarrollo de la psicomotricidad fina, en el nivel inicial. A nivel metodológico, porque se creó un instrumento para evaluar la variable dependiente, el mismo que fue validado por diferentes expertos en el tema. Y a nivel práctico, porque es un instrumento útil y necesario ya que el estudiante a través de movimientos pequeños y precisos, aprende y se desarrolla integralmente.

Se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, de nivel explicativo y diseño pre experimental. El universo estuvo conformado por todos los niños y niñas de inicial de la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019. Donde los niños de 04 años fueron la unidad de estudio, conformada por 17 niños y niñas.

En relación a los resultados podemos evidenciar que los niños de 4 años de la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, que el 82% de la dimensión coordinación viso manual se encuentran en inicio; igualmente el 77% de la dimensión motricidad fonética se encuentran en inicio; así mismo el 88% de

la dimensión motricidad gestual se sitúan en nivel inicio; por otro lado el 82% de la dimensión motricidad facial se colocan en nivel inicio y por último en relación al resultado general de la Psicomotricidad Fina los niños se hallan en nivel inicio, evidenciando dificultades en todas las dimensiones antes mencionadas.

Asimismo, encontramos que después de la aplicación de la estrategia que el 96% de la dimensión coordinación viso manual se encuentra en logro; además el 96% de la dimensión motricidad fonética se encuentran en logro; así mismo el 96% de la dimensión motricidad gestual se sitúan en nivel logro; por otro lado el 96% de la dimensión motricidad facial se colocan en nivel logro y por último en relación al resultado general de la Psicomotricidad Fina los niños se hallan en nivel logro, evidenciando un potencial apropiado en todas las dimensiones antes mencionadas. Concluyendo que la estrategia ayuda a mejorar significativamente la psicomotricidad fina.

## II.- REVISIÓN DE LA LITERATURA

### 2.1. Antecedentes

#### Antecedentes Internacionales

Albújar (2018) En su tesis de maestría titulada “*Diseño y aplicación de un programa de desarrollo psicomotriz fino a través del arte infantil en niños entre 4 a 5 años, Quito.*” Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial por la Universidad Nacional de Quito, Ecuador; el objetivo del estudio se basa en el diseño y aplicación de un programa encuadrado en el acatamiento de la coexistencia de las enormes discrepancias en el aprendizaje y el carácter ideal y renovable de cada psique concreta con la finalidad de plantear distintos mecanismos, mediante el arte infantil, de motivación para adquirir y desarrollar habilidades motrices finas en niños de 4 a 5 años de edad. Se puede determinar que el sistema educativo y las instituciones escolares funcionan de acuerdo con procedimientos que incluyen contenidos más que habilidades y destrezas. Apurarse para completar la tarea evitará que el maestro se detenga para descubrir y resolver las dificultades de desarrollo del estudiante. Luego de que SEK-Quito International School identificara las dificultades en el campo de la psicomotricidad fina, la gente encontró necesario elaborar un plan que buscara brindar una experiencia educativa que pudiera traer cambios positivos a los niños. Su objetivo es responder a las necesidades reales de maestros y niños y desarrollar un plan que conduzca a dominar y desarrollar la psicomotricidad fina.

Medrano (2017) Realizó una investigación sobre “*Función Orientadora como intervención pedagógica en jardín de niños: desarrollo de la psicomotricidad fina previa al aprendizaje a la lectoescritura – Guayaquil*”, para facilitar el título profesional de licenciada en educación inicial, por la Universidad Nacional de Ecuador; el objetivo general de esta investigación es promover el desarrollo integral de los niños a partir del análisis de cada campo del desarrollo según las características de su edad: movimientos emocionales, sociales, cognitivos y psicológicos. La investigación sistematizó la experiencia de coaching educativo para que los educadores promuevan la psicomotricidad fina como parte de las habilidades básicas que mejoran el proceso de enseñanza de la escritura para niños y niñas de 3 a 4 años. Asimismo, es cierto que cuando la propuesta se aplica a los educadores de jardín de infancia, el aprendizaje teórico y práctico es mutuo, pues a partir de la presentación del video, los clips de dibujos animados mostrados revelan sus reflexiones sobre su trabajo. Educadores relacionados con la psicomotricidad fina y gruesa dentro y fuera del aula, que cubre todos los contenidos del manual previamente revisado.

Rodríguez (2017) En su tesis titulada: “*Manual Didáctico para el desarrollo de la psicomotricidad fina de los estudiantes de educación inicial de la escuela particular mixta Gandhi del recinto Olón en la provincia de Santa Elena en el año 2015*”, para tramitar el título profesional de licenciada en educación inicial por la Universidad Nacional de Ecuador; el estudio recomienda la elaboración de un manual didáctico como guía de estudio para que los niños y niñas de primaria desarrollen la motricidad fina a través de actividades en el aula y manualidades prácticas para mejorar su desempeño educativo. Este estudio se realizó en la comunidad educativa del colegio privado mixto Gandhi Olong. Paralelo A y B con 2 profesores de educación primaria,

paralelo C y D con 3 profesores, un total de 5 profesores de educación inicial, excepto el Psicólogo de la Santa Fundación María Esperanza. Se realizaron pruebas de observación a los estudiantes. Los resultados obtenidos indican que la aplicación adecuada de la tecnología ayudará a mejorar las habilidades y destrezas de los niños en el aula y en la familia. Asimismo, se puede afirmar la aplicación de la nueva estructura docente para la resolución de problemas deportivos en el aula.

### **Antecedentes Nacionales**

Fernández y Gallardo (2018) En su tesis titulada “*Actividades grafico plásticas para estimular la coordinación viso- manual en niños y niñas de 4 años del PRONEI Municipal Caritas Felices del distrito de Reque – Chiclayo, 2016*”; para obtener el título profesional de licenciadas en educación inicial por la Universidad Nacional de Chiclayo. El propósito general del estudio es estimular la coordinación visual-manual a través de actividades de modelado gráfico, porque los padres tienen poco conocimiento y descuido de sus hijos, y no tienen lugar para estimular la coordinación visomotora. Este es sin duda uno de ellos. Problemas graves que afectan a los niños de esta muestra de estudio. De ahí la necesidad e importancia del desarrollo de la psicomotricidad fina, especialmente la coordinación visual-manual, para ello es necesario elaborar un formulario de actividad para poder disfrutar de una enseñanza privilegiada, divertida y sistemática en un entorno específico. Pedagogía y psicología han mejorado gradualmente el conocimiento y las habilidades motoras de los niños y, a su vez, han cambiado algunas de sus actitudes de desarrollo.

Gutiérrez y Tamayo (2018) En su tesis titulada: “*Técnicas grafico – plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo*

*de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de cinco años de la I.E. N° 303 Edén Maravilloso de la urbanización Cáceres Aramayo de la ciudad de Nuevo Chimbote, en el año 2015*”; tesis para optar el título profesional de licenciadas en educación inicial por la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Esta encuesta corresponde a la encuesta previa al experimento realizada a 24 niños y niñas. Los instrumentos y técnicas que se utilizan para recopilar datos son la observación y el inventario, respectivamente. Para el análisis y procesamiento de datos, se utilizan estadísticas no paramétricas en la prueba de Wilcoxon, debido a que las variables de esta hipótesis son esencialmente ordinales, con el objetivo de estimar la diferencia significativa entre el promedio antes y después de la prueba. Se concluye aceptando la hipótesis de que la tecnología plástica gráfica basada en el uso de materiales de concreto de manera significativa mejora significativamente la psicomotricidad fina de niños y niñas de 5 años de la institución educativa Eden's Wonder en la zona urbanizada de Aramayo, Cáceres.

Agurto (2017) Realizó una investigación sobre *“El desarrollo de la coordinación motora gruesa y fina de niñas y niños de 2 años con un taller de juegos con arena en la Institución Educativa Privada Un mundo feliz, Distrito de La Esperanza-2016”*; para conseguir el título profesional de licenciada por la Universidad Cesar Vallejo – Trujillo; El propósito de esta investigación es estudiar y comprender las habilidades de coordinación motriz fina y general de niños y niñas de 2 años en un seminario de juegos de arena organizado por la institución educativa “Un mundo feliz” en La Esperanza-2016. Este estudio se realizó en una población de 4 aulas, cada una con 10 niños, correspondientes a 2 años, 3 años, 4 años y 5 años. Se consideró como muestra de investigación el aula de 2 años. De igual forma, se concluye que Sand Game Studio

se ha convertido en una herramienta didáctica interactiva y social, que promueve la libertad de movimiento, la libertad de movimiento y la percepción táctil, y se convierte en otro método de aprendizaje corporal atractivo para niñas y niños.

### **Antecedentes Locales**

Ancajima (2018) Realizó una tesis titulada: *“Influencia de los juegos de roles de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la institución Educativa Ignacio Sánchez de Piura”*, la que se presentó a la Universidad Nacional de Piura, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial. Se trabajó con una muestra total de los alumnos de 4 años, haciendo un total 10 alumnos. El enfoque de este trabajo es el diseño de una investigación experimental para informar sobre los beneficios del juego de roles como recurso didáctico en el aula. Verifique su influencia en la autosuficiencia, la consideración de los demás y el autocontrol con los demás. La conclusión es que, a través del juego de roles, los niños pueden experimentar un aprendizaje de alto nivel al asignar diferentes significados a los objetos, mejorar la interacción de su equipo, manejar situaciones de conflicto y adoptar roles de manera óptima; utilizando el reconocimiento de personajes. Por lo tanto, con base en los resultados de este estudio, se puede decir que el juego de roles ayuda a los niños a desarrollar la psicomotricidad fina.

Novoa, Rodríguez y Salgado (2017) Realizaron una investigación sobre *“Programa de Actividades de Aprendizaje basado en el Método Montessori para desarrollar la Coordinación Motora Fina de los niños de 4 años de edad del Centro Educativo Experimenta Estrellitas de Jesús de la ciudad de Sullana”*; tesis presentada por el Pedagógico de Piura, para obtener el título profesional de licenciadas en

educación inicial; El propósito de esta investigación es desarrollar la coordinación motora fina en niños de 4 años del Centro de Educación Experimental Jesús en Sullana mediante la aplicación de un plan de actividades basado en el método Montessori. Este estudio se realizó en cuatro aulas con poblaciones de 2, 3, 4 y 5 años, cada aula tiene 28 géneros, se utiliza la parte roja de 3 años como muestra de aprendizaje, la cual es aleatorizada. De igual manera, se concluyó que los niños necesitan desarrollar su habilidad de coordinación motora fina el 78% del tiempo, pero debido a la aplicación del programa se ha producido un cambio significativo, comprobando que los resultados obtenidos en las últimas pruebas han sido significativos.

Palacios y Vergara (2017) Realizaron una investigación sobre *“Programa de Actividades gráfico plásticas para desarrollar la coordinación motora fina de los niños de 4 años de edad de la cuna jardín Cesar Vallejo de la ciudad de Piura”*; tesis presentada para obtener el título profesional de licenciadas en educación inicial; El propósito de este estudio fue determinar el efecto de la aplicación del programa de actividades gráfico-plástico sobre el desarrollo de la coordinación motora fina en un niño de 4 años del pesebre del jardín Cesar Vallejo en Piura. El estudio se realizó en 5 aulas, cada una con 20 niños, correspondientes a las edades de 2, 3, 4 y 5 años, considerándose como muestra de investigación el aula de 4 años. De igual manera, la conclusión a la que se llegó es que, a través de actividades gráficas plásticas, los niños de cuatro años de las cunas del jardín César Vallejo en Piura tienen buena coordinación motora; importante, esto se debe a que los niños tienen la oportunidad que les permite disfrutar de la experiencia de la coordinación motora fina. de una manera divertida y conmovedora.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. Teorías que sustentan la investigación**

#### **Teoría de Jean Piaget sobre el Juego**

La teoría que propone Jean Piaget, en uno de sus libros de la editorial Mc Graw Hill (2013), señala que los tipos de juegos elementales van desarrollándose en orden cronológico durante la niñez, y que además se han pretendido explicar a través de etapas o estadios, los tipos que más se destacan de acuerdo a la etapa en que se encuentra el infante:

Las etapas o estadios que propone Jean Piaget, son los siguientes:

- a) Sensoriomotriz, que se da entre los 0 y los 2 años de edad; destaca el juego funcional.
- b) Pre operacional, que se presenta entre los 2 y los 6 años; predominando el juego simbólico.
- c) Operaciones concretas; que se da entre los 6 y los 12 años, destacando el juego de normas.

Asimismo, el mismo autor explica la modalidad de que además de estos tipos de juegos que se presentan en cada etapa, va desarrollándose también los juegos de construcción. Cabe señalar que cuando se desarrolla o se da la aparición de un juego novedoso, no quiere decir que los otros tipos desaparezcan, y que van a variar en los niños, por el contrario, siguen el mismo orden, pero se diferenciarán de acuerdo a la edad en que se encuentran los otros.

## **Teorías de la Psicomotricidad Fina**

Henry Wallon, (1989) considera a la psicomotricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye a sí mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento.

Jean Piaget, (1983) sostiene que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños dependen de la actividad motriz que el niño realice desde los primeros años de vida, sostiene además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento.

Bernard Aucouturier (1879) considera que es la práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo.

Julian De Ajuriaguerra (1968) propuso en los años cincuenta una educación para los movimientos del cuerpo, como una terapia para reeducar a los niños y niñas con problemas de aprendizaje y de comportamiento. Que no respondían a la terapia tradicional. Sus trabajos se refieren mayormente al desarrollo de la postura y a la capacidad de observar un objeto, acercarse a él , agarrarlo con la mano y manipularlo, considerando el rol que juega el dialogo tónico en el desarrollo de esta postura y en la manipulación de dicho objeto.

## **2.2.2. Bases teóricas de actividades lúdicas**

### **2.2.2.1 La lúdica o el juego**

Romero, Escorihuela y Ramos (2009), explican que la lúdica, son:

Es un aspecto del desarrollo humano, promueve el desarrollo de la psicología social, la adquisición de conocimientos y la construcción de la personalidad, es decir, contiene una serie de movimientos en las que se cruzan el goce, el agrado, las actividades creativas y lo cognoscitivo.

Es una forma de la vida diaria, es decir, sentir goce y apreciar lo sucedido y considerarlo como una acción de gratificación física, mental o espiritual. Las actividades recreativas animan a las personas a desarrollar habilidades, entablar relaciones y tener sentido del humor.

Sanuy (1998) explicó que los juegos de palabras provienen de los juegos de términos en inglés, y los juegos de términos en inglés se derivan de raíces indoeuropeas, lo que significa saltar de alegría en el juego y tener la oportunidad de desarrollar muchas habilidades mientras se divierte y disfruta. Para autores como Montessori citado en Newton (2004), los juegos se definen como un tipo de entretenimiento organizado para lograr un propósito específico.

La lúdica, como factor principal en las técnicas para favorecer el aprendizaje, se define como la agrupación de tareas o acciones placenteras, breves.

Los juegos son un elemento fundamental en las estrategias para promover el aprendizaje, y se consideran un grupo interesante, las reglas pueden reforzar los valores: respeto, tolerancia entre grupos y grupos, sentido de responsabilidad, unidad, autoconfianza, seguridad, amor por el prójimo, animar a los compañeros a

compartir ideas, conocimientos, preocupaciones, todos estos-valores-significativos  
Formas de promover la internalización del conocimiento. Minerva (2002).

## **b) El Juego**

Para Farfán (2013), la palabra “juego”, proviene del latín “iocus”, que quiere decir juego recreativo, y además de la palabra “jocart” que significa algo necesario para entretenerse.

El Minedu (2011) confirma la teoría de Farfán, indicando también que la palabra “juego”, viene de la raíz latin “iocus”, la cual quiere decir “broma, entretenimiento, diversión”. En otras palabras, jugar es sinónimo de divertirse, siendo esta la base de los niños, tal como lo afirma Russel (2011)

Farfán (2013) nos da los siguientes contenidos sobre el juego:

Todo su esfuerzo y a través de la cual realiza aprendizajes significativos.

Es voluntario y placentero lo que le permite al niño globalizar los aprendizajes.

Es el factor esencial para la adaptación afectiva y social del niño/a.

Es el elemento básico para el equilibrio emocional y su desarrollo.

Favorece el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal.

Es un buen facilitador de aprendizajes.

Fomenta la interacción y la cooperación entre iguales.

Permite la asimilación de reglas de conducta y supone un aprendizaje en la resolución de conflictos.

Promueve la toma de la autoconsciencia.

Mediante el juego se accede a explorar la existencia social, y las normas por las cuales se sustentan las relaciones sociales.

De igual manera, el Minedu (2011), vuelve a referirse que el jugar es una manera de expresarse e interactuar con los otros, y con su contexto.

El juego permite abrir la posibilidad de que el niño pueda desarrollar distintas capacidades y habilidades tales como: Autoconocimiento, así como conocer el mundo externo, desarrollar la imaginación, usar el drama, desarrollar la función simbólico imitando a otros seres, roles, etcétera, además desarrollan valores tales como la solidaridad, la amistad, el compañerismo. Aprenden también a ser tolerantes frente a las situaciones difíciles. Todo ello, pretende explicar que no sólo el juego es algo necesario en la vida del niño sino que además es el vehículo eficiente de aprendizaje.

Las personas juegan desde que cumplen sus primeros años de vida, hasta la adultez. Desde muy temprana edad, el niño emplea el juego para darse cuenta de su propio esquema corporal, por ello juega a tocarse sus pies, manos, etc, para después jugar siguiendo normas. Por tanto, al incluir el juego como parte de la vida cotidiana del niño, se está maximizando la naturalidad de los niños.

Los juegos presentan 2 funcionalidades: Educar y entretener. Estos son dependientes, es decir no se apartan.

Las tareas que se llevan a cabo con la intención de divertir, incluyen los juegos que enseñan de manera no formal, y cuando se establecen juegos de carácter educativo, es decir con el fin de enseñar, estos suelen ser de animación.

El juego forma parte de la vivencia relevante del aprendizaje, puesto que cuando hacemos algo, y eso nos entretiene y nos causa placer, asimilamos los

conocimientos más fácil. Es decir, una manera de motivar es través del sano entretenimiento. Es más, el juego suele ser contagioso.

Según, Flores (2009), citando a Helendoom (1998), quien señala que los juegos ofrecen la posibilidad para madurar físicamente, emocionalmente y hasta cognitivamente.

A través de los juegos, se pueden disminuir la carga negativa de algún impacto emocional, es decir puede reducir la ansiedad, y el estrés, ya que tiene un carácter de divertir, entretener y disfrutar. Mediante los juegos, los infantes conocen el mundo exterior, y da la posibilidad de aprender herramientas para la vida, así como trabajar con sus emociones.

Los juegos ofrecen la oportunidad a las y los infantes de poder exteriorizar sus emociones, así como sus impulsos, enojos, sentimientos, creando un clima de magia y realidad.

Asimismo, Flores (2009), citando a Oaklader (1978), vuelve a referirse a los juegos, sosteniendo que es la forma en que los infantes ensayan lo que sucede en el mundo real aprendiendo de estos errores. Para los infantes, jugar es un tema de seriedad, y que tiene objetivos específicos mediante el cual estimula la mente, el físico, y el aspecto social.

Según Bettelheim (2010), cree que el juego es una actividad del desarrollo de los niños, y dado que los niños son el objetivo del proceso educativo, es necesario considerar el juego no solo como una parte natural de la vida de los niños, sino también debe considerarse como parte natural de la vida. Un elemento que se puede utilizar en pedagogía que se puede utilizar para la formación. En este caso, el juego debe usarse y desarrollarse en la escuela.

Los juegos nunca dejarán de ser la profesión más importante. La vida de los niños se trata de jugar. Juegan instintivamente. Juegan obligándolos a moverse, manipular y jugar. No se juegan a través de órdenes, órdenes o fuerzas externas, sino que están impulsadas por demandas internas, y las demandas internas son el tipo de demandas que hacen que el gato persiga la pelota.

En relación a lo que afirma Bettellheim (2006), refiere que los juegos son una especie de activación física y psíquica, fomentando emociones tales como alegría, relaxo, placer, disfrute, y brinda períodos de bienestar. El recreo es abierto y intencional, por no ser forzoso, debe ser elegido por quien lo jugará.

El juego es esencial para varios factores del desarrollo social, emocional y mental de los infantes y tiene un gran impacto en lo académico. Es una de las herramientas más poderosas que utilizan los infantes para ensayar nuevos conceptos y desarrollar habilidades novedosas. Los juegos pueden auxiliar a los infantes a desenvolver la comprensión que requieren y conectarlos con los retos que se hallan en el colegio de una manera significativa.

#### **2.2.2.2. Actividades Lúdicas**

Desde la década de 1980, Raymundo Dinello ha ido difundiendo este interesante método. Entre ellos, el desarrollo integral de las personas a través del juego y la creatividad es crucial, lo que ayudará a formar personas autónomas, creativas y felices. Las actividades lúdicas o los juegos son un medio importante para expresar los pensamientos y emociones más profundos que existen; esto te permite exteriorizar los conflictos internos de las personas y minimizar el impacto de las experiencias negativas.

Favorece el desarrollo integral del individuo de forma equilibrada en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, propicia la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriquece el vocabulario, potencia la autoestima y desarrolla la creatividad (Murillo, 1996).

### **2.2.2.3. Importancia del juego en el aprendizaje**

La importancia de esta estrategia no es memorizar hechos o conceptos de memoria, sino crear un ambiente que aliente a los estudiantes a edificar su comprensión y articular su significado Bruner y Haste, citando a Lopez y Baptista, (2002). En el proceso, el personal docente puede guiar gradualmente a los estudiantes hacia un mayor nivel de independencia, autonomía y capacidad de aprendizaje, al mismo tiempo, deben tener un sentido de colaboración y comunidad, y deben siempre apoyar y enfatizar todo el aprendizaje.

Los juegos han de ser una acción significativa en el salón de clases, porque los juegos ofrecen diferentes formas de aprendizaje y pueden brindar a los estudiantes oportunidades para descansar y entretenerse. El juego permite que el interés de los participantes se dirija al área involucrada en la actividad del juego. Los maestros hábiles y proactivos inventan juegos que coinciden con los intereses, necesidades, expectativas, edad y progreso del aprendizaje.

En la primera etapa se recomiendan juegos sencillos, en los que las habilidades motoras sean protagonistas. En esta etapa deben dominar los juegos de imitación, caza y persecución. En segundo lugar, debe incluir competiciones y actividades deportivas (Minerva, 2002).

Estas estrategias deberían ayudar a motivar a los niños a sentir el interés por aprender. Por ese lado, debe ayudar a mover la investigación y necesidad de los

propios estudiantes, pero al mismo tiempo, hay que evitarlo. Es un problema que dificulta que los alumnos sean rechazados, duele excesivamente en comparación con los demás o lesiona su autovalía. Oportunidad. (Correa, Guzman y Tirado, citado en Lopez y Baptista, 2002).

Estos tipos de juegos permiten desarrollar destrezas por campos de progreso y campos académicos, entre los que podemos mencionar: desde el campo de la biología física: capacidad atlética, respuesta rápida, destreza, coordinación y sentidos.

En el campo de la emoción social: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión emocional, aficiones, resolución de conflictos, autoconfianza.

Desde el campo del lenguaje cognitivo: La imagería, el crear, memorizar, atender, interpretar, de lo cognoscitivo, entendimiento del exterior, el pensar lógicamente, seguir reglas o indicaciones, ampliación de palabras, manifestación del pensar.

Académicamente hablando: Distribuir contenido de diversas materias, especialmente lectura, escritura y matemáticas donde los niños encuentran mayores dificultades.

#### **2.2.2.4. Clasificación de los juegos**

Yvern (1998) cree que hay muchos tipos de juegos, y también muchas categorías, pero puedes referirte a un juego más práctico y sencillo. En primer lugar, se pueden clasificar según el número de participantes, el número de participantes

puede ser individual o colectivo. Por otro lado, según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptables, según el director, pueden ser directos y gratuitos.

Yvern (1998) señaló que los adultos, los jóvenes y los niños se agrupan por edades. Según la forma, la identificación de engranajes y rompecabezas. Según la identificación y la configuración, se realiza la correspondencia de imágenes. La imagen se invierte según la dirección de la forma. Con secuencia lógica, secuencia temporal y acciones. Según la probabilidad de ganar, azar y razonamiento lógico.

#### **2.2.2.5. Juegos Psicomotores**

La lúdica o juegos son una forma de explorar placenteramente que pone a prueba la ejercitación motriz en todos sus ángulos. Quiere decir que, a través de los juegos, los infantes se autoexploran, y además se comparan con el mundo, llegando a caer en la cuenta de que son capaces de poder realizar un sinnúmero de cosas. En esta tipología de juegos pueden encontrarse:

Juegos de autoconocimiento físico, del cuerpo.

Juegos motrices.

Juegos sensitivos.

Juegos de carácter físico.

#### **2.2.2.6. Juegos Cognitivos**

Existen distinta tipología de juegos que elementalmente favorecen el progreso intelectual de las personas. Entre los que se destacan:

Juegos que impliquen manipulación, por ejemplo, aquellos juegos que requieren de ser contruidos físicamente.

Juegos exploratorios o para descubrir.

Más juego que favorecen el progreso de capacidades intelectualmente, como el memorizar, atender, imaginar, etc, por ejemplo, los juegos de mesa.

### **Juegos Sociales**

La mayor parte de tareas que implique jugar, se deben desarrollar en equipos que permita que las y los infantes interactúen entre ellos, favoreciendo la socialización y que se adapten a los nuevos grupos. De esta manera, los juegos ficticios o los simbólicos, lo que requieren de normas o en los que se coopera por sus cualidades interiores, son requeridas en el desarrollo social de las y los niños.

### **Juegos emocionales afectivos**

Este tipo de juegos son los que entrenan a las y los niños a solucionar distintas problemáticas de la vida cotidiana. Los juegos que favorecen la valía personal son aquellos que promueven bienestar, felicidad a las personas y que además aprendan a aceptarse ellos mismos.

El autor, Farfán (2013), señala que las acciones que impliquen juegos en las escuelas se deben referir a este tipo de juegos, como acciones fundamentales en la vida de las y los niños.

#### **2.2.2.7. Principios del juego libre**

El Minedu (2010), señala que los juegos son acciones autónomas de carácter placentero, que permitan disfrutar, que no son obligatorias, al contrario.

Para todo infante, jugar con su propio esquema corporal, tocarlo, sentirlo, es fuente de aprendizaje. Es además, un interés profundamente necesario para así reducir niveles de ansiedad o desazón.

A pesar de que haya ocasiones en que se esté en problemas, o en guerra, así los infantes prefieren seguir jugando.

En otras palabras, se puede explicar que los niños viven en un contexto rico en juegos, entendiendo que a veces es complicado entender por qué lo hacen todo el día. Es decir, observamos en todos los infantes que el juego pasa a ser hasta parte de su forma de ser.

El juego se puede emplear como recurso para evaluar las conductas de los infantes más pequeño y así poder conocer su mundo interno.

En otras palabras, el juego ayuda a poder profundizar el mundo interior de las y los niños. Este mundo que puede ser positivo o negativo, agradable o desagradable para él o ella. Es a través del juego que los infantes recrean su realidad, pudiéndola hasta transformarla.

Las y los infantes mientras juegan, asimilan muchos conocimientos, dicho de otra forma, cuando las y los niños, exploran, se entretienen, accionan, proyectan, ejercitan su propia capacidad creativa, se comunican y establecen relaciones con otros. En todo esto consiste el proceso de aprendizaje.

### **2.2.3.1. Psicomotricidad fina**

Para Gómez & López (2011), la psicomotricidad fina hace referencia a todos los movimientos que un niño completa básicamente a través de las manos, la coordinación ojo-mano y otros movimientos. Aquí está colorear, imprimir, coser,

cortar, manipular instrumentales, recoger cosas con la punta de los dedos, acumular ocultos, avivar, mezclar, etc.

Por otro lado, Penton (2011), explica que la psicomotricidad fina es todo movimiento de grupos mínimos de musculatura del rostro, y hasta de los pies. Movilizaciones precisas, de manos, pies, rostro, etc.

Según Carbajal (2013), la psicomotricidad fina, incluye todas las actividades de los niños que requieren precisión y alta coordinación. Esta tendencia psicológica se refiere a los movimientos producidos por una o más partes del cuerpo, estos movimientos no tienen amplitud pero son acciones más específicas. Se cree que las habilidades motoras finas comienzan durante aproximadamente un año y medio. En este momento, el niño no tiene ningún aprendizaje. Puede ser impulsado por el instinto a comenzar a apilar objetos uno encima del otro, borrar con lápices y cambiar las cosas circundantes.

El progreso de la psicomotricidad fina, forma parte de la ejercitación de la propia inteligencia, puesto que se vivencia y se aprende del ambiente. Las destrezas de psicomotricidad fina, avanzan progresivamente, aunque puedan darse detenimientos, sin ninguna consecuencia para el progreso integral de los infantes.

Bettellheim (2006), la psicomotricidad fina abarca todas las tareas del infante que requieren de una exactitud y un excelso grado de concentración y coordinación.

Este tipo de movimiento mental se refiere al movimiento producido por una o más partes del cuerpo, estos movimientos no tienen amplitud, pero son movimientos más precisos.

Se cree que la psicomotricidad fina comienza alrededor del año y medio, cuando el niño empieza a ensuciarse y a meter pelotas o cualquier objeto pequeño en frascos, botellas o agujeros sin ningún aprendizaje.

La psicomotricidad fina significa que, para dominar por completo todos los aspectos, debes tener un alto grado de madurez y capacidad de aprendizaje a largo plazo, porque existen diferentes niveles de dificultad y precisión.

Para alcanzarlo se debe continuar un procedimiento: es decir, empezar el trabajo desde que el infante logre, empezando por lo más sencillo lo más fácil, hasta lograr las metas más difíciles, más complejas, bien estructuradas en las que le permita esforzarse por alcanzarlas.

Los factores de la psicomotricidad fina que se pueden emplear en los distintos niveles educativos de modo genérico son la coordinación visomanual, la facial, la fonética y la gestual.

El testimonio de Osinaga (2012), refiere que la psicomotricidad fina, guarda relación con las acciones más finas que tienen coordinación con las manos, y ojos.

Antes de aprender a leer y escribir, es importante estimular la psicomotricidad fina (músculos de las manos). Si analizamos que la escritura requiere coordinación de movimientos y entrenamiento de manos, nos daremos cuenta de que es muy importante que el docente realice una serie de ejercicios, y la secuencia es complicada, para que los finos músculos de los dedos de manos y pies puedan ser dominados y diestros.

Un progreso eficaz de dicha habilidad, se mostrará cuando los infantes empiecen a emplear sus signos gráficos con acciones equilibradas y semejantes de su mano en su carpeta.

El progreso de la psicomotricidad fina, es definitivo para la destreza de experimentar y aprender sobre su contexto, en consecuencia, juega un papel relevante en el crecimiento de la capacidad intelectual. Así como la psicomotricidad gruesa, la fina avanza también progresivamente y siguiendo un orden, sin embargo, existen ocasiones en las que se observan también algunos retrasos.

Bettellheim (2006) que el progreso de la psicomotricidad fina inicia desde el nacimiento y lo describe de la manera siguiente:

Infancia (0- 12 meses): Según Psychomotricity (1999), las manos de los recién nacidos están cerradas la mayor parte del tiempo, al igual que el resto del cuerpo, tienen poco control sobre ellas. Si toca su palma, su puño estará muy apretado, pero este es un reflejo inconsciente, llamado reflejo de Darwin, que desaparecerá en dos o tres meses. De manera similar, un bebé agarrará un objeto que se le coloca en la mano, pero no sabe lo que está haciendo.

En aproximadamente ocho semanas, comenzaron a descubrir y jugar, inicialmente involucrando solo el tacto, pero luego, alrededor de tres meses, también comenzaron a involucrar la vista.

La coordinación mano-ojo comienza a desarrollarse entre los 2 a 4 meses, por lo que se inicia una fase de experiencia, llamado prueba y error, cuyo propósito es observar objetos e intentar levantarlos.

En cuatro a cinco meses, la mayoría de los bebés pueden levantar objetos que se pueden tocar, mirando los objetos en lugar de sus manos. Llamado el alcance máximo. Este logro se considera una base importante para el desarrollo de la psicomotricidad fina.

A la edad de seis meses, un bebé puede levantar fácilmente un objeto pequeño en un corto período de tiempo y muchos objetos comienzan a golpearlo. Aunque su capacidad para sujetarlos sigue siendo torpe, les fascinan los objetos pequeños y tratan de llevárselos a la boca.

En la segunda mitad del primer año, comenzaron a explorar y probar objetos, luego los levantaron, los tocaron con toda la mano y finalmente los empujaron con el dedo índice.

Uno de los logros más importantes del movimiento motor fino es agarrar cosas con los dedos (como dedos pellizcados), que suele ocurrir entre los 12 y los 15 meses de edad.

***Gateo (1-3 años)*** Betellheim,(2006) Los infantes despliegan su capacidad de manejar objetos de formas más complejas, incluida la capacidad de hacer llamadas, lanzar de cables, agujonear palos, voltear libros y dibujar con crayones.

Sus dibujos incluyen no solo graffiti, sino también patrones, como círculos. Sus juegos con cubos son más elaborados y útiles que los juegos para bebés porque pueden hacer torres de hasta 6 cubos.

***Preescolar (3-4 años):*** Durante el período de desarrollo, las tareas más difíciles que enfrentan los niños en edad preescolar (como manipular cubiertos o atarse los cordones de los zapatos) son más desafiantes que todos los desafíos que enfrentan las actividades físicas equivalentes. Betelheim (2006) nos dice que cuando

un niño tiene tres años, muchas personas ya pueden controlar un lápiz. También pueden dibujar un círculo, aunque sus líneas siguen siendo muy simples cuando intentan dibujar una persona.

Los niños de cuatro años por lo general pueden usar tijeras para copiar formas geométricas y letras, abrochar botones grandes y hacer objetos con dos o tres partes de arcilla. Algunas personas pueden escribir sus nombres en mayúsculas.

**Edad Escolar (5 años):** a la edad de 5 años, la motricidad fina de la mayoría de los niños ha superado significativamente su desarrollo preescolar.

Igualmente, del diseño, infantes de cinco años además logran recortar, adherir, y dibujar formas. Pueden sujetar botones perceptibles.

### **2.2.3.2. Coordinación Viso-Manual**

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son:

La mano

La muñeca

El antebrazo

El brazo

Es muy importante tenerlo en cuenta ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente

en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la pintura de dedos.

Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual:

Pintar

Punzar

Enhebrar

Recortar

Moldear

Dibujar

Colorear

Laberintos

Al respecto, Lora (1989) indicó que: La coordinación de estos dos segmentos corporales con la vista enlaza campos muy alejados uno del otro y por ello su mayor complejidad. Muchas son las actividades del hombre que exigen la intervención de este tipo de coordinación las que, a la vez, contribuyan a la integración total del cuerpo afianzan el sentido de unidad corporal. (p. 130)

### **2.2.3.3. Coordinación facial**

Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

El del dominio muscular

La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

Debemos de facilitar que el niño a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su comunicación.

El poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir actitudes respecto al mundo que nos rodea.

Mesonero (1987, p. 212) afirmó que: “la motricidad facial se refiere al dominio voluntario de la musculatura de la cara y la identificación como medios de expresión para comunicar estados de ánimo de los elementos que lo envuelven”. La motricidad facial es fundamental en el proceso del niño; ya que permitirá en él una adecuada forma eficiente expresarse y comunicarse a través de los gestos. Por esta razón, se debe trabajar con los niños actividades de expresión facial como son estados de ánimo, mímicas acompañadas de cantos, canciones que originen en los niños movimientos de la cara acompañados de gestos; ya que ayudará al estudiante a comunicarse de diferentes formas con el medio que lo rodea.

#### **2.2.3.4. Coordinación fonética**

La coordinación Fonética es un aspecto dentro de la psicomotricidad muy importante a estimular y a seguir de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.

El niño en los primeros meses de vida:

Descubre las posibilidades de emitir sonidos.

No tiene sin embargo la madurez necesaria que le permita una emisión sistemática de cualquier sonido ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos. Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha de permitir llegar a la emisión correcta de palabras.

Este método llamará la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno.

Poco a poco irá emitiendo sílabas y palabras que tendrán igualmente una respuesta, especialmente cuando no se trate de una conversación sino de un juego de decir cosas y aprender nuevas palabras, hacer sonidos de animales u objetos.

Mesonero (1987) explicó que: Son todos aquellos ejercicios en los cuales se trabaja desarrollando y mejorando las capacidades fonéticas y su coordinación. Toda expresión oral se afirma en unas presencias funcionales que son los que le dan el organismo: Acto de fonación. (p. 213). Es importante resaltar la y tener presente que los niños alcanzan los fonemas de acuerdo a su edad. Por otro lado, cuando el niño no llega a pronunciar palabras correctamente nos damos cuenta que ellos no han desarrollado aún las destrezas articulatorias que le permitirán articular apropiadamente los fonemas de las diferentes consonantes.

### **2.2.3.5. Coordinación Gestual**

Para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años. El dominio global de la mano sino también el dominio de cada una de las partes. Tanto la coordinación manual y viso manual exige un dominio de la muñeca que permite una autonomía de la mano respecto al brazo y tronco, un control y una independencia segmentaria. (Mesonero, 1987, p. 214). Como muestra el autor acerca de la motricidad gestual; hace reseña a la capacidad de efectuar movimientos de la mano de cada uno de sus fragmentos.

### **III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **Hipótesis General**

La aplicación de actividades lúdicas de aprestamiento mejora significativamente la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

## **IV. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la Investigación**

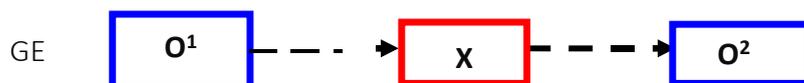
La presente investigación fue de enfoque cuantitativo ya que se diseñó y aplicó un instrumento para la recolección de datos siendo estas procesadas y tabuladas para su respectivo análisis. Hernández (2016). Además fue de tipo aplicada, ya que pretendió utilizar conocimientos de las Ciencias Pedagógicas con la finalidad de aplicarlo a la elaboración y diseño de un Programa de actividades lúdicas de aprestamiento para mejorar significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, pues las variables son medidas en dos momentos: antes de la aplicación del Programa de Intervención Educativa basada en Actividades Lúdicas (Pre Test) y posterior a la aplicación del Programa de Actividades Lúdicas (Post Test).

El nivel de la investigación según Hernández S. (2016), es un estudio explicativo, porque se van a recolectar, procesar datos numéricos de una realidad problemática.

La investigación tuvo un diseño de investigación Pre experimental, ya que su grado de control fue mínimo, si se compara con un diseño experimental real. Generalmente este tipo de diseño es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable (Campbell, 2005).

El diseño específico fue de un solo grupo pre test y pos test. Se aplicó un pre test antes de la aplicación de las actividades lúdicas y un pos test luego de la aplicación de las actividades lúdicas.

Se estableció la línea de base siguiente:



Donde:

GE: Grupo experimental

O = Estudiantes del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

<sup>1</sup> = Pre test de evaluación de la psicomotricidad fina aplicado al grupo.

X = Aplicación de la estrategia de actividades lúdicas para la psicomotricidad fina

<sup>2</sup> = Pos test de evaluación de la psicomotricidad fina aplicado al grupo.

#### **4.2. Población y muestra.**

El universo estuvo conformado por todos los niños de inicial de la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, donde se efectuó la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas de aprestamiento en el ámbito educativo.

El tipo de muestra fue un muestreo no probabilístico; es decir, el investigador decide, según sus objetivos, los elementos que integran la muestra considerando aquellas unidades supuestamente típicas de la población que se desea conocer (Cea, 2010). Siendo los niños de 04 años nuestra unidad de estudio. Estuvo conformada por 17 niños y niñas.

#### **4.3. Definición y operacionalización de variables**

Definición Conceptual: El juego o acción lúdica es un significativo recurso para expresar sus emociones y pensamientos; permitiéndole al ser humano a sacar todo su

mundo interior y así poder reducir las secuelas negativas que éste deje.

Favorece el progreso integral del individuo en los factores: físicos, emocionales, sociales e intelectuales. (Murillo, 1996).

**Definición Conceptual:** Para Gómez & López (2011) la psicomotricidad fina se define como los movimientos que los infantes ejecutan, principalmente con sus dedos, manos. Por ejemplo, el colorear, rasgar, recortar, pegar, coger, etc.

Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Actividades lúdicas	El juego o acción lúdica es un significativo recurso para expresar sus emociones y pensamiento; permitiéndole al ser humano a sacar todo su mundo interior y así poder reducir las secuelas negativas que éste deje. Favorece el progreso integral del individuo en los factores: físicos, emocionales, sociales e intelectuales. (Murillo, 1996).	Se refiere a un conjunto de actividades que priorizan el juego como elemento central para promover el desarrollo de la psicomotricidad fina. Se desarrolló a través de sesiones de aprendizaje basadas en: psicomotores, cognitivos, sociales, emocionales y afectivo.	Juegos Psicomotores	Realiza coordinaciones con un objeto	Sopla una bolita de papel siguiendo una trayectoria  Inserta bolitas de papel en una botella
			Juegos cognitivos	Realiza juego de mesas	Resuelve laberintos Arma rompecabezas
			Juegos Sociales	Trabajo en equipo	Juego de la mano nerviosa, haciendo el uso de los colores. Arman torres en grupo. Elaboran un trabajo, haciendo uso de la plastilina.
			Juegos emocionales y afectivos	Manifiesta emociones a través de sus manos, rostro y gestos.	Participan en el juego del espejo. Participan en la charada de las emociones. Ejecuta las acciones a través de una canción
Psicomotricidad Fina	Para Gómez & López (2011), La psicomotricidad fina comprende todas aquellas acciones de los niños que requieren de una exactitud y un alto grado de coordinación. Es decir, un movimiento armónico que ayuda en un cargo básicamente en la colaboración de conjuntos musculares bajo la orientación cerebral. Implica un alto grado de madurez.	La psicomotricidad fina, se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión, como coordinación viso manual, motricidad facial, fonética y gestual.	Coordinación viso-manual	Coordina con precisión eficacia y rapidez a nivel visomotriz óculo manual	Recorta con tijera una línea recta. Ensarta cuentas con sus dedos a través de un hilo. Punza libremente el contorno de una figura Pinta, libremente un dibujo con colores Modela con plastilina una figura.
			Motricidad facial	Realiza expresiones faciales de acuerdo a la música que escucha.	Realiza gestos de enojado, triste, alegre y asustado. Infla las mejillas con aire y hace muecas
				Realiza desplazamiento de un lugar a otro mostrando un dominio muscular.	Sostiene el lápiz llevando de un lugar a otro con los labios superiores.
			Motricidad fonética	Realiza sonidos siguiendo una canción con la cara.	Entona algunas canciones realizando movimientos con las partes de la cara. Se expresa con claridad cuando dialoga. Deletrea cada palabra a través de carteles léxicos. Realiza sonidos onomatopéyicos. Realiza expresiones mímicas de objetos
			Motricidad gestual	Manifestaciones gestuales con la mano	Copia gestos de las imágenes observadas Gesticula saludos haciendo uso de sus manos Imita acciones de la vida diaria haciendo uso de las manos
Coordinación gestual	Emite una expresión de silencio, empleando su dedo índice. Simula el gesto de bostezar empleando sus manos.				

#### 4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se utilizó en la labor diaria, en el salón de clases, fundamentalmente la técnica de la observación.

<b>Técnicas e Instrumentos</b>	<b>Conceptos</b>
Lista de Cotejo	· Herramienta que ayuda a la recolección de información sobre las conductas de los niños.
Observación Directa	· Permite la observación de los comportamientos de los niños, en relación a la psicomotricidad fina.
Pre test	· Permite la medición del nivel de psicomotricidad fina en las y los niños, antes de aplicar las actividades lúdicas.
Post test	· Permite la medición del nivel de psicomotricidad fina en las y los niños, después de aplicar las actividades lúdicas.

#### **4.5. Plan de análisis.**

La herramienta fundamental utilizada para el análisis de datos fue la estadística. Esta disciplina nos proporciona el soporte técnico a nuestra investigación. La estadística descriptiva la entendemos como el conjunto de métodos para procesar información en términos cuantitativos, de tal forma que les imprima un significado. Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Además, para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, además observar el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, para luego generar las tablas para organizar adecuadamente los indicadores y las variables, según los datos que se van obteniendo producto de la medición de las unidades de análisis que vienen a ser la psicomotricidad fina de los niños y niñas del grupo en estudio, así mismo dicho programa nos ayudó a generar los gráficos estadísticos.

#### 4.6. Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA					
Título de la Investigación	Enunciado	Objetivos	Hipótesis	VARIABLES	Metodología
Actividades lúdicas de aprestamiento para desarrollar la Psicomotricidad Fina en los niños del nivel inicial de 4 años en la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.	¿Qué efectos tiene la aplicación de un programa de Actividades Lúdicas de Aprestamiento para desarrollar la Psicomotricidad Fina en los niños del nivel Inicial de 4 años en la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019?	<p><b>Objetivo General</b> Determinar el efecto de un programa de actividades lúdicas de aprestamiento para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.</p> <p><b>Objetivos Específicos</b> Evaluar el nivel de psicomotricidad fina antes de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.</p> <p>Evaluar el nivel de psicomotricidad fina después de la aplicación del programa de actividades lúdicas a los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.</p> <p>Comparar el nivel de psicomotricidad fina, antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas de aprestamiento a los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019</p>	<p><b>Hipótesis General</b> La aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.</p>	<p><b>Actividades Lúdicas de Aprestamiento:</b> Realiza coordinaciones con un objeto</p> <p>Realiza juego de mesas</p> <p>Trabajo en equipo</p> <p>Manifiesta emociones a través de sus manos, rostro y gestos.</p> <p><b>Psicomotricidad Fina:</b></p> <p>Coordinación viso-manual;</p> <p>Motricidad facial;</p> <p>Motricidad fonética;</p> <p>Motricidad gestual</p>	<p>Enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental.</p> <p>Población: La población está conformada por todos los niños de inicial de la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.</p> <p>Muestra: El tipo de muestra es un muestreo no probabilístico (Cea, 2010). Siendo los niños de 04 años nuestra unidad de estudio. Está conformado por 17 niños y niñas.</p>

#### **4.7. Principios éticos**

Protección a las personas. – Mediante este principio la investigación procuró en todo momento respetar la identidad y la dignidad de las personas participantes, en este caso los estudiantes de 4 años de la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

Libre participación y derecho a estar informado. – Para poder iniciar la investigación se buscó el consentimiento de los participantes, en este caso a través de la autorización del director, de la docente y sobre todo de los padres de familia. Esto se realizó mediante un consentimiento que firmaron los padres de familia.

Beneficencia no maleficencia. – La investigación identificó las falencias de los niños en estudio respecto a la Psicomotricidad Fina, resultados que permitieron a los docentes adecuar actividades que contribuyan con su mejoría; lo cual repercutirá en su aprendizaje y desarrollo en general. Para el logro del objetivo se evitó realizar actividades que dañen la integridad de los niños.

Justicia. – Al momento de aplicar la lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina, se puso en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo cada participante fue informado de sus resultados de la investigación.

Integridad científica. - A través de la investigación se pusieron en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio: así mismo se tuvo la predisposición de informar en todo momento de cualquier situación que surgiera durante la investigación y que pudiera afectar a los participantes.

## V. RESULTADOS

### 5.1 Descripción de resultados

La investigación se realizó con el propósito de “*Determinar el efecto de las actividades lúdicas de aprestamiento para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019*”. De acuerdo al diseño de investigación, se midió el desarrollo de la Psicomotricidad fina al iniciar la investigación (pre test)

#### 5.1.1 Desarrollo de la Psicomotricidad fina en el pre test.

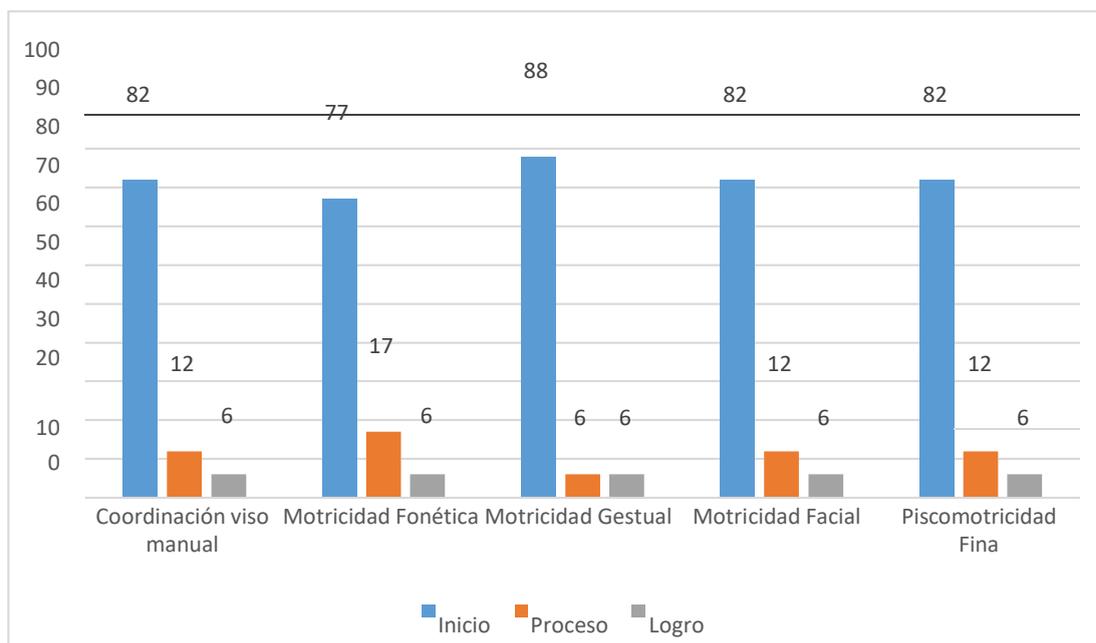
Se aplicó la lista de cotejo (pre test) para medir el desarrollo de la Psicomotricidad fina de los niños/as, encontrando los resultados que se sistematizan a continuación:

Tabla 1: Desarrollo de la psicomotricidad fina en el pre test.

Dimensiones	f	Inicio	Proceso	Logro	Total
Coordinación manual	viso f	14	2	1	17
	%	82%	12%	6%	100%
Motricidad fonética	f	13	3	1	17
	%	77%	17%	6%	100%
Motricidad gestual	f	15	1	1	17
	%	88%	6%	6%	100%
Motricidad facial	f	14	2	1	17
	%	<b>82%</b>	<b>12%</b>	<b>6%</b>	<b>100%</b>
<b>Psicomotricidad Fina</b>	<b>f</b>	<b>14</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>17</b>
	<b>%</b>	<b>82%</b>	<b>12%</b>	<b>6%</b>	<b>100%</b>

*Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019*

Figura 1: Desarrollo de la psicomotricidad fina en el pre test.



Fuente: Pre test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019

### Interpretación

En la tabla 1 y figura 1; podemos evidenciar que en los niños de 4 años de la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, el 82% de la dimensión coordinación viso manual se encuentra en inicio; además el 77% de la dimensión motricidad fonética se encuentran en inicio; así mismo el 88% de la dimensión motricidad gestual se sitúan en nivel inicio; por otro lado el 82% de la dimensión motricidad facial se colocan en nivel inicio y por último en relación al resultado general de la Psicomotricidad Fina los niños se hallan en nivel inicio, evidenciando dificultades en todas las dimensiones antes mencionadas.

### 5.1.3 Desarrollo de la Psicomotricidad fina en el Post test

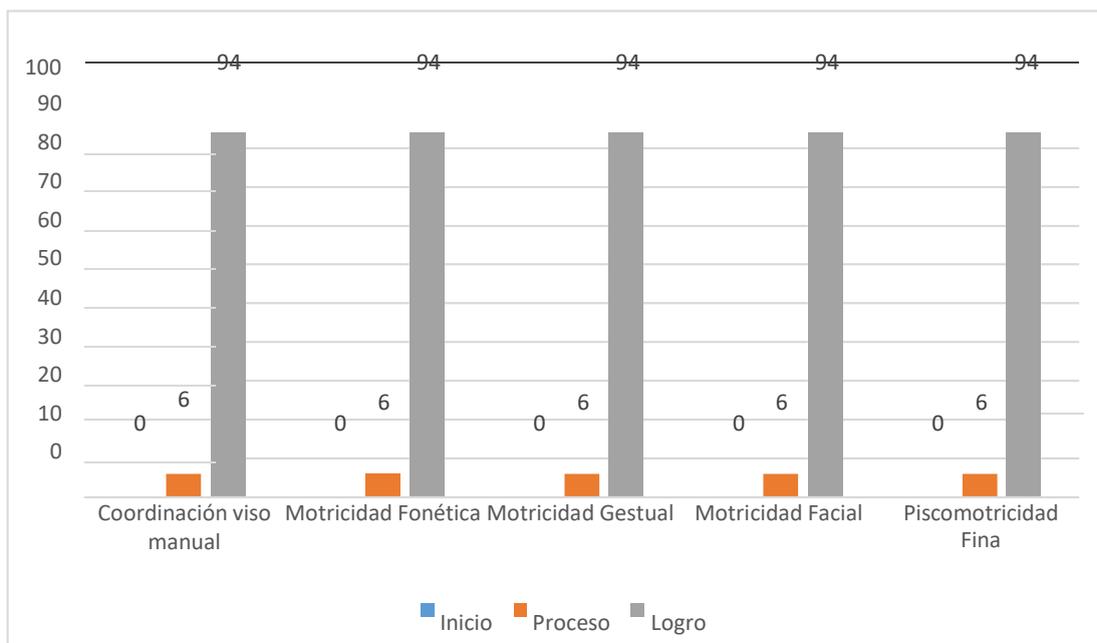
Se aplicó la lista de cotejo (post test) para medir el desarrollo de la Psicomotricidad fina de los niños/as, después de haber aplicado la estrategia, encontrando los resultados que se sistematizan a continuación:

Tabla 2: Desarrollo de la psicomotricidad fina en el post test.

Dimensiones	f	Inicio	Proceso	Logro	Total
Coordinación manual	viso f	0	1	16	17
	%	0%	6%	94%	100%
Motricidad fonética	f	0	1	16	17
	%	0%	6%	94%	100%
Motricidad gestual	f	0	1	16	17
	%	0%	6%	94%	100%
Motricidad facial	f	0	1	16	17
	%	0%	6%	94%	100%
Psicomotricidad Fina	f	0	1	16	17
	%	0%	6%	94%	100%

Fuente: Post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019

Figura 2: Desarrollo de la psicomotricidad fina en el post test.



Fuente: Post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 14354 Altos de Poclus Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019

## **Interpretación**

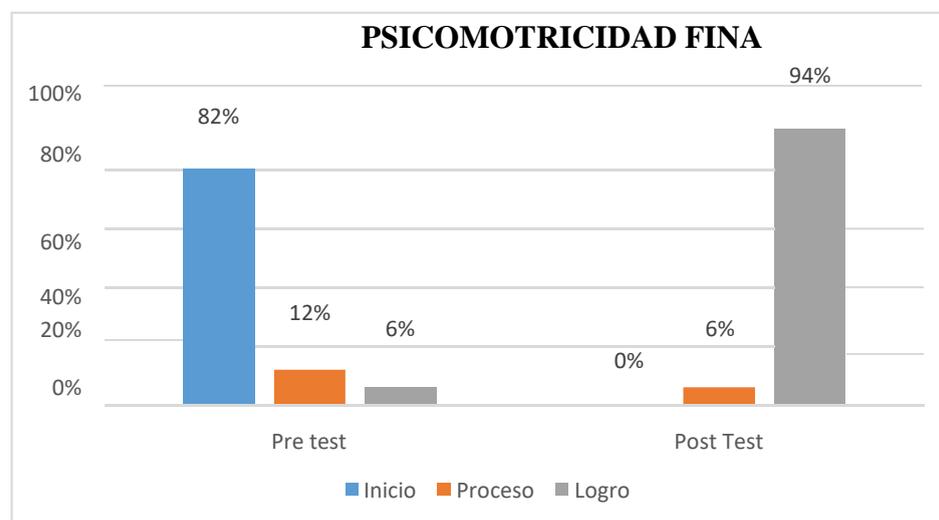
En la tabla 2 y figura 2; podemos evidenciar que en los niños de 4 años de la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, el 94% de la dimensión coordinación viso manual se encuentra en logro; además el 94% de la dimensión motricidad fonética se encuentran en logro; así mismo el 94% de la dimensión motricidad gestual se sitúan en nivel logro; por otro lado el 94% de la dimensión motricidad facial se colocan en nivel logro y por último en relación al resultado general de la Psicomotricidad Fina los niños se hallan en nivel logro, evidenciando un potencial apropiado en todas las dimensiones antes mencionadas.

**Tabla 3: Comparación del antes y después de la Psicomotricidad Fina**

PSICOMOTRICIDAD FINA	f	Inicio	Proceso	Logro	Total
Pre Test	f	14	2	1	17
	%	82%	12%	6%	100%
Post Test	f	0	1	16	17
	%	0%	6%	94%	100%

*Fuente: Pre y Post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 14354 Altos de Plocus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019*

**Figura: 03 Pre test y post test, a nivel de la psicomotricidad fina en niños de inicial de 04 años**



*Fuente: Pre y Post test aplicado a los estudiantes del nivel inicial de 4 años de la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019*

En la tabla 3 y figura 3; podemos evidenciar que los niños de 4 años de la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, encontramos que el 82% de los preescolares se encuentran en un nivel inicio en relación a su psicomotricidad fina, luego de obtener estos indicadores, se aplicó la estrategia, donde los preescolares llegaron a puntajes de 94% en nivel alto; en relación a la psicomotricidad fina.

**En relación a la hipótesis de la investigación:** La aplicación del programa de actividades lúdicas de aprestamiento mejora la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

A fin de estimar cuanto incidió la utilización y aplicación del programa de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, se utilizó la prueba T de Student con el objetivo de comparar las medias de dos muestras relacionadas y utilizando el análisis estadístico SPSS Vers. 25.

**Hipótesis nula:**

Hay diferencia entre los resultados del Pre test y Post test.

**Hipótesis alternativa:**

No hay diferencia entre los resultados del Pre test y Post test.

**Nivel de significancia** = 0.05

**Estadística de prueba:** Prueba T de Student.

**Tabla N° 04**

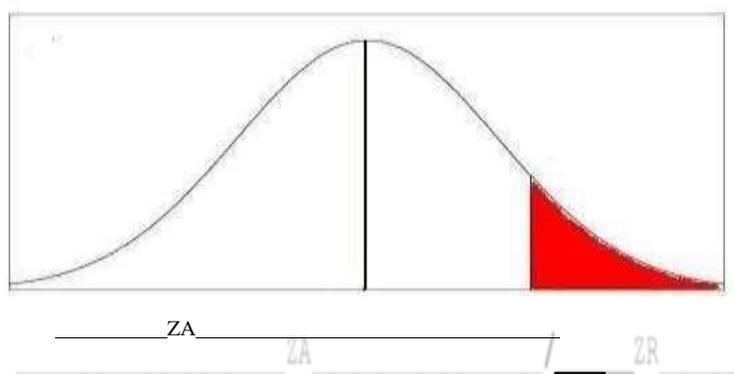
**T Student, para la media de la diferencia de los puntajes entre el Pre Test y Post Test en el nivel de desarrollo de la Psicomotricidad fina en los niños de 4 años**

Comparación	Nivel de Sig.	Prueba t Student	Grados Libertad	Sig. Exp.
Pre Test vs. Post Test	0,05	t = 0,3168	9	p = 0,000

Fuente: Estudiantes de 4 años

**Figura N° 04**

**T – Student para la media de la diferencia de los puntajes entre el Pre Test y Post Test.**



En la tabla 04 y figura 04 se puede observar que el valor obtenido de T Student, para la media de la diferencia de los puntajes entre el Pre Test y Post Test en el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 4 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, es 0,4168; lo que reconoce últimamente que si existen mayores diferencias entre el Pre test y Post test antes de la aplicación de este programa.

## **5.2. Análisis de resultados**

### **Nivel de iniciación de psicomotricidad fina, antes de aplicar el programa:**

En la actualidad, los diagnósticos que se han realizado en el Perú sobre educación, predominan los problemas más significativos en relación a la psicomotricidad (MINEDU, 2015), así lo han reafirmado las evaluaciones realizadas por el programa internacional para la Evaluación de Estudiantes PISA (2018-2019). Dichos informes señalaron que las y los niños del Perú, presentaron serias falencias en cuanto a la psicomotricidad fina.

La anterior situación, como es de esperarse, se refleja en los diferentes ámbitos del país, así lo han evidenciado distintas investigaciones desarrolladas por Osinada (2012), refiriendo que la psicomotricidad fina guarda relación con los movimientos más simples asociados a ojo – mano.

Estimular tempranamente la psicomotricidad fina (músculos de la mano) es imprescindible previo al aprendizaje de la lectura y escritura. Si se analiza con detenimiento que el aprendizaje de la estructura necesita de una ejercitación motora, caemos en la cuenta que es fundamental que la profesora del nivel emplee una serie de actividades organizadas, y clasificadas, para alcanzar el óptimo desarrollo de los músculos finos

En este caso del presente estudio, en la aplicación del pre test y analizar los datos de la investigación en los infantes de 4 años de educación infantil de la IE. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019, se llegó a conocer que la mayor parte de estudiantes se ubicó en puntajes desaprobatórios equivalentes al nivel de inicio (C), con 82%, evidenciando problemas en relación a la psicomotricidad.

En diversas investigaciones sobre la psicomotricidad fina, se han demostrado que los infantes presentan falencias con su destreza ojo mano, considerando que la ejercitación de ciertas estrategias, hace más eficaz la movilización de ciertas conductas motoras. A ello, se agrega las restricciones de formación y las ausencias en el uso de metodologías y técnicas didácticas que tienen los profesores para encaminar dichos procesos en psicomotricidad; más aún de la ayuda mínima que ofrecen los familiares en las vivencias de formación en ojo-mano, así como en tareas de rutinas para formar hábitos.

En síntesis, se identifica que pese a haber identificado los problemas y de las propuestas de intervención pensadas por el Ministerio de Educación del Perú, aún no se ha evidenciado optimizar los resultados de psicomotricidad, pues aún se refleja que el problema existe.

En el caso de la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019 o de otras del distrito de Piura, reflejan dificultades con la coordinación ojo – mano, en el nivel infantil, planteándose programas y estrategias para dicho nivel, destinados principalmente para niños de cuatro años de educación infantil, sin embargo estos resultan ser insuficientes, y hasta no guardan relación con los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante, considerando además que en cierta medida, los resultados influyen en los primero años.

En el caso de este estudio, se han detectado que, en niños de 5 años de edad, existe también esta problemática.

Por lo tanto, dichos resultados exponen la imperiosa necesidad de establecer propuestas y medidas directas y concretas, en los salones de clases para mejorar estas deficiencias.

**Nivel de iniciación de psicomotricidad fina, después de aplicar el programa:**

Al revisar la bibliografía, se han detectado planteamientos teóricos que señalan que la psicomotricidad fina se debe entender y asumir como un procedimiento dinámico, participativo, que se mejora con la utilización de distintas estrategias cognitivas. Anderson y Person (1984); Morles (1987); Pinzás (1999) y Solé (2001), desde esta perspectiva, también se plantean propuestas teóricas de Piaget y Vigotsky (1974), sobre el empleo de juegos lúdicos en las actividades de formación para niños. En tal sentido, mediante este presente estudio, se desarrolló un programa de estrategias lúdicas para optimizar el nivel de inicio de la psicomotricidad en los niños de 4 años de la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

Se inició de la idea de que las investigaciones anteriores, donde se aplicaron vivencias o actividades usando estrategias didácticas, la psicomotricidad se vio mejorada notablemente. Araya (2009), Calva (2008) y Huaripa y Saucedo (2011). En la mayoría de estudios donde se emplearon métodos didácticos; el nivel de la psicomotricidad fina se vio mejorada. Concluyéndose y afirmando que por todo lo evidenciado en este estudio, las estrategias lúdicas favorecen notablemente el proceso de aprendizaje de la psicomotricidad fina.

La investigación efectuada con niños de 4 años de edad, ha llegado a la conclusión que el nivel de psicomotricidad fina mejoró de manera significativa gracias a la aplicación de un programa empleando las estrategias lúdicas. Araya (2009), constatando que el aprestamiento es importante por las siguientes razones:

Los prepara para iniciar la lectura y escritura. Los infantes al entrar a la etapa escolar formar, en otras palabras, a la primaria, deberían iniciar ya por lo menos con nociones básicas de lectoescritura. Los juegos son una manera natural de que los infantes aprendan.

Gracias a ellos, toman mayor consciencia del ambiente y aprenden significativamente (MINEDU, 2009). Los juegos ayudan a la estimulación del pensamiento, ya que mediante este se puede tener acercamiento al mundo y enriquecer así la capacidad de imaginar, crear. Ballesteros (2011)

De esta manera, los estudios revelan que los infantes se entretienen y sienten placer por una efectiva motricidad, mediante estrategias que resultan llamativas para ellos.

En conclusión, el programa experimental, aplicando estrategias lúdicas de aprestamiento, favorecen en el nivel inicial la motricidad fina de los infantes, puesto que la media aritmética, mejoró mucho en la aplicación del post test. Por tanto, se puede decir que las habilidades motrices finas de los infantes, se pueden ver optimizadas a través de una experiencia de enseñanza lúdica y significativa.

## VI. CONCLUSIONES

La aplicación de las actividades lúdicas de aprestamiento tiene efectos significativos en el progreso de la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial de 4 años en la IE. 14354, Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura, 2019; así queda demostrado que en la comparación de frecuencias de pre test y pos test; las actividades lúdicas de aprestamiento aplicadas han repercutido favorablemente sobre el progreso de la psicomotricidad fina en los infantes.

Antes de la aplicación de las actividades lúdicas, el nivel de psicomotricidad que presentaron los niños fue deficiente, ya que se ubicó en puntajes equivalentes a la escala inicio (C). Así el 82% de los estudiantes evidenciaron dificultades en su psicomotricidad fina, tales como para manejar la escritura, para colorear, para recortar, para moldear, embolillar, etc.

Después de la aplicación de las estrategias lúdicas, el grado de psicomotricidad fina que presentaron los infantes, mejoró notablemente los puntajes, siendo estos altos. En consecuencia, queda constatado que las condiciones para que los infantes empiecen la vivencia de psicomotricidad fina, se verán fortalecidas gracias a la incorporación de actividades y experiencias lúdicas de aprestamiento.

Existen diferencias significativas en la comparación de los resultados alcanzados en el pre y post test. La cantidad de estudiantes con buen nivel de logro en psicomotricidad fina, incrementó significativamente posterior a la aplicación del programa de estrategias lúdicas. Además, si se comparan las medidas del pre y post test, se detecta que hay diferencias significativas en la situación inicial con la del final.

Dichos resultados permiten concluir que las actividades lúdicas de aprestamiento benefician a los infantes para un progreso eficaz de la psicomotricidad fina en los infantes del nivel Inicial de 4 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019.

### **Aspectos Complementarios**

Dar a conocer a los docentes los resultados en relación a la psicomotricidad fina, con el fin de enseñarles la importancia de la estrategia que se ha utilizado para mejorar ésta; puesto que la estrategia lúdica es importante para mejorar la psicomotricidad fina, así como también los aprendizajes.

A las Instituciones Educativas que tomen en cuenta que deben poner en práctica en todos los estudiantes de inicial de 04 años, el programa de estrategia lúdicas de aprestamiento, con el fin fortalecer la psicomotricidad fina, avizorando que los aprendizajes en 5 años mejoren.

Proponer a la dirección de la Institución Educativa a partir de los hallazgos encontrados en esta investigación, la programación de capacitaciones a los docentes sobre las estrategias lúdicas de aprestamiento, para que se integren dentro de sus planificaciones anuales, para que estimulen la psicomotricidad fina y así mejoren los aprendizajes en los grados superiores.

## Referencias Bibliográficas

- Araya, C. (15 de 09 del 2009). Importancia del aprestamiento. Recuperado el 20 de 02 de 2014, de [HTTP://Carolinaelenaaraya.bolgspot.com: HTTP://Carolinaelenaaraya.bolgspot.com/2009/09](http://Carolinaelenaaraya.bolgspot.com:HTTP://Carolinaelenaaraya.bolgspot.com/2009/09) Importancia del aprestamiento.HTML.
- Arias, C. y García, L. (2016). *Los juegos didácticos y su influencia en el pensamiento lógico matemático en niños de preescolar de la Institución Educativa El Jardín De Ibagué – 2015*. Lima: Universidad Privada Norbert Wiener.
- Becerra, S. (2006). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Pearson Educación.
- Bressan, S. (2004). *Competencias y capacidades matemáticas*. Barcelona.
- Anderson, R., y P. D. Pearson, P.D. (1984). A schema- theoretic view of basic processes in Reading comprehension. En P. D. Pearson (ed.). *Handbook of reading research*, (pp. 255-291). Nueva York: Longman
- Ballesteros, R. (2011) *Evaluación psicológica*. 2da edición. Pirámide.
- Bettelheim. (2006). revista Iberoamericana de psicomotricidad y tecnuca corporales Mexico: SN.  
<http://www.unizar.es/psicomotricidad/blog/wpcontent/uploads/2010/10/22-revista-iberoamericana-depsicomotricidad1.pdf>
- Calva (2008) realizó una tesis titulada: *Aplicación de un programa experimental de actividades lúdicas como medios activadores del desarrollo integral de los niños de 5 años de edad del C.E.I. N° 018 Domingo Savio del A.H Santa Rosa de Piura*, que presentaron al Instituto Superior Pedagógico de Piura
- Campbell, D. & Stanley, J. (2005). *Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social*. Buenos Aires: Amorrortu [1ª edición en castellano 1973; novena reimpresión].
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años* (Tesis) Lima: Universidad Pontificia Católica del Perú.

- Carretero, M. y Ascencio, F. (2008). *La práctica Educativa. Cómo enseñar*. Madrid: G-R-O.
- Cárdenas, J. (2013). *Los juegos lógicos y aplicación didáctica en el aula*. Bogotá: Magisterio.
- Carvajal L. (2013). Motricidad fina y gruesa. Recuperado el 15 de 3 de 2014, de <http://dianalizethcarvajalduque.blogspot.com>:  
[http://dianalizethcarvajalduque.blogspot.com/2013/05/motricidad\\_fina\\_y\\_gruesa.html](http://dianalizethcarvajalduque.blogspot.com/2013/05/motricidad_fina_y_gruesa.html)
- Cenamec (1998). Carpeta de matemática. Guía práctica. Caracas.
- Chacón, C. (2001). Estrategias didácticas. Madrid: Escuela Española.
- Coll, C. (2006). *Desarrollo, aprendizaje y enseñanza*. Barcelona: Graó.
- Cueto (2008). *El juego didáctico*. México: Pearson.
- Díaz, H. (2017). *Evaluando los resultados de la prueba ECE*. Lima: CNE.
- Euceda, T. (2007). *El juego desde el punto de vista didáctico a nivel de educación inicial*. (Tesis) Chimbote: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Farfán M. (2013). Módulo de Psicomotricidad. Recuperado el 18 de 03 de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/207151117/> Módulo de Psicomotricidad.
- Fernández, J. (1999). Formación del pensamiento lógico matemático. México: Trillas.
- Flores, L. (2009). Pedagogía de la salud. Recuperado el 18 de 02 de 2014, de <http://www.redem.org>: <http://www.redem.org/boletin/boletin150812b.htm>
- Fuson, K. (1988). *Las matemáticas y su aplicación: la perspectiva del niño*. México: Siglo veintiuno.
- García, L. (2010). *Aprender jugando*. Madrid: Cátedra.
- Gómez Castro, L. D., & López Trujillo, M. d. (2011). Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina. Milagro, Ecuador: Universidad Estatal de Milagro
- González, F. y Flores, J. (1998). La enseñanza de la matemática: proposiciones didácticas. Maracay: UPEL.

- Godino, J. (2004). *Didáctica de las matemáticas para maestros*. España: Universidad de Granada.
- Grupo de Apoyo al Desarrollo Económico (2015). *Diagnóstico de la Educación Peruana*. Lima: Ediciones GRADE.
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). Test de desarrollo psicomotor 2 a 5 años (TEPSI) Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).
- Harf, R. (1996). *Estrategias metodológicas: el docente como enseñante*. Buenos Aires: EL Ateneo.
- Hernández, Fernández y Baptista (2010). *Metodología de la investigación científica*. México: McGraw-Hill
- Hualpa (2007) realizó una tesis a la que tituló: Influencia de aplicación de un programa de actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades sociales de niños y niñas de 5 años de la Institución educativa N° 532 del Centro poblado Señor Cautivo Querecotillo- Provincia de Sullana que presentó a la Universidad Cesar Vallejo.
- Jiménez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la educación (2014). *Análisis de los resultados de la calidad del aprendizaje de la matemática*. Santiago: LLECE.
- López y Bautista (2002). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. Caracas: UPEL.
- Martínez, D. (2011). Revista iberoamericana de educación. n. ° 47 (2008), pp. 71-96 habilidades motrices en la infancia y su desarrollo
- Montessori, M. (1979). *La educación para el desarrollo Humano. Comprendiendo a Montessori*. México: Diana
- Ministerio de Educación de Perú. (Agosto de 2011). Juego libre en los sectores. XIV Seminario Nacional de Programas de Atención Escolarizada de Educación Inicial. El derecho a aprender jugando respetando mis diferencias. Trujillo.
- MINEDU (2014). *Orientaciones Técnico Pedagógicas Matemática*. Lima: MED.
- MINEDU (2016). *Rutas del aprendizaje*. Lima: MED.

- Minerva, C. (2007). *El juego: una estrategia importante*. Caracas: UA. Ortega, R. y Lozano, T. (1996). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós.
- Loli, G. & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño
- Murillo, F.J. (1996). ¿Son eficaces nuestras escuelas? Cuadernos de Pedagogía, 246, p66-72
- Ortiz, J. (2015). *Actividades didácticas en educación preescolar*. Madrid: Oikos.
- Pascual, J. (2009). *Didáctica de las matemáticas*. México: Pearson.
- Osinaga, R. (2012). *Psicomotricidad*. Recuperado el 19 de 03 de 2014, de <http://www.nivelinicial.santotomas.edu.bo>:[http://www.nivelinicial.santotomas.edu.bo/2012/03/tipos de motricidad/](http://www.nivelinicial.santotomas.edu.bo/2012/03/tipos-de-motricidad/)
- Pentón Hernández, B. (2011). *Motricidad fina en la etapa infantil*. Recuperado el 12 de 03 de 2014, de <http://www.soseducativa.org>:[http://www.soseducativa.org/investigaciones/inicial/40 motricidad fina en la etapa infantil](http://www.soseducativa.org/investigaciones/inicial/40-motricidad-fina-en-la-etapa-infantil)
- Piaget, J. (1975). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Piaget, J. (1983): Intellectual evolution from adolescence to adulthood Human development, 15, 1-12.
- Pimm, D. (1990). *El lenguaje matemático*. Madrid: Morata.
- Pitluk, L. (2013). *Las prácticas actuales en educación inicial*. Rosario: Homo sapiens.
- Resnick, L. y Ford, W. (1990). *La enseñanza de las matemáticas y sus fundamentos psicológicos*. Madrid: Paidós.
- Rodríguez, J. (2012). *Las matemáticas*. Madrid: Cátedra.
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista efdeportes*, 14(131).
- Santivañez (2009). *Las estrategias didácticas y su incidencia en los aprendizajes*. Chimbote: UCLA.
- Sanuy, C. (1998) *Enseñar a jugar*. España: Marsiega
- Treffers, B. (2012). *Desarrollo de las competencias matemáticas*. México: Pearson.
- Tukey, J. (1964). *Matemáticas*. México: McGraw-Hill.
- Uría, M. (2005). *Las estrategias didácticas en el aula*. México: Trillas.
- Vygotsky, L. (2010). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.

Yvern, A. (1998) ¿A qué jugamos?. Buenos Aires: Bonum

Wallon, Henri (1989) Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil. Serie Aprendizaje, Editorial Visor, Madrid.

## Anexos

### Anexos 1: Instrumento

#### LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA PSICOMOTRICIDAD FINA- NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS

El presente instrumento tiene como propósito medir la psicomotricidad fina en los niños/as de cinco años de educación inicial. Observar cada niño y marcar según lo que observas en la actividad motriz de los niños y niñas.

N°	Indicadores	SI	NO
	<b>Coordinación viso manual</b>		
1	Recorta con tijera una línea recta.		
2	Ensarta cuentas con sus dedos a través de un hilo.		
3	Punza libremente el contorno de una figura		
4	Pinta, libremente un dibujo con colores		
5	Modela con plastilina una figura.		
	<b>Coordinación fonética</b>		
1	Realiza gestos de enojado, triste, alegre y asustado.		
2	Sostiene el lápiz llevando de un lugar a otro con los labios		
3	Infla las mejillas con aire y hace muecas		
	<b>Coordinación gestual</b>		
1	Se toca la rodilla derecha con la mano izquierda y luego con la mano derecha y la rodilla izquierda.		
2	Juega con sus dedos y nombra a cada uno de ellos a través de una canción.		
3	Realiza plegado simple con papel, utilizando las manos y dedos.		
4	Emite una expresión de silencio, empleando su dedo índice.		
5	Simula el gesto de bostezar empleando sus manos.		

<b>Coordinación facial</b>		SI	NO
1	Realiza expresiones mímicas de objetos		
2	Se toca la rodilla derecha con la mano izquierda derecha con la mano izquierda y la rodilla izquierda con la mano derecha.		
3	Juega con sus dedos y nombra a cada uno de ellos a través de		
4	Realiza plegado simple con papel, utilizando las manos y		
5	Mueve los títeres con sus dedos.		

Fuente:

Dimensiones	Ítems	Escala		
		Inicio	Proceso	Logro
Visual - manual	5	0 – 5	6 – 10	11 – 15
Fonética	5	0 – 5	6 – 10	11 – 15
Gestual	5	0 – 5	6 – 10	11 – 15
Facial	5	0 – 5	6 – 10	11 – 15
Psicomotricidad Fina	20 (suma total)	0 – 20	21 – 40	41 – 60

Fuente: Propia

## PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS DE APRESTAMIENTO

**NOMBRE DEL NIÑO:** \_\_\_\_\_

**EDAD:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE DE LA SESIÓN:** \_\_\_\_\_

El presente instrumento tiene como propósito medir las actividades lúdicas en los niños/as de cinco años de educación inicial. Observar cada niño y marcar según lo que observas en la actividad motriz de los niños y niñas.

<b>Actividades Lúdicas</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
Soplando Una Bolita De Papel.		
Jugamos A Insertar		
El laberinto		
Jugamos a armar		
Manitos de colores		
Armado de torres		
Creaciones con plastilina		
Espejito, espejito		
Charada de emociones		
Canción manda		

*Fuente: Elaboración Propia.*

## AUTORIZACIÓN DEL COLEGIO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

Solicito: Permiso para la aplicación de mi  
propuesta pedagógica de investigación

Sra. : MIRTHA JANINE SANCHEZ ANCAJIMA.  
Directora De La LE N° 14354- ALTOS DE POCLUS.

Tengo el agrado de dirigirme a usted, para saludarla y al mismo tiempo manifestarle lo siguiente que entre las políticas de mejoramiento de la calidad de la formación académica que la universidad católica los Ángeles de Chimbote ofrece a sus alumnos, se propicia la participación cada vez más estrecha con las instituciones educativas; por lo que solicito permiso para ejecutar mi tesis que lleva como título "Actividades lúdicas para mejorar la Psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial de 4 años".

Sin otro particular me despido reiterando a Ud. las muestras de mi consideración y estima personal.

Piura, 04 de octubre de 2019.

Atentamente.

*Sonia Isabel Domínguez Córdova*  
DNI: 46055074



Lic. Mirtha J. Sánchez Ancajima  
COMUNICACION

## PROPUESTA PEDAGÓGICA

“Actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial de 4 años en la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, provincia de Ayabaca – Piura 2019”.

### I. Datos Informativos

<b>1.1. Institución</b>	: ULADECH
<b>1.2. I.E.</b>	: Institución Educativa 14354 Altos de Plocus
<b>1.3. Lugar</b>	: Piura
<b>1.4. Responsable</b>	: Sonia Isabel Domínguez Córdova
<b>1.5. Director</b>	: SANCHEZ ANCAJIMA MIRTHA
<b>1.6. Área</b>	: Psicomotricidad
<b>1.7. Ciclo/grado</b>	: 4 años
<b>1.8. Número de estudiantes</b>	: 17 alumnos

### II. Presentación

Este proyecto se llevará a cabo a partir de obtener un buen desarrollo de los niños de preescolar para mejorar, mayor coordinación en sus movimientos y soltura, ya que la psicomotricidad fue una de las falencias más débiles que pudimos observar en los niños.

La psicomotricidad es definida como el conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, estos movimientos se efectúan gracias a la contracción y la relajación de diversos grupos musculares y se divide en dos grupos psicomotricidad fina y psicomotricidad gruesa estas dos la desarrollaremos para que de tal manera el niño adquiera mayor soltura.

La metodología que aplicaremos es didáctica, lúdica y recreativa ya que así el niño descubrirá la forma de enriquecer sus conocimientos por medio del juego, el contacto con el grupo de estudio, explorar nuevas ideas y del manera despertar en el niño nuevas expectativas de aprendizaje.

### **III. Objetivos**

#### **3.1. Objetivo General**

Estimular la psicomotricidad fina y gruesa en estudiantes de preescolar, mediante la aplicación de estrategias pedagógicas para mejorar el desarrollo motor de los niños de 4 años.

#### **3.2. Objetivos específicos**

Realizar diversas actividades manuales donde el niño participe, y se motive a construir por sí mismo su conocimiento.

Potencializar en los niños a través de actividades lúdicas y dinámicas una enseñanza valorativa y útil en su formación con esto una experiencia significativa, para psicomotricidad fina.

Construir juegos con manualidades donde el niño las pueda realizar fácilmente logrando con esto una experiencia significativa.

### **IV. Competencias y capacidades a desarrollar**

**Sesión 1:** Soplando Una Bolita De Papel.

**Competencia:** Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad

**Capacidad:** • Comprende su cuerpo

**Sesión 2:** Jugamos A Insertar.

**Competencia:** Se Desenvuelve De Manera Autónoma A Través De Su Psicomotricidad

**Capacidad:** Se expresa corporalmente.

**Sesión 3:** El laberinto

**Competencia:** Resuelve problemas de cantidad

**Capacidad:** Traduce cantidades a expresiones numéricas.

**Sesión 4:** Jugamos a armar.

**Competencia:** Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización

**Capacidad:** Elabora y usa estrategias

**Sesión 5:** Conteo de bloques

**Competencia:** resuelve problemas de cantidad

**Capacidad:** Traduce cantidades a expresiones numéricas.

**Sesión 6:** Armado de torres

**Competencia:** Resuelve problemas de cantidad

**Capacidad:** Traduce cantidades a expresiones numéricas.

**Sesión 7:** Creaciones con plastilina

**Competencia:** Número y Relaciones

**Capacidad:** Desarrolla óculo manual

**Sesión 8:** Espejito, espejito

**Competencia:** Número y Relaciones

**Capacidad:** Desarrollo de óculo manual

**Sesión 9:** Charada de emociones

**Competencia:** Número y Relaciones

**Capacidad:** Desarrollo de óculo manual

**Sesión 10:** Canción manda

**Competencia:** Número y Relaciones

**Capacidad:** Desarrollo de óculo manual

<b>V. Temática del taller</b>		
<b>Unidad didáctica</b>	<b>Sesiones de Aprendizaje</b>	<b>Duración</b>
	10 sesiones	45 min

## VI. Metodología

Sesión	Competencia	Estrategia / Técnica
1	Soplando Una Bolita De Papel.	Actividades Lúdicas
2	Jugamos A Insertar.	Actividades Lúdicas
3	El laberinto	Actividades Lúdicas
4	Jugamos a armar.	Actividades Lúdicas
5	Manitos de colores	Actividades Lúdicas
6	Armado de torres	Actividades Lúdicas
7	Creaciones con plastilina	Actividades Lúdicas
8	Espejito, espejito	Actividades Lúdicas
9	Charada de emociones	Actividades Lúdicas
10	Canción manda	Actividades Lúdicas

## VII. Fundamento teórico

En la historia de la Pedagogía, pedagogos como Jean Piaget, es considerado como La actividad lúdica del ser socializado, los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motora, o intelectuales.

Piaget desde la psicología cognitiva concede al juego un lugar predominante en los procesos de desarrollo, relaciona el desarrollo de los estados cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Sus aportaciones aportan mucho a la educación del ser humano y su relación con el juego. En su obra, la formación de símbolos en el niño, clasifica las actividades lúdicas en las siguientes categorías: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción.

Hoy en día, el juego es muy importante para los niños para su desarrollo integral, puesto que aprenden a conocer la vida jugando, exploran, prueban descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

### **VIII. Recursos**

#### **1.1. Potenciales o humanos**

Los niños de del nivel inicial de 4 años en la I.E. 14354 Altos de Plocus, Meseta Andina, provincia de Ayabaca

#### **1.2. Materiales**

Papelotes, hojas, plumones, cinta, DC, entre otros.

### **ANEXOS (Sesiones)**

### Sesión de aprendizaje 1:

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
 1.2. Edad : 4 años  
 1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima,  
 1.6. Profesora :  
 1.7. Nombre de la sesión : Soplando Una Bolita De Papel. – Dimensión  
 Juegos Psicomotores

#### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área Psicomot riz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU PSICOMOTRICI DAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Lista de cotejo	Bolita de papel  Sorbete. cartulina

## MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p><b>Motivación.:</b> La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para dar recomendaciones acerca de la salida que realizaremos el día de hoy</p> <p>Entonan la canción “Sopla el viento”</p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b></p> <p>¿Qué dice la canción?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> La actividad consiste en que el niño debe seguir un trayectoria soplando una bolita de papel.</p> <p>Explicamos a los niños el juego y las reglas a tener en cuenta para realizarlo.</p>
Desarrollo  Juegos psicomotores.	<p>Nos ubicamos en nuestras mesas</p> <p>Se les propone a los niños y niñas organizar pequeños equipos para jugar.</p> <p>Se les proporciona a los niños las pelotitas de papel para que el niño manipule.</p> <p>En cada mesa se les pone la línea de trayectoria donde el niño seguirá con la pelotita de papel Se estimulan a los niños niñas para que traten de seguir esa trayectoria.</p> <p>A la señal de la maestra se dará inicio al juego.</p> 

	<p>La profesora los invita a sentarse en semi círculo, dialogan acerca del juego Los niños (a) dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada.</p>
Cierre.	<p>Cada niño en forma voluntaria expone sus trabajos.          Los niños (a) dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada.          ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿En que tuvieron dificultad?</p>

## Sesión de aprendizaje 2:

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
 1.2. Edad : 4 años  
 1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima,  
 1.6. Profesora :  
 1.7. Nombre de la sesión : Jugamos A Insertar.– Dimensión  
 Juegos Psicomotores

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área Psicomot riz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU PSICOMOTRICI DAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Lista de cotejo	Bolita de papel  Botellas

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.**

<p>Inicio</p>	<p><b>Motivación.:</b> Los niños/as sentados en círculo de forma que todos se vean y puedan prestar atención. Repasaremos las normas básicas que los niños tienen que respetar en cada sesión que vamos a realizar.</p> <p>La docente muestra unas imágenes de insertar pelotitas en la botella</p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b></p> <p>¿Les gusta lo que han observado?</p> <p>¿Qué materiales necesitamos para realizar esta actividad?</p> <p><b>PROPOSITO:</b> en que el niño y niña debe de aprender a Desarrollar la psicomotricidad fina con la pinza con el dedo pulgar y el índice.</p> <p>La docente presenta a los niños las pautas necesarias así como el material que va a presentar.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos psicomotores.</p>	<p>Explicamos a los niños que en la sesión de hoy vamos a insertar pelotitas de papel en una botella. La maestra coloca, en las mesas unas botellas , en las que los niños podrán disponer Pedimos a los niños que se distribuyan por la distintas mesas a su gusto, una vez están todos sentados les entregamos a cada uno papel de seda , a continuación comunicamos a los niños que deben hacer bolitas de papel e ir insertando en la botella coger cada uno su botella y empezar a insertar las pelotitas nos tumbamos todos en el suelo boca arriba y pondremos música relajante, les pediremos a los niños que cierren los ojos o que únicamente estén en silencio escuchando la música.</p>



Cierre.

**APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:**

Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad  
¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy

### Sesión de aprendizaje 3:

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
1.2. Edad : 4 años  
1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima,  
1.6. Profesora :  
1.7. Nombre de la sesión : El laberinto - “juegos cognitivos.

#### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Lista de cotejo	Papel Laminas Lápiz Colores

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.**

<p>Inicio</p>	<p><b>Motivación.:</b> La docente motiva con una dinamica a los niños y niñas escuchando la canción camino por el laberinto al compás de la canción luego la docente les hace las siguientes preguntas.</p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b>                  ¿Qué nos dice la canción?                  ¿Cuál será nuestro recorrido?</p> <p><b>PROPOSITO:</b> que el niño aprenda ir de una posición a otra a través del camino adecuado, utilizando las distintas direcciones dentro del plano.</p> <p>La docente presenta a los niños las pautas necesarias así como el material que va a presentar</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos cognitivos.</p>	<p>La docente a cada niño o pequeño grupo se les ofrecerá un laberinto, que deberán resolver (llegar de la salida a la meta).</p> <p>Para hacerlo utilizarán bolitas de plastilina que habrán hecho previamente. Así al mismo tiempo aprovechamos la actividad de los laberintos en infantil para desarrollar su psicomotricidad fina.</p> <p>En vez de marcar el laberinto con un lápiz, irán poniendo bolitas a lo largo del camino.</p> <p>De esta manera será más fácil rehacer el camino en el caso de que no sea el correcto.</p> 

Cierre.	<p style="text-align: center;"><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</b></p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad ¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy</p>
---------	--

### Sesión de aprendizaje 4:

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
 1.2. Edad : 4 años  
 1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima,  
 1.6. Profesora :  
 1.7. Nombre de la sesión : Jugamos a armar. Dimensión Juego cognitivo.

#### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Matemática.	resuelve problemas de cantidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> </ul>	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Lista de cotejo

#### MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>Nos reunimos con los estudiantes en un espacio abierto:                      Se muestra a los niños un video de como armar nuestro rompecabezas</p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b></p> <p>¿Cuántas piezas tendrán un rompecabezas?                      -¿Todas las piezas son del mismo tamaño?                      Se anota las respuestas de los niños en la pizarra.                      - ¿Qué animalito hemos formado?                      - ¿Qué más podemos formar?</p>
--------	--

	<p><b>PROPÓSITO:</b> Desarrollar en los estudiantes habilidades manuales, artísticas y ubicar las piezas del rompecabezas.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos cognitivos.</p>	<p>La docente muestra y entrega a los niños el material y clasifican las figuras en forma libre, La docente explica a los alumnos como se arma un rompecabezas</p> <p>Entrega a cada niño el rompecabezas de bandeja” con múltiples piezas para que empiecen a formar una sola imagen.</p>  <p>Todos entramos al salón, nos acostamos en el piso en posición boca arriba, cerramos l Los niños (a) dibujan lo que más les gusto de la actividad realizada</p> <p><b>VERBALIZACION:</b> Se les entregará una hoja adicional donde dibujaran lo realizado</p>
<p>Cierre.</p>	<p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</b></p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy</p>

### Sesión de aprendizaje 5:

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
 1.2. Edad : 4 años  
 1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima,  
 1.6. Profesora :  
 1.7. Nombre de la sesión : **Manitos de colores-dimensión**

**juegos sociales.**

#### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Recursos/ materiales.	Instrumentos de Evaluación
Matemática.	resuelve problemas de cantidad	• Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Tempera. Colores. hojas	Lista de cotejo

#### MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p><b>Motivación.:</b> La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para leer el cuento ronda de colores</p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b>                      ¿Qué nos dice el cuento?                      ¿Qué colores nos menciona?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Consiste en que el niño debe de aprender a discriminación de los colores.</p>
--------	--

	<p>La docente presenta a los niños las pautas necesarias así como el material que va a presentar.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos sociales</p>	<p>La docente presenta el material y solicita a los niños explorarlo y a la vez explica la técnica que va a utilizar demostrando ella en una hoja.</p> <p>Se les pone papel y tijeras.</p> <p>Los niños y niñas forman grupos y van. Pegando los extremos finales de las dos tiras de papel, de manera que coincidan formando un ángulo recto.</p> <p>Muéstrale al niño como doblas la tira de abajo sobre la de arriba.</p> <p>Si comprende correctamente el nombre de los colores haz que el realice el pliegue siguiente diciéndole dobla el rojo.se realizaran de diferentes o si fuese necesario o si fuesen necesario señale con su dedo, cual debería doblar hasta que comience hacerlo, si no comprende el nombre de los colores, toca la tira que se encuentra debajo en ese momento y simplemente dile dobla exagerando mímicamente el movimiento que debe realizar hasta que el juego se termine.</p>
<p>Cierre.</p>	<p style="text-align: center;"><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</b></p> <p>Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Que aprendimos hoy</p>

### Sesión de aprendizaje 6:

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
1.2. Edad : 4 años  
1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima  
1.6. Profesora :  
1.7. Nombre de la sesión : Armando Torres. - Dimensión juegos sociales.

#### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Materiales-	Instrumentos de Evaluación
Matemática	resuelve problemas de cantidad	• Traduce cantidades a expresiones numéricas.	Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.	Torres. Imágenes.	Lista de cotejo

## MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

Inicio	<p>La docente invita a los niños a sentarse en semi círculo y les comenta acerca de la actividad de hoy</p> <p>Les lee un cuento de las torres mágicos</p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b></p> <p>¿De qué trata el cuento?</p> <p>¿Qué podemos armar con nuestros bloques?</p> <p>¿Qué podemos hacer con nuestras manitos?</p> <p><b>PROPOSITO: :</b> en que el niño y niña debe de aprender contar y armar torres</p>
Desarrollo  Juegos sociales	<p>Explicamos a los niños que en la sesión de hoy vamos a realizar distintas construcciones con diferentes materiales que estarán distribuidos por el aula en rincones. Librementemente los niños podrán moverse por la sala y realizar las construcciones que deseen. Más tarde la educadora pide a los niños que elaboren una torre alta en grupos con los materiales que quieran y que no la destruyan porque las mostraremos a todos los compañeros para hablar de ellas y compararlas, además de para trabajar el concepto alto-bajo.</p> <p>Ej: la torre de Juan es más alta que la de Pedro, pero la de Ana es la más alta. Dejaremos las construcciones hechas para que los niños se las puedan mostrar a sus padres a la hora de recogerlos. Para finalizar todos los niños ayudan a guardar los materiales no usados.</p>

	 A young child with blonde hair, wearing a light blue shirt and khaki pants, is standing in a room and stacking colorful blocks. The blocks are stacked in a tall, narrow tower. The child is looking at the top of the stack. The background shows a window with light coming through and a white railing.
Cierre.	<p style="text-align: center;"><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</b></p> <p>La docente les pregunta que ha sido lo que más les ha gustado, si nos ha costado mucho hacer la construcción final, cual ha sido la construcción que más nos ha gustado, además de la propia, etc.</p>

### Sesión de aprendizaje 7:

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
1.2. Edad : 4 años  
1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima,  
1.6. Profesora :  
1.7. Nombre de la sesión : Creaciones con plastilina- Dimensión juegos

#### sociales dimensión

#### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Recursos/ materiales	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica procesos creativos</li><li>• Socializa sus procesos y proyectos.</li></ul>	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Plastilina Hojas lapiz	Lista de cotejo

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.**

<p>Inicio</p>	<p>La docente indica a los niños que como nuestro jardín está de fiesta, tiene que estar adornado, presenta a las pautas y el material que va a utilizar.</p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b>          ¿Qué les gustaría hacer con la plastilina?          ¿Qué más se podrá hacer con este material?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Creatividad de los niños, sino que además mejora su capacidad para concentrarse y desarrollar su psicomotricidad fina.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos sociales.</p>	<p>Se les proporciona a los niños el material que va a trabajar para que lo manipulen plastilina, hoja de trabajo.</p> <p>La docente dialoga con los niños explicándoles la técnica a utilizar</p> <p>Se les entrega la plastilina y los niños y niñas empiezan a socializar entre ellos y a realizar sus creaciones artísticas Ablandar y moldear una masa de color, luego mezclarla con otras y hacer pequeñas piezas hasta crear mundos de plastilina</p>  <p>Cada niño irá presentando su trabajo (verbalizan lo realizado).</p>
<p>Cierre.</p>	<p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</b></p> <p>Reflexión verbal sobre la sesión, en la que se les preguntará a los niños que les ha parecido, las sensaciones percibidas y que ha sido lo que más les ha gustado.</p>

### Sesión de aprendizaje 8:

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
 1.2. Edad : 4 años  
 1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima,  
 1.6. Profesora :  
 1.7. Nombre de la sesión : **Espejito espejito-dimensión juegos**

**emocionales y afectivo.**

#### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / Materiales
Área Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU PSICOMOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego..	Lista de cotejo	Espejo. Hoja. lápiz

## MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<p>Inicio</p>	<p>Los niños/as sentados en círculo de forma que todos se vean y puedan prestar atención. Repasaremos las normas básicas que los niños tienen que respetar en cada sesión que vamos a realizar.</p> <p>La docente muestra un espejo a los niños y niñas</p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b></p> <p>¿Para qué nos servirá el espejo?</p> <p>¿Qué podemos hacer con un espejo?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Experimentar recursos expresivos corporales al cumplir órdenes a la de los compañeros.</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos emocionales y afectivos.</p>	<p>La docente empieza hablar de cosas que a los niños les gusten, de sus pasatiempos, gustos y juegos preferidos, realiza las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Te consideras un niño atractivo?</li> <li>2. ¿Qué crees tú que dirán tus amigos de ti?</li> <li>3. ¿Cuál es la mejor cualidad que tienes?</li> <li>4. ¿Qué aspecto físico te gustaría mejorar o qué es lo que no te gusta de ti?</li> <li>5. Si te cambiaras de escuela mañana,</li> <li>6. ¿Cómo te gustaría que te recordaran tus compañeros?</li> </ol> <p>La docente utilizara un espejo. El niño, se sienta frente al espejo y se le hacen las siguientes preguntas:</p> <p>¿Ves a ese niño en el espejo?</p> <p>¿Le conoces?</p> <p>¿Crees que el niño del espejo es guapo?</p> <p>¿Qué es lo que más te gusta de él?</p> <p>¿Podrías decirme qué piensa él de sus compañeros de clase?</p> <p>¿Crees que tiene cosas buenas? ¿Cuáles?</p> <p>¿Crees que otros niños ven las cosas buenas que él tiene?</p>

	¿Qué modificarías de ese niño en el espejo?
Cierre.	<b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</b> Reflexión verbal sobre la sesión, en la que se les preguntará a los niños que les ha parecido, las sensaciones percibidas y que ha sido lo que más les ha gustado.

### Sesión de aprendizaje 9:

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
 1.2. Edad : 4 años  
 1.5. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima  
 1.6. Profesora :  
 1.7. Nombre de la sesión : **Charada de emociones – Dimensión juegos emocionales y afectivo.**

#### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / materiales
Área Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Lista de cotejo	Tablero Imágenes Plumones.

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.**

<p>Inicio</p>	<p>✓ La docente saca a los niños al patio para que se desplacen libremente. Con la observación constante de la docente y auxiliar</p> <p>Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción: <b>mis emociones</b></p> <p><b>RESCATE DE SABERES:</b></p> <p>¿Les gusta lo que han observado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>✓ La docente saca a los niños al patio para que se desplacen libremente. Con la observación constante de la docente y auxiliar</p> <p>Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción: <b>mis emociones</b> . Que se formen dos grupos de niñas y niño, la docente entrega los tableros, en papel de color, para que luzcan más vistosos y bonitos.</p> <p>La docente empieza” A veces nos pasan cosas que nos hacen sentir emociones. Por ejemplo, cuando alguien nos molesta sentimos enfado, cuando algo nos sale bien sentimos felicidad, cuando vemos un peligro sentimos miedo... Hoy vamos a jugar a adivinar las emociones. Cada uno dirá una cosa que le haya pasado hace poco y tiene que descubrir qué emoción sintió.”</p> <p>(Análisis e identificación emocional), y empieza leyendo el ejemplo, para que entienda lo que se tiene que hacer. Después, pide que te explique algo que le haya pasado hace poco.</p> <p>Cuando el niño haya contado la situación, píde que te explique lo que sentía (sensaciones físicas, pensamientos...) la docente ayuda a relacionar esas sensaciones con una emoción. Para ello, puedes aprovechar el tablero 3 (listado de emociones).</p>

	<p>“¡Muy bien, acabas de pasar al siguiente nivel del juego! En este nivel tienes que encontrar soluciones para las situaciones de antes. Tendrás que pensar cómo podrías sentirte mejor y sacar esa emoción fuera sin hacer daño ni meterte en problemas. Si lo consigues, habrás ganado el juego!”</p>
Cierre	<p style="text-align: center;"><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</b></p> <p>Reflexión verbal sobre la sesión, en la que se les preguntará a los niños que les ha parecido, las sensaciones percibidas y que ha sido lo que más les ha gustado.</p>

## Sesión de aprendizaje 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E.I. : N° 14354 Altos de Poclus.  
 1.2. Edad : 4 años  
 1.3. Directora : Mirtha Janine Sánchez Ancajima,  
 1.4. Profesora :  
 1.5. Nombre de la sesión : **Canción manda.**

### II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidades	Desempeño	Instrumentos de Evaluación	Recursos / materiales
Psicomotriz	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprende su cuerpo.</li> <li>• Se expresa corporalmente.</li> </ul>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego..	Lista de cotejo	Parlante

**MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.**

<p>Inicio</p>	<p>Se les hará recordar a los niños y niñas las normas de comunicación y convivencia antes de realizar la actividad</p> <p>Posterior mente propone a los niños a jugar algo divertido motivándolos con una canción: <b>RESCATE DE SABERES:</b></p> <p>¿Les gusta lo que han observado?</p> <p>¿Cómo se sintieron?</p>
<p>Desarrollo</p> <p>Juegos emocionales y afectivos.</p>	<p>Se les hará recordar a los niños y niñas las normas de comunicación y convivencia antes de realizar la actividad la docente les hará cantar.</p> <p><b>TODOS EN SU SITIO</b></p> <p>Todos en su sitio (bis)</p> <p>los chicos adelante</p> <p>Los grandes atrás mirando la cabeza del niño de adelante.</p> <p>Pide a los niños y niñas formarse de acuerdo al orden que indica la canción, los chicos adelante y los grandes atrás.</p> <p>Procura que los estudiantes lo hagan solos ubicándose uno detrás de otro de acuerdo a la altura que tengan, haz la verificación entre todos y todas y comenta lo realizado, puedes preguntar: ¿quién está adelante?, ¿por qué?, ¿quién debe ir después?, ¿está bien el orden en que se ubicaron?, ¿dónde está mal?, etc.</p> <p>Realiza junto con los niños y niñas las correcciones y vuelve a preguntar para reafirmar lo aprendido.</p>
<p>Cierre</p>	<p><b>APLICACIÓN DE LO APRENDIDO:</b></p> <p>Reflexionan acerca de lo que aprendieron respondiendo a preguntas ¿Qué les gusto de la sesión? ¿Cómo se sintieron al realizar la técnica del puntillismo? ¿Qué aprendiste del puntillismo? ¿Tuviste dificultades? ¿Cómo lo solucionaste?</p> <p>Tarea a trabajar en casa Aplicar las técnicas para adornar las imágenes</p>