



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°2132 DEL DISTRITO DE
PERENE - JUNÍN, 2021**

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

AUTORA

SEPERIANO SANCHEZ, IRMA
ORCID: 0000-0002-4534-7062

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE – PERÚ

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Seperiano Sanchez, Irma

ORCID: 0000-0002-2741-3724

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

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

Presidente

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

Miembro

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

Miembro

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

Asesora

4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

Dedicatoria

A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones.

A mi padre, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí.

Agradecimiento

Doy gracias a Dios por la fuerza de voluntad que me brinda, por su paz que me llena de calma, iluminando mi mente, mi alma y mi cuerpo. A mi familia, por su apoyo incondicional y siempre motivándome a conseguir mis metas.

RESUMEN

El presente trabajo investigativo planteó como propósito principal, determinar en qué medida influye el juego simbólico para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021. El estudio en su aspecto metodológico utilizó el tipo cuantitativo, el nivel explicativo, con un diseño pre experimental con pretest y post test con un solo grupo. La población estuvo conformada por 34 niños del nivel inicial y la muestra por 16 niños y niñas de 4 años, a quienes se le administró la guía de observación por medio de la técnica de observación. Donde se logró implementar 12 sesiones de aprendizaje utilizando los juegos simbólicos como estrategia. Para el análisis de los resultados se utilizó el programa Microsoft Excel 2019 y el SPSS V.23. Obteniendo como resultado respecto al desarrollo de la motricidad fina en el pre test es el 68,75% de los estudiantes se encuentran en el nivel de proceso, luego de aplicar post test es el 62,50% de los estudiantes se encuentra en nivel logro previsto. Determinando por medio de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon el valor de $\text{sig. (bilateral)} = 0,000$ indicando que $p < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Concluyendo que, el juego simbólico si influyó de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años.

Palabras clave: *coordinación, motricidad, Juegos, simbólicos.*

ABSTRACT

The main purpose of this research work was to determine to what extent symbolic play influences to improve fine motor skills in 4-year-old children of the educational institution No. 2132 of the district of Perene, Junín, 2021. The study in its methodological aspect used the type quantitative, the explanatory level, with a pre-experimental design with pretest and posttest with a single group. The population consisted of 34 children from the initial level and the sample by 16 boys and girls of 4 years, who were administered the observation guide through the observation technique. Where it was possible to implement 12 learning sessions using symbolic games as a strategy. For the analysis of the results, the Microsoft Excel 2019 program and SPSS V.23 were used. Obtaining as a result regarding the development of fine motor skills in the pre-test, 68.75% of the students are at the process level, after applying the post-test, 62.50% of the students are at the achievement level. provided. Using the Wilcoxon signed-rank test, the value of sig.(bilateral)= 0.000 was determined, indicating that $p < 0.05$, so the null hypothesis was rejected and the alternative hypothesis was accepted. Concluding that symbolic play did have a significant influence on the development of fine motor skills in 4-year-old children.

Keywords: coordination, motor skills, Games, symbolic.

6. CONTENIDO

1.	TÍTULO DE LA TESIS.....	i
2.	EQUIPO DE TRABAJO	ii
3.	HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
4.	DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO	iv
5.	RESUMEN Y ABSTRACT.....	vi
6.	CONTENIDO	viii
7.	ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS	xi
I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	REVISIÓN DE LITERATURA	6
	2.1. Antecedentes	6
	2.1.1. Internacional	6
	2.1.2. Nacionales.....	8
	2.1.3. Regional	12
	2.2. Bases teóricas de la investigación	15
	2.2.1. Juego simbólico	15
	2.2.2. Motricidad fina	21
	2.2.3. Relación del juego y las habilidades psicomotrices.....	27
III.	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	28
IV.	METODOLOGÍA	29

4.1. Diseño de investigación	29
4.1.1. El tipo de investigación.....	29
4.1.2. Nivel de la investigación.....	29
4.1.3. Diseño de la investigación	29
4.2. Población y muestra	30
4.2.1. Población de estudio	30
4.2.2. Tamaño de muestra	30
4.2.3. Técnica de muestreo	31
4.2.4. Criterios de inclusión y exclusión.....	31
4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores.....	32
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	34
4.5. Plan de análisis	35
4.6. Matriz de consistencia.....	37
4.7. Principios éticos	38
V. RESULTADOS	40
5.1. Resultados	40
5.2. Análisis de resultados	45
VI. CONCLUSIONES.....	50
6.1. Conclusiones.....	50
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	52
Recomendaciones	52

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
Anexos	58
Anexo 1: Instrumento de recolección de datos	59
Anexo 2: Evidencias de trámite de recolección.....	60
Anexo 3: Evidencia de Validación	61
Anexo 4: Formato del consentimiento informado	75
Anexo 5: Pantallazo de la tabulación de resultados.....	78
Anexo 6: Sesiones de aprendizaje	80

7. ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tablas

Tabla 1 La población de estudiantes 4 y 5 años de la I.E. N°2132.....	30
Tabla 2 Muestra de estudio, estudiantes de 4 años de la I.E. N°2132	31
Tabla 3 Definición y operacionalización de variables.....	32
Tabla 4 Matriz de consistencia	37
Tabla 5 Resultados del pre test sobre el nivel de desarrollo de la motricidad fina....	40
Tabla 6 Resultados de la aplicación de las 12 sesiones utilizando los juegos simbólicos	42
Tabla 7 Resultados del post test del desarrollo de la motricidad fina.....	43
Tabla 8 resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon	45

Figuras

Figura 1 Resultados del pre test sobre el desarrollo de la motricidad fina	41
Figura 2 Resultados de la aplicación de las 12 sesiones de la estrategia juegos simbólicos.....	42
Figura 3 Resultados del post test sobre el desarrollo de la motricidad fina.....	44

I. INTRODUCCIÓN

Para el ser humano el juego representa un aspecto fundamental para su desarrollo, específicamente en lo que se refiere a su contexto social, ya que el juego nos permite practicar conductas sociales sin consecuencias, además de ello el juego es un instrumento imprescindible para la adquisición de habilidades, destrezas y capacidades (Delgado, 2011).

Desde otra perspectiva, la psicomotricidad fina está referido principalmente en las actividades motrices manuales o manipuladoras, lo más habitual guiadas de forma visual y donde es necesario la destreza (Rigal, 2006).

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), según una investigación de más de 20 años, manifiesta que, los niños de familias pobres que obtuvieron estímulos de calidad a una edad temprana, concluyeron ganando y adquiriendo un 25% más, como adultos, en lugar de aquellos niños que no obtenían ningún beneficio con dichas intervenciones (Rebello, 2017).

En Chile el problema de coronavirus, el cierre de los centros de estudio y las escuelas, toda esta situación de emergencia, donde los niños no tuvieron autorización para salir de casa está afectando, el libre movimiento que es una cuestión importante, sobre todo para los niños más pequeños, a propósito de la relación del cuerpo, de la relación del movimiento, que también se van desarrollando como individuos (Palma, 2020).

En el Perú en la región de Cajamarca en una evaluación efectuada a 79 niños de una institución educativa pública, aplicada el Test Abreviado del desarrollo psicomotor del Ministerio de salud. Los niños de 3 años presentaron un desarrollo

psicomotor deficiente con un 70,4% de zona urbana y 83,3% de zona rural (Montenegro y Alarcón, 2021).

Los problemas en el desarrollo de los niños pueden presentarse de diferentes formas: como las alteraciones del desarrollo motor, en el lenguaje, el desarrollo personal, social, en lo cognitivo y otros aspectos (Ponce-Meza, 2017).

Observando la problemática desde el ámbito de los distintos contextos, podemos resaltar que, los niños de la institución educativa N°2132 del distrito de Perené, no son ajenos a estos problemas. Ya que en una mayor proporción presentaron ciertas deficiencias con relación al desarrollo de habilidades motrices finas.

Los problemas de la motricidad fina pueden ser por causas metabólicas y genéticas o a causa de los escasos aprovechamiento de los espacios, la poca utilización de técnicas que fomenten el desarrollo de la motricidad fina y poco empleo del juego, entre otros aspectos.

El juego simbólico es aquel en donde el niño aprende en toda la fase de su infancia, posee diversos beneficios, ya que, a través de él, niño práctico, ensaya y juega, situaciones en que más adelante se desenvolverá en la vida.

La motricidad fina, en el desarrollo de los niños es fundamental ya que incluye la coordinación de la masa muscular, los huesos y los nervios para proporcionar pequeños y específicos movimientos, logrando estimular la mano y las palmas para lograr una mayor destreza manual y coordinación visomotora (Serrano y Luque 2018).

Estos problemas pueden repercutir en su vida personal y académica del estudiante, evidenciando dificultades al momento de reproducir letras o palabras, la lentitud, movimientos gráficos desasociados, dominio del lapicero inapropiado al escribir.

Observando las deficiencias respecto a la motricidad fina en los niños de 4 años, se planteó el enunciado ¿En qué medida influye el juego simbólico para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa N°2132 del distrito de Perene – provincia de Chanchamayo – Junín, 2021?

Y para una mejor orientación se planteó como objetivo principal, determinar en qué medida influye el juego simbólico para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021.

Identificar a través de un pre test el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021.

Diseñar y aplicar el juego simbólico como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021.

Identificar por medio de un post test el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021.

Realizando una suposición hipotética, el juego simbólico influye de forma significativa para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021.

En el aspecto teórico el presente estudio se sustentó por el aporte teórico del conocimiento existente sobre la motricidad fina y los juegos simbólicos como estrategia, a través de teorías, conceptos, definiciones y tesis, recolectadas de diversas fuentes.

La justificación metodológica, se sustenta porque esta tesis se verificará en el empleo de métodos, procedimientos y la construcción del instrumento guía de

observación, por medio de ello se realizará un análisis exhaustivo con los resultados obtenidos.

En justificación práctica, el presente estudio permite a los niños mejorar su desarrollo de la motricidad fina por medio de los juegos simbólicos y dimensiones propuestas en esta tesis. Lo cual será fundamental en su desempeño académico y desarrollo cognitivo y en su relación con los demás.

El estudio responde a un estudio de tipo cuantitativo, de nivel explicativo, con un diseño pre experimental con pretest y post test, donde la población estará conformada por todos los estudiantes del nivel inicial y con una muestra de 16 niños y niñas de 4 años, a quienes se les administró la guía de observación por medio de la técnica de observación. Donde para la ejecución del presente estudio se efectuó teniendo en cuenta los principios éticos propuesta por la universidad aprobado el 13 de enero el 2021.

La investigación está sustentada por la teoría del juego de Jean Piaget y por el autor Julián Ajuriaguerra en su teoría psiquiátrica del desarrollo motor.

Los juegos fueron implementados por medio de 12 talleres que permitieron a los 16 niños y niñas de 4 años mejorar el desarrollo respecto a la motricidad fina, donde se efectuó una prueba antes de la aplicación de los juegos simbólicos y otra evaluación después de la aplicación del programa.

Obteniendo como resultado del pre tes el 31,25 en inicio y el 68,75 en proceso, mostrando ciertas dificultades en la mayoría de los niños en un inicio, luego de haber aplicado el programa respecto al post test el 62.55% de niños logro alcanzar el nivel de logro previsto. Determinado a través de la prueba de Wilcoxon un valor de sig.(bilateral)=0,00, indicando que $p < 0,05$. Concluyendo que, el juego simbólico

influyó de forma significativa para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132.

El presente estudio está organizado de la siguiente manera:

En el capítulo I esta la introducción, en el capítulo II la revisión de la literatura, los antecedentes y las bases teóricas. El capítulo III está compuesto por las hipótesis de la investigación, en el capítulo IV está compuesta por la metodología, dentro de ello el diseño, la población y muestra, la técnica el instrumento de recolección de datos, la tabla de la definición y operacionalización de las variables, el plan de análisis y los principios éticos. El capítulo V está compuesta por los resultados y el análisis de resultados. El último capítulo VI está constituida por las conclusiones, y por último los aspectos complementarios, las referencias bibliográficas y anexos

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacional

Sanmartin (2019) en su tesis titulada: Estimulación de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años mediante la manipulación de diferentes materiales de la Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios, en la ciudad de Cuenca, 2018-2019, en el presente trabajo investigativo previa la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación, tuvo como objetivo general: Elaborar una propuesta metodológica para estimular la motricidad fina en los niños de 4 y 5 años mediante la manipulación de diferentes materiales de la Unidad Educativa Zoila Aurora Palacios, como la metodología propuesta está basada en la investigación científica. La población está conformada por 19 estudiantes. Este trabajo se realizó mediante la observación, ya que es un instrumento más cercano a la realidad logrando evidenciar las debilidades que presentan los niños en las áreas psicomotrices. Concluye que, la docente no aplica correctamente las estrategias para desarrollar la motricidad fina.

Guamán (2019) en su tesis titulada: desarrollo de la motricidad fina, mediante la aplicación de técnicas que propicien el uso de los materiales del medio ambiente, en niños y niñas de 4 a 5 años del Cecib de Educación Básica Minas de Oro de la comunidad de Mala, Cantón Cañar, 2018- 2019”, se propuso como objetivo elaborar una guía metodológica para el desarrollo de la motricidad fina mediante la aplicación de técnicas que propicien el uso de los materiales del medio ambiente, en los niños y niñas de 4,5 años del Cecib de Educación Básica Minas de Oro de la comunidad Mala, Cantón Cañar, 2018-

2019. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo bajo un diseño no experimental, transeccional de campo. La población estuvo constituida por un total de 30 niños y la muestra por 15 niños. Para el recojo de la información se utilizó la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados satisfactorios en este campo abren la puerta a la experimentación, relación, descubrimiento, y el aprendizaje sobre su entorno más próximo y cotidiano, por ende, la motricidad fina juega un papel muy importante en el desarrollo de la inteligencia. Se concluye que el desarrollo de la motricidad fina es esencial en el crecimiento integral de los niños y niñas; porque permite incursionar a los infantes a un mundo de diferentes colores, formas y texturas, desarrolla al máximo la imaginación, originalidad, la creatividad y el manejo adecuado de las pinzas digitales.

Zavala (2019) en su tesis titulada “Expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018- 2019”. Se propuso como objetivo analizar la influencia de la expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de preparatoria de la Unidad Educativa Municipal “Antonio José de Sucre” en el año lectivo 2018-2019. La metodología utilizada fue de tipo aplicativo, nivel descriptivo y diseño pre- experimental. Para la recolección de los datos se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. La población muestral estuvo constituida por 87 niños y niñas. Se concluyó que existen dificultades en el desarrollo motriz fino en los niños y niñas, ya que la mayoría no tiene una correcta prensión al manejar el lápiz, al recortar con tijeras y dibujos poco definidos, aspectos que pueden ser

mejorados, no obstante, dificultará el progreso del infante en sus actividades cotidianas y escolar.

2.1.2. Nacionales

Posso (2020) en su tesis titulada: “Me ejercito y aprendo” para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de tres años del nivel Inicial de la Institución Educativa Particular “Estrellitas” de Santa Anita, 2020. El objetivo de la presente investigación fue determinar en qué medida el programa “Me ejercito y aprendo”, es eficaz para mejorar la psicomotricidad de los estudiantes del nivel inicial de 3 años de la I.E.P “Estrellitas” de Santa Anita, 2019. El diseño de investigación fue pre experimental, con enfoque cuantitativo. Los datos fueron obtenidos a través del instrumento “TEPSI” para medir el nivel del logro en que se encontraban los estudiantes, y así proceder a la ejecución del programa. La muestra estuvo conformada por 19 estudiantes y para el proceso de análisis estadístico se utilizó el programa Statistical Package of Social Science (SPSS) 25.0, Concluye que, lo cual permitió determinar la eficacia del programa “Me ejercito y aprendo”; debido a que los resultados obtenidos por la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas revelaron que el valor $Z = -3.000$ con un nivel de significancia $p = 0.003 < 0.05$. Asimismo, en el pretest relacionado a la psicomotricidad, el 52,6% de los niños se encontraban en el nivel excelente y el 47,4 % en el nivel de regular, no obstante, este resultado tuvo una variación luego de la aplicación del programa, debido que, en el postest, el 100% de los estudiantes alcanzaron el nivel excelente.

Vilches y Olivera (2018) en su tesis titulada: el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I.

Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis - Cusco, Demostrar de qué manera incide el juego como estrategia en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 5 años en la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis – Cusco. En cuanto a la metodología, la muestra estuvo constituida por 21 niños/as, con diseño preexperimental con pre y post test y grupo único. Se utilizó una guía de observación con escala de estimación y trabajo experimental con sesiones de aprendizaje. Los resultados demuestran tres situaciones concretas: 1ro, el juego es un recurso básico para el proceso de aprendizaje de ser incluido en el plan de clases, dándole un sentido psicopedagógico que fortalece el crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En 2do lugar, las diversas actividades desarrolladas, lograron estimular la autonomía y confianza de los niños/as, mejorando la habilidad en el manejo del esquema corporal, lateralidad, tonicidad y equilibrio. 3ro. La prueba del Chi Cuadrado evidencia diferencias estadísticas significativas entre el pretest y post test; por tanto, se concluyó que el juego incide de forma significativa en el desarrollo de la psicomotricidad.

Espinoza y Espinoza (2019) en su tesis titulada: Actividades plásticas en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°107, Huancavelica, el objetivo general fue determinar como la actividad plástica influye en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°107, Huancavelica, 2018. Como metodología: el tipo de investigación fue aplicada, de nivel explicativo, diseño pre experimental en la que se utilizó el método científico, la técnica de la observación y el instrumento fue la ficha de cotejo la muestra estuvo

compuesta por 25 niños y niñas de Institución Educativa N° 107, se empleó Microsoft Excel para sistematizar los datos y el programa SPSS para el procesamiento de datos, así mismo utilizó se empleó el test de Shapiro Wilk para la normalidad de la muestras y para la prueba de hipótesis es estadístico de Wilcoxon. Concluye que, resultados de la aplicación de las actividades plásticas influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina dado que en los resultados en general se obtuvieron niveles moderados de incremento en el desarrollo de la coordinación viso – manual, coordinación facial, coordinación fonética y la coordinación gestual para obtener dicho resultado se empleó la prueba de Wilcoxon donde se obtuvieron valores de significancia menores a 0.05, ello nos permitió aceptar nuestra hipótesis alterna la cual estuvo dada por: las actividades plásticas influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 107 – Huancavelica.

Alvarado (2019) en su tesis titulada: Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018. Como objetivo general: constatar la efectividad del Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018. El estudio es de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 15 niños y niñas de 4 años de edad de educación inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. Concluye que, la

muestra fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 53% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron un logro A. Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

Rojas (2019) en su tesis titulada: Estrategias didácticas utilizadas por el docente y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Santiago Alberione del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019, tiene como objetivo general determinar cuáles son las estrategias didácticas utilizadas por el docente y su influencia en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Santiago Alberione del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019. La metodología que se utilizó en la investigación fue de tipo cuantitativo, de nivel aplicado y de diseño pre- experimental. La población y la muestra de estudio estuvieron conformadas de 21 estudiantes y 2 docentes del nivel inicial. Del análisis del pre-test y el post – test indicaron que el uso de las estrategias didácticas influye positivamente en la mejora de la psicomotricidad fina. Concluye que, el resultado en la prueba de pre- test que el 52.4% no ensarta cuentas en orificios grandes, mientras que 47.6% si ensarta cuentas en orificios grandes. Al aplicar instrumentos en proceso de post Test, se observa que el 81,0 % ensarta cuentas en orificios grandes, mientras que 4 niños equivalente al 19,0% no logran hacer

dicha actividad. La muestra nos indica que por medio de estrategias didácticas se va mejorando progresivamente el desarrollo de la psicomotricidad fina.

2.1.3. Regional

García (2020) en su tesis Actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N° 31298 del distrito de Mazamari, 2020. Donde se tuvo como objetivo determinar el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado N°31298 del distrito de Mazamari, 2020. Con un diseño preexperimental tipo aplicada trabajado con la metodología científica. Generando la base de datos en el programa Excel versión 13 y el procesamiento de resultados en el programa SPSS versión 24 Teniendo en consideración objetivo general: Tras la ejecución de la prueba estadística de Wilcoxon se obtuvo una significancia bilateral del 0.001, este valor claramente es menor al 0.05 de la significancia propuesta por la investigación, bajo los criterios para la aceptación o rechazo de la hipótesis se decide: rechazar la hipótesis nula. A través de la prueba de rangos de Wilcoxon se logró determinar la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos o no por el tratamiento de las actividades divertidas, lográndose observar que no existieron estudiantes que fueron afectados negativamente, la presencia de estudiantes que no fueron afectados ascendió a 4 y la cantidad de estudiantes que fueron favorecidos llegó a 12, esto llevó a poder determinar que el favor significativo de las actividades divertidas en la motricidad fina en estudiantes fue igual al 75%.

Sapaico (2021) en su tesis actividades recreativas como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la institución

educativa integrada “José Olaya” N°238 - provincia de Satipo, 2020. Tuvo como objetivo demostrar que efectos producen las actividades recreativas como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado “José Olaya” N°238. La metodología empleada en la investigación según su finalidad fue de tipo aplicada, el nivel de investigación explicativo, con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 119 niños y niñas 4 y 5 años de ambos sexos, la muestra estuvo conformada por 65 niñas y niños de 5 años de edad. Siendo el grado de significancia 0,05 al resultar el valor de la probabilidad igual a 0,000 en la prueba de hipótesis se acepta la hipótesis alterna. El resultado en relación al objetivo general se confirmó con un 95% de nivel de confianza que existen diferencias significativas entre las proporciones de evidencias del desarrollo de la motricidad fina, detectadas en el pre test y post test, siendo mayor las evidencias del desarrollo de la motricidad fina en el post test, producto de la aplicación del tratamiento consistente en las actividades recreativas; por consiguiente, se confirma la hipótesis general planteada.

Machuca y Peñares (2021) en su tesis Juego coreográfico en la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa N°107 – Huancavelica. Trabajo para optar al título de licenciada en Educación Inicial. Tuvo como objetivo determinar el efecto del juego coreográfico en la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa en mención, la población fue de 25 niños y niñas. El método utilizado es el científico, teniendo como diseño el correlacional, y el nivel explicativo, la técnica fue la psicométrica, el instrumento utilizado fue la escala de evolución

de Ozeretski. Los resultados en el pre test de los estudiantes muestran que el nivel de psicomotricidad es inferior en un 60% de los niños, normal inferior en 40%; luego en el post test el 92% pasó a ubicarse en el nivel superior, el 8% en el nivel normal. En conclusión, la aplicación del juego coreográfico influye significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°107 – Huancavelica. Palabras clave: psicomotricidad, juego coreográfico.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juego simbólico

Navarro (2002) define el juego simbólico como una manifestación de la función simbólica o capacidad descrita por Piaget para utilizar representaciones mentales las cuales representan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida (p. 150).

El juego simbólico también puede representar otros términos como juego de fantasía, juego imaginativo, dramático o fingido, pero todas estas tienen una característica en común, la utilización de símbolos para jugar.

2.2.1.1. Teoría del juego Piagetiana (1932-1946-1966)

Piaget citado en Ruiz y Omeñaca (2019) introduce en sus estudios sobre el juego en la globalidad de su teoría sobre el desarrollo infantil, distintas manifestaciones de las actividades lúdicas que son reflejos de las estructuras mentales propias de cada etapa del desarrollo personal. Estas estructuras se desarrollan dentro de un proceso de construcción en el que cada infante es parte activa.

Dicho proceso de desarrollo se actúa en dos partes:

La asimilación donde se incorpora todas las nuevas vivencias en el contexto formado ya por los esquemas ya existentes y que origina una disonancia cognitiva entre lo ya conocido y el nuevo objeto de conocimiento.

Y la acomodación que asimila los marcos de referencias actuales a partir de las nuevas experiencias.

Como conclusión podemos decir que mientras que la asimilación proporciona estabilidad la acomodación proporciona cambio, estos dos aspectos actúan propiciando el equilibrio de la mente del conocimiento de la realidad, el juego aparece en los instantes en donde predomina la asimilación.

Posteriormente se da origen al juego simbólico, que encuentra su más alto nivel de apogeo entre los niños de 2 a 3 años y los 6 a 7 años, lo que implica desde el final de la etapa sensorio-motriz hasta el final de la fase de las operaciones concretas. Esta clase de juego está basada en la utilización de los símbolos como sustituto en un mundo lúdico en el que los niños son conscientes del carácter ficticio de su actuación.

Según Piaget en 1945, 1977 transforma lo real por asimilación más o menos pura a la necesidad del yo en su intento por superar los conflictos.

2.2.1.2. Dimensiones de los juegos simbólicos

Piaget citado en Ortí (2004) considera los siguientes juegos:

- **Juegos sensorio motores o simples**

Estos juegos son juegos más antiguos encontrado en la humanidad, siendo particularmente de la primera infancia, aproximadamente de los 0 a 2 años, esta clase de juego son muy parecido al juego animal.

Esta clase de juego posee como característica innata, proveer placer en el infante debido a su gran experimentación de los diversos sentidos, específicamente con la vista, el tacto y el oído, a la vez permite el incremento del dominio de sus habilidades.

- **Juegos representativos**

Los juegos representativos o simbólicos constituyen el segundo tipo de juego siendo más relevante en los niños de 2 a 6 años de edad. Como principal característica por la imaginación, ficción o fantasía. En este sentido el niño será capaz de codificar sus experiencias, lo que le permitirá recordar imágenes de los sucesos.

Los simbólico es una representación externa que posee un significado personal o convencional, constituyendo la muestra, por la que detectaremos y comprenderemos

la fantasía y a su vez el engranaje en el que el niño construye su realidad, una realidad distinta a la de un adulto.

- **Juegos reglados**

Estos juegos aparecen entre los 6 años, cuando el niño ha empezado a entender ciertas concepciones sociales, que llevan a comprender las definiciones de las normas, así mismo las reglas pasarán a ser un aspecto constitutivo del juego ocasionando la aparición del juego en grupo. Lo que podemos decir que sin reglas no es posible los juegos en grupo, ni ninguna otra actividad de participación grupal.

Las normas son el resultado de los valores culturales que el niño respeta en un inicio, aunque no lo comprende, a través del juego el niño ira encontrando los valores sociales, sirviéndose de él, como un contexto de aprendizaje en concordancia con sus propias características.

2.2.1.3.Las características propias de juego

Son diversos los investigadores que, desde la disciplina como la antropología, o el mundo de la educación, han optado por encontrar los rasgos resaltantes de la actividad lúdica como paso previo a la explicación y al descubrimiento de sus posibilidades.

Según Ruiz & Omeñaca (2019) algunas particularidades se han mantenido como notas distintivas del juego a lo largo de los años.

- El juego es fuente de placer, de júbilo, de alegría, lo que esto hace referencia por lo general se basa en las vivencias de júbilo, a sentimientos de placer, plenitud emocional. Es más que suficiente con percibir que los individuos que participan en una actividad lúdica para llegar a la conclusión de esta característica del juego está lleno de sentido.

- El juego constituye un fin en sí mismo, no demanda metas extrínsecas la actividad lúdica, más bien desde otro sentido, representa más un disfrute de medios, una recreación en la propia actuación. Lo que de esta forma se supera, por medio del juego la perspectiva útil de la actividad humana y los planteamientos de una sociedad dirigida hacia la acción teológica, hacia el logro de sus objetivos.

Se origina de esta característica una paradoja, a lo que hacemos frente quienes somos partícipes del trabajo del educador, el juego es en sí mismo un fin y, no obstante, lo usamos como un medio, al servicio del proceso educativo

- El juego es espontáneo y voluntario libremente escogido, en este sentido el juego está compuesto por una manera de actuación que no está sometida a las imposiciones emergidas desde afuera, originándose de esta forma, en un contexto en el que es posible lograr altas cotas de autonomía, personal y social. No obstante, esta consideración oculta una segunda paradoja, propuesta por el simple hecho de participar en una actividad lúdica, no vemos con la necesidad de aceptar, ciertos parámetros, normas y restricciones principalmente de carácter colectivo.
- El juego propicia el aprendizaje, desde este aspecto el juego está presente de una forma muy particular en los aprendizajes que efectúan los niños en los primeros años de vida. Pero la facultad como componente o fuente de aprendizaje se mantiene a lo largo de toda ella.

Aspectos como el desarrollo cognitivo, motriz o la adquisición de habilidades comunicativas y sociales poseen en el juego un imprescindible aspecto para la exploración y el desarrollo del conocimiento personal.

- El juego es una manera de expresión, esto hace referencia que la actividad lúdica posee un altísimo valor y esta es valorada como una representación simbólica de sentimiento, preocupaciones y experiencias, un vehículo o medio para expresar las necesidades y las vivencias experimentadas por el yo, y para establecer relaciones constructivas con los demás.
- El juego implica una participación activa, esto se refiere que el juego convierte en protagonista al que participa, al individuo que actúa.
- El juego posee puntos de encuentro con las conductas serias, específicamente durante la infancia el juego conforma una forma de hacerle frente a la realidad que, al igual que otras conductas definidas como serias implican a totalidad personal y proporciona vivencias y experiencias que permiten el proceso de desarrollo personal.
- El juego constituye un mundo aparte, esta característica que pone a la actividad lúdica fuera de la realidad inmediata puede aparecer opuesta en la reseña del apartado anterior.

2.2.1.4.El juego simbólico en de 2 a 6 años

Según los autores Megías y Lozano (2019) manifiestan lo siguiente:

En el estadio pre operacional es el juego simbólico que predomina, esta empieza aproximadamente a los 2 años y se alarga hasta los 6 o 7 años, esta clase de actividad lúdico es más característico de la infancia.

El juego simbólico refleja la habilidad del niño y la niña para imitar situaciones de la vida real y ponerse en lugar de otras personas, esta capacidad en el niño permite pasar de forma continua de lo real a lo imaginario, está basada en actividades de representación de objeto o personajes en ausencia del modelo.

Lo que se perfecciona según la edad del infante, a medida que va desarrollando sus habilidades, en un inicio el juego simbólico es personal, luego en paralelo, para que finalmente sea compartido.

Por medio de este tipo de actividades lúdicas los niños representan de manera simbólica, los roles y las situaciones que se perciben en su entorno en el mundo que lo rodea.

Esta clase de juego implica hacer como si comiera utilizando un palillo en vez de una cuchara o hacer como si fuera un doctor o una madre para su muñeca.

Desde esta perspectiva podemos decir el juego simbólico trata de una actividad que ayuda a mejorar su lenguaje, desarrollar la empatía y sobre todo consolidar sus representaciones mentales. Asimismo, es un medio para que el niño canalice sus preocupaciones, incluso permite encontrar soluciones a sus conflictos ya que recrea distintas situaciones cercanas por medio del juego.

2.2.1.5.Importancia del juego simbólico

Según la autora Roldan (2016) considera que el juego simbólico es un juego infantil por excelencia en el que los niños imaginan ser, realizando imitaciones de

situaciones que observan en la vida real, este juego está caracterizado porque en él los niño y niñas evocan situaciones de fantasías como si ocurriera en la realidad.

El juego simbólico es de mucha importancia en la segunda fase o etapa en la educación en el niño, por medio de ello los niños desarrollan diversas destrezas, sea de tipo emocional, motor o cognitivo favorece en la comprensión del mundo que los rodea, ya que imitan conductas de los adultos, a su vez ayuda a exteriorizar sus miedos, sueños, deseos y a los docentes nos sirve para percibir si existe algún tipo de problema, ya sea con sus semejantes, con un adulto o simplemente muestran timidez.

El juego simbólico es una manera apropiada de evaluar las destrezas simbólicas en los niños, sin la necesidad de tener en cuenta el lenguaje, en este sentido posee un enorme valor en las investigaciones sobre el juego simbólico de los niños sordos.

2.2.2. Motricidad fina

Motta y Risueño (2007) definen la motricidad fina como aquella que implica la utilización de músculos pequeños como aquello que mueven los ojos, los dedos y la lengua.

2.2.2.1. Teoría Psiquiátrica de Ajuriaguerra (1973)

Lara y García (2015) manifiestan que:

Las investigaciones del profesor Julián Ajuriaguerra demuestran que el tono muscular no solo es válido específicamente para el soporte corporal, sino que también es válido principalmente en las interacciones sociales, determinando que la motricidad no solo está relacionada con el aspecto corporal sino también con el aspecto social y afectivo. Ajuriaguerra puso en manifiesto la relación existente entre los trastornos de desarrollo motor y su influencia en las conductas disruptivas de los niños.

En sus estudios analiza posturas y procesos por medio del cual un individuo alcanza un objeto, lo agarra y lo manipula, concentrándose todo el proceso en la importancia del tono muscular como mediador de la acción.

Y como respuesta a los trastornos psicomotrices propone una reeducación psicomotriz relacionadas con las técnicas de relajación muscular y psicoterapia, resaltando que las deficiencias motoras condicionan y son determinantes en la interacción social y la concepción de sí mismo del niño.

El investigador profundizó en los trastornos psicomotores, manifestando que las deficiencias psicomotrices de un infante no deben considerarse como problemas específicamente motores, sino que se debe tener en cuenta en el conjunto de la interacción del desarrollo afectivo del infante y las relaciones con su entorno.

2.2.2.2.Desarrollos de las motricidades finas

Los niños y los bebés poseen su particularidad en su desarrollo, a muy temprana edad empiezan a demostrar mejor la factibilidad en un área que en otra. En ocasiones algunos infantes desarrollan primero el lenguaje y después las actividades motoras, mientras que otros bebés parecen muy motivados a las actividades físicas, pero son muy lentos en aprender a decir palabras o manipular objetos. Debemos tener en cuenta que cada niño es diferente a otro.

Según los autores Serrano & Luque (2018) el desarrollo del niño es como sigue:

0 a 4 años

Entre cero y cuatro añitos él bebe empieza a mover los brazos y las manos para realizar contactos con objetos mediante los estímulos visuales, aquí no hay diferencia de los brazo izquierdo y derecho.

De uno a dos años

Durante esta edad el bebé ya no necesita las manos para mantener la postura del cuerpo, puesto que ya posee el equilibrio como para sentarse y mantenerse de pie en sí mismo, mientras usa la mano para jugar. A medida que se acerca a los dos años el niño tiende a diferenciar una de las manos en cada actividad.

De los 2 a 3 años.

Desde los 3 años, el niño demuestra que tiene solidez en el tronco y equilibrio para llegar a un objeto que está muy lejos del cuerpo y mover su peso hacia uno de los lados. Se sigue estableciendo el predominio en la mano.

En las actividades como quitar la tapa de un recipiente, una mano conducirá liderará (la mano que quitará la tapa) y la otra ayudará (la mano que sujeta el contenedor) El niño puede en cualquier caso intercambiar la mano principal la ayuda.

De los 3 a 4 años

En esta fase ya tiene casi definido la preferencia de su mano que más utiliza para realizar actividades, aunque accidentalmente puede cambiar de mano.

A los cuatro años, el niño debería a partir de ahora sujetar el bolígrafo con tres dedos. Toma el lápiz con el índice y el pulgar, y lo coloca en el tercer dedo. Esta sujeción se conoce como trípede o triada y es una sujeción completa cuando corta con tijeras, debe tener la opción de cortar a lo largo de una línea recta. A los 4 años cuando necesite cortar a lo largo de una curva, la otra mano debe comenzar a enrollar el papel para que sea más sencillo para la mano predominante cortar a lo largo de la curva.

2.2.2.3. Dimensiones de la motricidad fina

La autora Ardanaz (2009) nos hace mención las siguientes dimensiones:

- a) **Coordinación visual-manual:** La coordinación ojo-mano, también conocida como ojo-motor, ojo-guía o coordinación visomotora, puede describirse como la capacidad que nos permite realizar actividades en las que usamos los ojos y las palmas de las manos al mismo tiempo.
- b) **Coordinación fonética:** El niño pequeño en los primeros meses de vida descubre la oportunidad de emitir sonidos, pero ya no tiene la madurez necesaria para una emisión científica ni la capacidad de hacerlos todos, pero pueden ser las raíces de lo que puede ser la pronunciación de las palabras.
- c) **Habilidades motrices gestuales:** Dominio de los tejidos musculares de la cara y el potencial para hablar con otros humanos sin el uso del habla. De esta manera podrías mostrar emociones y emociones.

2.2.2.4. Mejora de la motricidad fina

Pacheco (2015) señala que; mejorar las habilidades motoras es una cadena muy importante en los niños. Aunque los maestros de la primera infancia a menudo reconocen la calificación bruta de los automóviles, la sub clasificación de la coordinación entre las personas debe tenerse en cuenta en comparación con lo que se hace con frecuencia entre los maestros de niños en edad preescolar.

Estimula al niño a colorear dibujos ya realizar trazos y figuras sobre el papel. Deje que su bebé haga sus propias actividades de cuidado personal, felicítalo cada vez

que lo haga, fomente los deportes al aire libre como salir a caminar, jugar a la pelota y saltar sobre uno y ambos pies.

Por lo tanto, los expertos e instructores de preescolares suelen estar al tanto de la preocupación de mejorar los talentos motores de los niños pequeños. A decir verdad, los primeros años de formación generalmente se consideran como un momento de realización increíblemente esencial para mejorar las habilidades motoras. Los componentes del comportamiento del motor que se crearon y aceleraron durante este período establecen un alto grado de establecimiento del motor, por lo que la estructura de los proyectos del motor se vuelve cada vez más complicada (p. 280).

2.2.2.5. Caracterizaciones generales de la motricidad final

Jiménez (2007) menciona tres caracterizaciones

Aptitudes para motores finos, Visual, Grueso.

Un aspecto del trabajo del motor que últimamente ha llamado la atención de la coordinación entre un estudiante con los demás. Podemos encontrar síntomas de que este elemento de las conductas motrices separa el rendimiento académico en estudiantes. Nuestras expectativas en este boletín es retratar la coordinación y perfeccionamiento de los elementos, inspeccionando a través de exámenes y ejercicios, haciendo propuestas a favor de docentes y preescolares. Un occipital donde se ubican capacidades, por ejemplo, de lenguaje y motricidad de alta calidad, con la intención de alcanzar su completo desarrollo a lo largo de los 3 y 5 años de edad.

2.2.2.6. La importancia de la motricidad fina

Según Serrano y Luque (2018) destaca que; su importancia de la motricidad fina en el desarrollo de los niños es fundamental ya que incluye la coordinación de la masa muscular, los huesos y los nervios para proporcionar pequeños y específicos

movimientos, logrando estimular la mano y las palmas para lograr una mayor destreza manual y coordinación visomotora, lo que a su vez contribuirá permitir un mejor desempeño general de sus obligaciones en el día a día incluyendo rasgar, rebanar, doblar, pisar, pegar, rebanar, retratar, colorear, calcar, escribir, vestir, desvestir, ingerir, entre otros. Sería por debajo de sus competencias y habilidades de un bebé sin los talentos indicados, no podrían mostrarse correctamente, lo que podría tener un efecto en el dominio de la facultad y la autoestima personal. (p. 22).

2.2.2.7. Factores que intervienen en la motricidad fina

Durante la vida del niño son diversos los componentes que contribuyen a su desarrollo, y la mejora de las habilidades del motor fino no es un caso especial. En los últimos años, hemos visto una modificación de los espacios reales donde se mueve el niño. además, de los ejercicios que realiza. En esta línea, vemos que un número cada vez mayor de niños vive en casas sin jardín, con menos espacio libre, y que sus ejercicios se desarrollan en espacios interiores.

Para Serrano y Luque, (2018) considera algunos factores que intervienen en la evolución de la motricidad fina:

Los materiales disponibles para ellos son habitualmente juguetes, con frecuencia poco exigentes para el desarrollo de las habilidades de motor fino. Las posibilidades de jugar con la tierra, manipular varios palos, hojas e insectos parecen reducirse, a medida que aumenta la mente, para protegerlos de contratiempos y, además, la limpieza.

La exploración del medio ofrece una serie de ejercicios sensoriales sobre las características de los objetos (superficies, cargas, formas, etc.) que el niño registrará. Esta información será fundamental en posteriormente, pues va permitir

percibir, al observar un objeto cómo debe poner su mano y qué restricción necesita para controlarlo (Serrano y Luque, 2018).

Los factores económicos también pueden influir de manera indirecta en el desarrollo de la autonomía en el infante en la motricidad fina. El hecho que los papás trabaje, la rigidez de los horarios.

2.2.3. Relación del juego y las habilidades psicomotrices

López et al., (2020) manifiestan que:

Desde la perspectiva psicomotriz el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, la fuerza el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza, lo cual es válido para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Todos los juegos de movimiento o las actividades lúdicas asociados con objeto o con el cuerpo poseen un rol fundamental en su desarrollo progresivo del desarrollo psicomotor, complementando los efectos de la maduración nerviosa y a la vez estimulando la coordinación de diferentes partes del cuerpo.

Gracias a los primeros juegos de movimiento de los primeros años, denominados sensorios motores por los estudiosos Henry Wallon y Jean Piaget, el niño construye estructuras motoras que se ejercita en repetirlos que se va integrando unos con otros, desarrollándose de manera compleja el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices.

Como conclusión podemos manifestar que el juego de movimientos espontáneos fomenta una adquisición cada vez más de las partes del cuerpo, ya que el juego es el medio natural de la adquisición de experiencias para la adaptación de ambiente físico y social, asimismo para la perfección de los gestos de la forma que

sean más seguros eficaces y coordinados. Por medio del juego se desarrollan funciones psicomotrices como:

El desarrollo de la motricidad fina y gruesa, precisión de movimientos, coordinación dinámica global, equilibrio, la fuerza muscular, el control motor y la resistencia.

Para los autores Reyes et al., (2001) manifiestan que, a medida que el infante se desarrolla dichas actividades requieren de una mayor importancia, el niño pierde el interés por los juguetes y necesita materiales de juego con las que podría hacer o modificar cosas, obteniendo el control sobre los materiales que poseen sus manos que tiene un gran valor educativo para los niños y niñas, las artes y las manualidades componen campos fecundos a lo largo de la vida.

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

H1: El juego simbólico influye de forma significativa para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021

H0: El juego simbólico no influye de forma significativa para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene”, Junín, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

4.1.1. El tipo de investigación

El presente estudio según su carácter fue de tipo cuantitativa. Para Maldonado (2018) la investigación cuantitativa o también denominada científica positivista, está referida a la medición, revisión, descripción, verificación y experimentación del objeto fenómeno de estudio

4.1.2. Nivel de la investigación

El presente trabajo investigativo según su alcance fue de nivel explicativo. La finalidad principal de las investigaciones explicativas es explicación del fenómeno y el estudio de sus relaciones para reconocer su forma y los factores que intervienen en la dinámica de aquellos (Río Sadornil, 2014).

4.1.3. Diseño de la investigación

La investigación según su diseño utilizó, un diseño pre experimental con pretest y post tes con un solo.

Para el autor Río (2014) la investigación de diseño pre experimental con pretest y post tiene la finalidad de analizar las relaciones entre la variable independiente y la variable dependiente, actuando sobre la primera con grupos ya formados de manera natural.

G - O1 - X - O2

G: la muestra o el grupo control

O1: medición inicial o el pretest

X: tratamiento o aplicación del instrumento,

O2: medición final o post test.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población de estudio

Según el autor Rio (2014) la población es el sinónimo de universo o conjunto de todo los elementos o casos posibles, cada una de estas posee particularidades notablemente determinadas, de los cuales se selecciona la muestra

La población estuvo constituida por los estudiantes del nivel inicial de las dos aulas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°2132 del distrito de Perene - Provincia de Chanchamayo – Junín.

Tabla 1

La población de estudiantes 4 y 5 años de la I.E. N°2132

Grado y sección	Varones	Mujeres	Total
Aula de 4 años	8	8	16
Aula de 5 años	11	8	19
Total	19	15	34

Fuente: Nómima de matrícula 2021.

4.2.2. Tamaño de muestra

Borda (2013) manifiesta que, la muestra es un subconjunto de la población o universo en la que se realizará la investigación, con el fin de generalizar o inferir los resultados que se obtengan en ella a la población de donde se tomó.

En este caso, se trabajó con toda la población de la investigación, que constituye una muestra de 16 niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°2132 del distrito de Perene - Provincia de CHanchamayo – Junín, la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2*Muestra de estudio, estudiantes de 4 años de la I.E. N°2132*

Grado y sección	Varones	Mujeres
Aula de 4 años	8	8
Total	16	

Fuente: Nómina de matrícula del año, 2021

4.2.3. Técnica de muestreo

En el presente trabajo investigativo se utilizó el muestro no probabilístico.

Las muestras de tipo no probabilísticas, es donde los elementos no son seleccionados por probabilidades, si no por sus características, como el criterio del investigador (Arispe, 2020)

4.2.4. Criterios de inclusión y exclusión**Criterios de inclusión**

- ✓ Estudiantes matriculados de 4 años de educación inicial de la I.E. N°2132
- ✓ Estudiantes que asisten regularmente a las clases.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que no asisten regularmente a clases y que no están registrados como matriculados.

4.3. Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Tabla 3

Definición y operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	ítem	Instrumento
V.I. Juego simbólico	El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica siendo importante para la expresión del mundo interno y el desarrollo socio emocional de los niños y niñas, donde tienen la capacidad de transformar para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, imaginación y la historia de nuestra vida, Ministerio de Educación (2019).	El juego simbólico es una actividad en la que los niños realizan juegos escenario lúdicos, juegos exhibición pública, juegos de roles, asumiendo roles protagónicos, ya sea de manera individual o colectiva y para lo cual utiliza diversos materiales y objetivos que tiene a su alcance.	Juego escenario lúdico	Se representa en un escenario no real.	El estudiante realiza destreza básico manual de pinza. El niño realiza trazos de papel El niño decora un dibujo El niño trabaja con las manos realizando recortes. El niño realiza el armar figuras a sus lugares. El niño representa armando argollas	Lista de observación
		Juego exhibición pública	Exhibe públicamente su mundo interior.	El niño representa a un animal para imitarlo. El niño realiza una canción de los vocales. El niño realiza juegos adivinado el nombre de su familia vendado los ojos. El niño recita una rima. El niño crea una adivinanza. El niño realiza juegos representando los abecedarios.		
		Juego de roles	Representa los roles.	El niño realiza juegos con el títere. El niño realiza juegos con la marioneta. El niño agarra un objeto con precisión y realiza dibujo por el aire. El niño realiza movimientos de la mano		

V. D. Motricidad Fina	Serrano y Luque (2018) define como; el desarrollo motricidad fina o es la forma de usar los brazos, las manos y los dedos. Esto incluye alcanzar, agarrar y manipular objetos como tijeras, lápices, etc. Es la habilidad de usar la mano y los dedos con precisión según las exigencias de la actividad y las habilidades necesarias para manipular un objeto. El desarrollo de la motricidad fina es esencial para la interacción del niño con su entorno, y lo necesita cada vez que se relaciona con las cosas y utiliza herramientas, en las actividades de la vida diaria. (p.16).	La motricidad fina son actividades que realiza el estudiante en la coordinación viso manual, coordinación fonética, coordinación gestual, lo cual tienes 18 ítems, y estarán evaluada en: Inicio, proceso, logro previsto, logro destacado.	Coordinación viso manual	Realización de actividades en el cuaderno. Rasga papel, Troza papel. Colorea un dibujo. Realiza actividad con las manos, armar rompecabezas, insertar argollas	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar. El niño troza papel con los dedos índice y pulgar El niño colorea figuras sin salir de los bordes El niño recorta figuras con precisión El niño arma rompecabezas correctamente En niño inserta correctamente las argollas
			Coordinación fonética	Produce palabras y sonidos onomatopéyicos. Reproduce y pronuncia vocales, Trabalenguas	El niño imita correctamente el sonido de algunos animales correctamente El niño pronuncia vocales en forma correcta Pregunta el nombre de sus familiares El niño repite una rima consonante de una estrofa. El niño repite la adivinanza Practica los sonidos del alfabeto
			Coordinación gestual	Abre y cierra la mano, Junta y separa los dedos, Golpea la mesa con los dedos, Presiona la yema de los dedos. Reproduce diferentes movimientos gestuales con el cuerpo.	El niño abre y cierra la mano a través de títeres El niño junta y cierra los dedos a través de marionetas El niño abre y cierra las manos simultáneamente Utiliza sus manos, para trasladar objetos, presionarlos, y acariciarlos. El niño dibuja figuras en el aire con un lápiz Usa sus manos para comunicar acciones.

Nota. elaboración propia del autor

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

Para efectuar la recolección de información el presente trabajo investigativo se utilizó la técnica de observación.

La observación es la actividad efectuada para registrar información con relación a un suceso de las cuales se recogen datos (Pérez, 2013)

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos

La guía de observación es el instrumento en el que el investigador permite situarse de forma sistemática en aquello que principalmente es el objeto de estudio. Los datos que se generan con relación al objeto de estudio, se registran de forma estructurada en la guía de observación (Báez Hurtado, 2018)

El presente estudio utilizó como instrumento de recojo de información la guía de observación para evaluar en un pretest y un post test el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años, constituida por tres dimensiones y 18 ítems.

- ✓ Inicio, con una valoración de 1.
- ✓ Proceso, con una valoración de 2.
- ✓ Logro previsto, con una valoración de 3.
- ✓ Logro destacado, con una valoración 4

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Para Fresno (2019) manifiesta que la validez se refiere al grado en que un instrumento realmente mide, la variable que pretende medir.

El presente trabajo se validó por tres expertos con el grado de maestría, Mg. Huamanlazo Chaupin John Wattner, Mg. Guisenia Valenzuela Ramirez y

el Mg. Edwin Hidalgo Justiniano, donde se evaluaron la coherencia, relevancia, suficiencia y claridad, asimismo declarado muy bueno, válido para su aplicación.

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

La confiabilidad es el grado de medición se refiere al grado de en su aplicación repetida al mismo objeto o sujeto, produce el mismo resultado (Fresno Chávez, 2019).

Para sacar la confiabilidad del instrumento de investigación, se hizo por medio de una prueba piloto, con la colaboración de 10 niños de 4 años de la I.E. N°2132 de otra sección, donde se aplicó por medio de una prueba piloto, dichos resultados alcanzaron un nivel de confiabilidad de acuerdo al coeficiente de Alfa Cronbach de 0,701 indicando un instrumento aceptable para su aplicación.

4.5. Plan de análisis

En esta parte de la investigación se presenta la planificación del plan de análisis, después de identificar la problemática, elaborado los objetivos, estudiados y recopilado los antecedentes con relación al presente trabajo, efectuado el marco teórico conceptual y definido la hipótesis conociendo la metodología podemos hacer el proceso del plan de análisis lo cual puedo resumir en el siguiente:

En las actividades a efectuadas en la recolección de información, en primera instancia se construyó el instrumento guía de observación, según la escala de estimación con 4 categorías de 18 ítems con relación a la variable motricidad fina, la cual se aplicó a 16 niños en una evaluación de entrada antes del programa y, una evaluación después de ejecutar el programa, previo una solicitud y autorización del

director y los padres de familia, se tuvo que visitar a la institución educativa N°2132 del distrito Perene.

En la segunda fase se realizó, una vez recolectada la información se procedió a subir los datos recolectados en el programa Excel 2019, como producto del instrumento guía de observación aplicado a la muestra en este caso a 16 estudiantes de 4 años del nivel inicial.

Para el procesamiento estadístico y el análisis de datos se utilizó el programa SPSS versión 25 con la prueba de rangos con signo de Wilcoxon, por medio del cual se obtuvieron los resultados en tablas y gráficos. Determinando la constatación de la hipótesis de la investigación a través de la prueba de normalidad para datos no paramétricos la prueba de Rangos de Wilcoxon.

La presentación de los resultados se efectuó a través de tablas y gráficos de acuerdo a cada objetivo propuesto, con sus respectivas interpretaciones.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4

Matriz de consistencia

Título	Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°2132 DEL DISTRITO DE PERENE - JUNÍN, 2021	<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida influye el juego simbólico para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perené – Junín, 2021?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021 a través de un pre test?</p> <p>¿Cómo diseñar y aplicar el juego simbólico como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene - Junín, 2021, a través de un post test?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar en qué medida influye el juego simbólico para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021</p> <p>Objetivo específico</p> <p>Identificar a través de un pre test el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021.</p> <p>Diseñar y aplicar el juego simbólico como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución educativa N°2132 del Distrito de Perene, Junín, 2021.</p> <p>Identificar por medio de un post test el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene- Junín, 2021.</p>	<p>H1: El juego simbólico influye de forma significativa para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021</p> <p>H0: El juego simbólico no influye de forma significativa para mejorar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021.</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Nivel explicativo.</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental con pre test y post test.</p> <p>Población: estudiantes del nivel inicial de la I.E. N°2132.</p> <p>VI. Juego simbólico</p> <p>V. D. Motricidad fina</p> <p>Muestra: Estuvo integrado por 16 estudiantes de 4 años.</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumentos: Guía de observación como instrumento.</p>

Nota. Elaboración propia del autor

4.7.Principios éticos

El propósito de la presente investigación es lograr el objetivo planteado, respetando el código de ética del reglamento de investigación aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N°0037-2021-CU-ULADECH CATÓLICA, de fecha 13 de enero del 2021.

En el presente estudio todas las actividades realizadas serán guiadas por los siguientes principios éticos:

Protección de personas. Desde esta perspectiva la persona en cualquier investigación es el fin y no el medio, por lo que se empleó cierto grado de protección, que es determinado de acuerdo con el riesgo en el que incurren y la probabilidad de En investigaciones que involucren a personas, debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, confidencialidad y privacidad.

Participación libre y derecho a estar informado. Frente a este principio se informó a los individuos que fueron partícipes dentro de la ejecución de las actividades de la investigación, a quienes se les detalló sobre los propósitos y los fines de la investigación que está involucrado o participa en sí; así como tuvieron la libertad de ser partícipe en él, por su propia voluntad.

Beneficencia y no-maleficencia. En ese sentido, la conducta del investigador respondió a las siguientes reglas generales: de no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia. En este aspecto el investigador ejerció un juicio razonable, ponderado y tomó las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que

la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados.

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y un ejercicio profesional. Desde esta perspectiva, el investigador garantizó la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

En la investigación se pretendió describir el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes del nivel inicial. La presente investigación se realizó en la N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021. Para ello se formularon dos objetivos específicos que son los que se han tomado como referencia para presentar los resultados de investigación:

5.1.1. Identificar a través de un pre test el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021

Tabla 5

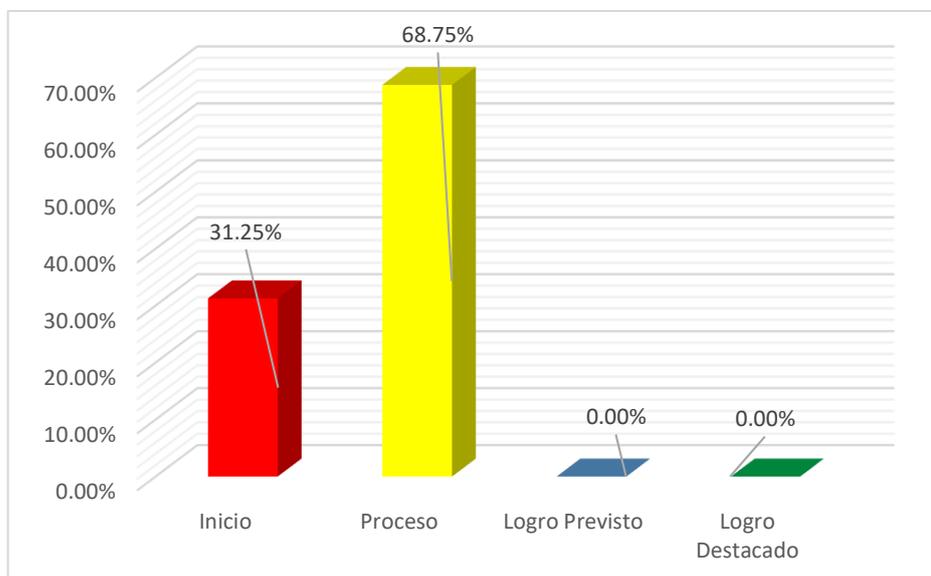
Resultados del pre test sobre el nivel de desarrollo de la motricidad fina.

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	5	31,25
Proceso	11	68,75
Logro previsto	0	0,00
Logro destacado	0	0,00
Total	16	100,0

Nota. Guía de observación aplicado en mayo, 2021.

Figura 1

Resultados del pre test sobre el desarrollo de la motricidad fina



Nota. Gráfico de barras sobre el nivel de desarrollo de la motricidad fina.

De acuerdo con la tabla 5 y figura 1, se observa en la aplicación del pre test, se observa que el 31, 25% de los estudiantes se encuentran en escala inicio. Por lo que se concluye, que los estudiantes presentan un nivel bajo desarrollo en la motricidad fina.

5.1.2. Diseñar y aplicar el juego simbólico como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución educativa N°2132 del distrito de Perene - Junín, 2021.

Tabla 6

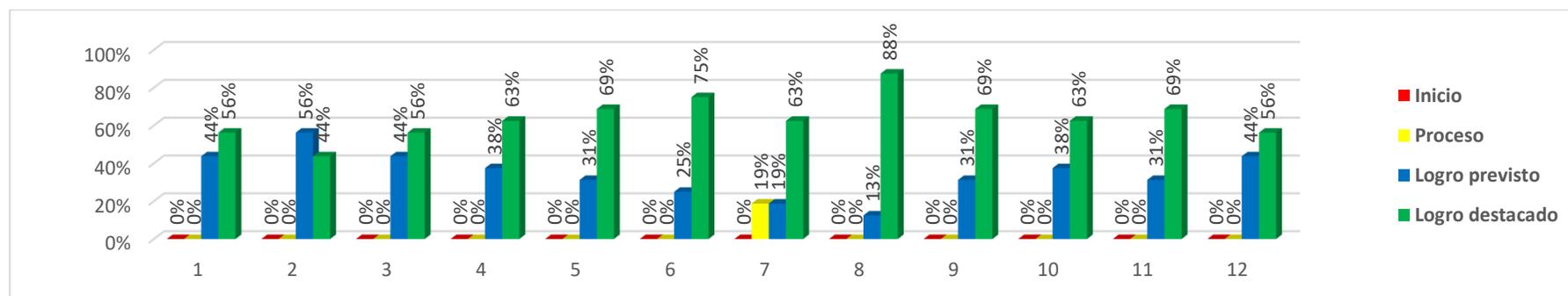
Resultados de la aplicación de las 12 sesiones utilizando los juegos simbólicos

Niveles	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10		Sesión 11		Sesión 12	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%																
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	19%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Logro previsto	7	44%	9	56%	7	44%	6	38%	5	31%	4	25%	3	19%	2	13%	5	31%	6	38%	5	31%	7	44%
Logro destacado	9	56%	7	44%	9	56%	10	63%	11	69%	12	75%	10	63%	14	88%	11	69%	10	63%	11	69%	9	56%
Total	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

Nota. Guía de observación aplicado en mayo, 2021.

Figura 2

Resultados de la aplicación de las 12 sesiones de la estrategia juegos simbólicos



Nota. Gráfico de barras de la aplicación de las 12 sesiones de clases de los juegos simbólicos.

Los resultados obtenidos de la tabla 6 y figura 2 respecto a las doce sesiones aplicadas sobre el juego simbólico como estrategia didáctica, en un inicio una mayor proporción de 56% niño y niñas presentó un nivel de inicio, luego según se iba realizando las sesiones, los estudiantes mostraron interés y motivación, logrando alcanzar en la última sesión el 62,55% de niño el calificativo logro previsto y el 25,50% de niños alcanzo el calificativo logro destacado. Esto demuestra que las actividades realizadas sobre los juegos simbólico como estrategia didáctica permitieron un desarrollo satisfactorio respecto a la motricidad fina y tuvo éxito.

5.1.3. Identificar por medio de un post test el nivel de desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021.

Tabla 7

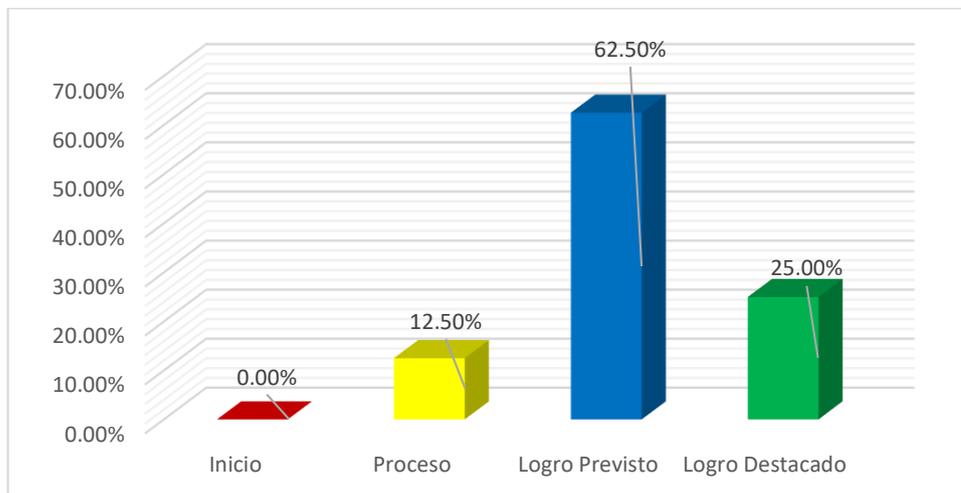
Resultados del post test del desarrollo de la motricidad fina

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0,0
Proceso	2	12,50
Logro previsto	10	62.55
Logro destacado	4	25,50
Total	16	100,0

Nota. Guía de observación aplicado en mayo, 2021.

Figura 3

Resultados del post test sobre el desarrollo de la motricidad fina.



Nota. Gráfico de barras del desarrollo de la motricidad fina en el post test.

De acuerdo con la tabla 7 y figura 3, se observa en la aplicación del pre test, se observa que el 62.50% de los estudiantes se encuentran en escala logro previsto. Por lo que se concluye, que los estudiantes desarrollaron su aprendizaje con las estrategias de los juegos simbólicos

5.1.4. Contrastación de hipótesis

Se aprecia que $P = 0,000 < 0.05$, se concluye que hay una diferencia significativa en la motricidad fina obtenidos en el pre test y post test. Es decir, que hubo mayor logro de aprendizaje en el post test, lo cual evidencia que la aplicación de los juegos simbólicos mejora en la motricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa N° 2132.

Hipótesis nula

No hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre test y post test

Hipótesis alternativa

Hay diferencia en las calificaciones obtenidas en el pre test post test

Nivel de significancia: 0,05

Estadística de prueba: Wilcoxon

Tabla 8

Resultados de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon

Hipótesis nula	Prueba	Significancia	Decisión
La mediana de la diferencia entre el pre test y post test es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas.	,000	Rechaza la hipótesis nula.

Nota. Fuente de elaboración Spss versión 23

Según la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se obtuvo un valor de sig.(bilateral)=0,000, indicando que $p < 0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que, que la aplicación de los juegos simbólicos mejoró significativamente en la motricidad fina en los niños de 4 años.

5.2. Análisis de resultados

Según el objetivo principal: determinar en qué medida influye el juego simbólico como estrategia para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°2132 del distrito de Perené, Junín, 2021.

Según la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se obtuvo un valor de sig.(bilateral)=0,000, indicando que $p < 0,05$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, afirmando que, la aplicación de los juegos simbólicos

mejoró significativamente en la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°2132.

Los resultados obtenidos corroboran la tesis y el fundamento teórico de:

Espinoza y Espinoza (2019) en su trabajo, “Actividades plásticas en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N°107, Huancavelica” donde en sus resultados empleó la prueba de Wilcoxon obteniendo valores de significancia menores a 0.05, ello nos permitió aceptar nuestra hipótesis alterna la cual estuvo dada por: las actividades plásticas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N°107 – Huancavelica.

Vásquez (2018) en su tesis titulada “Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños de tres años. “donde el taller mis manitos creativas, sobre estrategias didácticas basadas en juegos didácticos y técnicas grafo técnicas, mejoró significativamente la motricidad fina y las dimensiones sostener, manipular y coordinación ojo mano, como lo demuestra la prueba T para muestras relacionadas”. Garvey (1985) El juego representativo tal y como su nombre lo infiere, se identifica con la ficción como el más corriente de todos, ya que sus conexiones o similitudes se coordinan a circunstancias y personajes como, aunque estaban disponibles. El desarrollo del motor asume un trabajo significativo en su mejora por los desarrollos que realizan y lo que habla en cada actividad o desarrollo compartimos las medidas Garvey (p. 21).

Según el objetivo específico 1: determinar a través de un pre prueba el nivel de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°2132 del distrito de Perene - Junín, 2021. Los resultados obtenidos con relación al pre prueban en el

nivel de motricidad fina, el 31,25% de estudiantes de 4 años se encontró en un nivel de inicio, el 68,75% en nivel de proceso. Esto demostró que la mayor parte de los estudiantes tuvo dificultades respecto a la motricidad fina y sus tres dimensiones de coordinación.

Los resultados obtenidos corroboran con el trabajo de, Alvarado (2019) en tesis, “Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular Metáforas del distrito de la Esperanza 2018, en sus resultados respecto la población muestral la cual fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 53% obtuvo C.

Según el autor Pacheco (2015) señala que la mejora de la motricidad es una cadena significativamente enorme en los niños. A pesar de que los docentes de la primera infancia suelen conocer la clasificación bruta de los motores, la subclasificación de la coordinación entre los individuos debe ser considerada preferiblemente a la que se hace regularmente entre los profesores de los niños preescolares”.

Según el objetivo específico 2: diseñar y aplicar el juego simbólico como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 de la Institución Educativa N°2132 del distrito de Perene - Junín, 2021.

Los resultados obtenidos respecto a las doce sesiones aplicadas sobre el juego simbólico como estrategia didáctica, en un inicio una mayor proporción de 56% niño y niñas presentó un nivel de inicio, luego según se iba realizando las sesiones, los estudiantes mostraron interés y motivación, logrando alcanzar en la última sesión el 62,55% de niño el calificativo logro previsto y el 25,50% de niños alcanzó el

calificativo logro destacado. Esto demuestra que las actividades realizadas sobre los juegos simbólicos como estrategia didáctica permitieron un desarrollo satisfactorio respecto a la motricidad fina y tuvo éxito. Los resultados obtenidos corroboran con el trabajo de:

Rodríguez (2018) en su tesis *Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013*. En sus resultados respecto a las actividades desarrolladas permitieron que los niños mejoren su coordinación motora fina entre un 70%, logrando precisiones en el trazo de acuerdo a su edad, llegando a la conclusión que las actividades lúdicas incidieron positivamente en el desarrollo de la coordinación motora fina, por lo tanto, se debe estimular este aspecto de la coordinación para que en un futuro no muy lejano pueda el niño enfrentar con éxito el aprendizaje de la escritura.

Según autor Serrano y Lupe (2018) señala que la importancia de la motricidad fina es porque estimula principalmente el desarrollo del niño en su vida cotidiana, así como; abotonarse vestirse cerrar cierres, lavarse las manos y todas las actividades que se efectúan con lápices y rotuladores (pintar escribir y otros). Sería bajo sus habilidades y capacidades de un niño sin esas habilidades mencionadas, no podrían desenvolverse apropiadamente lo cual afectaría el aprendizaje escolar y su autoestima personal. (p. 22).

Según el objetivo específico 3: Identificar por medio de un post prueba el nivel de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N°2132 del Distrito de Perene, Junín, 2021, después de la aplicación del juego simbólico como estrategia.

Los resultados de la tabla y la figura respecto al post test del nivel de motricidad fina, el 25,50% de niños alcanzó en la escala de logro destacado, mientras que un 62,55% alcanzó el nivel de logro previsto y tan solo el 12,50% de niños se ubicó en proceso. Esto demuestra que la mayoría de niños posee dominio sobre la motricidad fina en sus tres dimensiones de coordinación.

Estos resultados corroboran con el trabajo de Rojas (2019) en su tesis, Desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa Santiago Alberione del Distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019. Con sus resultados, al aplicar instrumentos en proceso de post Test, se observa que el 81,0 % ensarta cuentas en orificios grandes, mientras que 4 niños equivalente al 19,0% no logran hacer dicha actividad. La muestra nos indica que por medio de estrategias didácticas se va mejorando progresivamente el desarrollo de la psicomotricidad fina.

Jiménez (2007) nos dice, un aspecto del trabajo del motor que ha recibido más consideración por parte de los analistas últimamente es la coordinación entre individuos. Nuestra expectativa en este artículo es retratar la coordinación y el mejoramiento de las partes, examinar por medio de exámenes y ejercicios, realizando propuestas en favor a los maestros y a los preescolares. Un occipital donde encuentran capacidades, por ejemplo, el lenguaje y la psicomotricidad fina, que llegará a su pleno desarrollo alrededor de los tres y cinco años.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

En este trabajo se determinó que, el juego simbólico como estrategia si influye para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los de 4 años. Donde según la prueba de rangos con signo de Wilcoxon se obtuvo un valor de sig.(bilateral)=0,000, indicando que $p < 0,05$, afirmando que, que la aplicación de los juegos simbólicos mejoró de forma significativa el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años. Permittiéndonos resaltar desde la perspectiva psicomotriz el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, la fuerza el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza, lo cual es válido para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Con respecto al objetivo específico 1: En esta tesis se identificó a través del pre test a sobre el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años. El 31,25% de niños se encontró en un nivel de inicio, el 68,75% en nivel de proceso y ningún estudiante en el nivel de logro previsto y logro destacado. Mostrando dificultades en una mayor proporción de niños para realizar actividades de coordinación viso manual como rasgados, embolillados y recortes, asimismo presentaron problemas en la coordinación fonética al momento de pronunciar vocales, repetir trabalenguas y en la coordinación gestual como dificultad para abrir y cerrar la mano de forma coordinada.

Según objetivo específico 2: En esta tesis se diseñó y aplicó el juego simbólico como estrategia para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años. Donde lo más resaltante fue que se implementó de 12 talleres relacionados con el área de psicomotricidad, resaltando que la aplicación adecuada de los juegos

simbólicos como estrategia, facilito el desarrollo de la motricidad fina en los niños de manera gradual, donde los niños mostraron interés, participando de manera activa y dinámica en cada actividad de aprendizaje efectuada, básicamente presentando coordinación viso manual, gestual y fonética en mayor parte de las actividades. Alcanzando niveles esperados y destacados en el desarrollo de la motricidad fina.

Con respecto al objetivo específico 3, En esta tesis se identificó por medio del post test sobre el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años, después de la aplicación del juego simbólico como estrategia, lo más resaltante fue el 62,55% niños alcanzó el nivel de logro previsto. Mostrando capacidad la mayoría de los niños para realizar actividades de coordinación viso manual como rasgados, embolillados y recortes, asimismo presentaron buenas habilidades en la coordinación fonética con una pronunciación correcta de las vocales, repitiendo trabalenguas sin dificultad y mostrando capacidad en la coordinación gestual para abrir y cerrar la mano de forma coordinada.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

A las autoridades de la Institución Educativa N°2132, el docente por su papel de mediador para crear oportunidades de aprendizaje debe desarrollar primero en los juegos simbólicos para lograr el objetivo final con sus estudiantes, seguir la mejorando, planificando a todos docentes de la Institución Educativa, para que se promuevan estudio aprendizaje de la motricidad fina en forma científica y teórica; lo cual ayudará a los estudiantes en su rendimiento académico.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

A la Institución Educativa N° 2132 que sigan promoviendo en los aprendizajes de la motricidad fina, que es muy importante tomar en cuentas los resultados y los objetivos de estudio, donde puede adicionar o mejorar. De esa manera incorporar en los juegos simbólicos en la Institución Educativa, para el desarrollo académico eficiente que responda al contexto social.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

A la Institución Educativa N°2132 realice investigaciones similares, también que todo docente debe incorporar en las diferentes áreas de las actividades de las clases es importancia el desarrollo de los juegos simbólicos en el aprendizaje de la motricidad fina, en sus actividades académicas, también deben planificar en el Proyecto Educativo Institucional, con un fin de lograr la importancia de las competencias, capacidades, conocimientos, así ellos pueden aplicar en sus estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado Montalvo, R. (2019). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular Metáforas del distrito de la Esperanza 2018*. [Uladech]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4864>
- Ardanaz, A. (2009). La Psicomotricidad en Educación Infantil. *Innovasion y Experiencias Educativas*, 6. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Arispe, A. C. M. (2020). *La Investigación Científica. Una aproximación para los estudios de posgrado*. Universidad Internacional del Ecuador. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/171469?page=73>
- Báez Hurtado, Y. (2018). *Guia para una investigacion de campo*. Grupo Editorial Exodo. <https://elibro.net/es/lc/bibliotecautpl/titulos/153628>
- Borda, P. M. (2013). *E Libro- El proceso de Investigación: visión general de su desarrollo*. Universidad del Norte.
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología* - - Google Libros (1ª Edición). Editorial Paraninfo, S.A. <https://n9.cl/0u2u1>
- Espinoza Ccanto, S., & Espinoza Ccanto, L. (2019). “*Actividades plásticas en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 107, Huancavelica*” [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3122/TESIS-2019-EDUCACIÓN_INICIAL-ESPINOZA_CCANTO_Y_ESPINOZA

CCANTO.pdf?sequence=4&isAllowed=y

- Fresno Chávez, C. (2019). *Metodología Metodología Investigación Investigación Así De Fácil Así De Fácil*. El Cid Editor.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/98278?page=88>
- García, P. (2020). *Actividades divertidas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución educativa integrado n° 31298 del distrito de Mazamari, 2020* [Universidad Uladech Católica].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/16869>
- Jiménez, J. (2007). *Manual de psicomotricidad. (Teoría, exploración, programación y práctica)* - José Jiménez Ortega - Google Libros (TIERRA HOY).
- Lara, P. D., & García, V. A. (2015). *Desarrollo cognitivo y motor : técnico superior en educación infantil* (Edición 20). Editorial CEP, S.L.
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/50775?page=125>
- López, J., Pozo, A., & Boderó, Y. (2020). El juego en el desarrollo intelectual del niño. *Universidad Ciencia y tecnología, Vol. 1*, 97-1106.
<https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/view/321/576>
- Machuca, I., & Peñares, L. (2021). *Juego coreográfico en la psicomotricidad de los niños y niñas de 3 años de la institución educativa N°107 - Huancavelica* [Universidad Nacional de Huancavelica].
<http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/4017>
- Maldonado, P. J. (2018). *Metodología de la investigación social: paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario* (Primera Ed). Editorial de la U.
https://elibro.net/es/ereader/uladech/70335?fs_q=paradigma__cuantitativo__

&prev=fs&page=28

- Megías, A., & Lozano, L. (2019). *El juego infantil y su metodología* - Google Libros (Edición Be). Editorial Iditex, S.A. <https://n9.cl/958rr>
- Montenegro, T. C., & Alarcón, J. A. A. (2021). Diferencias en el desarrollo psicomotor en preescolares de la zona urbana y rural. *Revista Científica de Enfermería (Lima, En Línea)*, 10(2), 72-83. <https://revista.cep.org.pe/index.php/RECIEN/article/view/74>
- Motta, I., & Risueño, A. (2007). *El Juego en el Aprendizaje de la Escritura*- Google Libros (1ª Edición). Editorial Bonum. <https://acortar.link/xmflra>
- Navarro, V. (2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores* - Google Libros (Primera Ed). Editorial INDE. <https://n9.cl/w4lo1>
- Ortí, F. J. (2004). *La animación deportiva, el juego y los deportes alternativos* - Google Libros (Primera Ed). INDE Publicaciones. <https://n9.cl/vesv7>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial Algunas consideraciones conceptuales* (Primera Ed).
- Palma, F. (2020, agosto 13). *Pandemia e infancia: ¿cómo ha afectado el desarrollo de niños y niñas?* - Universidad de Chile. Universidad de Chile. <https://www.uchile.cl/noticias/166368/pandemia-e-infancia-como-ha-afectado-el-desarrollo-de-ninos-y-ninas>
- Pérez Juste, R. (2013). *Métodos y diseños de investigación en educación*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/48593?page=523>
- Ponce-Meza, J. (2017). Atención temprana en niños con trastornos del neurodesarrollo. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 403-422.

<https://doi.org/10.20511/PYR2017.V5N1.154>

- Posso, C. N. (2020). *“Me ejercito y aprendo” para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de tres años del nivel Inicial de la Institución Educativa Particular “Estrellitas” de Santa Anita, 2020* [Universidad Peruana Unión]. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/3332>
- Rebello, B. P. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Reyes, U., Sánchez-Chávez, N., & Hernández-Rico, M. (2001). El juego y el desarrollo del niño. *Archivos de investigación pediátrica Mexico*, Vol. 4(13), 1-6. <https://www.medigraphic.com/pdfs/conapeme/pm-2001/pm0113e.pdf>
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria - Robert Rigal - Google Libros* (2º Edición, Vol. 4). Editorial Inde. <https://n9.cl/s8ypk>
- Río Sadornil, D. (2014). *Diccionario-Glosario de metodología de investigación social*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. https://elibro.net/es/ereader/uladech/48711?fs_q=metodologia__de__investigacion__cientifica__aplicada&fs_page=7&prev=fs&page=14
- Rodríguez, P. S. M. (2017). *Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013* [Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16859/Rodríguez_PSM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rojas, E. (2019). *Desarrollo de la psicomotricidad fina en los estudiantes de 4 años*

del nivel inicial de la institución educativa Santiago Alberione del Distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019 [Uladech].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13671/ESTRATEGIAS-DIDACTICAS-PSICOMOTRICIDAD-FINA-ROJAS-SANCHEZ-ELVA-DEL-MILAGRO.pdf?sequence=4>

Roldan, M. (2016). Situación actual del juego simbólico y el teatro en infantil. *Universidad Granada*, 592-596.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/64836/1/Aprendizajes-plurilingues-y-literarios_68.pdf

Ruiz, O. J. V., & Omeñaca, C. R. (2019). *Juegos cooperativos y educación física (3a. ed.)*. Editorial Paidotribo.
https://elibro.net/es/ereader/uladech/119199?fs_q=juego__cooperativo&prev=fs&page=17

Sanmartin, T. J. (2019). *Estimulación de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años mediante la manipulación de diferentes materiales de la unidad educativa Zoila Aurora Palacios, en la Ciudad de Cuenca, 2018-2019* [Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17995/1/UPS-CT008547.pdf>

Sapaico, L. (2021). *Actividades recreativas como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la institución educativa integrado "José Olaya" N° 238 - provincia de Satipo, 2020* [Universidad Uladech Católica].
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20710>

Serrano, P., & Luque, G. De. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas* (Narcea Edi).

<https://elibro.net/es/ereader/uladech/113131?page=44>

Vásquez, G. D. (2018, diciembre 14). Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños de tres años. *Universidad César Vallejo*, 1-7.

<http://revistas.ucv.edu.pe/index.php/CIENTIFI-K/article/view/1685/1365>

Vilches, C. L., & Olivera, C. J. (2018). «*El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños de 5 años de la I.E.I. Pacchanta, Ocongate, Quispicanchis - Cusco*» [Universidad Nacional de San Agustín].

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/5980/EDSvical.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos

Guía de observación sobre motricidad fina en estudiante de la institución educativa N°2132

ESTUDIANTE:

EDAD: GENERO: Varón () Mujer ()

TIPO DE HOGAR: FUNCIONAL () DISFUNCIONAL ()

ZONA DE UBICACIÓN DE TU CASA :.....

CON QUIEN VIVE: PAPÁ () MAMÁ () APODERADO ()

Marque con una (X) según los datos obtención en el momento de la intervención

N°	Ítem	Inicio	Proceso	Logro	Logro destacado
	Coordinación viso manual				
1	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar				
2	El niño troza papel con los dedos índice y pulgar				
3	El niño colorea figuras sin salir de los bordes				
4	El niño recorta figuras con precisión				
5	El niño embolilla papel con los dedos índice y pulgar				
6	En niño traza líneas rectas con el pulgar				
	Coordinación Fonética				
7	El niño realiza onomatopeyas de su entorno				
8	El niño pronuncia vocales en forma correcta				
9	El niño pronuncia trabalenguas de manera correcta				
10	El niño repite una rima consonante de una estrofa.				
11	El niño sopla las bolillas de una caja de Tecnopor				
11	El niño imita correctamente el sonido de algunos animales.				
	Coordinación gestual				
13	El niño abre y cierra la mano a través de títeres				
14	El niño junta y cierra los dedos a través de marionetas				
15	El niño golpea la mesa con los dedos una a una				
16	El niño presiona la yema del dedo pulgar con los demás dedos				
17	El niño dibuja figuras en el aire				
18	El niño abre y cierra las manos simultáneamente				

Anexo 2: Evidencias de trámite de recolección**LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 2132 - SANTA ROSA DE UBIRIKI DEL
NIVEL INICIAL**

La directora Marilyn Guissela Cochachi Vasquez, del nivel inicial N° 2132 de la comunidad nativa SANTA ROSA DE UBIRIKI hace constar:

Que Irma Seperiano Sánchez identificada con DNI N° 44657976, estudiante de la universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de la facultad de educación y humanidades de la escuela profesional de Educación Inicial, quien actualmente cursa el VIII ciclo, realizara su evaluación y muestra a los estudiantes del nivel inicial N° 2132 para desarrollar de su proyecto de tesis para el título profesional de licenciada en Educación Inicial cuyo proyecto titulado es **JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 2132 DEL DISTRITO DE PERENE, JUNÍN, 2021**. Para ello le brindare facilidades pertinentes.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Santa Rosa de Ubinki — marzo del 2021



Marilyn Guissela Cochachi Vasquez
M. 1041519524
DIRECTORA

Anexo 3: Evidencia de Validación**CARTA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

Apellidos y nombres del informante (Experto MG. Huamanlazo Chaupin John Wattner

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO Es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado **JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°2132 DEL DISTRITO DE PERENE, JUNÍN, 2021”**

Este instrumento consta de 18 ítems fue adaptado por la investigadora: SEPERIANO SANCHEZ, Irma El expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento completo.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



.....
SEPERIANO SANCHEZ, Irma
DNI: 44657976

Informe de Opinión de Expertos del Instrumento de Investigación

I. DATOS GENERALES:

1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Mg HUAMANLAZO
CHAUPIN JOHN WATTNER
2. **Grado Académico:** Mg. DOCENCIA, CURRÍCULO E INVESTIGACIÓN
3. **Profesión:** Profesor de Educación Primaria.
4. **Cargo que desempeña:** Docencia Universitaria
5. **Denominación del instrumento:** lista de cotejo
6. **Autor del instrumento:** Irma Seperiano Sánchez
7. **Carrera:** Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación viso manual							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
6	x		x		x		
Dimensión 2: Coordinación Fonética							
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		

12	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación gestual							
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		



Formato para validar Instrumentos a incluir en el Instrumento de validación.

Ítems	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
1	x		X		X		x		x			
2	x		X		x		x		x			
3	x		X		x		x		x			
4	x		X		x		x		x			
5	x		X		x		x		x			
6	x		X		x		x		x			
7	x		X		x		x		x			
8	x		X		x		x		x			
9	x		X		x		x		x			
10	x		X		x		x		x			
11	x		X		x		x		x			
12	x		X		x		x		x			
13	x		X		x		x		x			
14	x		X		x		x		x			
15	x		X		x		x		x			
16	x		X		x		x		x			
17	x		X		x		x		x			
18	x		X		x		x		x			
Aspectos generales										Si	No	
El Instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		

Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación		X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir		X		
VALIDEZ				
APLICABLE	X	NO APLICABLE		
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
VALIDADO POR:	Mg. Huamanlazo Chaupin John Wattner		Fecha:	30-03-2021
	TELEFONO: 995481438		E-MAIL:	

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** Edwin Hidalgo Justiniano
2. **Grado Académico:** Mg. En Gestión Educativa
3. **Profesión:** Profesor de Educación Primaria
4. **Institución donde labora:** Docente de la ULADECH.
5. **Cargo que desempeña:** Tutora Responsabilidad
6. **Denominación del instrumento:** lista de cotejo
7. **Autor del instrumento:** Irma Seperiano Sánchez
8. **Carrera:** Educación Primaria

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación viso manual							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
Dimensión 2: Coordinación fonética							
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
12	x		x		x		
Dimensión 3: Coordinación gestual							

13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
16	x		x		x		
17	x		x		x		
18	x		x		x		

 UNIVERSIDAD CAMILO JOSÉ CELA
GRANADA

Mg. EDWIN MICAL GO JUSTINIANO
COORD. SATIRO

Cuadro 1. Formato para validar Instrumentos a incluir en el Instrumento de validación.

Ítems	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
1	X		X		X		X		X			
2	X		X		X		X		X			
3	X		X		X		X		X			
4	X		X		X		X		X			
5	X		X		X		X		X			
6	X		X		X		X		X			
7	X		X		X		X		X			
8	X		X		X		X		X			
9	X		X		X		X		X			
10	X		X		X		X		X			
11	X		X		X		X		X			
12	X		X		X		X		X			
13	X		X		X		X		X			
14	X		X		X		X		X			
15	X		X		X		X		X			
16	x		X		x		x		x			
17	x		X		x		x		x			
18	x		X		x		x		x			
Aspectos generales										Si	No	
El Instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X		

Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial		X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir		X		
VALIDEZ				
APLICABLE	<input checked="" type="checkbox"/>	NO APLICABLE		
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES				
VALIDADO POR:   Mg. EDWIN HIDALGO JUSTINIANO COELES. SATIHO	Mg. Edwin Hidalgo Justiniano		Fecha:	29-03-2021
	TELEFONO: 999772007		E-MAIL:	

CARTA PARA LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

MG. GUISENIA VALENZUELA RAMIREZ

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EPERTO

Es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado **JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°2132 DEL DISTRITO DE PERENE, JUNÍN, 2021**

Este instrumento consta de 18 ítems fue adaptado por la investigadora: **Irma Seperiano Sánchez** el expediente de validación que se hace llegar contiene:

- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de las variables
- Ejemplo de instrumento complete

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente



.....
SEPERIANO SANCHEZ IRMA

DNI: 44657976

INSTRUMENTO VERSIÓN JUICIO DE EXPERTOS
JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTE DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°2132 DEL DISTRITO DE PERENE, JUNÍN, 2021

INDICACIONES:

DIMENSIONES	ITEMS	ESCALA	
		SÍ	NO
Coordinación Viso manual	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar		
	El niño troza papel con los dedos índice y pulgar		
	El niño colorea figuras sin salir de los bordes		
	El niño recorta figuras con precisión		
	El niño arma rompecabezas correctamente En niño inserta correctamente las argollas		
Coordinación Fonética.	El niño imita correctamente el sonido de algunos animales correctamente		
	El niño pronuncia vocales en forma correcta		
	Pregunta el nombre de sus familiares		
	El niño repite una rima consonante de una estrofa.		
	Articula de manera adecuada palabras compuestas		
	Practica los sonidos del alfabeto		
Coordinación Gestual	El niño abre y cierra la mano a través de títeres		
	El niño junta y cierra los dedos a través de marionetas		
	El niño abre y cierra las manos simultáneamente		
	Utiliza sus manos, para trasladar objetos, presionarlos, y acariciarlos.		
	El niño dibuja figuras en el aire con un lápiz		
	Usa sus manos para comunicar acciones.		

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1. **Apellidos y nombres del informante (Experto):** GUISENIA VALENZUELA RAMIREZ
2. **Grado Académico:** Mg. En Gestión Educativa
3. **Profesión:** Profesor de Educación Primaria
4. **Institución donde labora:** Docente de la ULADECH.
5. **Cargo que desempeña:**
6. **Denominación del instrumento:** lista de cotejo
7. **Autor del instrumento:** Irma Seperiano Sánchez
8. **Carrera:** Educación Primaria

II. VALIDACIÓN:

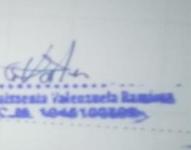
Ítems correspondientes al Instrumento

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: coordinación viso manual							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
Dimensión 2: coordinación fonética							
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
12	x		x		x		
Dimensión 3: coordinación gestual							
13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
16	x		x		x		
17	x		x		x		
18	x		x		x		



Cuadro 1. Formato para validar Instrumentos a incluir en el Instrumento de validación.

Ítems	CRITERIOS A EVALUAR										Observaciones	
	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende			
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
1	x		x		x		x		x			
2	x		x		x		x		x			
3	x		x		x		x		x			
4	x		x		x		x		x			
5	x		x		x		x		x			
6	x		x		x		x		x			
7	x		x		x		x		x			
8	x		x		x		x		x			
9	x		x		x		x		x			
10	x		x		x		x		x			
11	x		x		x		x		x			
12	x		x		x		x		x			
13	x		x		x		x		x			
14	x		x		x		x		x			
15	x		x		x		x		x			
16	x		x		x		x		x			
17	x		x		x		x		x			
18	x		x		x		x		x			
Aspectos generales										Si	No	
El Instrumento contiene instrucciones claras y precisas para responder el cuestionario										X		
Los ítems permiten el logro del objetivo de la investigación										X		
Los ítems están distribuidos en forma lógica y secuencial										X		
El número de ítems es suficiente para recoger la información. En caso de ser negativa su respuesta, sugiera los ítems a añadir										X		
VALIDEZ												
APLICABLE			X		NO APLICABLE							
APLICABLE ATENDIENDO A LAS OBSERVACIONES												
Mg. GUSENIA VALENZUELA RAMIREZ										Fecha:		29-03-2021

VALIDADO POR: 	TELEFONO: 9599099 25 	E- MAIL: guisse11pm@gmail. com	
---	--	--------------------------------------	--

Anexo 4: Formato del consentimiento informado**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR
EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°2132 DEL DISTRITO DE PERENE - JUNÍN, 2021

Investigador (a): *Seperiano Sánchez, Irma*

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°2132 DEL DISTRITO DE PERENE - JUNÍN, 2021

Tiene como objetivo general, Determinar en qué medida influye el juego simbólico para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa N°2132 del distrito de Perene, Junín, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El presente estudio se efectúa por su importancia de la motricidad fina en el desarrollo de los niños, ya que incluye la coordinación de la masa muscular, los huesos y los nervios para proporcionar pequeños y específicos movimientos, logrando estimular la mano y las palmas para lograr una mayor destreza manual y coordinación visomotora.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área psicomotriz

A través de las sesiones aplicadas el estudiante tendrá un mejor dominio de la coordinación de la masa muscular, fortalecerá los huesos y los nervios para proporcionar pequeños y específicos movimientos, logrando estimular la mano y las palmas para lograr una mayor destreza manual y coordinación visomotora

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos**Hora**

Participante

Fecha y

Nombres y Apellidos**Hora**

Investigador

Fecha y

Anexo 5: Pantallazo de la tabulación de resultados

CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

(GUÍA DE OBSERVACIÓN) PRETEST

N DE ORDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOT.
1	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	65
2	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	65
3	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	49
4	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	45
5	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	39
6	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	39
7	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	46
8	1	1	2	3	1	2	1	1	3	3	1	2	2	1	2	1	2	3	32
9	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	3	1	1	2	3	1	1	29
10	1	2	3	1	1	2	1	3	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	28
11	2	1	1	3	1	3	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	3	29
12	1	3	1	1	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	38
13	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	25
14	3	2	1	2	3	1	1	3	1	2	1	2	1	1	1	2	1	3	31
15	2	2	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	2	3	43
16	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	23

CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

(GUÍA DE OBSERVACIÓN) POST TEST

N DE ORDEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	TOT.
1	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	67
2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	69
3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	53
4	1	2	1	1	2	3	2	1	3	1	3	2	1	3	1	3	2	2	34
5	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	47
6	44	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	103
7	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	54
8	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	54
9	2	2	3	4	2	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	51
10	1	2	3	1	1	2	1	3	1	2	3	2	2	1	2	2	2	2	33
11	2	1	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	2	3	2	2	3	43
12	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	47
13	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	65
14	3	2	1	3	3	1	3	3	1	3	1	2	1	1	1	2	1	3	35
15	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	47
16	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	55

Anexo 6: Sesiones de aprendizaje



**JUEGOS SIMBÓLICOS COMO ESTRATEGIA
PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN
ESTUDIANTE DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N°2132 DEL DISTRITO DE
PERENE, JUNÍN, 2020**



SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N°2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina		
Propósito de la Sesión: crea pelotitas de papel		
Actividad N°01 pelotitas de papel		
Fecha: 2022		Tiempo: 45 min
Practicante: Seperiano Sanchez, Irma		

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Rutinas	Realizamos video llamada, a los papitos, mamitas y los niños, saludando y agradeciendo a dios y cantamos una canción sobre de la familia.	Teléfono Canción	15min
Juego libre en los sectores	Planifica lo padres de familia que materiales utilizaran sus hijos, hijas para que puedan jugar. En su hogar.	juguets	

Inicio	<p>- Problematización: La maestra saca materiales como son canasta, papeles etc.</p>	Canción	10min
	<p>-Motivación, interés e incentivo Se les motiva una cantamos una canción de alta y bajo https://www.youtube.com/watch?v=1N1DaQaQMAo</p>		
	<p>-Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era las personas?</p>		
	<p>Propósito y organización “Hoy aprenderán a realizar pelotitas de papel”. Se organizan y establecen normas de buena conducta.</p>		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: La docente indicara a sus estudiantes lo que se va realizar, se les colocara a los niños y niñas una cinta de color azul y rojo en muñeca derecha, a una distancia aproximada de dos metros se colocaran las canasta , al momento de escuchar la palabra clave los niños tendrán que salir corriendo a sacar el máximo de papelitos de los colores que corresponden para realizar la pelotitas y luego depositar en las canastitas que corresponden a su equipo caminando sobre una línea zigzag que está dibujando en el piso.</p> 	Canasta Papel crepe rojo y azul	30min
	<p>- Evaluación (Sistematización – metacognición) Dialogamos sobre lo trabajo en la actividad y como se sintieron. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿en qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué necesitaste ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil? - Nos despedimos con la canción “jardincito ya me voy”</p>		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N°2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina		
Propósito de la Sesión: realizaran sonidos fonéticos		
Actividad N°02 imitando los sonidos de los animales doméstico y salvaje		
Fecha: 04/05/2021		Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma		

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro , la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Rutinas	Realizamos video llamada, a los papitos, mamitas y los niños, saludando y agradeciendo a dios y cantamos una canción sobre de la familia.	Teléfono Canción	15min
Juego libre en los sectores		juguetes	

	Planifica lo padres de familia que materiales utilizaran sus hijos, hijas para que puedan jugar. En su hogar.		
Inicio	- Problematización: La maestra saca siluetas de imágenes de animales doméstica y salvajes etc.		10min
	- Motivación, interés e incentivo Se les motiva con una canción de los animales https://www.youtube.com/watch?v=WV0DlaOmmps		
	- Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era las personas? ¿De qué se trató?		
	Propósito y organización “Hoy aprenderán a realizar pelotitas de papel”. Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes La docente menciona a sus estudiantes que el día de hoy realizaremos a imitar a los animales doméstico y salvaje. Se organizan en dos grupos animales doméstico (vaca, caballo, perro, oveja) y el otro será de los animales salvajes (león, mono, serpiente, lobo) los niños y niñas tendrán que imitar el sonido de que realiza cada uno de los animales, primero imitara un equipo, y el otro grupo adivinara</p> 	Vestimentas de los animales de doméstico y salvajes	30min
Cierre	- Evaluación (Sistematización – metacognición) Dialogamos sobre lo trabajo en la actividad y como se sintieron. ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gusto? ¿en qué tuviste dificultad? ¿En qué puedes mejorar? ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil?		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N°2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina		
Propósito de la Sesión: Realiza trabajos con el dedo índice y pulgar		
Actividad N° 04 decorar el girasol libremente		
Fecha: 2022		Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma		

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

II.SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Rutinas	Realizamos video llamada, a los papitos, mamitas y los niños, saludando y agradeciendo a dios y cantamos una canción sobre de la familia.	Teléfono Canción	15min
Juego libre en los sectores	Planifica lo padres de familia que materiales utilizaran sus hijos, hijas para que puedan jugar. En su hogar.	juguets	

Inicio	<p>Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales.</p> <p>Con SEMILLA, SILICONA, la maestra explica a los niños la manera adecuada del uso de los materiales.</p>		30min
Desarrollo	<p>EXPLORACIÓN DEL MATERIAL</p> <p>Eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso.</p> <p>Los niños realizan su propuesta con el material elegido y la técnica que la maestra propone. La maestra propone pegar las semillas en el dibujo de girasol en grupo de 4 niños.</p> 	<p>SEMILLA Silicona Papel bon Lápiz borrador</p>	
Verbalización	<p>En asamblea, el niño que así lo desea enseña y comenta lo que realizó y la parte de la técnica que más le agrado.</p>	Trabajo terminado	5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N°2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina		
Propósito de la Sesión: realiza trabajos con los dedos pulgar y índice		
Actividad N° 04 jugando realizaremos collar y pulsera		
Fecha: 2022		Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma		

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	“CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS”	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procesos creativos. 	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Rutinas	Realizamos video llamada, a los papitos, mamitas y los niños, saludando y agradeciendo a dios y cantamos una canción sobre de la familia.	Teléfono Canción	15min
Juego libre en los sectores	Planifica lo padres de familia que materiales utilizaran sus hijos, hijas para que puedan jugar. En su hogar.	juguetes	

<p>Inicio</p>	<p>Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales.</p> <p>Recordamos los acuerdos previos para poder trabajar durante la clase: - Levantar la mano para hablar - No interrumpir mientras está hablando el compañero</p>	<p>Fideos macarrones</p> <p>Tempera de colores</p> <p>Pincel</p> <p>Cuerda de colores</p>	<p>30min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Asamblea o inicio: La docente dialoga con los niños el día de hoy van a realizar collares y pulseras ¿Cómo les gustaría realizarlo?</p> <p>Exploración de materiales los niños manipulen los fideos macarrones que se encuentra en una bandeja</p> <p>Desarrollo de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - Explicamos a los niños como realizar su collares y pulseras: - Se les brinda los fideos para los niños pinten de diferentes colores - Librementemente van ensartando sus fideos de diferentes colores según la medida que ellos desean.   <ul style="list-style-type: none"> - verbalización: La docente pregunta cuales fueron los pasos para realizar su collares y pulsera e los niños que en forma voluntaria comenten su trabajo. 		
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar los collares y pulsera? ¿se divirtieron con la actividad de hoy? ¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Fue divertido a realizar collares y pulseras? ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		<p>5min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N°2132	
Grado: 4 años	sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: recortar con precisión	
Actividad N°5 Recortado me divierto	
Fecha: 11/052021	Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Psicomotricidad	“se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculopodal, 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

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Rutinas	Realizamos video llamada, a los papitos, mamitas y los niños, saludando y agradeciendo a dios y cantamos una canción sobre de la familia.	Teléfono Canción	15min
Juego libre en los sectores	Planifica lo padres de familia que materiales utilizaran sus hijos, hijas para que puedan jugar. En su hogar.	juguetes	

Inicio	Se despierte el interés mediante una canción de “levanto las manos” luego se les explica sobre que se va a realizar. Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad recuerda las normas de uso y cuidado de los materiales.	Hojas bond Tijeras Imágenes de mano	30min
Exploración de los materiales	La docente les dice que saquen sus materiales a cada niño: Hoja bond, tijera, y otros. Los niños y niñas exploran el material de manera libre y las posibilidades que tienen con dichos materiales		5min
Desarrollo	<p>Los niños realizan su propuesta con el material elegido y la técnica que la maestra propone.</p> <p>- Actividad: les dicen que dibujen su mano en la hoja boom, luego las pinten y al final tienen que recortarla</p>  <p>- verbalización: La docente pregunta cuales fueron los pasos para realizar su collares y pulsera e los niños que en forma voluntaria comenten su trabajo.</p>	Hojas bond Tijeras Imágenes de mano	
Cierre	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar los collares y pulsera? ¿se divertieron con la actividad de hoy? ¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Fue divertido a realizar collares y pulseras? ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		5min

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N° 2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina		
Propósito de la Sesión: realizando trabajos con pinturas		
Actividad N° 06 “Me divierto con la lluvia de colores”		
Fecha: 2022		Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma		

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Rutinas	Realizamos video llamada, a los papitos, mamitas y los niños, saludando y agradeciendo a dios y cantamos una canción sobre de la familia.	Teléfono Canción	15min
Juego libre en los sectores	Planifica lo padres de familia que materiales utilizaran sus hijos, hijas para que puedan jugar. En su hogar.	juguets	
Inicio	Se motiva a los niños mediante una canción “El cocodrilo Dante” los niños bailan y cantan, luego, Los estudiantes dialogan acerca de la del taller de Gráfico Plástico, y recuerdan las normas a cumplir durante la actividad, sacan diferentes colores de ténpera, lo	Hoja boom temperas	30min

	manipulan. ¿Sabén que podemos hacer con estas témperas?		
Exploración de los materiales	La profesora presenta los materiales que van utilizar las témperas de colores, hoja bond Luego ellos manipulan los materiales para que exploren cada uno de ellos, comentando sobre su uso. ¿Qué haremos con las témperas? Y con las hojas bond.		5min
Desarrollo	<p>La docente explica a los estudiantes lo siguiente: en una hoja bond poner en el centro de la hoja diferentes colores de témperas. - Luego doblar la hoja bond en dos, luego abrir la hoja y observar que paso con los colores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que formas se ha creado - Pueden crear libremente otras formas de trabajar 	<p>Hojas bond Tijeras</p> <p>Imágenes de mano</p>	20min
Cierre	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar los collares y pulsera? ¿se divertieron con la actividad de hoy?</p> <p>¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Fue divertido a realizar collares y pulseras?</p> <p>¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		5min



SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N°2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina		
Propósito de la Sesión: realiza precisión con la mano		
Actividad N° 07 “Plastilina casera”		
Fecha: 2022		Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma		

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

VI. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Rutinas	Realizamos video llamada, a los papitos, mamitas y los niños, saludando y agradeciendo a dios y cantamos una canción sobre de la familia.	Teléfono Canción	15min
Juego libre en los sectores	Planifica lo padres de familia que materiales utilizaran sus hijos, hijas para que puedan jugar. En su hogar.	juguetes	

<p>Inicio</p>	<p>Recuerdan las normas de uso y cuidado de sus materiales presentamos un papelote en el cuál estarán los pasos y los ingredientes de lo que se va a trabajar.</p> <p>PREPARACIÓN Agregar los ingredientes en las bandejas, mezcla el agua, la harina, el aceite. Revuelve continuamente hasta que la masa se desprenda de los bordes y forme una bola, amásala durante dos minutos. Separa la masa en diferentes porciones y aplica unas gotas de t�mpera, Amasa hasta que el color quede bien incorporado. Y a jugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tazas de harina • 1/2 tazas de sal • 1 cucharadas de aceite • T�mperas de colores. • 1 taza de agua 	<p>30min</p>
<p>Exploraci�n de los materiales</p>	<p>Los ni�os sacan sus materiales previstos por la maestra: t�mperas de colores, hojas bond y cartulinas.</p>		<p>5min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Se invita a los ni�os y ni�as que observan el material y con mucho cuidado empezamos a preparar la masa hasta que quede bien amasada, le pondremos t�mperas de colores para que sea m�s atractivo para ellos. Los ni�os y ni�as realizar�n lo que son los movimientos coordinados para que de esa manera puedan ejercitar m�s los dedos, una vez que hayan terminado de hacer la plastilina cacera se les dir� que moldeen a un animal que m�s les guste.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tazas de harina • 1/2 tazas de sal • 1 cucharadas de aceite • T�mperas de colores. • 1 taza de agua 	
<p>Cierre</p>	<p>�Qu� hemos realizado?, �Les ha gustado lo que han realizado? �fue f�cil de realizar los collares y pulsera? �se divertieron con la actividad de hoy? �Cu�l fue el prop�sito de hoy? �Fue divertido a realizar collares y pulseras? �Cu�les fueron nuestros acuerdos de convivencia? �realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? �C�mo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		<p>5min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N°2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina		
Propósito de la Sesión: Realiza trabajo con la mano		
1.1. Actividad N°07 “Pinto con dactilo pintura una gallina”		
Fecha: 2022		Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma		

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

VII. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Se despierte el interés mediante una canción de “la gallina” luego se les explica sobre que se va a realizar Luego establecen acuerdos con participación de los niños.	Hoja boom Tempera	30min
Exploración de los materiales	La docente muestra el material y pide a los niños que lo observen puedan elegir el que van a utilizar y el cuidado que deben tener para trabajar con él		5min

<p>Desarrollo</p>	<p>Les gustó la canción de la gallina, ahora vamos a pintarlos empleando la técnica del dactilo pintura. Se les entrega una ficha en donde pintarán a la gallina con el dedo índice con pintura (témpera) puesta en un plato.</p> 	<p>Hoja boom Tempera</p>	<p>30 min</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar los collares y pulsera? ¿se divertieron con la actividad de hoy? ¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Fue divertido a realizar collares y pulseras? ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		<p>5min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N°2132	
Grado: 4 años	sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Realiza con precisión con los dedos	
1.2. Actividad N°09 el carpintero	
Fecha: 2022	Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Se despierte el interés mediante una canción del “carpintero” luego se les explica sobre que se va a realizar Luego establecen acuerdos con participación de los niños.	Hoja boom Tempera	30min
Exploración de los materiales	La docente muestra el material y pide a los niños que lo observen puedan elegir el que van a utilizar y el cuidado que deben tener para trabajar con él		5min

<p>Desarrollo</p>	<p>Después de explorar, la docente les explica y les pide que observen como se agarra el tornillo y la tuerca, para encajar en la tabla y atornillar. Realizar concurso con otro compañero.</p> 	<p>Tornillos grueso Tuerca gruesa del tamaño del tornillo Madera</p>	<p>30 min</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar los collares y pulsera? ¿se divertieron con la actividad de hoy? ¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Fue divertido a realizar collares y pulseras? ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		<p>5min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

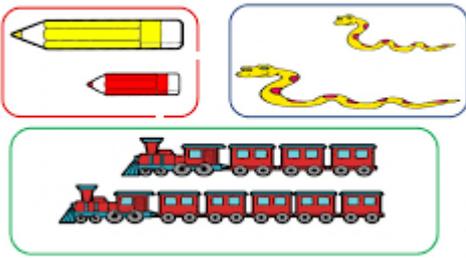
Institución Educativa: I.E. N°2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: medir la longitud de los objetos		
Propósito de la Sesión: Realiza cálculos con la mano		
Actividad N° 10 hoy aprenderemos a medir la longitud		
Fecha: 18/05/2022		Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma		

I. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
MATEMÁTICA	“resuelve problemas de cantidad”	<ul style="list-style-type: none"> Usa estrategia y procedimiento de estimación y calculo. 	Realiza seriaciones por tamaño, longitud y grosor hasta con cinco objetos. Ejemplo: Durante su juego, Oscar ordena sus bloques de madera formando cinco torres de diferentes tamaños. Las ordena desde la más pequeña hasta la más grande.	Lista de cotejo
Comunicación	“crea proyecto desde su lengua artística”	Aplica procesos creativos	Realiza diferentes actividades donde se observa cualidades de movimiento; control tónico, control de equilibrio, coordinación motriz , respiración, tono muscular y velocidad.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
----------	----------------------	-----------------------	--------

<p>Inicio</p>	<p style="text-align: center;">Rutinas</p> <p>Realizamos video llamada, a los papitos, mamitas y los niños, saludando y agradeciendo a dios y cantamos una canción sobre de la familia.</p> <p>Juego libre en los sectores</p> <p>Planifica lo padres de familia que materiales utilizaran sus hijos, hijas para que puedan jugar. En su hogar.</p>	<p>Teléfono</p> <p>Canción</p> <p>Juguetes</p>	<p>15min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p style="text-align: center;">Despertar el interés</p> <p>La maestra muestra dos camisas con tamaños iguales.</p> <p>Recuperación de los saberes ¿estas camisas son iguales? ¿en qué se diferencia? ¿sus mangas son diferentes?</p> <p>Planteamiento de conflicto cognitivo ¿Cómo se domina la longitud de los objetos?</p> <p>Representación de tema Largo y corto</p> <p>Construcción de trabajo La maestra muestras dos reglas e indica uno es largo y la otra es corta y así se denomina la longitud de los objetos y luego busca en tu casa los objetos y largos que la mamita coloca distintamente como: correa, chalina, medias, sogá, reglas para que manipulen diferencien la longitud luego procedemos a medirlas usando paletas, chapas, manos, pie. Luego los niños cuentan la cantidad paletas de correa</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Camisa</p> <p>Regla</p> <p>Diversos objetos</p> <p>Paletas</p> <p>chapas</p>	<p>30min</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar los collares y pulsera? ¿se divertieron con la actividad de hoy?</p> <p>¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Fue divertido a realizar collares y pulseras?</p> <p>¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		<p>5 min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N° 2132		
Grado: 4 años		sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina		
Propósito de la Sesión: Realiza con precisión con los dedos		
1.3. Actividad N°11 juego pintando en la pared		
Fecha: 19/05/2021		Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma		

II ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

IV. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Se despierte el interés mediante una canción del “carpintero” luego se les explica sobre que se va a realizar Luego establecen acuerdos con participación de los niños.	Hoja boom Tempera	30min

<p>Exploración de los materiales</p>	<p>La docente muestra el material y pide a los niños que lo observen puedan elegir el que van a utilizar y el cuidado que deben tener para trabajar con él</p>	<p>Agua Balde Pincel Piso</p>	<p>5min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>La docente les invita a sus estudiantes a pintar a su gusto en la pared con agua y uso del pincel esta actividad le ocasionara su curiosidad de ver que seca y desaparece mucho de ellos creerán que han realizado mágica cuando desaparezca todo.</p> 		<p>30.min</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar los collares y pulsera? ¿se divertieron con la actividad de hoy? ¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Fue divertido a realizar collares y pulseras? ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		<p>5min</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

I DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E. N° 2132	
Grado: 4 años	sección: única
Título de la sesión: juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Realiza con precisión con las manos	
1.4. Actividad N° 12 jugando armo torres de vaso de plástico	
Fecha: 19/05/2021	Tiempo: 45 min
Responsable: Seperiano Sanchez, Irma	

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Lista de cotejo

V. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Se despierte el interés mediante una canción del “carpintero” luego se les explica sobre que se va a realizar Luego establecen acuerdos con participación de los niños.	Hoja boom Tempera	30min
Exploración de los materiales	La docente muestra el material y pide a los niños que lo observen puedan elegir el que van a utilizar y el cuidado que deben tener para trabajar con él	Agua Balde Pincel Piso	5min

<p>Desarrollo</p>	<p>La docente invita a sus estudiantes a sentarse en sus lugares para que puedan escuchar a la docente al explicar cómo van a armar los vasos.</p> <p>Primero empiezan la base de la torre con nueve vasos, luego ocho y así sucesivamente hasta llegar a uno; pero lo intenta hacer con la pinza digital y si no alcanza a seguir colocando los vasos hizo uso de la silla y se para sobre la misma.</p> 		<p>30.min</p>
<p>Cierre</p>	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar los collares y pulsera? ¿se divertieron con la actividad de hoy? ¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Fue divertido a realizar collares y pulseras? ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia? ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		<p>5min</p>

➤ Bibliografía: Currículo Nacional de la educación Básica (2016)

[file:///C:/Users/pc/Documents/MARIA/Did%C3%A1ctica%20de%20la%20comunicaci%C3%B3n/pr
ograma-curricular-educacion-inicial.pdf](file:///C:/Users/pc/Documents/MARIA/Did%C3%A1ctica%20de%20la%20comunicaci%C3%B3n/pr
ograma-curricular-educacion-inicial.pdf)