



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

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

**JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I. E.
P. AYLLÓN SACO OLIVEROS - MAZAMARI, 2023**

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

AUTORA

ARRIETA TEJEDA, ASTRID MARITZA

ORCID: 0009-0007-8895-0236

ASESORA

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID: 0000-0002-0509-9914

CHIMBOTE, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0258-074-2023 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **13:10** horas del día **19** de **Agosto** del **2023** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I. E. P. AYLLÓN SACO OLIVEROS - MAZAMARI, 2023**

Presentada Por :
(3007111010) **ARRIETA TEJEDA ASTRID MARITZA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I. E. P. AYLLÓN SACO OLIVEROS - MAZAMARI, 2023 Del (de la) estudiante ARRIETA TEJEDA ASTRID MARITZA, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 10% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 08 de Setiembre del 2023

Mg. Roxana Torres Guzmán
Responsable de Integridad Científica

Dedicatoria

A mi hija que son el mayor motivo de mi superación, a mi familia porque con sus consejos, oraciones y palabras de aliento me ayudaron a ser una mejor persona, ya que siempre me acompañan en todos mis sueños y metas cumplidas.

A mi esposo con todo mi corazón, por su apoyo incondicional, ya que sin su ayuda nada de esto habría sido posible, por su confianza y no perder la esperanza puesta en mí, por sus palabras que calmaron mi dolor cada vez que sentía tumbarme.

Agradecimiento

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote por abrirme las puertas y darme una oportunidad de educarme para así aportar un granito de arena a la sociedad con mi investigación para futuros investigadores.

A mi docente asesora de tesis por su apoyo en el asesoramiento que me dieron para la elaboración de mi investigación, así mismo en la ejecución e informe, para cumplir mi meta en este trabajo de investigación.

Al docente de la Institución Educativa por darme oportunidad de hacer mi investigación en su institución educativa, me brindaron su apoyo la cual me siento muy agradecida, la cual para mí fue una ayuda muy importante.

Índice general

Carátula.....	i
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice general	vi
Lista de tablas	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales	6
2.1.3. Antecedentes Locales	7
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. Juegos simbólicos	8
2.2.1.1. Definiciones	8
2.2.1.2. Desarrollo cognitivo la teoría de Jean Piaget.....	9
2.2.1.3. Tipos de juegos simbólicos.....	10

2.2.1.4. La importancia del juego simbólico.....	12
2.2.1.5. Estructura de los juegos simbólicos.....	13
2.2.1.6. Dimensiones.....	13
2.2.1.7. Teoría de los juegos simbólicos.....	14
2.2.2. Motricidad fina	15
2.2.2.1. Definición	15
2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina	16
2.2.2.3. La importancia de la motricidad fina en los niños.....	18
2.2.2.4. Ventajas de la motricidad fina	19
2.2.2.5. Dimensiones.....	19
2.2.2.6. Teoría del desarrollo motor.....	20
2.3. Hipótesis	21
III. METODOLOGÍA.....	22
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación.....	22
3.2. Población y muestra.....	23
3.3. Variables. Definición y operacionalización de las variables	25
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	27
3.5. Método de análisis de datos	28
3.6. Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS.....	30
4.1. Resultados	30

4.2. Discusión	36
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	40
5.1. Conclusiones	40
5.2. Recomendaciones	41
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS	48
Anexo 01: Matriz de consistencia	48
Anexo 02: Instrumentos de recolección de datos	49
Anexo 03: Validez de instrumento	50
Anexo 04: Confiabilidad del instrumento	53
Anexo 05: Formato de consentimiento informado	54
Anexo 06: Aprobación de institución para recolección de la información....	56
Anexo 07: Evidencias de ejecución	58

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Población de los estudiantes de la I.E.P. Ayllón Saco Oliveros.</i>	23
Tabla 2 Distribución de la población de los niños de 5 años.	24
Tabla 3 Matriz de operacionalización de las variables	25
Tabla 4 Estadística de fiabilidad	28
Tabla 5 Nivel de motricidad fina en los niños 5 años en el pre test.	30
Tabla 6 Nivel de motricidad fina en los niños 5 años de las 15 sesiones efectuadas.	31
Tabla 7 Nivel de motricidad fina en los niños 5 años en el post test.	32
Tabla 8 Nivel de motricidad fina en los niños 5 años del pre test y post test.	33
Tabla 9 Prueba de normalidad	34

Lista de figuras

Figura 1 La motricidad fina en los niños 5 años según la calificación en el pre test.	30
Figura 2 La motricidad fina en los niños 5 años según la calificación de las 15 sesiones.	31
Figura 3 La motricidad fina en los niños 5 años según la calificación en el post test.	32
Figura 4 La motricidad fina en los niños 5 años según la calificación en el pre test y post test.	33
Figura 5 Prueba de rango de Wilcoxon para muestra relacionada	35

Resumen

El presente trabajo de investigación planteó en función de las actividades académicas de los estudiantes presentan deficiencias en las actividades motricidad en su desarrollo en sus clases de aula. Por ello se planteó el objetivo: Determinar si los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023. El alcance de la investigación estuvo orientado a los niños 5 años en el nivel inicial. El estudio es de tipo cuantitativo, el nivel explicativo y diseño fue pre experimental. La población se trabajó con 36 niños, la muestra de 16 niños, la técnica fue la observación, el instrumento fue la guía de observación validado por la opinión de juicio de diversos expertos. Así mismo para el análisis de los resultados se utilizó el programa Microsoft Excel y la fiabilidad se utilizó SPSS V.23. Los resultados se apreciaron en el pre test es el 87,50% de los niños están en inicio, luego de aplicar las 10 sesiones de clases, se aplicó el post test se apreció que el 93,75% de los niños están en proceso. Se concluye que, la aplicación de los juegos simbólicos mejora significativamente en la motricidad fina.

Palabras clave: Fonética, gestual, juegos.

Abstract

The present research work raised based on the academic activities of the students present deficiencies in the motor activities in their development in their classroom classes. For this reason, the objective was set: To determine if symbolic games to improve fine motor skills in 5-year-old children at the I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023. The scope of the research was oriented to children 5 years of age at the initial level. The study is quantitative, the explanatory level and design was pre-experimental. The population was worked with 36 children, the sample of 16 children, the technique was the observation, the instrument was the observation guide validated by the judgment opinion of various experts. Likewise, for the analysis of the results, the Microsoft Excel program was used and the reliability was used SPSS V.23. The results were appreciated in the pre test, 87.50% of the children are in the beginning, after applying the 10 class sessions, the post test was applied, it was observed that 93.75% of the children are in the process. It is concluded that the application of symbolic games significantly improves fine motor skills.

Keywords: Phonetics, gestural, games.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel internacional según Delgado (2011) Para los seres humanos, los juegos representan un factor esencial para sus desarrollos en su contexto social, en razón de que los juegos nos permiten practicar en la conducta social sin efecto, por ello, los juegos simbólicos son actividades esenciales, para adquirir nueva habilidad, competencias y habilidades. También Vera (2019) las habilidades motoras finas son excelentes se refieren principalmente a los juegos de motores manuales o manipulativos, generalmente guiados visualmente y en los que la destreza es necesaria.

Según Rebollo (2020) en su investigación con más 20 años, afirma que los niños de hogares rurales que recibieron buenos incentivos durante la edad temprana, terminado con un 25% más, como en el adulto, en lugar de esos estudiantes que ya no se beneficiaron de tales intervenciones.

Según Palma (2020) En Chile tuvo problemas con el coronavirus, el cierre de las instalaciones educativas, esta situación de emergencia total que se dio a nivel nacional, donde a los niños no se les ha permiten salir de sus hogares teniendo efecto de libertad en sus movimientos, ese son problemas importantes, especialmente para los niños pequeños, en cuanto a la conexión del cuerpo, la conexión de movimiento, que también se desarrollan como personas.

A nivel nacional Clavo y Asenjo (2021) En Perú en la ciudad de Cajamarca se evaluó a 79 estudiantes de un grupo académico público, se les aplicó el test abreviado de superación psicomotriz del Ministerio de Salud. Los estudiantes de 3 años de edad presentaron una psicomotriz deficiente con un 70,4% de las zonas urbanas y un 83,3% de las zonas rurales. También Ponce (2017) El problema de la mejora de los niños puede presentarse en enfoques únicos: junto con cambios en la mejora motora, en su

lenguaje, un desarrollo personal, el desarrollo social, la mejora cognitiva y desarrollo en su vida cotidiana.

A nivel contexto, también se observa el problema en I.E.P. Ayllón Saco Oliveros de la ciudad de Mazamari, no es ajeno a ese problema. También cuentan con acción de deficiencias en cuanto a los desarrollos de las motricidades finas. El problema de la motricidad fina puede deberse a razones metabólicas, genéticas o al uso negativo de los espacios, poco uso de estrategias que promuevan sus mejoras de su habilidad motriz y poco uso de juegos, u otro factor. Los juegos simbólicos son herramientas que los estudiantes aprendan a lo largo de su vida de formación académicos, tiene varios beneficios donde puede mejorar en sus diferentes habilidades motoras en su desarrollo de su vida cotidiana escolar.

Asimismo, se formula de problema es el siguiente: ¿En qué medida influye juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023?

Asu vez esta investigación se justifica, que estudios buscan proporcionar información lo suficientemente buena y útil para que toda la comunidad educativa busque mejorar la experiencia en el ámbito del primer problema educativo de la motricidad fina de alta calidad y busque una prevención lo suficientemente buena, para mejorar la calidad educativa en la institución educativa, donde buscara mejorar la calidad educativa de cada estudiante, así también cada docente tomar cuenta los restados de esta investigación. Se justifica en lo teórico: Se sustenta en la aportación teórica de los conocimientos actuales sobre motricidad fina y juegos simbólicos como estrategia, a través de teorías, definiciones, recopiladas de diversas fuentes como libros, artículos. En lo metodológico: Se sustenta en que esta tesis se pudo fundamentar

en el uso de métodos, técnicas y la construcción de un instrumento de evaluación, a través de la cual se puede realizar un análisis exhaustivo de los resultados recibidos. En lo práctica: La prueba nos permite que los niños mejoran el desarrollo de sus grandes habilidades motrices a través de los juegos simbólicos propuestos en esta tesis. Lo cual serán fundamentales en sus desempeños académicos integrales.

Para responder esta investigación se planteó el objetivo general: Determinar si los juegos simbólicos mejoran la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023. También se planteó los siguientes objetivos específicos: Identificar a través de un pre test a el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023. Diseñar y aplicar los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023. Evaluar por medio de un post test del nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023, después de la aplicación del juego simbólico como estrategia. Comparar a través de un pre test y post test de qué manera los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. *Antecedentes Internacionales*

Guamán (2019) en el país de Ecuador en la ciudad de Cuenca, 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 Malal, Cantón Cañar, 2018- 2019, tuvo 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 Malal, Cantón Cañar, 2018-2019. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo bajo un diseño no experimental, transaccional 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. 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.

San martín (2019) en el país de Ecuador en la ciudad de Cuenca, 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, 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.

Zavala (2019) en el país de Ecuador en la ciudad de Quito, 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, tuvo 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.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Barrios y García (2022) en el país de Perú en la ciudad de Chiclayo, en su tesis titulada: Espacios de juego para el desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar-Chiclayo, 2021, tuvo como objetivo general: Demostrar la incidencia de los espacios de juego en el desarrollo de la motricidad fina en niños de preescolar de la I.E.P. “Villa Catarina”. Esta investigación fue de tipo aplicada, de enfoque cualitativo, con un diseño de investigación acción. La población y muestra estuvo conformado 14 niños y niñas, como instrumentos se utilizaron: el cuestionario, lista de cotejo, ficha de observación y diario de campo para recolectar información. Resultados Al aplicar la propuesta “Mis manitos trabajadoras” se observó un desarrollo significativo de la motricidad fina, puesto que habían adquirido nuevas habilidades, mejorando en las que tenían deficiencias, ahora pueden soplar burbujas, imitar sonidos fácilmente, manipular la tijera correctamente, movilizar sus brazos sin dificultad, lanzar objetos y además se concentran mejor cuando realizan sus actividades. Se concluyó que los espacios de juego inciden de manera positiva en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la etapa preescolar de la I.E.P. “Villa Catarina” Chiclayo, 2021.

Castillo (2022) en el país de Perú en la ciudad de Piura, en su tesis titulada: Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto, Sullana, 2022, tuvo como objetivo general: determinar si los juegos motores mejoran la motricidad fina en niños de inicial de una Institución Educativa Somate Alto Sullana, 2022. La metodología utilizada indica que fue de diseño experimental con un alcance preexperimental,

con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y de corte longitudinal con un nivel explicativo. La muestra considerada fue de 14 estudiantes de inicial, a quienes se les aplicó una ficha de observación para recoger información sobre la motricidad fina, asimismo, se elaboró un programa de juegos motores. Se concluye que los juegos motores sí mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial, al tener un valor de significancia de 0,008 menor al 5%.

Reyna y Rosado (2022) en el país de Perú en la ciudad de Trujillo, en su tesis titulada: Técnicas gráfico plástico para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1633, tuvo como objetivo general: Determinar de qué manera el uso de técnicas gráfico plástico mejora la motricidad fina en niños de 4 años del centro educativo Mi Jesús. La investigación fue cuantitativa de diseño pre experimental. La muestra estuvo constituida por 20 infantes de 4 años. Como instrumentos se utilizó la Guía de observación. Los resultados también se identificaron que las técnicas grafico plásticas antes de la aplicación, se encontró que un 50% de los niños se encontraban en proceso (10) y un 50% se encontraba en nivel de logro; luego se aplicó las técnicas grafico plástico en preescolares de la Institución educativa Mi Jesús, la misma que consistió en 15 sesiones; así mismo se identificó que las técnicas grafico plásticas después de la aplicación se evidenció que un 100% estuvieron en la categoría logro. Se concluye que la aplicación de las técnicas grafico-plásticas mejoran la motricidad fina en los estudiantes de cuatro años ya que de un 50% en categoría proceso, pasaron a un 100% en categoría logrado.

2.1.3. Antecedentes Locales

No se encontraron trabajos relacionados al proyecto de investigación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos simbólicos

2.2.1.1. Definiciones

Garvey (1985) Son juegos simbólicos, en los que se busca el ejercicio de todos los alumnos de uno positivo, donde se identifican con las ficciones porque la máxima no es infrecuente de todas, porque su conexión o similitud se personaliza con condiciones y su individuo, a pesar de que tienen que ser tomados en consideración. El desarrollo del motor. Hacemos un por ciento de las medidas de Garvey, si bien se toma en consideración que las ficciones es una acción que busca la vida del niño, desde edades totalmente tempranas se pueden organizar para hablar de manera resignada e inspirarlos en actividades distintivas: se elevan, corren, intentan que no ven la televisión, en la revista, dentro de la actividad de su papá y mamá son capaces de construir su propia ficción que luego arman mientras otros personajes intervienen.

Del mismo modo, a través de su cambio y diálogo, podemos entender absolutamente si uno de los juegos y si no siempre lo es, y, de todos modos, si el juego no lo es, sin embargo, elegirían para que uno pueda usar el lenguaje para intercambiar lo que se proporciona a ellos en ese 2do. Veremos que a una edad más temprana es mucho más complejo establecer necesidades, sin embargo, buscan hacer lo que las actividades les permiten entender, lo puede hacer una persona o con un elemento, no lo hacen. más extenso. No pases por alto la verdad. Además, dichos objetos podrán ser utilizados para actividades

puntuales o juegos, lo que busca buscar los beneficios de los informes creativos en los estudiantes.

Quintas (2020) La recreación se origina para desarrollar la creatividad, la creatividad. El juego es un medio de conocimiento y solución de estrategias para los niños. Los niños y niñas resuelven conflictos para que puedan jugar.

Los autores Caballo y Verdugo (2013) especifican: El juego y la organización deportiva son el enfoque más común para aprender y ejercitar la habilidad social. De acuerdo del juego, los niños practican algunas de las competencias, aumentan su creatividad, representan distintos roles sociales, interactúan con otros, mueven sus cuerpos y exploran el entorno, brindándoles numerosas posibilidades de conocerse.

Castillo (2022) se acentúa la importancia del pasatiempo lúdico dentro del ámbito escolar, que motiva al niño a desarrollar la imaginación y la creatividad, y posibilita la conexión entre iguales.

Landeira (1998) “Los juegos simbólicos como aquella actividad instintiva y natural donde los niños emplean todas sus habilidades mentales para inventar e imaginar un escenario determinado para entretenerse” (p. 29).

2.2.1.2. Desarrollo cognitivo la teoría de Jean Piaget

Feldman (2015) afirma: El desarrollo cognitivo es idea a través del cambio distintivo que origina específicamente, el potencial de percepción durante las etapas de su vida de los seres humanos.

Piaget y su concepto inspiraron sustancialmente las formas en que los niños entienden los desarrollos a medida que avanzan al siguiente nivel del juego de simulación.

Este grado preoperatorio (2 a 7 años)

Durante la etapa de este grado, el niño evoluciona para exponer una capacidad extra en el uso de símbolos que abarcan gestos, frases, números e instantáneas, a través de los cuales representa los problemas reales que lo rodean, a partir de ahí puede aumentar una conducta y conducta. específico a lo que no era posible antes de ahora. Este grado tiene numerosos límites, pudiendo incluso responder mediante símbolos a actividades y dispositivos. Según Piaget, lo llamo el nivel preoperacional, porque los niños en edad preescolar tienen problemas para realizar algunas de las operaciones lógicas que se encuentran en los niños mayores.

En otras palabras, los usa para cuestionar eventos que ya no experimenta de inmediato. Piaget creía que el cuestionamiento representacional permite un rápido desarrollo del lenguaje dentro de la duración preoperacional. Es decir, la idea precedería a la mejora lingüística.

2.2.1.3. Tipos de juegos simbólicos

En su investigación, Licona (2000) decía lo siguiente:

Juega a hacer como si: podemos decir que es la primera parte del juego de larga duración y lo que busca hacer imitaciones

extraordinarias que pueden basarse en otros personajes, animales, ficciones o elementos reales.

Juegos de rol: pueden ser una combinación representativa que se suministre como representación escénica, montaje, sucesión, escena que expresa, pero que no son un problema de un estado de cosas previamente establecido.

Recreación de representación: Los juegos se complementan con objetivos particulares, que logran que el juego sea crucial o favorecido con la ayuda del niño para desarrollarlo y probarlo. Los objetivos que dicta son los siguientes: el corporal, el psicomotor y el asociado afectivo.

El objetivo que tiene el niño también puede ser entonces ejercitar la forma de pasatiempo indicada para su bienestar, ya sea para potenciarlo o para tratar de ayudar a vender el juego que ya no tiene. Por lo tanto, aplica cinco tipos de juegos para expandirse. La actividad de destreza, producción, instancia, electricidad y motricidad exterior y deportiva de carácter social.

Los juegos de rol también se denominan juegos de desinhibición. Dicen que estos juegos se pueden manipular de formas excepcionales que dan un resultado más fiel a las carencias o problemas que tiene el individuo. Estos juegos no tienen reglas y el niño ni gana ni pierde. Para ello, los juegos de ilustración podrán combinarse con condiciones que abarquen danza, teatro, mimo, focos, sábanas, uso de artilugios, concursos institucionales, de pareja o individuales, entre

otros. Además de esto, los juegos de representación o desinhibición necesitan mejorar la integración, la sociabilidad, la preocupación, la pérdida del engreimiento, el aprecio, entre otras terribles emociones.

2.2.1.4. La importancia del juego simbólico

Licona (2000) nos dice; es que, a través del niño, ya no solo habla de su emoción, experiencia, sensación e historia, sino que también permite la forma de tratar a los demás, organizando una asociación social con otros niños y adultos. Por este motivo, los juegos sensorio-motores que han sido el elemento de los juegos en el nivel superior, actualmente se practican con mayor perfeccionamiento y sencillez, ya que son una tarea al interés subordinado que es la ilustración.

Los juegos de los naipes: Es una ilustración de un detalle a través de los demás. Entonces los niños inician esta forma de recreación con la popularidad de los deportes deportivos definidos mediante el como si, es decir, se les atribuye una selección de implicación bastante aparente, imitan una situación inexistente, descifran escenas legítimas de obras. Y criatura anecdótica o actual y aborda a un nivel de mayor dificultad, diversos trabajos y varios eventos. Estos géneros de pasatiempo se vuelven más potentes con el tiempo, acercándose y aproximándose a la realidad que comunican.

2.2.1.5. Estructura de los juegos simbólicos

Calle (2018) Comportamiento de una función simbólica:

- ✓ **Imitación diferida:** el niño crea registros, elementos, acto para que sea capaz de transmitirlos de inmediato para satisfacer sus necesidades.
- ✓ **Dibujo:** En esta fase el niño inicia su primera forma de dibujo, que es el garabato, acompañado de garabatos ordenados buscando constituir factores reconocidos o imaginarios.
Fotografía mental: la meta, el evento, el personaje, se internaliza y el niño pequeño es capaz de construir intelectualmente los componentes faltantes de un todo.
- ✓ **Lenguaje:** Hace menos complicado expresarlo verbalmente movimientos lejanos e incluidos en concepto, expresando la información que tiene de objetos, afectos, emociones y comercio de ideas.

2.2.1.6. Dimensiones

Según Matamoros y Corichahua (2017) Clasifica en lo siguiente:

- ✓ Juegos escenarios lúdicos: El niño pequeño aporta su coherencia, y eso puede indicar la visión adecuada que tiene el niño de la vida cotidiana.
- ✓ Juegos exhibiciones públicas: El bebé públicamente conocido muestra el internacional interior, constituyendo un metalenguaje en el que emergen informaciones íntimas ante la naturalidad del acto de jugar.

- ✓ Juegos de roles: Tiene un significado preciso en el entorno del estudiante. Gracias a esto, el niño representa a la persona y construye la mejora de la creatividad de una manera fácil.

2.2.1.7. Teoría de los juegos simbólicos.

Wallon (1987) Los juegos simbólicos es una acción donde los niños expresan una determinada situación con la finalidad de divertirse y entretenerse, asimismo, es dar un valor real a los diversos objetos que tienen en su entorno, para la cual utilizan una secuencia determinada que guarda relación con su maduración mental y cognitiva de cada niño.

También dijo que hay cuatro formas de juegos en consonancia con el nivel de juego: juegos con un propósito de pasatiempo sensorio-motor; juegos de simulación como jugar a las muñecas o el uso de un palo como si fuera un caballo; juegos de adquisición, en los que los niños aparecen, se concentran, entienden y entienden; y juegos de producción, en los que se juega a contratar, integrar, regular o remodelar artilugios que el niño puede crearlos. Propuso una categoría que se encuentra los juegos y la capacidad cognitiva de un niño: juego de los ejercicios, en los que se utiliza cualquier comportamiento para proporcionar satisfacción; los juegos simbólicos (del que podemos reconocer en este artículo), en el que el niño es capaz de creer un hecho inventado a través de él; y los juegos de reglamentos.

2.2.2. Motricidad fina

2.2.2.1. Definición

Carrera (2016) Las habilidades motoras finas crecen con el tiempo, disfrutan y requieren inteligencia regular (para que una empresa pueda ser deliberada y completada), fuerza muscular, coordinación y sensación normal.

Pacheco (2015) Mejorar la motricidad, si bien los instructores de adolescentes tempranos suelen comprender la calificación bruta de los juegos, se debe tener en cuenta la su puntuación. De hecho, en su primera vida escolar suelen parecer un momento muy importante de logro para mejorar las habilidades motoras.

La experiencia del motor del micromotor o calibre digital está relacionada con las capacidades motoras de los dedos y las palmas. Es la movilidad de las manos centrada en las obligaciones que consisten en la gestión de los asuntos; Orientado a la capacidad motriz para la manipulación de artilugios, a la aparición de figuras y papeles de última tecnología, y al desarrollo de la destreza manual. La motricidad fina engloba la capacidad de controlar herramientas, ya sea con toda la mano o con movimientos más diferenciados el uso de las manos de los brazos.

Así, Serrano y Luque (2019) la idea de motricidad de primer orden que los movimientos realizados lo realice con las manos y las muñecas. Las adquisiciones de calidad virtual, además de una mayor coordinación mano-ojo (coordinación manual e interés) representan

uno de los deseos número uno para la adquisición de capacidades motrices gratificantes.

2.2.2.2. Desarrollo de la motricidad fina

Serrano y Luque (2019) es la forma en que usas tus dedos, dedos y dedos. Es las habilidades de usar la manos y dedos apropiadamente de acuerdo a los deseos del interés y la capacidad vital para gobernar un elemento. La mejora de las habilidades motoras placenteras es fundamental y continuamente en regular relación con la mejora de excelentes habilidades motrices.

La mejoría de los niños son las siguientes:

0 a 4 años

En los 0 y los 4 años, el niño empieza a evolucionar a mover sus manos y palmas para hacer contacto con aparatos a través de estímulos visuales, aquí no hay diferencia entre la palma izquierda y la derecha.

De 1 a 2 años

A esta edad el niño ya no necesita las palmas de las manos para mantener la postura del cuerpo, ya que ya tiene la estabilidad para sentarse y pararse por sí mismo, mientras que el uso de la mano para jugar. A medida que el niño procesa años de edad, tiende a diferenciar uno de los brazos en cada afición.

De 3 a 4 años

En esta edad, se ha descrito el uso de sus manos que más usas para practicar juegos, por accidente puedes intercambiar manos.

El locus de mejora motora generalmente se asocia con las acciones coordinadas de la masa muscular grande y pequeña en el marco, comúnmente conocidas como competencias motoras gruesas, por ejemplo; conducir despacio, caminar, correr, lanzar una pelota. En evaluación, los deportes de motor satisfactorios, que también pueden ser pequeñas acciones musculares, a veces son más comunes que los deportes de motor brutos. Por ejemplo; El toque informal del niño con un objeto pequeño, grado por grado, se convierte en acciones coordinadas de toda la mano dirigida dentro de la dirección del objeto y, tarde o temprano, en el movimiento de agarre correcto con el pulgar y el índice.

López (2013) “Estos movimientos de pinza son una tarea motora vital de orden primario y un requisito previo para agrupar o apilar pequeños bloques, armar rompecabezas colectivamente, disminuir con tijeras y usar con éxito un lápiz” (p. 87).

Simón (2015) Algunas habilidades motrices de primer nivel, pero tienen como requisito algunas habilidades motrices gruesas, y muchas de las empresas están creciendo al mismo tiempo. Ambas son responsabilidades predominantes que requieren diversos niveles de manipulación muscular y coordinación ojo mano, la motricidad gruesa, son crítico para la mejora como un niño pequeño otro detalle esencial

es el movimiento de la mordaza, “la coordinación de las palmas índice y pulgar permiten la mayor parte de los deportes superiores coordinados a lo largo de los costados rasgar, taladrar, pegar, rebanar, coser, enhebrar, plegar, disminuir, enhebrar” (p.19).

2.2.2.3. La importancia de la motricidad fina en los niños

Según Gonzalez (1998) Los talentos de motricidad fina son el tipo de capacidades motoras que permiten pequeños movimientos definitivamente preciados. Se ubica a 1/3 de la unidad táctil de los pensamientos, en donde se interpretan los sentimientos y sensaciones, ubicados dentro del lóbulo frontal y en el área de su ubicación.

La mejora del control motor de primer grado es el método para refinar el control motor grueso y se desarrolla a medida que maduran los dispositivos neurológicos.

Se toma en consideración la edad preescolar, el movimiento donde la estimulación constituye un determinante de superación por una secuencia de cosas que la ofrecen: crecimiento prolongado, capacidades que se van formando a lo largo de los años en su entorno, por lo que se destaca la importancia de la educación de primer orden. habilidades motoras. La mejora de los tejidos musculares pequeños y en el diplomado de formación inicial es el momento propicio para agrandarlos.

2.2.2.4. Ventajas de la motricidad fina

Según Velásquez (2017) Entre sus ventajas, el infante se entrega desde casa antes de entrar a la formación preuniversitaria. Este principio tiene un efecto a medida que los niños prosperan y se amplifican. De la misma manera, la pedagogía puede aficionar a los jóvenes que les permite decorar su entrenamiento. De lo contrario, si no existe, tendría límites en los seres humanos más jóvenes en la etapa preescolar inicial.

Marcillo (2021) Otro beneficio en términos de grandes habilidades motoras es el rendimiento general en la coordinación ojo-mano, lo que permite que la característica espacial de la mano sea imparcial al momento de escribir.

2.2.2.5. Dimensiones

Alipio (2021) nos hace conocer el siguientes:

- a) **Coordinación ojo-mano:** es uno de los factores esenciales que se tienen en cuenta para mejorar las competencias motrices de primer orden. Se conoce a través del hipervínculo entre las vistas y las manos para que puedas cumplir responsabilidades, armar el rompecabezas, pasar páginas, enviar artilugios de una región a otra, llenar una botella con semillas y poner tapas.
- b) **Coordinación fonética:** Ayuda de imitar sonidos de su entorno, luego del diplomado como diplomado pronunciarán sílabas, frases y términos simples, establece que: Luego, los escolares precisan la emisión de sonoridad para hacer crecer el reconocimiento de la

expresión y tener la edad adecuada y gobernar el sistema vocal, tendrán un lenguaje con la precisión y coherencia deseadas y va a ser en la facultad en la que podrán flotar lingüísticamente, concluyendo esta primaria sección de significado de la declaración.

- c) **Coordinación de gestual:** Es la capacidad que el niño aprender utilizar las expresiones faciales o los músculos para poder expresar una expresión que está sucediendo en tiempo real. Para poder expresión de sentimientos o emociones que habrá si le gusto el tema que llevará en sus actividades.

2.2.2.6. Teoría del desarrollo motor

Piaget (1981) sostiene que los estudiantes siempre están haciendo crecer su inteligencia y, para adquirir su instancia plástica, dependen de las observaciones que les son proporcionadas dentro del contexto en el que se encuentran o a través del juego. Según su investigación, la expresión plástica surge en tres componentes: Como una imitación, donde nos dice que el niño observa su aire libre y trata de representarlo de manera global sin considerar los hechos. Vemos a niños de cuatro años que, al hacer sus dibujos, suelen replicar lo que hacen sus compañeros, pero si tenemos en cuenta que esto no solo se hace en la facultad sino también en casa, no es un acto limpio. imitar.

Como empeño: aunque el niño ya ha completado el nivel de imitación dentro del dibujo.

Lowenfeld y Lambert (1980) los dibujos de niños son fundamentales en las expresiones de los estudiosos, al mismo tiempo que en relación a los intentos número uno de ilustración, menciona que el diploma preesquemático que comprende la edad de 4 a 7 años surge después del garabato. Se encuentra que dentro de las creaciones que realizan, las huellas evolucionan y esto se debe a la afición que tienen cuando quieren conocer sus reseñas. Para el discernimiento humano, use un círculo para la parte superior y para los dedos de los pies use trazos verticales, los dibujos se resaltarán a medida que cargue más información. Es por eso que los adultos ya no debemos dirigir el interés innovador, sino por el contrario debemos inspirarlos. Las sustancias suministradas deben ser consideradas, además, deben estar relacionadas con la longitud, por lo que se recomienda encarecidamente que las más adecuadas sean los crayones, témperas gruesas, sombras, plastilina, tizas de colores y arcilla. Por lo general, no es beneficioso ofrecer recortes o pintura gouache u otras iniciativas adornadas porque obstaculiza la forma moderna.

2.3. Hipótesis

Hipótesis Alternativa (H1): Los juegos simbólicos si mejora la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Hipótesis Nula (H0): Los juegos simbólicos no mejora la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

La investigación fue de tipo cuantitativo. Según Fernández et. al (2014) “La investigación cuantitativa es un método estructurado de recopilación y análisis de información que se obtiene a través de diversas fuentes, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica” (p. 46). Asimismo, nuestra investigación utilizó de tipo cuantitativo porque se recopiló de los datos y procesarlos mediante Excel.

La investigación fue de nivel explicativo. Según Fernández et. al (2014) “Su finalidad es solucionar un determinado problema y desde el punto de vista estadístico, su propósito tratamiento de un problema”. (p. 70) La investigación fue de nivel explicativo se trata de un tipo de investigación de carácter cuantitativo que tiene el objetivo de descubrir el por qué y para qué de un fenómeno.

La investigación fue de diseño pre experimental. Según Fernández et. al (2014) “La investigación experimental, primero se aplica el pre test se identificar el nivel la variable dependiente, luego se aplica las sesiones clases, y finalmente se somete al post test” (p.54). Por ello, nuestra investigación fue diseño pre experimental por qué solo se centró en la observación del comportamiento de un grupo de estudio.

Se representa del modo siguiente:



Donde:

G = Muestra niños de 5 años.

O1= Aplicación del pre test antes de aplicar la motricidad fina.

O2= Aplicación del post test después de aplicar la motricidad fina.

X = Fase experimental de los juegos simbólicos.

3.2. Población y muestra

Según Pulido et. al (2012) La población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo” (p. 221). En este caso, En la I.E. Ayllón Saco Oliveros de la ciudad de Mazamari. El total de estudiantes es 34 en 3,4,5 años. Asimismo, tenemos que es de categoría escolarizado es mixto tiene como turno continuo las mañanas. Pertenece al tipo estatal de gestión directa.

Tabla 1

Población de los estudiantes de la I.E.P. Ayllón Saco Oliveros.

Nivel	Edad / Años	Niños	Niñas
Inicial	3 años	3	5
	4 años	4	4
	5 años	10	6
Total		32	

Nota. Nómina de matrículas, 2023.

La muestra se determinó por el no probabilístico, por el número de estudiantes y aulas de determino como muestra de estudio la población muestral o censal, que estuvo conformado por 16 estudiantes. Nosotros trabajaremos con los estudiantes 5 años.

Tabla 2

Distribución de la población de los niños de 5 años.

Nivel	Edad / Años	Niños	Niñas
Inicial	5 años	10	6
Total		16	

Nota. Nómina de matrículas, 2023.

Se utilizó un muestreo No probabilístico: Según Fernández et. al (2014) “La muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de una población” (p. 38). La muestra fue elegida de manera no probabilística, ya que el grupo de estudio lo eligió la investigación por conveniencia propia Nuestra distribución es:

Criterio de Inclusión y Exclusión

Inclusión

Los estudiantes deben estar matriculados

Los niños que asista 100% a clases.

Exclusión

El padre de familia que no firmaron los consentimientos informados.

El niño que no asista a clases.

3.3. Variables. Definición y operacionalización de las variables

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	ítem	Instrumento	Escala de medición
V.I. Juegos simbólicos	Landeira (1998) “Los juegos simbólicos como aquella actividad instintiva y natural donde los niños emplean todas sus habilidades mentales para inventar e imaginar un escenario determinado para entretenerse” (p. 29).	Los juegos simbólicos son actividades en los que estudiante realizan videojuegos escénicos, lúdicos, juegos de exhibición pública, juegos funcionales, asumiendo roles principales.	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 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.	Guía de observación	Inicio Proceso Logro
			Juego de roles	Exhibe públicamente su mundo interior.	Representa los roles.		

V.D. Motricidad Fina	Serrano y Luque (2019) la idea de motricidad de primer orden que los movimientos realizados lo realice con las manos y las muñecas.	La motricidad fina son actividades logradas por medio del erudito en coordinación mano-ojo, coordinación fonética, coordinación gestual.	Coordinación visual 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. Elaborado por autor.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

Con respecto a la técnica según Carrillo (2011) “Las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas, la recolección de la información, se han desarrollado de acuerdo con las características y necesidades de cada variable” (p. 89). La técnica se utilizó la observación para recolectar la información de la motricidad fina de los niños, determinar los resultados de la motricidad fina.

Con respecto al instrumento se utilizó como instrumento una guía de observación. Según Yuni y Urbano (2006) “es un instrumento que permite identificar comportamientos con respecto a actitudes habilidades y destrezas donde será aplicará con pre y post test” (p. 90).

Donde la guía de observación nos ayudó identificar diferentes habilidad, destreza o actitud de cada niño su comportamiento.

Con respecto la validación: Según Fernández et al. (2014) consideran que, “La validez es lo que se establece al correlacionar las puntuaciones resultantes de aplicar el instrumento con las puntuaciones obtenidas” (p.203). Donde se llevó a cabo mediante el juicio de expertos, lo cual fue evaluado por 3 académicos de grado Magister en la especialidad de pedagogía. También ellos verificaron las coherencias internas de los instrumentos de la evaluación de los niños de la variable de investigación de las dimensiones, indicadores y ítems.

Con respecto a la confiabilidad: Según Fernández et al. (2014) nos dice que, “el grado en el que la aplicación repetida del instrumento al mismo sujeto, produzca los mismos resultados y la validez se refiere al grado en el que un instrumento mide lo que se supone que debe medir” (p. 205); El cual se determinó, mediante la evaluación de la

prueba de piloteo, con muestra de 16 niños. Cuyo Alfa de Cronbach fue = 0.839, lo cual indica que es un instrumento muy confiable.

Tabla 4
Estadística de fiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0.839	2

Nota. Elaboración propia.

3.5. Método de análisis de datos

Según Fernández et. al (2014) “De forma general, el procesamiento y análisis de datos consiste en la recolección de datos en bruto para transformarlos en información entendible como gráficas, tablas, documentos, etc.” (p. 54). Por esta razón tomamos conciencia en la interpretación de los resultados el uso de estrategias de análisis cuantitativo. Tomar los siguientes pasos:

- ✓ Se elegirá la población: I.E.P. Ayllón Saco Oliveros.
- ✓ El total de niños será 16 con desigual proporción.
- ✓ Se solicitará permiso al director a cargo.
- ✓ Se llevará a validar el instrumento de aplicación a los niños, por 3 docentes de la carrera magister en educación.
- ✓ Se solicitará permiso para aplicación de la investigación director a cargo.
- ✓ Nuestra evaluación será con la guía de observación donde se midió el nivel de la motricidad fina.
- ✓ Se realizó el procesamiento de datos en nuestro Excel en tablas y figuras, comprobado en el SPSS V26.

Donde la guía de observación, determinar la motricidad fina. Nuestro instrumento presenta 18 ítems, con una valoración: Inicio, proceso y logro.

3.6. Aspectos éticos

Todas las fases de la actividad científica deben conducirse en base a los principios de la ética que rigen la investigación en la ULADECH Católica.

Protección de la persona, en las investigaciones que trabajan con seres humanos, es fundamental reconocer la dignidad, el alcance, las identidades, las privacidades y las confidencialidades de las personas.

Libre participación y derecho a estar informado, el estudiante que participe estar informado de todas acciones que pase durante la investigación con el consentimiento de los padres de familia, así detallar los resultados de la investigación.

Justicia, el investigador deben mantener los juicios ponderados, razonables y tomarse la precaución para que sus obstáculos en la información y habilidades no inicien prácticas desleales.

Beneficencia y no maleficencia, se busca el bienestar de todos los participan en los estudios, en esta experiencia la actitud de los investigadores debe estar acordes con las siguientes políticas generalizadas que incluyen: no causar daño, disminuyendo los resultados desfavorables y aumentando las ventajas.

Integridad científica, se debe regir con eficacia de actividades sistemáticas, sino que deben ampliar a su actividad del investigador y de su actuación experta.

La integridad del investigador es aplicable de acuerdo con la norma de su carrera, se evalúan.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Identificar a través de un pre test a el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Tabla 5

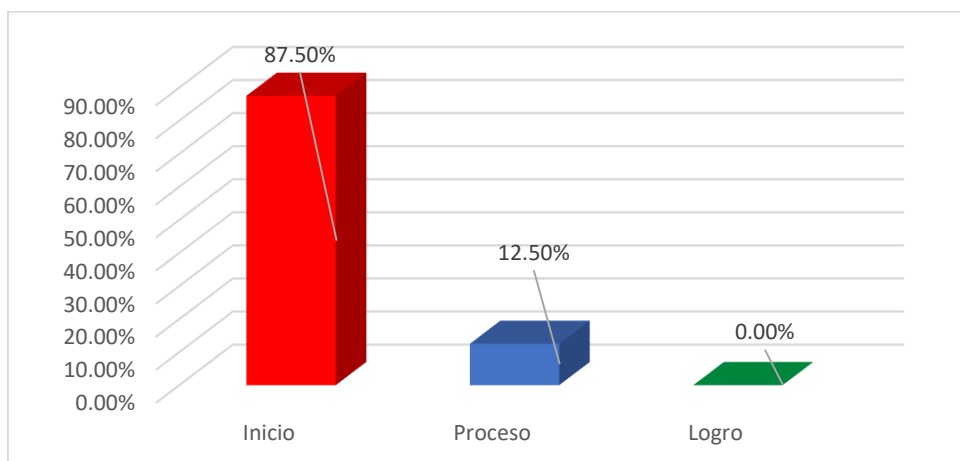
Nivel de motricidad fina en los niños 5 años en el pre test.

Nivel	hi%	fi
Inicio	14	87,50
Proceso	2	12,50
Logro	0	0,00
Total	16	100

Nota. Guía de observación del mes junio, 2023.

Figura 1

La motricidad fina en los niños 5 años según la calificación en el pre test.



Nota. Tabla 5.

Según la tabla 5 y figura 1, podemos apreciar en el pre test el 87,50% están en inicio. Se puede afirmar que los niños tienen dificultad en la motricidad fina.

Diseñar y aplicar los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Tabla 6

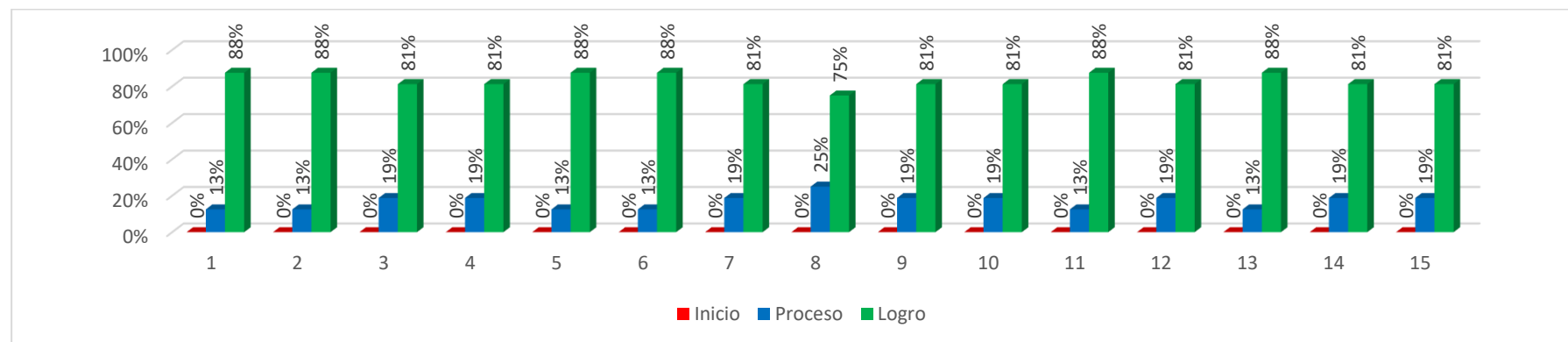
Nivel de motricidad fina en los niños 5 años de las 15 sesiones efectuadas.

Nivel	S 1		S 2		S 3		S 4		S 5		S 6		S 7		S 8		S 9		S 10		S 11		S 12		S 13		S 14		S 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	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%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	2	13%	2	13%	3	19%	3	19%	2	13%	2	13%	3	19%	4	25%	3	19%	3	19%	2	13%	3	19%	2	13%	3	19%	3	19%
Logro	14	88%	14	88%	13	81%	13	81%	14	88%	14	88%	13	81%	12	75%	13	81%	13	81%	14	88%	13	81%	14	88%	13	81%	13	81%
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%	16	100%	16	100%	16	100%

Nota. Guía de observación del mes junio, 2023.

Figura 2

La motricidad fina en los niños 5 años según la calificación de las 15 sesiones.



Nota. Tabla 6.

Según la tabla 6 y figura 2, se puede apreciar después de aplicar las 15 sesiones de clases de los juegos simbólicos en mejora de la motricidad fina, en las sesiones 1, 2, 5 y 6 el 88% están en logro, mostrando aprendizaje significativo en cada sesión de clase con respecto a la motricidad fina.

Evaluar por medio de un post test del nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023, después de la aplicación del juego simbólico como estrategia.

Tabla 7

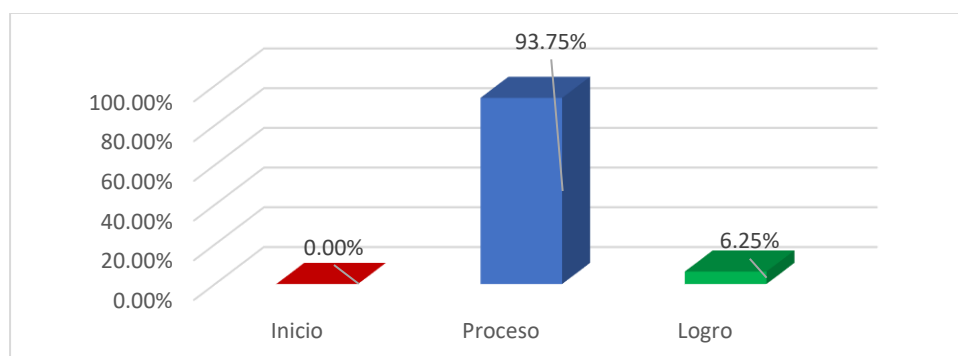
Nivel de motricidad fina en los niños 5 años en el post test.

Nivel	hi%	fi
Inicio	0	0,00
Proceso	15	93,75
Logro	1	6,25
Total	16	100

Nota. Guía de observación del mes junio, 2023.

Figura 3

La motricidad fina en los niños 5 años según la calificación en el post test.



Nota. Tabla 7.

Según la tabla 7 y figura 3, podemos apreciar en el post test el 93.75% están en proceso. Se puede afirmar que los niños tienen una mejora en la motricidad fina.

Comparar a través de un pre test y post test de qué manera los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Tabla 8

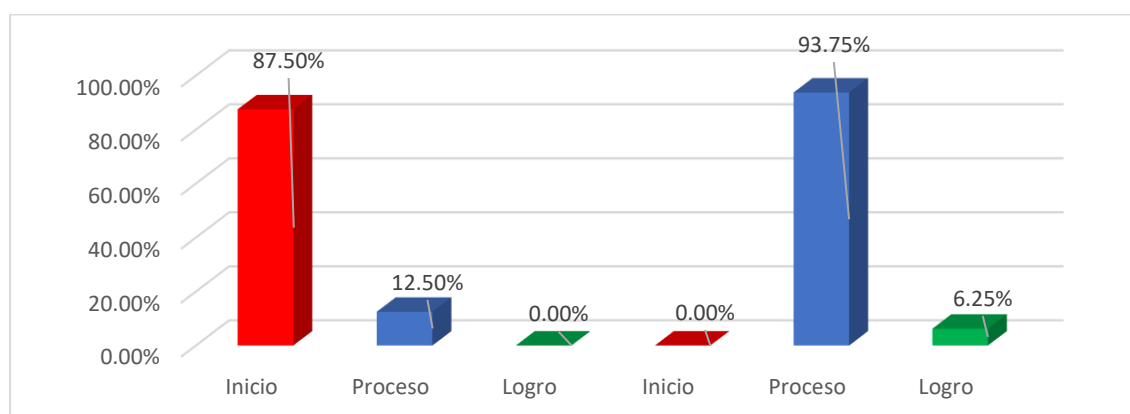
Nivel de motricidad fina en los niños 5 años del pre test y post test.

Nivel	Pre test		Post test	
	fí	hi%	fí	hi%
Inicio	14	87,50	0	0,00
Proceso	2	12,50	15	93,75
Logro	0	0,00	1	6,25
Total	16	100	16	100

Nota. Guía de observación del mes junio, 2023.

Figura 4

La motricidad fina en los niños 5 años según la calificación en el pre test y post test.



Nota. Tabla 8.

Según la tabla 8 y figura 4, podemos apreciar en el pre test el 87,50% están en inicio y post test 93.75% en proceso. Se puede afirmar que si hay una diferencia de aprendizaje en la motricidad fina.

4.1.2. Contrastación hipótesis

Para poder determinar si los datos cumplen o no una distribución normal, en primer lugar, se calcula la diferencia entre las medias del pre test y post test. Luego de calculado ello, se procede a ejecutar la prueba de normalidad.

H0: Los datos tienen una distribución normal

H1: Los datos tienen no tienen una distribución normal

Nivel de significancia: 0.05

Tabla 9

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	.561	16	.000
Post test	.442	16	.000

Nota. Datos procesados del SPSS

De acuerdo con la cantidad de niños evaluados, se procedió a considerar la información del estadígrafo de Shapiro – Wilk. Donde nos muestra que la significancia del pre y post test posee un valor < 0.05 (no paramétrico), por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa, los datos de la muestra no provienen de una distribución normal, es decir, para probar las hipótesis planteadas se usará el estadígrafo Wilcoxon.

En la presente investigación se formuló la hipótesis con el propósito de **Determinar si los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.** De esta manera se realizó la prueba de normalidad, lo cual para

el resultado se utilizó la estadística no paramétrica, de tal modo, de acuerdo a la muestra de estudio y las características conllevó a realizar la prueba de Wilcoxon, y así se realice la comparación de medias haciendo uso del SPSS V.25

Planteamiento de la hipótesis

Hipótesis Alterna (H1): Los juegos simbólicos si mejora la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Hipótesis Nula (H0): Los juegos simbólicos no mejora la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Nivel de significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

Prueba de normalidad

Se empleó la prueba de Wilcoxon

Figura 5

Prueba de rango de Wilcoxon para muestra relacionada

Resumen de contrastes de hipótesis				
	Hipótesis nula	Prueba	Sig.	Decisión
1	La mediana de las diferencias entre Pretest y Posttest es igual a 0.	Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para muestras relacionadas	,000	Rechace la hipótesis nula.

Se muestran significaciones asintóticas. El nivel de significación es ,05.

Nota. Elaboración propia. IBM SPSS versión 23.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p = 0.000$ menor a 0.05, de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los juegos simbólicos si mejoran la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

4.2. Discusión

Identificar a través de un pre test a el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Según la tabla 5 y figura 1, podemos apreciar en el pre test el 87,50% están en inicio. Se puede afirmar que los niños tienen dificultad en la motricidad fina.

El resultado es similar a la investigación de 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 2019”. 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”.

Podemos apreciar que la investigación de Zavala, que existe dificultad en el desarrollo de motricidad fina, que mayor parte de sus estudiantes no tienen una presión al manejar un lápiz. También se pudo apreciar que nuestros niños están en inicio en el pre test, no tiene un adecuado desarrollo de la motricidad fina.

Lo cual está sustentado con definición de Carrera (2016) Las habilidades motoras finas crecen con el tiempo, disfrutan y requieren inteligencia regular (para que una empresa pueda ser deliberada y completada), fuerza muscular, coordinación y sensación normal.

Diseñar y aplicar los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Según la tabla 6 y figura 2, se puede apreciar después de aplicar las 15 sesiones de clases de los juegos simbólicos en mejora de la motricidad fina, en las sesiones 1, 2, 5 y 6 el 88% están en logro, mostrando aprendizaje significativo en cada sesión de clase con respecto a la motricidad fina.

El resultado es similar a la investigación de Barrios y García (2022) en su tesis titulada: “Espacios de juego para el desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar-Chiclayo, 2021”. Se concluyó que “los espacios de juego inciden de manera positiva en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la etapa preescolar de la I.E.P. Villa Catarina Chiclayo, 2021”.

Podemos apreciar que la investigación de Barrios y García, que el juego mejoro significativamente. También nuestra investigación se puede verificar que hay una diferencia significativa de aprendizaje ya que en 4 sesiones tuvimos resultado en logro, gracias al juegos simbólicos en la mejora de la motricidad fina.

Lo cual está sustentado con definición de Garvey (1985) Son juegos simbólicos, en los que se busca el ejercicio de todos los alumnos de uno positivo, donde se identifican con las ficciones porque la máxima no es infrecuente de todas, porque su conexión o similitud se personaliza con condiciones y su individuo, a pesar de que tienen que ser tomados en consideración. Serrano y Luque (2019) la idea de motricidad de primer orden que los movimientos realizados lo realice con las manos y las muñecas. Las adquisiciones de calidad virtual, además de una mayor coordinación mano-ojo (coordinación manual e interés) representan uno de los deseos número uno para la adquisición de capacidades motrices gratificantes.

Evaluar por medio de un post test del nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023, después de la aplicación del juego simbólico como estrategia.

Según la tabla 7 y figura 3, podemos apreciar en el post test el 93.75% están en proceso. Se puede afirmar que los niños tienen una mejora en la motricidad fina.

El resultado es similar a la investigación de Reyna y Rosado (2022) en su tesis titulada: “Técnicas gráfico plástico para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1633”, Concluye que, “la aplicación de las técnicas grafico-plásticas mejoran la

motricidad fina en los estudiantes de cuatro años ya que de un 50% en categoría proceso, pasaron a un 100% en categoría logrado”.

Podemos apreciar que la investigación de Reyna y Rosado, que actividades realizadas permitieron a los niños que mejoro su motora fina al 100%. También nuestros resultados en el post test 93,75% están en proceso, gracias a las sesiones aplicadas de los juegos simbólicos.

Lo cual está sustentado por Serrano y Luque (2019) es la forma en que usas tus dedos y manos. Es las habilidades de usar la manos y dedos apropiadamente de acuerdo a los deseos del interés y la capacidad vital para gobernar un elemento. La mejora de las habilidades motoras placenteras es fundamental y continuamente en regular relación con la mejora de excelentes habilidades motrices.

Comparar a través de un pre test y post test de qué manera los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

Según la tabla 8 y figura 4, podemos apreciar en el pre test el 87,50% están en inicio y post test 97.75% en proceso. Se puede afirmar que si hay una diferencia de aprendizaje en la motricidad fina.

El resultado es similar a la investigación de 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 Malal, Cantón Cañar, 2018- 2019”. 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”.

Podemos apreciar que la investigación de Guamán nos dice que si tuvo una mejora significativa en la motricidad fina. También nuestros resultados tuvimos una mejora de aprendizaje en la motricidad en el post test.

Lo cual está sustentado con la teoría del desarrollo motor de Piaget (1981) sostiene que los estudiantes siempre están haciendo crecer su inteligencia y, para adquirir su instancia plástica, dependen de las observaciones que les son proporcionadas dentro del contexto en el que se encuentran o a través del juego.

Determinar si los juegos simbólicos mejoran la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p = 0.000$ menor a 0.05, de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los juegos simbólicos si mejoran la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.

El resultado es similar a la investigación de Castillo (2022) “Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto, Sullana, 2022”, Se concluye que, “los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fina en niños de inicial, al tener un valor de significancia de 0,008 menor al 5%”.

Podemos apreciar que la investigación de Castillo nos dice que el valor de significancia de 0,008 menor al 5%. El resultado que obtuvimos es de $p=0.000$ también es menor 5%, donde no llevo aceptar hipótesis alternativa.

Lo cual está sustentado con la teoría de los Licona (2000) nos dice; es que, a través del niño, ya no solo habla de su emoción, experiencia, sensación e historia, sino que también permite la forma de tratar a los demás, organizando una asociación social con otros niños y adultos.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

En esta tesis se determinó si los juegos simbólicos mejoran la motricidad fina, se evidenció que si existe una diferencia entre el aprendizaje del pre y post test. Esto demuestra que los niños alcanzaron un aprendizaje en la motricidad fina después de aplicar los juegos simbólicos. Donde el valor obtenido para la prueba de significancia fue $P < .000$, lo que confirma la veracidad de la hipótesis alternativa (H1) y afirma que la aplicación de los juegos simbólicos mejora la motricidad fina.

Se identificó la motricidad fina en el pre test, el 87,50% está en inicio, podemos apreciar que los niños tienen dificultad coordinación viso manual, coordinación fonética y coordinación gestual.

Se aplicó la estrategia del juego simbólico con 15 sesiones de aprendizajes en la motricidad fina en las sesiones 1, 2, 5 y 6 el 88% está en logro, donde se mostró un aprendizaje en cada uno de la sesión, mostrando habilidades y dominios con respecto a la motricidad fina en la mayoría de los niños de 5 años.

Se evaluó la motricidad fina en el post test, el 93,75% está en logro, lo cual indica que después de aplicar la estrategia del juego simbólicos mejoro en su motricidad fina, por lo que se aprecia una mejora sus habilidades dentro el desenvolvimiento personal en la motricidad fina.

Se comparó mediante un pre test el 87,50% están en inicio y post test 93.75% en proceso, se puede afirmar que si hubo una diferencia significativa en el aprendizaje en la motricidad fina.

5.2. Recomendaciones

a) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

A las autoridades de la Institución Educativa Particular Ayllón Saco Oliveros, los docentes, deben ser el mediador para poder generar un estudio del juego simbólico para poder mejorar la motricidad fina en los niños, teniendo en cuenta los resultados de la investigación en lo teórico, que permita la calidad educativa.

b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

A la Institución Educativa Particular Ayllón Saco Oliveros, que sigan promoviendo la motricidad fina en los niños, que deben entender que es muy importante los resultados de esta investigación lo cual deben incorporar en su plan educativo cada docente de aula la motricidad fina usando la estrategia de los juegos simbólicos.

c) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

A la Institución Educativa Particular Ayllón Saco Oliveros, deben incorporar algunas investigación similar, donde cada docente deben hacer estudios sobre los juegos simbólicos para poder desarrollar la motricidad fina, donde deben incluir en sus actividades académicos, además deben incluir en PAT, donde cada docente de aula trabaje en la mejorar continua de cada estudiante, lo cual desarrollara un desarrollo en todas sus habilidades motoras de los niños, lo cual beneficia un mejor rendimiento académico.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alipio, F. (2021). Taller de actividades gráfico plásticas para mejorar la motricidad fina en los niños de 3 años de la IE N° 1680 Divina Misericordia Trujillo 2018. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/21106>
- Barrios, M. & García, T. (2022). Espacios de juego para el desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar-Chiclayo, 2021. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/100433>
- Caballo, C. & Verdugo, M. (2013). Habilidades sociales. Programa para mejorar las relaciones sociales entre niños y jóvenes con deficiencia visual y sus iguales sin discapacidad. ONCE. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11181/3518>
- Calle, D. (2018). El juego simbólico y su incidencia en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años de la I.E.I. “Juan Pablo II Callao”. Recuperado de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8632/1/2019_BernabelLe%C3%B3n.pdf
- Carrera, M. (2016). Creatividad y su aporte al desarrollo de habilidades y destrezas en la coordinación de la motricidad fina en edad de 3 a 5 años Escuela Nuevo San Juan, Cantón Pueblo Viejo Parroquia San Juan Provincia los Rios (Bachelor's thesis, Babahoyo: UTB, 2016). Recuperado de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2941>
- Carrillo, N. (2011). *Técnicas e instrumentos de recolección de datos*. Editorial COPECO. Colombia. Recuperado de <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Castillo, R. (2022). Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto, Sullana, 2022. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/112798>

- Clavo, T. & Asenjo, J. (2021). Diferencias en el desarrollo psicomotor en preescolares de la zona urbana y rural. Recuperado de <https://revista.cep.org.pe/index.php/RECIEN/article/view/74>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Delgado+Linares,+I.+\(2011\).+El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa.+Ediciones+Paraninfo,+SA.&ots=xGGD5tMN8b&sig=AmlZ4iBF93SIqc6QKYbr2OH27M0#v=onepage&q=Delgado%20Linares%2C%20I.%20\(2011\).%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa.%20Ediciones%20Paraninfo%2C%20SA.&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA1&dq=Delgado+Linares,+I.+(2011).+El+juego+infantil+y+su+metodolog%C3%ADa.+Ediciones+Paraninfo,+SA.&ots=xGGD5tMN8b&sig=AmlZ4iBF93SIqc6QKYbr2OH27M0#v=onepage&q=Delgado%20Linares%2C%20I.%20(2011).%20El%20juego%20infantil%20y%20su%20metodolog%C3%ADa.%20Ediciones%20Paraninfo%2C%20SA.&f=false)
- Feldman, R. (2015). Modelo del desarrollo cognoscitivo de Piaget. Recuperado de <http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/606/Modelo%20del%20desarrollo%20cognoscitivo%20de%20Piaget.pdf?sequence=1>
- Fernández, C., Baptista, P., & Hernández, R. (2014). *Metodología de la investigación*, editorial McGraw-Hill. Libro físico. Recuperado de http://metabase.uaem.mx/bitstream/handle/123456789/2792/510_06_color.pdf
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil* (Vol. 7). Ediciones Morata. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vKjVXKbHwScC&oi=fnd&pg=PA4&dq=Garvey,+C.+\(1985\).+El+juego+infantil+\(Vol.+7\).+Ediciones+Morata.&ots=r8rSO4XOuj&sig=4Zr-0C72-3g30b0Dkt0304GG7RQ#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=vKjVXKbHwScC&oi=fnd&pg=PA4&dq=Garvey,+C.+(1985).+El+juego+infantil+(Vol.+7).+Ediciones+Morata.&ots=r8rSO4XOuj&sig=4Zr-0C72-3g30b0Dkt0304GG7RQ#v=onepage&q&f=false)
- Gonzalez, C. (1998). Motricidad fina. *Educación preescolar*, 2-5.
- Guamán, M. (2019). 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 Malal, cantón Cañar, 2018 – 2019 [Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. Recuperado de

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17946/1/UPS-CT008511.pdf>

Landeira, S. (1998). *El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud*. *Revista Digital-Buenos Aires*, 14(134), 1-6. Recuperado de https://luzaro.net/wp-content/uploads/juego_simbolico.pdf

Licona, A. (2000). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 14, 13-21. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/45502>

López, G. (2013) *La metodología del docente y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina de los niños/as del segundo año de educación básica de la escuela “julio enrique fernández”, de la ciudad de ambato, provincia de tungurahua durante el quimestre noviembre 2009-marzo 2010* (Bachelor's thesis). Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/4119>

Lowenfeld, V. & Lambert, W. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Kapelusz. Recuperado de <https://apunteca.usal.edu.ar/id/eprint/1238/14/Cap.13%20Resumen.pdf>

Marcillo, D. (2021). *El desarrollo de la motricidad fina en el proceso de escritura en las niñas y niños del primer año de Educación General Básica, año lectivo 2020* (Bachelor's thesis, Quito: UCE). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/24174>

Matamoras, O. & Corichahua, K. (2017). *Juego Simbólico en las Habilidades Sociales en Niños y Niñas de 5 años, de la Institución Educativa Inicial N° 107-Huancavelica-2017*. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/1435>

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial. Algunas consideraciones conceptuales*, 21. Recuperado de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56093758/psicomotricidad_nivel_inicial-libre.pdf?1521407234=&response-content-

disposition=inline%3B+filename%3DDesarrollo_psicomotor.pdf&Expires=1688442656
&Signature=JDmVC2sI7lctWncsJtcx3gMnHylCVRJ4~faU~uOrC3P5~5SLYhJAorcRga
BGdj1y64A13~OkCEZpmzd9VpfpOU1LPP6S7GtEbq7GKQzE~1Az~sMoAqtDgufvgMc
lKJhQCL38EGOAjxg1zAxukFChsG5UjnmZpTWQwWGFjV2vSNdDkn4XH1mh8CGU
j7dccfCNjmYINMVoHp2g5GUtwhg0M97sst46PJPM6NPeFJEbgF-
0~pZNKGiHSzakD0hB6whewLKOOM3F3VzWL8YsN7IytUqsK6GRODKK2v5sUcbB
9qKrY1Fd7cKNq9lBEQxobFOpLfCLy~VMQ546DkP31duqaw__&Key-Pair-
Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Palma, F. (2020) Pandemia e infancia: ¿cómo ha afectado el desarrollo de niños y niñas? - Universidad de Chile. Universidad de Chile. Recuperado de <https://www.uchile.cl/noticias/166368/pandemia-e-infancia-como-haafectado-el-desarrollo-de-ninos-y-ninas>.

Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget*. Infancia y aprendizaje, 4(sup2), 13-54. Recuperado de <https://doi.org/10.1080/02103702.1981.10821902>

Ponce, J. (2017). Atención temprana en niños con trastornos del neurodesarrollo. Propósitos y Representaciones, 5(1), 403-422. Recuperado de <https://doi.org/10.20511/PYR2017.V5N1.154>

Pulido, H., De la Vara, R., González, P., Martínez, C. y Pérez, M. (2012). *Análisis y diseño de experimentos*. New York, NY, USA: McGraw-Hill. Recuperado de https://www.uniautonoma.edu.co/sites/default/files/inline/novedades_bibliograficas_ingenierias_2015.pdf

Quintas, A. (2020). Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil (Vol. 287). Prensas de la Universidad de Zaragoza. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LBnLDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA156&>

dq=Quintas+Hijos,+A.+(2020).+Teor%C3%ADa+educativa+sobre+tecnolog%C3%ADa,+
+juego+y+recursos+en+did%C3%A1ctica+de+la+educaci%C3%B3n+infantil+(Vol.+28
7).+Prensas+de+la+Universidad+de+Zaragoza&ots=Ob34gg19i0&sig=rT9FJovMwT4mf
v78oMbhWnslDsA#v=onepage&q&f=false

Rebollo, M. (2020). ¿Influye en el desarrollo infantil, el tiempo de pantalla frente a los dispositivos electrónicos? Recuperado de <http://hdl.handle.net/11201/153082>

Reyna, A. & Rosado, M. (2022). Técnicas gráfico plástico para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 1633. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/112654>

San Martín, 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 Plitécnica Salesiana]. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17995/1/UPS-CT008547.pdf>

Serrano, P. & de Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación* (Vol. 84). Narcea Ediciones. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NPikDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Serrano,+P.,+%26+de+Luque,+C.+\(2019\).+Motricidad+fina+en+ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as:+Desarrollo,+problemas,+estrategias+de+mejora+y+evaluaci%C3%B3n+\(Vol.+84\).+Narcea+Ediciones.&ots=2Og3aSDoUO&sig=YZhRXsVZOy1iT0Vwkon7Mh40iNs#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=NPikDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Serrano,+P.,+%26+de+Luque,+C.+(2019).+Motricidad+fina+en+ni%C3%B1os+y+ni%C3%B1as:+Desarrollo,+problemas,+estrategias+de+mejora+y+evaluaci%C3%B3n+(Vol.+84).+Narcea+Ediciones.&ots=2Og3aSDoUO&sig=YZhRXsVZOy1iT0Vwkon7Mh40iNs#v=onepage&q&f=false)

Simón, Y. (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. *EduSol*, 15(51), 101-107. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5678443>

- Velázquez, F. (2017). Actividades propedéuticas dirigidas a la familia para el desarrollo de la motricidad fina en la edad temprana (Bachelor's thesis, Facultad de Cultura Física). Recuperado de <https://repositorio.uho.edu.cu/handle/uho/3505>
- Vera, L. (2019). Utilización del juego simbólico para desarrollar la competencia resuelve problemas de forma movimiento y localización en los estudiantes de tres años de la IEI N° 82125 Manazanamayo, Ugel Cajamarca 2016. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.14074/3647>
- Wallon, H. (1987). *Psicología y educación del niño: Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Madrid: Visor. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11162/58977>
- Yuni, J. & Urbano, C. (2006). *Técnicas para investigar: recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Editorial Brujas. Recuperado de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r8tKbJBkvbYC&oi=fnd&pg=PA86&dq=Yuni,+J.+A.,+%26+Urbano,+C.+A.+\(2006\).+T%C3%A9cnicas+para+investigar:+recursos+metodol%C3%B3gicos+para+la+preparaci%C3%B3n+de+proyectos+de+investigaci%C3%B3n.+Editorial+Brujas.+&ots=dNvgkhP2Bm&sig=J4A_xHZv3tuIWN02iK-B98ne_Bc#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=r8tKbJBkvbYC&oi=fnd&pg=PA86&dq=Yuni,+J.+A.,+%26+Urbano,+C.+A.+(2006).+T%C3%A9cnicas+para+investigar:+recursos+metodol%C3%B3gicos+para+la+preparaci%C3%B3n+de+proyectos+de+investigaci%C3%B3n.+Editorial+Brujas.+&ots=dNvgkhP2Bm&sig=J4A_xHZv3tuIWN02iK-B98ne_Bc#v=onepage&q&f=false)
- Zavala, D. (2019). 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 (Bachelor's thesis, Quito: UCE). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19332>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

Título: Juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P.

Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>General: ¿En qué medida influye juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023?</p>	<p>Objetivos General: Determinar si los juegos simbólicos mejoran la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.</p> <p>Objetivos Específicos: Identificar a través de un pre test a el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023. Diseñar y aplicar los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023. Evaluar por medio de un post test del nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023, después de la aplicación del juego simbólico como estrategia. Comparar a través de un pre test y post test de qué manera los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.</p>	<p>Hipótesis Alterna (H1): Los juegos simbólicos si mejora la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.</p> <p>Hipótesis Nula (H0): Los juegos simbólicos no mejora la motricidad fina en niños de 5 años en la I. E. P. Ayllón Saco Oliveros - Mazamari, 2023.</p>	<p>Variable Independiente: Juegos simbólicos</p> <p>Dimensión: Juego escenario lúdico</p> <p>Juego exhibición publica</p> <p>Juego de roles</p> <p>Variable dependiente: Motricidad fina</p> <p>Dimensión: Coordinación viso manual</p> <p>Coordinación Fonética</p> <p>Coordinación gestual</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa.</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Pre experimental con pre test y post test.</p> <p>Población y Muestra: Un total 32 estudiantes en la I.E.P. Ayllón Saco Oliveros y la muestra de 16 estudiantes de 5 años.</p> <p>Técnica Instrumento: Observación y Guía de observación</p> <p>Método de Análisis de datos: Microsoft Excel 2023 y SPSS26.</p>

Nota. Elaboración propia.

Anexo 02: Instrumentos de recolección de datos

GUIA DE OBSERVACION DE LA MOTRICIDAD FINA

Código estudiante:

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

Nº	Ítem	Inicio 1	Proceso 2	Logro 3
	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			
12	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			

Nota. Elaboración propia.

Anexo 03: Validez de instrumento



1. Certificado de validez de contenido del instrumento.

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable motricidad fina

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1. Coordinación viso manual							
1	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
2	El niño troza papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
3	El niño colorea figuras sin salir de los bordes.	Si		Si		Si		
4	El niño recorta figuras con precisión.	Si		Si		Si		
5	El niño embolilla papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
6	En niño traza líneas rectas con el pulgar.	Si		Si		Si		
	DIMENSION 2. Coordinación Fonética							
7	El niño realiza onomatopeyas de su entorno.	Si		Si		Si		
8	El niño pronuncia vocales en forma correcta.	Si		Si		Si		
9	El niño pronuncia trabalenguas de manera correcta.	Si		Si		Si		
10	El niño repite una rima consonante de una estrofa.	Si		Si		Si		
11	El niño sopla las bolillas de una caja de Tecnopor.	Si		Si		Si		
12	El niño imita correctamente el sonido de algunos animales.	Si		Si		Si		



N°	DIMENSION 3. Coordinación gestual	Si	No	Si	No	Si	No	Sugerencias
13	El niño abre y cierra la mano a través de titeres.	Si		Si		Si		
14	El niño junta y cierra los dedos a través de marionetas.	Si		Si		Si		
15	El niño golpea la mesa con los dedos una a una.	Si		Si		Si		
16	El niño presiona la yema del dedo pulgar con los demás dedos.	Si		Si		Si		
17	El niño dibuja figuras en el aire.	Si		Si		Si		
18	El niño abre y cierra las manos simultáneamente.	Si		Si		Si		

Observaciones (preclar si hay suficiencia): Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del Juez validador. Dr./ Mg: Valenzuela Ramírez, Guissenia Gabriela DNI: 45100809

Especialidad del validador: Educación Inicial Número de teléfono: 959909925; correo electrónico: guissellpm@gmail.com

20 de mayo del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Juez Validador



2. Certificado de validez de contenido del instrumento.

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable motricidad fina

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1. Coordinación viso manual	Si	No	Si	No	Si	No	
1	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
2	El niño troza papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
3	El niño colorea figuras sin salir de los bordes.	Si		Si		Si		
4	El niño recorta figuras con precisión.	Si		Si		Si		
5	El niño embolilla papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
6	El niño traza líneas rectas con el pulgar.	Si		Si		Si		
	DIMENSIÓN 2. Coordinación Fonética	Si	No	Si	No	Si	No	
7	El niño realiza onomatopeyas de su entorno.	Si		Si		Si		
8	El niño pronuncia vocales en forma correcta.	Si		Si		Si		
9	El niño pronuncia trabalenguas de manera correcta.	Si		Si		Si		
10	El niño repite una rima consonante de una estrofa.	Si		Si		Si		
11	El niño sopla las bolillas de una caja de Tecnopor.	Si		Si		Si		
12	El niño imita correctamente el sonido de algunos animales.	Si		Si		Si		



	DIMENSIÓN 3. Coordinación gestual	Si	No	Si	No	Si	No	
13	El niño abre y cierra la mano a través de títeres.	Si		Si		Si		
14	El niño junta y cierra los dedos a través de marionetas.	Si		Si		Si		
15	El niño golpea la mesa con los dedos una a una.	Si		Si		Si		
16	El niño presiona la yema del dedo pulgar con los demás dedos.	Si		Si		Si		
17	El niño dibuja figuras en el aire.	Si		Si		Si		
18	El niño abre y cierra las manos simultáneamente.	Si		Si		Si		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del Juez validador. Dr./ Mg: Meza Prado, Fanny DNI: 42825062

Especialidad del validador: Educación Inicial Número de teléfono: 935462498; correo electrónico: fanny31@gmail.com

20 de mayo del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión





Mg. Fanny Meza Prado

C.M. 1042825002

DIRECTORA

Firma del Juez Validador



3. Certificado de validez de contenido del Instrumento.

Certificado de validez de contenido del Instrumento que mide la variable motricidad fina

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1. Coordinación viso manual							
1	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
2	El niño troza papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
3	El niño colorea figuras sin salir de los bordes.	Si		Si		Si		
4	El niño recorta figuras con precisión.	Si		Si		Si		
5	El niño embolilla papel con los dedos índice y pulgar.	Si		Si		Si		
6	El niño traza líneas rectas con el pulgar.	Si		Si		Si		
	DIMENSION 2. Coordinación Fonética							
7	El niño realiza onomatopeyas de su entorno.	Si		Si		Si		
8	El niño pronuncia vocales en forma correcta.	Si		Si		Si		
9	El niño pronuncia trabalenguas de manera correcta.	Si		Si		Si		
10	El niño repite una rima consonante de una estrofa.	Si		Si		Si		
11	El niño sopla las bolillas de una caja de Tecnopor.	Si		Si		Si		
12	El niño imita correctamente el sonido de algunos animales.	Si		Si		Si		



	DIMENSIÓN 3. Coordinación gestual	Si	No	Si	No	Si	No	
13	El niño abre y cierra la mano a través de títeres.	Si		Si		Si		
14	El niño junta y cierra los dedos a través de marionetas.	Si		Si		Si		
15	El niño golpea la mesa con los dedos una a una.	Si		Si		Si		
16	El niño presiona la yema del dedo pulgar con los demás dedos.	Si		Si		Si		
17	El niño dibuja figuras en el aire.	Si		Si		Si		
18	El niño abre y cierra las manos simultáneamente.	Si		Si		Si		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del Juez validador. Dr./ Mg: Oncebay Mercado, Yenny DNI: 43977693

Especialidad del validador: Educación Inicial Número de teléfono: 914436932; correo electrónico: yennyoncebay@gmail.com

20 de mayo del 2023

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
 Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Firma del Juez Validador

Anexo 05: Formato de consentimiento informado

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN
UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

.....

.....

.....

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
- 4.

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

.....

.....

.....

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

N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos

Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06: Aprobación de institución para recolección de la información



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
CARTA S/N° 001- 2020-ULADECH CATÓLICA

Sr(a).
LIC. LEONI D. AYLLÓN CAHUANA
Director de la I.E.P. AYLLÓN SACO OLIVEROS
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, **ARRIETA TEJADA, ASTRID MARITZA**, con código de matrícula N° **3007111010**, de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, quién solicita autorización para ejecutar de manera presencial, el proyecto de investigación titulado: **JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I. E. P. AYLLÓN SACO OLIVEROS - MAZAMARI, 2023**, durante los meses de 1 mayo de 2023 al 24 julio del 2023 del presente año.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,



Lic. Leoni D. Ayllón Cahuana
DNI: 82984105
DIRECTOR



PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional
de Educación Junín



"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR AYLLÓN SACO OLIVEROS – MAZAMARI

CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

Autorizo A:

ARRIETA TEJADA, ASTRID MARITZA; identificado con código de estudiante: **3007111010**, estudiante de la **UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE**. Llevar a cabo la aplicación de los instrumentos de evaluación para una investigación científica para elaborar su tesis de investigación titulado: **JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I. E. P. AYLLÓN SACO OLIVEROS - MAZAMARI, 2023**, que aplicara a los estudiantes del nivel inicial de 5 años.

La presente autorización se le otorga al interesado para los fines que arriba se menciona.

Mazamari, 20 de mayo de 2023.

Atentamente,



Lic. Jazmín D. Aylton Cahuana
DNI: 82964105
DIRECTOR

Anexo 07: Evidencias de ejecución

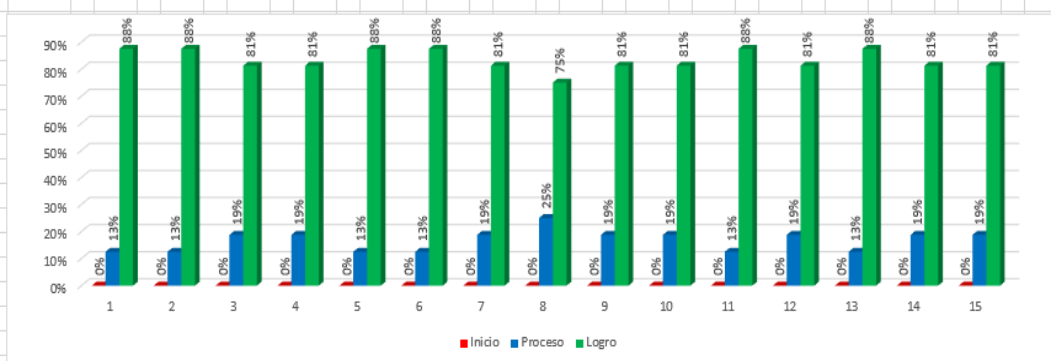
EVIDENCIAS DE PRE TEST Y POST TEST

CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS (FICHA DE OBSERVACIÓN)																			
VARIABLE: PRE TEST MOTRICIDAD FINA																			
ESTUDIANTE	DIMENSIÓN 01: Coordinación viso manual						DIMENSIÓN 2: coordinación fonética						DIMENSIÓN 3: Coordinación gestual						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	22
2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	22
3	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	24
4	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	23	
5	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	22	
6	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	22	
7	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	23	
8	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	22	
9	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
10	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
11	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	22	
12	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	23	
13	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	22	
14	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	22	
15	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	22	
16	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	22	
17	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	24	
18	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	23	
19	1	2	3	1	3	1	1	2	1	3	2	1	1	1	2	3	2	32	
20	1	2	3	1	1	1	2	3	1	3	1	2	3	2	1	1	3	32	
21	22	21	24	21	22	17	18	24	22	24	20	21	19	22	20	22	20	20	

CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS																			
VARIABLE: POST TEST MOTRICIDAD FINA																			
Estudiante	DIMENSIÓN 01: Coordinación viso manual						DIMENSIÓN 2: coordinación fonética						DIMENSIÓN 3: Coordinación gestual						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	32
2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	32
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	34
4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	33
5	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	32
6	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	32
7	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	32
8	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	33
9	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	32
10	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	32
11	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	32
12	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	32
13	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	34
14	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	32
15	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	32
16	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	45
21	31	26	30	29	31	32	31	27	29	29	31	32	28	31	28	29	28	31	

JUEGOS SIMBÓLICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I. E. P. AYLÓN SACO OLIVEROS - MAZAMARI, 2023

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		Sesión 13		Sesión 14		Sesión 15			
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	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%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	2	13%	2	13%	3	19%	3	19%	2	13%	2	13%	3	19%	4	25%	3	19%	3	19%	3	19%	2	13%	3	19%	2	13%	3	19%	3	19%
Logro	14	88%	14	88%	13	81%	13	81%	14	88%	14	88%	13	81%	12	75%	13	81%	13	81%	14	88%	13	81%	14	88%	14	88%	13	81%	13	81%
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%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%



SESIÓN DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Mejorando mi habilidad con mis manos	
Fecha: 08/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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
Inicio	Problematización: La maestra saca materiales como son cajas, parlante etc.	Canción	10 min
	Motivación, interés e incentivo Ingresa al aula con una caja de sorpresas.		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿Qué miramos en la caja? ¿Crees que nos ayude a nuestras manitos? Propósito y organización “Mejorando mi habilidad con mis manos”. Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: La profesora indicara a sus estudiantes lo que se va realizar, se coloquen en forma circular para que puedan coger los materiales que se encuentran en la mesa que son uno mapes para que los niños puedan trabajar colocando sus manos adentro de los mapes y así desarrollar una conversación entre ellos y puedan mejorar su manejo de manos al manipular al mapes.	Mapes parlantes.	30 min
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? ¿Te gusto los mapes? ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil? Nos despedimos con la canción “jardincito ya me voy”		5 min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Mejorando mi habilidad con mis manos

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño abre y cierra la mano a través de títeres.			El niño junta y cierra los dedos a través de marionetas.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Descubriendo las silabas	
Fecha: 09/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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 materiales y	Tiempo
Inicio	Problematicación: La maestra saca materiales tableros de imágenes.	Adivinanzas	10 min
	Motivación, interés e incentivo Se les motiva a los niños con una adivinanza La letra más alta soy y denegada también ¿Quién soy?		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era las personas?		
	Propósito y organización "Descubriendo las silbas". Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes 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, para que puedan saltar solo los de azul cuando la maestra les indique que miren la letra L y así poder trabajar y desarrollar de manera divertida la letra L y así poder desarrollar cada uno, una pre escritura en la pizarra de lo la letra trabajada.	Tableros Figuras	30 min
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 necesitaste ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil? Nos despedimos con la canción "jardincito ya me voy"		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Descubriendo las silabas

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño dibuja figuras en el aire.			El niño repite una rima consonante de una estrofa.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Plasmado mis primeras letras	
Fecha: 10/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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
Inicio	Problemática: La maestra saca materiales como son ganchos.	Canción	10 min
	Motivación, interés e incentivo Se les motiva una con un chiste des delas señoras letras: Niños hermosos para que puedan llevar bien con la maestra solo se tiene que aprender con estas letras OBEDECER.		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trató el chiste? ¿Quiénes eran los personajes?		
	Propósito y organización “Plasmado mis primera letras”. Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La docente indicara a sus estudiantes lo que se va realizar un grupo de 4 para poder trabajar con los materiales y así poder entregar a cada uno ganchos de colores para que puedan representar las letras como son la L, M, I que le indicara la profesora que lo plasmaran enzima de esas mesas con ayuda del docente.	Ganchos	30 min
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 necesitaste ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil? Nos despedimos con la canción “jardincito ya me voy”		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Plasmando mis primeras letras

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño dibuja figuras en el aire.			El niño repite una rima consonante de la sílaba.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Armandando mis letras con bloques	
Fecha: 11/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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
Inicio	<p>Problemática: La maestra saca materiales como son bloques.</p> <p>Motivación, interés e incentivo Se les motiva una con una canción a los niños y niñas: https://www.youtube.com/watch?v=bO23pUTXyA4</p> <p>Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trató el video? ¿Quiénes eran los personajes?</p> <p>Propósito y organización "Armando mis letras con bloques". Se organizan y establecen normas de buena conducta.</p>	Canción	10 min
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento de los aprendizajes</p> <p>COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: La docente indicara a sus estudiantes lo que se va realizar una de las mejores letras y se llama la señora M y salen al patio donde la maestra dibuja e le pisó la letra M así los niños puedan caminar por encima luego de trabajar con sus cuerpos ingresan al salón para que plasmen la letra con los bloques y formen la letra M con ayuda de la maestra.</p>	Juegos de bloques	30 min
Cierre	<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?</p> <p>Nos despedimos con la canción "jardincito ya me voy"</p>		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Armando mis letras con bloques

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño presiona la yema del dedo pulgar con los demás dedos			El niño pronuncia vocales en forma correcta.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Buscando al mismo amigo	
Fecha: 15/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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
Inicio	Problematicación: La maestra saca materiales como son figuras geométricas.	Canción	10 min
	Motivación, interés e incentivo Se les motiva una con una canción a los niños y niñas: https://www.youtube.com/watch?v=irHvklZ3Hws		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trató el video? ¿Quiénes eran los personajes? ¿todos serán iguales?		
	Propósito y organización "Buscando al mismo amigo". Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: La profesora saca a de una caja de sorpresas una imagen y colocar en la pizarra luego a cada mesa les brinda los materiales de figuras geométricas donde ellos tiene que buscar la figura igual mirando y reconociendo en la pizarra con ayuda de la profesora.	Figuras geométricas	30 min
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 necesitaste? ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil? Nos despedimos con la canción "jardincito ya me voy"		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Buscando al mismo amigo

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño recorta figuras con precisión			El niño troza papel con los dedos índice y pulgar.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Ensartando con mis manitos	
Fecha: 16/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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
Inicio	Problematización: La maestra saca materiales como son figuras.	Canción	10 min
	Motivación, interés e incentivo Ingresa al aula con canción de buenos días mis amigos: https://www.youtube.com/watch?v=Wd0thfAJLI		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿Qué en la pizarra? ¿Crees que nos ayude a nuestras manitos?		
Desarrollo	Propósito y organización “Ensartando con mis manitos”. Se organizan y establecen normas de buena conducta.	Pasador, figuras	30 min
	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: La profesora ingresa al aula muy emocionada porque hoy trabajan con un material que los niños les encanta y eso son la figura para que ensarte y así poder mejorar sus manitas de una manera muy divertida. Primero la mis tiene en silbato que buena para que todos empiecen a ensartar y cuanto lo toca de nuevo y niños tienen que para y miraremos cuanto han ensartado y en qué tiempo lo han logrados.		
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?		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Ensartando con mis manitos

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño presiona la yema del dedo pulgar con los demás dedos.		
		Inicio	Proceso	Logro
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Escuchando un cuento loco	
Fecha: 17/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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
Inicio	Problematicación: La maestra saca materiales como son cuentas de colores.	Adivinanzas	10 min
	Motivación, interés e incentivo Se les motiva con un video que le muestra a los niños: https://www.youtube.com/watch?v=xSCCDF0F49Q		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trataba el video que hemos visto? ¿Cómo era las personas?		
	Propósito y organización "escuchando un cuento loco". Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA: La docente ingresa al aula con u a mandil lleno s sorpresa después de mirar el video los niños observan que adentro del mandil de la maestra hoy una círculo de colores que se parecen al cuento y muy entusiasmados los repartimos a cada uno para que puedan mencionar los colores y finalizamos ensartándoles en forma ordenada de acuerdo al cuento con ayuda de la profesora.	Bolas de colores	30 min
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 necesitaste ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil? Nos despedimos con la canción "jardincito ya me voy"		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Escuchando un cuento loco

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño realiza onomatopeyas de su entorno.		
		Inicio	Proceso	Logro
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				

SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Aprender a escuchar muy atentos al cuento de los números	
Fecha: 18/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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

I. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	Problemática: La maestra saca materiales tabletas con imágenes.	Canción	10 min
	Motivación, interés e incentivo Se les motiva una con un video de los números perdidos: https://www.youtube.com/watch?v=YRviU3VW9Qs		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trató el chiste? ¿Quiénes eran los personajes?		
	Propósito y organización "Aprender a escuchar muy atentos al cuento". Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes COMPRESIÓN DEL PROBLEMA: La profesora ingresa al aula con unas tabletas y realizar las preguntas si lo conoces los niños responden y mencionan que son los números de los cuentos que les enseño y la maestra les brinda los tableros para que los niños encierren solo los números del cuento y cada uno lo realiza de manera individual.	Tableros de los números	30 min
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 necesitaste? ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil? Nos despedimos con la canción "jardincito ya me voy"		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Aprender a escuchar muy atentos al cuento de los números

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño colorea figuras sin salir de los bordes.			En niño traza líneas rectas con el pulgar.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Crea pelotitas de papel	
Fecha: 19/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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
Inicio	Problemática: La maestra saca materiales como son canasta, papeles etc.	Canción	10 min
	Motivación, interés e incentivo Se les motiva una cantamos una canción de alta y bajo https://www.youtube.com/watch?v=1N1DaQaQMAo		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era las personas?		
	Propósito y organización "Hoy aprenderán a realizar pelotitas de papel". Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	Gestión y acompañamiento de los aprendizajes 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.	Canasta Papel crepe rojo y azul	30 min
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 necesitaste ¿Qué te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil?		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Crea pelotitas de papel

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño rasga papel con los dedos índice y pulgar.			El niño embolilla papel con los dedos índice y pulgar.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Realizaran sonidos fonéticos	
Fecha: 22/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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
Inicio	Problematización: La maestra saca siluetas de imágenes de animales doméstica y salvajes etc.		10 min
	Motivación, interés e incentivo Se les motiva con una canción de los animales https://www.youtube.com/watch?v=WV0DJaOmmms		
	Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era las personas? ¿De qué se trató?		
	Propósito y organización "Realizaran sonidos fonéticos" Se organizan y establecen normas de buena conducta.		
Desarrollo	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.	Vestimentas de los animales de doméstico y salvajes	30 min
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?		5 min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Realizaran sonidos fonéticos

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño pronuncia vocales en forma correcta.			El niño imita correctamente el sonido de algunos animales.			El niño pronuncia trabalenguas de manera correcta.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										

SESIÓN DE APRENDIZAJE 11

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 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	
Fecha: 23/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	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	<p>Problematización: La maestra saca siluetas de imágenes de un girasol</p> <p>Motivación, interés e incentivo Se les motiva con una canción del girasol https://www.youtube.com/watch?v=SjPM2iq5074</p> <p>Saberes previos La maestra pregunta: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era el girasol? ¿De qué se trató?</p> <p>Propósito y organización “Realiza trabajos con el dedo índice y pulgar” Se organizan y establecen normas de buena conducta. Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. Con SEMILLA, SILICONA, la maestra explica a los niños la manera adecuada del uso de los materiales.</p>		10 min
Desarrollo	<p>EXPLORACION DEL MATERIAL Eligen el material a utilizar y exploran de manera libre las posibilidades que tienen con su uso. 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>	SEMILLA Silicona Papel bon Lápiz borrador	30 min
Cierre	<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 te fue más fácil? ¿Qué te fue más difícil?</p>	Trabajo terminado	5 min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Realiza trabajos con el dedo índice y pulgar

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	Realiza trabajos con el dedo índice y pulgar			El niño abre y cierra las manos simultáneamente		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 12

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros		
Grado: 5 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		
Fecha: 24/05/2023		Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza		

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE

Área	Competencia	Capacidad	Desempeños	Instrumentos de evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	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 materiales y	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: La maestra saca siluetas de imágenes de unas pulseras</p> <p>Motivación, interés e incentivo Se les motiva con una canción forma de vestimos https://www.youtube.com/watch?v=KYwNreImicc</p> <p>Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era el girasol? ¿De qué se trató?</p> <p>Propósito y organización “Realiza trabajos con el dedo índice y pulgar” Se organizan y establecen normas de buena conducta. Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan las normas de uso y cuidado de los materiales. 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>	10 min
Desarrollo	<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 Explicamos a los niños como realizar su collares y pulseras: Se les brinda los fideos para los niños pinten de diferentes colores Libremente van ensartando sus fideos de diferentes colores según la medida que ellos desean.</p>		30 min
Cierre	¿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? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?		5 min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Realiza trabajos con el dedo índice y pulgar

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	Realiza trabajos con el dedo índice y pulgar			El niño abre y cierra las manos simultáneamente		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 13

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Recortar con precisión	
Fecha: 25/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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 óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Lista de cotejo

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

Momentos	Procesos Pedagógicos	Recursos y materiales	Tiempo
Inicio	<p>Problematización: La maestra saca siluetas de imágenes de manos o tijeras</p> <p>Motivación, interés e incentivo Se les motiva con una canción de tijeras https://www.youtube.com/watch?v=YwwKE2-QOkk</p> <p>Saberes previos La maestra pregunta: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era el girasol? ¿De qué se trató?</p> <p>Propósito y organización "Recortar con precisión" Se organizan y establecen normas de buena conducta.</p>	Hojas bond Tijeras Imágenes de mano	10 min
Desarrollo	<p>La docente les dice que saquen sus materiales a cada niño: Hoja bond, tijera, y otros.</p> <p>Los niños y niñas exploran el material de manera libre y las posibilidades que tienen con dichos materiales</p> <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>	Hojas bond Tijeras Imágenes de mano	30 min
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 ¿realizamos la actividad cumpliendo los acuerdos de convivencia? ¿Cómo te sentiste al cumplir los acuerdos de convivencia?</p>		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Recortar con precisión

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño abre y cierra las manos simultáneamente.			El niño recorta figuras con precisión.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 14

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Realizando trabajos con pinturas	
Fecha: 26/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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	<p>Problemática: La maestra saca las temperas de dibujos</p> <p>Motivación, interés e incentivo Se les motiva con una canción de los colores https://www.youtube.com/watch?v=DsX3N4MB0GM</p> <p>Saberes previos La maestra preguntas: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era el girasol? ¿De qué se trató?</p> <p>Propósito y organización “Realizando trabajos con pinturas” Se organizan y establecen normas de buena conducta. 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 manipulan. ¿Saben que podemos hacer con estas ténperas?</p>	Hoja boom temperas	30min
Desarrollo	<p>La profesora presenta los materiales que van utilizar las temperas de colores, hoja bond Luego ellos manipulan los materiales para que exploren cada uno de ellos, comentando sobre su uso. ¿Qué haremos con las temperas? Y con las hojas bond.</p> <p>La docente explica a los estudiantes lo siguiente: en una hoja bond poner en el centro de la hoja diferentes colores de temperas.</p> <p>Luego doblar la hoja bond en dos, luego abrir la hoja y observar que paso con los colores.</p> <p>Que formas se ha creado</p> <p>Pueden crear libremente otras formas de trabajar</p>	Hojas bond Tijeras Imágenes de mano	20min
Cierre	¿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 pintar con las manos?		5min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Realizando trabajos con pinturas

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño recorta figuras con precisión.			El niño colorea figuras sin salir de los bordes.		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							

SESIÓN DE APRENDIZAJE 15

I. DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa Particular: Ayllón Saco Oliveros	
Grado: 5 años	Sección: única
Título de la sesión: Juego para mejorar la motricidad fina	
Propósito de la Sesión: Realiza precisión con la mano	
Fecha: 29/05/2023	Tiempo: 45 min
Practicante: Arrieta Tejeda, Astrid Maritza	

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	<p>Problematización: La maestra saca caja de sorpresa</p> <p>Motivación, interés e incentivo Se les motiva con una canción de las plastilinas https://www.youtube.com/watch?v=1utpRmN7Sk0</p> <p>Saberes previos La maestra pregunta: ¿de qué se trataba la canción? ¿Cómo era el girasol? ¿De qué se trató?</p> <p>Propósito y organización "Realiza precisión con la mano" Se organizan y establecen normas de buena conducta. Los estudiantes dialogan acerca de la del taller de gráfico plástico, y recuerdan las normas a cumplir durante la actividad, sacan diferentes colores para hacer las plastilinas. Recuerdan las normas de uso y cuidado de sus materiales presentamos un papelote en el cual estarán los pasos y los ingredientes de lo que se va a trabajar. realiza precisión con la mano 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 ténpera, 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 • Témperas de colores. • 1 taza de agua 	15 min
Desarrollo	<p>Se invita a los niños y niñas que observan el material y con mucho cuidado empezamos a preparar la masa hasta que quede bien amasada, le pondremos témperas de colores para que sea más atractivo para ellos. Los niños y niñas realizarán lo que son los movimientos coordinados para que de esa manera puedan ejercitar más los dedos, una vez que hayan terminado de hacer la plastilina cacera se les dirá que moldeen a un animal que más les guste.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 tazas de harina • 1/2 tazas de sal • 1 cucharadas de aceite • Témperas de colores. • 1 taza de agua 	30 min
Cierre	<p>¿Qué hemos realizado?, ¿Les ha gustado lo que han realizado? ¿fue fácil de realizar animales con las plastilinas? ¿se divertieron con la actividad de hoy? ¿Cuál fue el propósito de hoy? ¿Cuáles fueron nuestros acuerdos de convivencia?</p>		5 min

Instrumento de evaluación guía de observación

Institución Educativa Particular : Ayllón Saco Oliveros

Edad : 5 Años

Número de niños y niñas : 16

Nombre de la actividad : Realiza precisión con la mano

N°	Nombres y apellidos de los estudiantes	El niño recorta figuras con precisión.			El niño golpea la mesa con los dedos una a una		
		Inicio	Proceso	Logro	Inicio	Proceso	Logro
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							