



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE  
CHIMBOTE**

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

**ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA  
MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1549 CHIMBOTE 2023**

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

**AUTORA**

**PAREDES NIEVES, ELIZABETH CRISTINA**

**ORCID: 0000-0001-7363-4440**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE, PERÚ**

**2023**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ACTA N° 0045-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:00** horas del día **15** de **Enero** del **2024** 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:

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Presidente  
**BENALOY MARCO JAUME** Miembro  
**DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO** Miembro  
**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1549 CHIMBOTE 2023**

**Presentada Por :**  
(0107182020) **PAREDES NIEVES ELIZABETH CRISTINA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, 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:

**PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
Presidente

**BENALOY MARCO JAUME**  
Miembro

**DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO**  
Miembro

**Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
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: ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1549 CHIMBOTE 2023 Del (de la) estudiante PAREDES NIEVES ELIZABETH CRISTINA, asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% 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, 11 de Marzo del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

A mi madre Santos Nieves Moreno por ser mi soporte, mi apoyo incondicional quien me apoyo moralmente para no desmayar y seguir adelante en los momentos difíciles, que, gracias a su apoyo, comprensión, me ha impulsado a seguir con mi vida estudiantil que sea lleno de metas cumplidas, para poder ser una profesional exitosa.

A mi hija Daniela por ser mi motivación y no poder rendirme en este camino de formación, por ser mi fortaleza, por siempre sentirme respaldada con su amor y cariño y no permitirme desmayar en los momentos difíciles sino más bien sentirme más fuerte y seguir hacia adelante.



## **Agradecimiento**

Quiero expresar mi gratitud a Dios, por guiarme y bendecirme siempre en mi vida y a mi madre por estar siempre presente en este trabajo que es muy significativo para mí.

Agradecer a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por ser parte de mi formación como profesional.

Agradecer al personal directivo, docente, niños y niñas de la Institución Educativa inicial N° 1549, por haberme brindado las facilidades para la aplicación de este trabajo de investigación.

## Índice General

Carátula	I
Acta de sustentación	II
Constancia de originalidad	III
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice General	VI
Lista de tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.2. Nacionales	5
2.1.3. Locales	6
2.2. Bases teóricas	8
2.2.1. Actividades lúdicas	8
2.2.1.2. Teorías de Actividades Lúdicas	9
2.2.2. Motricidad Fina	14
2.3. Hipótesis	20
III. METODOLOGÍA	21
3.1. Nivel, Tipo y Diseño de Investigación	21
3.2. Población y muestra	21
3.3. Variables: Definición y operacionalización	22
3.3.1. Matriz de operacionalización de variables	24

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	25
3.5. Método de análisis de datos	26
3.6. Aspectos éticos	27
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	39
VII. RECOMENDACIONES	40
Referencias bibliográficas	41
ANEXOS	48
Anexo 01. Matriz de Consistencia	48
Anexo 02. Instrumento de recolección de información	49
Anexo 03. Validez del instrumento	52
Anexo 04. Confiabilidad del Instrumento	67
Anexo 05. Formato de Consentimiento informado	69
Anexo 06. Documento de aprobación de institución para la recolección de información	71
Anexo 07. Evidencias de ejecución (declaración jurada, base de datos)	72

### Lista de tablas

<b>Tabla 1:</b> Distribución de la Población de los estudiantes de 5 años de educación inicial .	22
<b>Tabla 2:</b> Distribución de la muestra de los estudiantes de 5 años aula Turquesa .....	22
<b>Tabla 3:</b> Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pre test .....	28
<b>Tabla 4:</b> Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años .....	29
<b>Tabla 5:</b> Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pos test.....	30
<b>Tabla 6:</b> Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pre test y pos test .....	31
<b>Tabla 7:</b> Resultado de la prueba de rangos de Wilcoxon.....	33
<b>Tabla 8:</b> Estadístico de prueba .....	33

## Lista de figuras

<b>Figura 1:</b> Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pre test.....	28
<b>Figura 2:</b> Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años .....	29
<b>Figura 3:</b> Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pos test .....	31
<b>Figura 4:</b> Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pre test y pos test .....	32

## Resumen

La investigación tuvo como objetivo general determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas desarrolla de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023. La metodología utilizada fue de tipo cuantitativo y nivel explicativo corresponde a un diseño explicativo – pre experimental. Esta investigación se realizó con una población de 41 niños y niñas de 5 años, de las cuales, la muestra a evaluar estuvo conformada por 21 niños. Para recojo de datos se utilizó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo, que tiene como propósito evaluar los niveles motores finos de los niños. En el análisis de datos se utilizó el programa informático Excel, y el SPSS, para comparar la hipótesis se usó la prueba de Wilcoxon donde nos dio como valor  $p < 0.05$  por tanto, la hipótesis alterna tiene aceptación válida dado que se evidencian mejoras preponderantes en los resultados del pos test. Los resultados obtenidos en el pre test se evidenciaron que el 76% de estudiantes se encontraron en nivel proceso y en el pos test se evidencio que un 19% se encontraron nivel logro destacado y 67% de estudiantes se encontraron nivel de logro. Se concluye que la aplicación del programa de actividades lúdicas desarrolló significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años.

*Palabras claves:* Actividades lúdicas, lúdica, motricidad fina.

### **Abstract**

The general objective of the research was to determine to what extent the application of recreational activities develops fine motor skills in 5-year-old students of Educational Institution No. 1549 Chimbote 2023. The methodology used was quantitative and the explanatory level corresponds to an explanatory design. – pre-experimental. This research was carried out with a population of 41 5-year-old boys and girls, of which the sample to be evaluated was made up of 21 children. To collect data, observation was used as a technique and the checklist was used as an instrument, which aims to evaluate the fine motor levels of children. In the data analysis, the Excel information program was used, and SPSS, to compare the hypothesis, the Wilcoxon test was used where it gave us a value of  $p < 0.05$ , therefore, the alternative hypothesis has valid acceptance given that preponderant improvements are evident in the results of the post test. The results obtained in the pre-test showed that 76% of students were found at the process level and in the post-test it was evidenced that 19% were found at an outstanding achievement level and 67% of students were found at an achievement level. It is concluded that the application of the recreational activities program significantly developed fine motor skills in 5-year-old children.

*Keywords:* Playful activities, play, fine motor skills.

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

Los resultados de muchas investigaciones concluyeron que el desarrollo infantil temprano es la vía más poderosa que se tiene en la sociedad para sentar bases de equidad. En los últimos años el desarrollo motor fino se ha convertido en el principal problema para el desarrollo de los niños, afectando a los alumnos en su proceso de enseñanza – aprendizaje es por ello, que muchos estudiantes tienen inconvenientes en su desarrollo de motricidad fina así impidiendo desarrollar sus habilidades de los niños(as) que sufre un bajo grado en el desarrollo de la tarea dactilar fina. (Cabrera y Dupeyrón, 2019)

En la actualidad el desarrollo de la motricidad en los primeros años de la etapa infantil es esencial para el posterior aprendizaje de otras capacidades y habilidades superiores. Es por ello, que el desarrollo de la motricidad fina se ha ido implementado en las instituciones educativas a través del área de psicomotricidad para un buen beneficio hacia los estudiantes. Pese a ello, existen factores que generan problemas en el desarrollo motor fino evitando el progreso de sus habilidades en los niños y niñas (Vásconez y Yarad, 2022)

Munzon y Jarrín (2021) nos mencionan en su investigación que las actividades lúdicas desarrollan la motricidad fina en el estudiante, es un cambio cognitivo y promueven el desarrollo de capacidades y valores, esto influye en gran dimensión en su diario vivir. Además, que permite que el niño sea protagonista de su mismo aprendizaje y pueda ir construyendo conocimientos y pueda desarrollar sus habilidades psicomotoras finos de tal manera obtendrá un aprendizaje significativo y creativo.

Caballero (2021) hace mención en su investigación que, en nuestro país la educación inicial, muchos estudiantes tienen inconvenientes al desarrollar actividades lúdicas, que permitan mejorar su motricidad fina, desde el punto de vista pedagógica las actividades lúdicas, fomentan a que el niño sea más autónomo y se pueda relacionar con su entorno, además que desarrolla personalidad, su esquema corporal, equilibrio, coordinación y las capacidades motrices que el ser humano posee y que en la edad preescolar deber ser fortalecido.

Cira (2019) menciona, que los niños y niñas se desarrollan motrizmente al ir tomando conciencia de su cuerpo, y sus posibilidades de acción y de expresión es importante que las docentes puedan guiar al niño y niña para que puedan desarrollar esta



competencia a través de las actividades lúdicas. Por lo tanto, se debe brindar un espacio seguro y materiales adecuados que les permitan trasladarse, moverse y expresar sus propios medios de acción; asimismo observar sus gestos, tono, posturas movimientos y su recreación, en la cual expresan emociones, sensaciones, pensamientos y sentimientos de los niños.

Por lo expuesto anteriormente esta investigación se realizará con los niños de 5 años de la institución educativa N°1549 ubicado en la ciudad de Chimbote, se evidencia que muchos de los niños no desarrollan su motricidad fina en la cual no les permiten desarrollar sus habilidades cognitivas y sus capacidades motrices, ante este problema se pretende aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina. Se planteó como pregunta de investigación: ¿En qué medida la aplicación de actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1549 Chimbote 2023?

Por lo que se tiene el objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023; y como objetivos específicos: Identificar el nivel de la motricidad fina a través de un pre test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 del distrito de Chimbote 2023; luego aplicar actividades lúdicas que permitirán desarrollar la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 del distrito de Chimbote 2023; para luego evaluar el nivel de la motricidad fina a través del pos test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 del distrito de Chimbote 2023.

El presente trabajo de investigación se suscita, ya que es de mucha importancia para la comunidad educativa preescolar, porque le muestra lineamientos específicos en la utilización de juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el desarrollo motor fino en los niños y niñas. A través del juego lúdico en preescolar, los niños y niñas pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, la observación, la memoria.

Además, con esta investigación aportará muchos beneficios, en los cuales se detalla:

Desde una visión teórica, se buscará información de teorías y conceptos científicos que se base del tema motricidad fina relacionada con actividades lúdicas con estos datos se podrá formar el marco teórico y conceptual.

Desde la visión práctica, esta investigación se realizó porque existe la necesidad de mejorar el nivel de motricidad fina, ayudará en las prácticas educativas en los niños de 5 años, con la implementación de novedosas actividades lúdicas y pueda ser empleados por los docentes de la institución educativa.

Desde la visión metodológica, aportará un instrumento de evaluación, sometida por mi persona en la cual esta validada, asimismo, ofrecerá recomendaciones y conclusiones.

La metodología que se empleó en el presente estudio de investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y un diseño preexperimental, la técnica que se utilizó fue la observación y como instrumento de evaluación fue la lista de cotejo además para analizar la información se utilizó la prueba de rangos de Wilcoxon donde se observan dos empates y veinte rangos positivos en el análisis con inclinación favorable hacia el pos test, este resultado se corrobora con el estadístico de prueba establecido porque se estimó una significancia asintótica bilateral donde  $p=0.000$ , lo cual comprueba que  $p<0.05$ ; por tanto, la hipótesis alterna tiene aceptación válida dado que se evidencian mejoras preponderantes en los resultados del pos test.

Los resultados del pre test se observa que el 76% de niños se encontraron en nivel proceso, en la aplicación de las 10 actividades en la primera sesión del programa, el 71% de los niños de 5 años se encontraba en el nivel de proceso; es decir, al inicio de las actividades lúdicas, los educandos aún presentaban ciertas dificultades en el desarrollo de sus aprendizajes referidos a la motricidad fina ya en la décima sesión del programa el 14% encontró en nivel de logro destacado y el 81% nivel de logro, en el pos test el 19% de niños se encontraron en nivel de logro destacado y el 67% nivel de logro, es decir, los niños de encontrarse en nivel de proceso ascendieron a nivel de logro destacado y logro. Concluyendo que la aplicación de actividades lúdicas mejoró progresivamente el nivel de motricidad fina en los niños y niñas.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### 2.1.1. Internacionales

Jiménez et al. (2020) realizaron una investigación titulada, Habilidades motrices y su relación con las actividades y creencias parentales en preescolares; comparaciones por nivel socio-económico. El objetivo de esta investigación fue analizar cómo se relacionan las habilidades motrices gruesas y finas en preescolares, la frecuencia de actividades motrices reportadas por los padres y las creencias sobre el desarrollo motor en diferente Nivel Socio-Económico (NSE). Participaron 75 padres de familia y sus respectivos hijos de NSE bajo y alto. La frecuencia con que realizaron las actividades motrices con sus hijos y sus creencias sobre el desarrollo motor se registraron por medio de un cuestionario; las habilidades motrices se evaluaron con las subescalas de motricidad fina y gruesa del Inventario de Desarrollo Battelle (BDI-2). En los resultados los padres afirmaron otorgar mayor importancia al desarrollo de la motricidad fina que al desarrollo de la motricidad gruesa. Los niños de NSE bajo obtuvieron una puntuación más alta en motricidad gruesa que en fina de NSE alto, sin embargo, no se encontraron diferencias entre las puntuaciones de motricidad fina entre ambos grupos. Concluyeron que el desarrollo de las habilidades motrices en preescolar no parece estar asociado a las creencias de los padres ni a la frecuencia con que suelen realizar actividades motrices con sus hijos; sin embargo, existen diferencias por NSE en el desempeño de los menores.

Duque (2021) en su investigación titulada Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años de educación inicial I en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade, el objetivo de esta investigación fue elaborar actividades lúdicas para estimular la motricidad, la población y muestra fueron 60 estudiantes de 3 y 4 años de edad, de ambos géneros; es de tipo mixto cuantitativo y cualitativo en el nivel explicativo con diseño pre experimental. La técnica fue la ficha de observación, encuesta y entrevistas. Se realizó 12 planificaciones como actividades lúdicas como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad fina, donde obtuvo como resultado que los niños se encontraban en proceso en cuanto a realizar las actividades lúdicas para estimular su motricidad fina. Concluyendo que por motivos de pandemia no se pudo aplicar la propuesta, por lo cual se deja a criterio de la docente su aplicación.

Tipanguano (2023) en su investigación titulada Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de educación inicial, el objetivo de esta

investigación desarrollar una guía de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina, es de tipo cualitativo, la técnica de la observación, entrevista. Se realizó actividades lúdicas para dar solución del problema mismo mencionado. Concluyendo que el desarrollo motriz, es un factor esencial y enriquecedor en el desarrollo integral de los estudiantes, permitiendo una estimulación para el desarrollo de su motricidad fina, realizando movimientos de muñecas, manos, dedos y la coordinación óculo-manual, para que estos sean precisos.

### **2.1.2. Nacionales**

Cavero (2022) en su investigación titulada, Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de Institución Educativa N° 86 Divino Niño Jesús, Huacho, Lima, 202, tuvo como objetivo, determinar la influencia de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años, el tipo de investigación es aplicada, nivel experimental, el diseño utilizado es pre experimental, la población estuvo conformado por 140 estudiantes y la muestra por 20 estudiantes. Para la recolección de datos, se utilizó como técnica la observación, y como instrumento se aplicó una ficha de observación, con un plan de análisis donde primero se realizó la operacionalización de variables, luego se elaboraron los instrumentos de evaluación, se llevó a cabo la validación del instrumento, el análisis utilizó la prueba estadística de alfa de Cronbach. Se concluye que del 100% de los estudiantes de 5 años, el porcentaje del nivel de en inicio disminuyo de 75% a 0%, el nivel de en proceso disminuyo de 25% a 15%, el nivel de logro esperado aumento de 0 a 65% y el nivel de logro destacado aumento de 0 a 20%. Los resultados obtenidos demostraron que las estrategias lúdicas mejoran la motricidad fina.

Condori (2019) en su investigación titulada, Nivel de desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica, tuvo como objetivo determinar el nivel de desarrollo alcanzado en la motricidad fina en la muestra de estudio; se utilizó el método descriptivo, la población y muestra fueron 92 estudiantes de 4 años de edad, de ambos géneros ,de educación inicial; la técnica utilizada fue la psicometría; el instrumento las hojas de aplicación del desarrollo motricidad fina, instrumento diseñado por la investigadora y validado por opinión de juicio de expertos. Los resultados muestran que el nivel de desarrollo de la motricidad fina es medio en el 70,7% (65 estudiantes), es nivel alto en 19,6% (18 estudiantes) y bajo en 9,8% (9 estudiantes), se concluye que el nivel de desarrollo de la motricidad fina es nivel medio; la dimensión coordinación óculo manual es ligeramente superior a la dimensión coordinación

motora fina seguida de la dimensión coordinación motora fina y es menor a la dos anteriores en la dimensión habilidad manual; y el nivel de desarrollo es ligeramente mayor en niños que en niñas.

Fonseca y Fonseca (2019) realizaron una investigación titulada programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, donde tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina mediante la aplicación de un programa de actividades a los estudiantes seleccionados para la investigación. Es un estudio cuantitativo, con diseño pre experimental. La población fue de 19 niños y niñas residentes en la zona rural. Se utilizó como instrumento una escala de observación para recoger información de acuerdo a las dos variables: “Programa de actividades lúdicas” y sus dimensiones de juego de ejercicio y juego simbólico y la variable dependiente: “Motricidad fina” con sus dimensiones coordinación viso - manual, control de trazos y presión. La información fue procesada utilizando el software SPSS 22. Los resultados indican que se ha producido una mejora significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test). Por lo tanto, la aplicación del Programa ha permitido mejorar significativamente la motricidad fina, en la población estudiada, con un nivel de significancia de  $p= 0.000$ , que se determinó mediante la prueba de Wilcoxon.

Ipanaque (2018) en su investigación titulada, Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina, donde tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina por medio de actividades lúdicas, es un estudio de tipo cuantitativo, con diseño cuasi experimental, con nivel descriptivo. La población y muestra de 25 niños. Se utilizó como instrumento la lista de cotejo para la recolección de datos y la observación directa, concluyendo en esta investigación que el mayor porcentaje de los niños y niñas se encuentran con mucha deficiencia en el desarrollo motriz fino y que las actividades lúdicas cumplen un papel importante para mejorar la motricidad fina en la edad pre escolar.

### **2.1.3. Locales**

Navarro (2019) en su investigación titulada, Talleres de la técnica de las pinzas como Estrategia de aprendizaje para mejorar La motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 326- Distrito de Santa, el objetivo de esta investigación fue determinar los talleres de la técnica de las pinzas como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad fina, la población de 20 estudiantes; es de tipo cuantitativo en el nivel explicativo con diseño preexperimental, se aplicó un pre test donde se observó que el 70 % (14) de estudiantes estuvieron en nivel B (proceso), el 30 % (6) de estudiantes en

nivel C (inicio), y 0 % (0) en nivel A (logro previsto) tienen nivel bajo el desarrollo de su motricidad fina. Se realizó 16 talleres utilizando la técnica de las pinzas como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad fina, se aplicó un post test verificando que el 90 % de estudiantes obtuvieron el nivel “A” (logro previsto), el 10 % obtuvieron el nivel “B” (proceso) y el 0 % obtuvieron un nivel “C. Concluyendo que al tomar la comparación de significancia entre pre test y post test, encontramos que el pre test tiene 0 niños con 0% en nivel “A” y 17 niños siendo el 85% en nivel “A,” demostrando que la técnica es factible para ayudar a mejorar el nivel de motricidad fina en los niños.

García (2022) en su investigación titulada, Aplicación del taller de artes plásticas para mejorar la motricidad fina en niños de cinco años de la institución educativa privada Divino Niño Jesús, Distrito Chimbote, el objetivo de esta investigación fue determinar que la aplicación de talleres de artes plásticas mejora la motricidad fina, la población muestral fue de 20 niños, tipo cuantitativa, el nivel explicativo, la técnica de observación y lista de cotejo, se contrastaron los resultados y se obtuvo en el grupo experimental un nivel de significancia de 0.083, concluyendo que los talleres mejoran significativamente la motricidad fina.

Ayala (2022) en su investigación titulada, Las técnicas gráfico plásticas para la mejora de la motricidad fina, en los niños de 5 años, el objetivo de esta investigación fue determinar de qué manera las técnicas gráfico plástica mejoran la motricidad fina, en los niños de 5 años de la I.E 1537, Villa María, Nuevo Chimbote, participaron 22 niños, tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental. Para el recojo de datos se aplicó una lista de cotejo, con la finalidad de medir tres dimensiones de la motricidad fina: coordinación viso motriz, coordinación viso manual y coordinación bilateral. En los resultados del pre test se observó que el 86,4% se encontró en el nivel inicio, mostrando los niños una baja motricidad fina, debido a que durante la observación se evidenció que no estaba desarrollado sus habilidades de movimientos de la vista con su cuerpo, como embolillado, moldeado, punzado, recortado, entre otros. Por el contrario, en los resultados del post test, se comprobó que 81,8% de niños obtuvo el nivel de logro, por lo que demostraron una mejora en los movimientos coordinados y precisos de ojos, dedos, manos y cuerpo. La investigación concluye que la aplicación de las técnicas gráfico, plásticas mejoró la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I 1537 Villa María.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Actividades lúdicas**

#### **2.2.1.1. Definiciones**

Morales et al. (2020) mencionan que las actividades lúdicas son parte de la diversión y disfrute en los niños, además son herramientas educativas. Los juegos generalmente se distinguen del trabajo y del arte, es decir, que las actividades lúdicas provocan en los estudiantes una distracción guiada, estimula el goce y una participación eficaz de los niños. Toda actividad lúdica tiene un propósito, sea psicológica, psicomotora, socio-afectiva, cognitiva, etc.

Paredes (2003) se refiere que, en su formación del ser humano su vida se basa en actividades lúdicas, donde practican actividades de relajación, distracción, entretenimiento, que permite que el ser humano estea en constancia actividad ya sea motriz, social y cognitiva. Asimismo, las actividades lúdicas permite que convivan en armonía con las demás personas, teniendo en cuentas que estas se presentan mediante los juegos que se puedan dar ya sea en su casa o colegio.

Jiménez (2005) menciona que la lúdica como vivencia cultural es una magnitud transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son ocupaciones, no es una ciencia, ninguna disciplina, ni mucho menos una totalmente nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. A partir de esta visión, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en particular a la averiguación del sentido de la vida y a la creatividad humana.

La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Si se acepta esta definición se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos (González et al., 2021). La lúdica es tan fundamental en su vida de los niños, debido a que éste se ejecuta con el juego a diario, a cada momento; la que se convierte en un transporte para su aprendizaje. Al final, puede decirse que las ocupaciones lúdicas se transforman en un instrumento de aula imprescindible para el aprendizaje de los niños, de las cuales el maestro se vale para poder hacer sus fines programados en el año académico.

## **2.2.1.2. Teorías de Actividades Lúdicas**

### **2.2.1.2.1. Teoría del pre-ejercicio de Karl Groos**

Groos (1901) sostiene que las actividades se relacionan con el juego, asimismo, es un ejercicio de preparación para la vida adulta, es la asimilación evolutiva del ser humano, que se da a través de estimulación con juegos, ayudándoles a los estudiantes a futuro en su motricidad y lenguaje. Además, estos pre-ejercicios ayudan al desarrollo del cuerpo, por ello es implementando en los colegios desde el preescolar, utilizando juegos motrices que ayudan a los niños en su adultez. Es por ello, que los juguetes y juegos tienen un papel fundamental en la infancia del ser humano ya que ayudan en su buen desarrollo físico y social.

### **2.2.1.2.2. Teoría sociocultural del juego de Lev Vygotsky**

Vygotsky (1978), en su teoría del desarrollo social, sostiene que la comunidad y el lenguaje juegan un papel central en el aprendizaje, refiriéndose que los niños se desarrollan independientemente, asimismo, Vygotsky (1978) afirma que nacemos con cuatro funciones mentales elementales: atención, sensación, percepción y memoria, estas habilidades se relacionan con nuestro entorno social y cultural en el desarrollo humano. Además, hace mención que el juego es una actividad que permite al ser humano desarrollar sus capacidades cognitivas, demostrando que los niños(as) son capaces de participar de manera autónoma.

### **2.2.1.2.3. Teoría método montessori de María Montessori**

Montessori (1986) menciona que es un método educativo que incluye actividades guiadas por el docente para que genere una independencia en los niños(as). En este marco, Montessori (2018) se dio cuenta que los niños aprendían mediante el tacto, contacto, la manipulación de los objetos. Además, su método educativo se vinculó entre el amor, el ambiente y la relación del niño con el ambiente. Es por ello que las actividades son importantes en el desarrollo del niño(a), ya que coinciden (Pugmire Stoy, 1996) con su desarrollo de capacidades motrices, cognitivos y sociales.

### **2.2.1.3. Características de las actividades lúdicas según su edad**

Megías y Llanos (2019) hace mención a las siguientes características de las actividades lúdicas:

De 0 a 6 meses: capaz de sostener algunos objetos y llevárselo a su boca.

De 6 a 12 meses: emite sonidos y le produce satisfacción.

De 12 a 18 meses: mayor control de la motricidad.



De 18 a 24 meses: mejor desarrollo de su motricidad fina.

De 2 a 3 años: mayor desarrollo cognitivo.

De 3 a 6 años: su autonomía aumenta, empieza a escribir y a leer.

De esta manera, es fundamental utilizar las actividades lúdicas, para poder lograr un mejor desarrollo motor a través de juegos, asimismo, usarlo en las diferentes áreas curriculares del nivel inicial, implementar actividades creativas que ayudaran en su desarrollo de habilidades del niño(a).

#### **2.2.1.4. Aplicación de las actividades Lúdicas**

Las actividades son un conjunto de estrategias lúdicas priorizan el desarrollo psicomotor en los niños desde su primera infancia. “Las estrategias y juegos pedagógicos permiten múltiples posibilidades interactivas con las diferentes áreas de conocimiento, como contribución a la formación integral, haciendo de cada encuentro, un espacio de enriquecimiento mutuo, la oportunidad y el aprendizaje diario” (Bolívar et al., 2002, p. 6). Las actividades lúdicas son herramientas en especial planteadas para producir un ambiente agradable en los alumnos que se hallan dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **2.2.1.5. Definiciones de Juego**

Según Huizinga (2007), el juego es una acción libre, método de apoyo de la enseñanza-aprendizaje de la vida del ser humano, es tener que cumplir indicaciones y reglas del juego, donde el estudiante debe respetarlas, es uno de los primeros requisitos. Asimismo, el juego es y será una acción, donde va construir la personalidad del niño o niña y en especial sus capacidades motrices, ya que cada actividad de juego presenta, retos donde tiene que ver una solución dinámica e inédita. Asimismo, el juego es de mucha importancia como estrategia de aprendizaje, ya que a través de ello el niño muestra seguridad, confianza en sí mismo y con los demás, el juego libre es una estrategia que permite que el alumno explore e interactúe con lo que le rodea.

El juego, es una actividad divertida siguiendo reglas en el cual se pierde o se gana. En cambio, muchos autores los define un acercamiento lúdico. Se puede decir que el juego, permite que los niños aprendan a ser autónomos (Delgado, 2011).

Piroddi (2020) manifestó que el juego es un acto u actividad libre, que se ejecuta dentro del término temporal y espacial, donde existe reglas obligatorias, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, donde uno libremente escoge su rol.

Con esta explicación dada por la autora, se indica que el juego es uno de los primeros pasos de la persona donde entran en contacto con la tolerancia, de normas, de

respeto en uno mismo y con su grupo, la aceptación de comportamientos de los compañeros, la densidad, la abundancia de emociones propias y se entable en relación dentro de un grupo, es decir Montessori, ve la necesidad de jugar en la niñez ya que el juego forma parte de la formación en la niñez.

Por su parte, Andrade (2020) menciona que los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que, aporta una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aporta descanso y recreación al estudiante, los juegos permiten orientar el interés del participante hacia el área que se involucren en la actividad lúdica.

Por otro lado, Payá (2020) se refiere que, el juego contiene elementos consustanciales a una educación nueva tales como el activismo, globalidad o integridad, motivación e interés, significatividad, coeducación, libertad. Es por ello que se relaciona con las actividades lúdicas indicando que son elementos de educación integral de primer orden, pues favorece el desarrollo tanto de la educación intelectual o cognoscitiva.

Estos autores, que, el juego al ser espontáneo, estimula la independencia de pensamiento, construcción y favorece las capacidades propias del infante en criterios que se debe respetar teniendo presente la presión existente al hacer la acción.

#### **2.2.1.6. Característica del juego**

Según Huizinga (1995) indica las siguientes características:

El juego es un acto agradable, divertida que frecuentemente produce emoción, hace manifestar satisfacción y siempre es sensato por quien la ejecuta.

El juego tiene objetivo y táctica múltiples, que permite al estudiante desarrollar sus capacidades y habilidades.

El juego es la etapa infantil donde el niño puede explorar con lo que le rodea.

El juego lleva un elemento de presión, toda actividad requiere de energía por parte del estudiante y es donde brota el aprendizaje significativo, desplegando facultades intelectuales, espirituales, físicas y morales.

#### **2.2.1.7. Tipos de juegos**

Pugmire (1996) menciona que las actividades lúdicas deben desarrollarse a través de tipos de juegos y son los siguientes:

**Juego de práctica y ejercicio:** son actividades sensorio-motrices, es la fase de la primera infancia de los niños, descubren el desplazamiento a través de su cuerpo humano, las primordiales vías para entrar en contacto con la realidad. Es decir, los niños juegan con los

objetos y las personas que están a su alrededor, cuando descubren algo de su interés lo repiten uno y otra vez sin aburrirse, construyen torres con la finalidad de derribarlos.

**Juego de transformación:** el niño se encuentra en la etapa preoperacional, caracterizada por el uso del lenguaje y la función simbólica. Es donde el niño suele hacer imitaciones de las situaciones cotidianas y lo representara creativamente, a través del juego el niño va generar personajes y creará situaciones como si estuvieran presentes en ella, este juego va permitir que el niño se exprese de manera libre y propia de él.

**Juego de reglas:** Esta actividad se da en el tiempo escolar donde el estudiante comienza a comprender ciertos conceptos sociales, además que trabaja base a reglas en su equipo, asimismo, en la edad de 4 a 5 años presentan rasgos egocéntricas muy relevantes, es por ello, que este juego de reglas permite que el estudiante tenga una comunicación más fluida con su entorno, que reconozcan que son reglas y sanciones, este juego le va a permitir al niño trabajar en equipo y colaborar en ello, para que en su desarrollo el niño vaya adquiriendo un orden en su vida y sobre todo responsabilidades tanto en la institución educativa y su hogar.

**Juegos motrices cooperativos:** Los juegos motrices provoca una participación grupal, muchos sentimientos de aceptación de cada rol que toma cada niño(a), se demuestra apoyo hacia el compañero para poder llegar al objetivo del juego. Según Bantúla (2018):

Los juegos didácticos deben resaltar en una actividad programada por el profesor(a), si se quiere potenciar la autonomía en los estudiantes, ya que a través de estos juegos podrán asumir responsabilidades, roles, proponer propuestas, liderazgo, etc.

Es por ello, que durante el juego se debe evidenciar un clima agradable y transmitir energías positivas hacia los niños(as) donde se crea un ambiente lleno de confianza, comunicativa entre los participantes.

#### **2.2.1.8. Importancia del juego lúdico**

Es una actividad lúdico-motriz que se relaciona con el juego, a través de ello el niño(a) transmite sus comportamientos, reglas, trabajo en equipo, competencia, capacidades, etc. “Los pedagogos miran al juego como método para diseñar práctica; los psicólogos, como un motor del desarrollo; los antropólogos, como una forma cultural. La vida emocional, social, cognitiva, cultural, y hasta el desarrollo motor están atravesados por la variable lúdica” (Sarlé, 2013, p.20).

### **2.2.1.9. Estructura de la planificación de las actividades lúdicas**

Según Delgado (2011) menciona que las actividades lúdicas se planifican de la siguiente forma:

#### **Planificación**

Es la organización de un conjunto de ideas para poder desarrollar actividades de aprendizaje, para que se pueda desarrollar de una manera ordenada.

#### **Organización**

Es seleccionar los materiales o recursos, sectores que se van usar dentro de la actividad.

#### **Juego Motriz**

Es predeterminado por nuestro sistema educativo que los niño y niñas necesitan jugar, puntualizando que el juego es la base de su desarrollo físico, cognitivo y psicológico. En la fase de la primera niñez los niños descubren en el desplazamiento a través de su cuerpo humano, las primordiales vías para entrar en contacto con la realidad y adquieren, a su vez, los primeros conocimientos acerca del mundo.

#### **Orden**

Indica que cada término de una actividad de aprendizaje, hay sectores de juegos en la cual después de usar se debe ordenar, brindándoles a los niños roles.

#### **Socialización**

Es la fase donde el niño socializa sus ideas con los demás, la docente realiza preguntas sobre la actividad de aprendizajes.

#### **Representación**

Es donde el niño puede expresarse, tiene una comunicación innovadora por medio de imágenes, percepción, vivencia; se necesita hallar un equilibrio entre la vida y la expresión, la acción y el lenguaje, y debería en esta situación, hallar un "modo de expresión", una forma plástica, es mencionar, una forma de expresión que usa sustancias flexibles o sólidas que los niños realizan.

#### **Evaluación:**

Es la parte del cierre de actividad de aprendizaje, es donde el niño logro la meta-cognición, orientado por la docente y es evaluado mediante un instrumento de evaluación.

### **2.2.1.10. Importancia de las actividades lúdicas en la educación infantil**

Andrade (2020) se refiere, que la actividad lúdica es importante desde el primer instante que se debe mencionar, que las ocupaciones lúdicas ejecutadas en las instituciones educativas o en los domicilios se convierten en una actividad diaria, su ejecución está dada

por el constante ejercicio de tales ocupaciones, que poseen su origen en mismo abdomen de la mamá y que después sigue en el grupo familiar y en la enseñanza inicial. En este escenario está claro que la enseñanza inicial debería aceptar como parte de su programación el poner en marcha las ocupaciones lúdicas, puesto que debido a ellas el infante puede edificar su aprendizaje por medio de los procesos de asimilación y acomodación.

## **2.2.2. Motricidad Fina**

### **2.2.2.1. Definiciones**

El desarrollo de la motricidad fina son movimientos precisos que se dan desde los músculos más pequeños de nuestro cuerpo permitiendo desarrollar habilidades cognitivas durante la primera infancia en los niños. Según Serrano y Luque (2019), “el desarrollo motor fino es el modo de usar brazos, manos y dedos. Es la capacidad de usar músculos finos de manera precisa, considerando la exigencia de la actividad y se refiere a las destrezas necesarias para manipular un objeto” (p. 16). Se llega a la conclusión que la motricidad fina comprende todas aquellas actividades que realiza el niño y que necesitan una precisión y coordinación, también se refiere a los movimientos realizados por varias partes del cuerpo, que no tienen una extensión, sino que son movimientos de más precisión.

Se refiere a los movimientos precisos de los músculos pequeños del cuerpo que permitirá desarrollar pequeños movimientos de la mano y muñeca, así como de una mejor coordinación óculo-manual (la coordinación de la mano y el ojo). La ejecución de acciones armonizadas representa una conducta motriz que requiere el control de esos movimientos, regulados por los nervios (Benzant, 2015).

La motricidad es la capacidad del humano en realizar movimientos por sí mismos ya sea una parte del cuerpo o todo. Es por ello que Pastor (2009) refiere que:

Algunos tratadistas esquematizan su descripción resaltando aquellos elementos o aspectos que permiten al sujeto integrar las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto social se orientan hacia la comprensión de la conducta y, en consecuencia, la intervención se realiza mediante el empleo de las posibilidades que proporciona el comportamiento motor, la alternativa metodológica (p.15).

### **2.2.2.2. El desarrollo psicomotor**

Según Valdés (2002) nos dice que, el desarrollo psicomotor se hace patente un poco más tarde que el grueso, cuando él bebe se descubre las manos, las mueve observándolas y comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. La motricidad fina incluirá tareas como dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras, entre otras, hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad. Lo más importante para evitar complicaciones a nivel neurológico es el ambiente en el que se desarrolle naturalmente el pequeño.

Según Cabezuelo y Frontera (2016), “el desarrollo psicomotor significa la adquisición progresiva del niño en habilidades, físicas como psíquicas, emocionales y de relación con los demás, el desarrollo psicomotor de los hijos lo viven los padres con igual o con todavía más interés que su crecimiento físico” (p. 9). En este sentido, el progreso en el desarrollo del sistema nervioso y de las funciones psicomotoras sea unitario, para mayor claridad se suele dividir en tres áreas diferentes:

Postura y movimientos (desarrollo motor o de las habilidades corporales).

Órganos de los sentidos, sobre todo visión y audición que son los básicos.

Lenguaje, que incluye la conducta social ya que es el más importante vehículo de relación.

### **2.2.2.3. Teorías de motricidad fina**

#### **2.2.2.3.1. Teoría movimiento de Henri Wallon**

Wallon (1956) refiere en su teoría de movimiento, que es un progreso de relaciones motrices entre el ser vivo y el medio, además, el movimiento se relaciona con sus necesidades del ser humano, mejor dicho, es un progreso psíquico (hacia el estadio sensorio-motriz). A partir de esta teoría, Vila (1986) describe los movimientos en tres clases: el movimiento pasivo, que es la fuerza exterior, compensación y equilibrio que tiene el niño(a), el movimiento exógeno, son desplazamientos propios del cuerpo que se relaciona con los objetos y finalmente reacciones posturales, son desplazamientos corporales donde se evidencia actitudes y la mímica del niño(a). Es decir, que estos movimientos es el progreso de actividades motrices que van a favorecer en el desarrollo psicomotor, desarrollo de la prensión, locomoción y la manipulación del ser humano.

#### **2.2.2.3.2. Teoría Jean Piaget y el pensamiento actual**

Piaget (1997) sostiene que la cognición son actividades mentales, que se asocian con el pensamiento, comunicación, recuerdo y el conocimiento. Piaget (1997) lo definió el

desarrollo cognitivo en cuatro etapas, en estas etapas percibe los cambios evolutivos del niño durante su desarrollo cognitivo. Asimismo, considera que en la etapa sensorio motora el niño experimenta el mundo a través de los sentidos (vista, tacto y asimiento), en la etapa preoperacional el niño representa los objetos mediante imágenes o palabras, pero sin razón lógico, es donde desarrolla el lenguaje, en las operaciones concretas, el niño tiene comprensión matemática. Es decir, el desarrollo de las capacidades sensorio motrices, son importantes en la etapa de desarrollo del niño, donde va a mejorar su equilibrio cognitivo y psicomotor.

#### **2.2.2.3.3. Teoría de inteligencia corporal kinestésica de Howard Gardner**

Gardner (2005) refiere que el ser humano en su progreso de desarrollo va generando inteligencias múltiples. La inteligencia corporal en los niños, les permite transmitir a través de su cuerpo emociones, expresión corporal y equilibrio teniendo en cuenta la conexión con su mente para que pueda lograr un desempeño físico perfecto en el transcurso de su crecimiento psicomotor, es decir, que esta inteligencia en el infante le va a permitir tener una capacidad de coordinación de mente con su cuerpo para que pueda realizar actividades motrices sin dificultades.

#### **2.2.2.4. Dimensiones de la motricidad fina**

La motricidad fina son movimientos precisos que se da en la cara, manos y pies. Según Ardanaz (2009) menciona que los aspectos de la motricidad fina que se puede trabajar en el nivel escolar como educativo en general son:

**Coordinación óculo-manual:** son movimientos que implican mayor precisión con respecto a la visualización con el objeto, la coordinación óculo-manual tiene relación directa con los estímulos dominado por la visión, esto permitirá que el niño tenga dominio con su mano, teniendo en cuenta las manos, muñeca, antebrazo y brazo, que debe trabajarse con actividades y ejercicios que ayude desarrollar esta coordinación de una manera satisfactoria y se puede reforzar con ensartado, el modelado, rasgado, recortar, enhebrado, juntar los dedos y separarlos, golpear los dedos, es decir, que estos movimientos serán controlados y así ir mejorando su motricidad, asimismo, puedan llegar a realizar tareas más complejas y puedan tener éxito la pre escritura y luego la escritura.

**Coordinación facial:** es la capacidad de realizar movimientos con los músculos de la cara, de manera voluntaria e involuntaria esto le posibilita al niño relacionarse con el mundo, expresar sentimientos y emociones y comunicarse a través de los gestos. Asimismo, es importante que los niños logren dominar los movimientos de cara a través de

ejercicios como: sacar la lengua y moverlo en diferentes direcciones, parpadear, hacer muecas, estirar los labios, abultar cachetes, cierra y abre los ojos y mira hacia diferentes direcciones. Es decir, que al niño le va facilitar tener una mejor comunicación con las personas de su entorno.

**Coordinación fonética:** es la adquisición del lenguaje que se da en el transcurso del desarrollo del ser humano, en la educación inicial los niños imitan todo lo que escuchan a su alrededor emitiendo silabas y palabras, la coordinación fonética es el dominio del aparato fonador, que permite que el niño emita sonidos onomatopéyicos, pronuncie las vocales, repita los trabalenguas. Es decir, es muy importante desarrollar esta motricidad en la vida escolar del estudiante ya que podrá realizar un dialogo con su entorno, además, el niño podrá emitir sonidos perfectos y frases con coherencia y así habrá podido lograr un dominio total del aparato fonador.

**Coordinación gestual:** La coordinación gestual se gesta en los primeros años de la niñez, en la que a través de gestos él bebe comunica o informa aquello que es de agrado o desagrado, así como la satisfacción que sienten al coger o seguir con la vista objetos que encuentran alrededor suyo. Esta aplicación gestual se necesita tomar en cuenta lo siguiente: desarrollar movimientos corporales acompañados de acción de las actividades físicas, fortalece el correcto manejo de la pinza digital en el movimiento fino y preciso, mejora el dominio de manos y dedos. La coordinación gestual es el reconocimiento de las partes finas como son: brazo, antebrazo, muñeca, mano y dedos, es decir, el niño tendrá mayor precisión. Para desarrollar esta coordinación se necesita de los siguientes ejercicios: estrujar pelotas, apretar, liberar dedo a dedo, escalar con los dedos, abren y cierran los dedos, se ponen alegres y tristes, se dan golpecitos con uno o varios dedos de la otra mano y palmas y dedos unidos.

#### **2.2.2.5. Desarrollo de la motricidad fina según la edad del niño(a)**

Según Serrano y Luque (2019) cataloga el crecimiento de su desarrollo psicomotor fino en los niños de la siguiente manera:

**Infancia (0-12 meses):** sus manitos del neonato mayormente paran cerrados hasta los siguientes meses, como también el resto de su cuerpo no tiene control sobre ello. Si uno toca la palma de sus manitos, se cerrará su puño muy lento, estos son reflejos inconscientes llamado darwinista, y se desaparece al tercer mes. El aspecto óculo-manual empieza a progresar entre los dos y cuatro meses, al querer tratar de tomar los objetos es una edad de ejercicio llamado preparación y equivocación. Al mismo



tiempo, cuando ya haya cumplido un año, desarrolla la capacidad para pasar las cosas de una mano a otra y ya consigue soltar voluntariamente algo que agarró.

**Gateo (1-3 años):** entre los 12 y los 36 meses el niño empieza a mostrar preferencia por una mano cuando quiere coger algo. Ya comienza a apuntar con el índice indicado los objetos, tiene estabilidad en el tronco y equilibrio en alcanzar cualquier objeto, ya se identifica si diestro o zurdo. En vez de realizar laberintos, los esquemas que realiza integra patrones, tales como círculo, cuadrados, también pueden armar torres de hasta 6 cubos.

**Preescolar (3-4 años):** A los tres años el niño tiene clara preferencia por el uso de una mano y hace prensión trípode, Consigue imitar trazos, pero, al dibujar, no apoya el brazo en la mesa y realiza el movimiento usando el hombro. A los cuatro años, el niño ya debe sujetar el bolígrafo con tres dedos. Agarra el lápiz con el índice y el pulgar, y lo apoya en el tercer dedo. Esta prensión se llama trípode o triada y es una prensión madurar

**Edad escolar (5 años):** Serrano y Luque (2018) afirma que, “A los cinco años ya están desarrolladas la mayoría de las prensiones para gran variedad de objetos, pero las que implican herramientas sigue desarrollándose durante toda la infancia en lo que se refiere a calidad y fuerza. Entre los tres y los cinco años, especialmente entre los cuatro y cinco, aumenta mucho la fuerza de la prensión palmar, en pinza y trípode” (p.34).

#### **2.2.2.6. Beneficios de la Motricidad fina**

El área cognitiva hace referencia a cómo el niño va tomando conciencia de sí mismo y de su entorno, como entidades separadas. A medida que se desarrolla, sus relaciones con los objetos o las personas que le rodean se van haciendo más complejas. Según Benzant (2015), la motricidad fina influye en los movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo de que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Así como la motricidad gruesa, las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, la estimulación de la motricidad fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lectoescritura. Si analizamos que la

escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos, nos damos cuenta que es de suma importancia que la docente realice una serie de ejercicios, secuenciales en complejidad, para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno (Ibernón et al., 2020).

#### **2.2.2.7. Importancia de la motricidad fina en los niños del nivel inicial.**

La motricidad fina en la edad preescolar es de gran importancia debido a que está ligada al desarrollo afectivo e intelectual que favorece el dominio corporal y la comunicación. Se deduce que la motricidad fina cumple un papel fundamental en los primeros años de vida del ser humano influye de manera determinante en el desarrollo cognitivo, social, afectivo, e intelectual del niño (Quispe, 2021).

#### **2.2.2.8. Técnicas de coordinación motora fina**

Zuñiga (1997) presenta algunas técnicas para mejorar la motricidad fina:

Técnica de Recortado: permite que el niño(a) fortalezcan sus músculos de dedos, manos ya que va estar en constante actividad de abrir y cerrar la mano al momento de cortar.

Técnica del Arrugado: es una técnica donde el niño(a) en la pre escritura, asimismo en su coordinación óculo-manual.

Técnica del Trozado: es una técnica que fortalece la precisión dactilar mejorando sus hábitos digitales.

Técnica del Rasgado: ayuda al estudiante en su desenvolvimiento de sus habilidades motoras finas, ayudando al niño(a) tener mayor fuerza en la mano.

Técnica del Plegado: esta técnica es doblar la hoja formando figuras de manera libre, esto permite que el estudiante estimule su imaginación y creatividad con esta actividad.

Técnica de dibujo y pintura: A través del dibujo el niño evidencia sus sentimientos y desarrolla creatividad en ellos. En todas las etapas del dibujo infantil son importantes ya que a través de ellos reflejan sus emociones a través de los colores.

Técnica del modelado: les permite mejorar la precisión, además que el niño(a) desarrolla el sentido de tacto.

Técnica del collage: esta técnica le ayuda a ser creativo encontrando la manera de expresar sus emociones.

Técnica de dactilopintura: es una técnica que estimula al desarrollo de la motricidad fina sobre todo en óculo-manual y desarrolla su capacidad de expresión en la cual liberan el estrés.

### **2.3. Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

La aplicación de actividades lúdicas desarrolla significativamente los niveles de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.

#### **Hipótesis estadísticas**

H<sub>1</sub>: La aplicación de actividades lúdicas desarrolla significativamente los niveles de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.

H<sub>0</sub>: La aplicación de actividades lúdicas no desarrolla significativamente los niveles de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.

### III. METODOLOGÍA

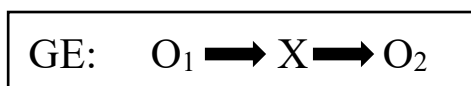
#### 3.1. Nivel, Tipo y Diseño de Investigación

El nivel de la investigación fue explicativo, según Hernández et al (1991) se llevaba a cabo para investigar de forma puntual un fenómeno que no se había estudiado antes, o que no se había explicado bien con anterioridad. Su intención es proporcionar detalles donde existe una pequeña cantidad de información. El investigador obtiene una idea general y utiliza la investigación como una herramienta para que lo guíe a temas que podrían abordarse en el futuro. Su objetivo es encontrar por qué y para qué de un objeto de estudio.

El tipo de investigación fue cuantitativa, ya que Rodríguez (2020) se refiere que es describir, explicar y medir fenómenos (causalidad); generar y probar teorías; utiliza estadísticas, emplea experimentación y análisis causa-efecto. El proceso es secuencias, deductivo, probatorio y analiza la realidad objetiva.

Además, se utilizó el diseño Pre – experimental: Diseño de un solo grupo cuyo grado de control es mínimo. Generalmente es útil como un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad. Estos diseños llegan a incluir una o más variables independientes y una o más dependientes. Asimismo, pueden utilizar prepruebas y pospruebas para analizar la evolución de los grupos antes y después del tratamiento experimental. (Hernández et al., 1991)

El esquema que adopta este diseño es el siguiente:



Donde:

GE: Grupo experimental

O<sub>1</sub>: Nivel de motricidad fina en el pre test

X: Aplicación de actividades lúdicas

O<sub>2</sub>: Nivel de motricidad fina en el pos test

#### 3.2. Población y muestra

##### Población

Hernández et al (1991) hace mención, que la población es un conjunto de sujetos o elementos con el objetivo de realizar un estudio estadístico con el fin de sacar conclusiones. La Institución Educativa N° 1549, ubicado en el AA. HH Miraflores Bajo,

cuenta con una antigüedad de 40 años brindando el servicio educativo a la niñez. Actualmente atiende a 145 niños y niñas matriculados de 3, 4 y 5 años distribuidos en 6 aulas. La Población estará conformada por 41 niños y niñas de 5 años.

**Tabla 1**

***Distribución de la Población de los estudiantes de 5 años de educación inicial***

Edad	Sección	Hombres	Mujeres	Total
5 años	Verde	8	12	20
5 años	Turquesa	10	11	21
<b>Total, de estudiantes: 41</b>				

*Nota.* Nómina de matrícula, 2023

**Muestra**

La muestra se seleccionó a través de un muestreo no probabilístico, el cual Hernández et al (1991) lo define como, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del investigador o del que hace la muestra. Aquí el procedimiento no es mecánico, ni en base a fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o grupo de personas, y desde luego, las muestras seleccionadas por decisiones subjetivas tienden a estar sesgada. La muestra está conformada por 21 niños de inicial de cinco años del aula “Turquesa”

**Tabla 2**

***Distribución de la muestra de los estudiantes de 5 años aula Turquesa***

Edad	Sección	Niños	Niñas	Total
5 años	Turquesa	10	11	21
<b>Total, de estudiantes: 21</b>				

*Nota.* Nómina de matrícula, 2023

**3.3. Variables: Definición y operacionalización**

**Variable Independiente:** actividades lúdicas

Morales et al (2020) mencionan que las actividades lúdicas son parte de la diversión y disfrute en los niños, además son herramientas educativas. Los juegos generalmente se distinguen del trabajo y del arte, es decir, que las actividades lúdicas provocan en los estudiantes una distracción guiada, estimula el goce y una participación

eficaz de los niños. Toda actividad lúdica tiene un propósito, sea psicológica, psicomotora, socioafectiva, cognitiva, etc.

**Variable dependiente:** Motricidad Fina

Pastor (2009) se refiere que algunos tratadistas esquematizan su descripción resaltando aquellos elementos o aspectos que permiten al sujeto integrar las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto social.

### 3.3.1. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDCIÓN	CATEGORIAS O VALORACIÓN
Actividades lúdicas	Morales et al (2020) mencionan que las actividades lúdicas son parte de la diversión y disfrute en los niños, además son herramientas educativas. Toda actividad lúdica tiene un propósito, sea psicológica, psicomotora, socioafectiva, cognitiva, etc.	Las actividades lúdicas se aplicarán a través de 4 tipos de juegos: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de regla y juego motrices cooperativos.	Juego de práctica y ejercicio	Exploración de materiales Relación con los demás Manifestación de emociones	1. Manipula los materiales lúdicos. 2. Se relaciona con sus pares. 3. Demuestra satisfacción y placer sin aburrirse.	Nominal	1 = SI 0 = NO
			Juego de transformación	Uso del lenguaje Expresión libre Representación creativa	4. Se expresa con fluidez. 5. Demuestra creatividad. 6. Dramatiza a través de personajes.		
			Juego de reglas	Demostración de respeto Cumplimiento de reglas	7. Muestra respeto en el juego. 8. Respeta las normas. 9. Cumple las reglas del juego.		
			Juegos motrices cooperativos	Participación grupal Aceptación de roles Demostración de apoyo	10. Trabaja en equipo con sus pares. 11. Cumple el rol asignado. 12. Brinda ayuda a su compañero o compañera.		
Motricidad fina	Pastor (2009) se refiere que algunos tratadistas esquematizan su descripción resaltando aquellos elementos o aspectos que permiten al sujeto integrar las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto social.	La motricidad fina se medirá a través de 4 aspectos: coordinación óculo-manual, fonética, facial y gestual	Coordinación óculo-manual	Dominio dactilar  Movimientos precisos con respecto a la visualización  Sincronización de los ojos y la mano	1. Rasga papel con dedos índice y pulgar. 2. Troza papel con dedos índice y pulgar. 3. Colorea las figuras sin salir de los bordes. 4. Punza la figura sin salirse de los bordes 5. Traza líneas rectas con precisión. 6. Traza líneas curvas con precisión. 7. Ensarta cuentas. 8. Recorta líneas rectas. 9. Recorta líneas curvas. 10. Moldea figuras con plastilina. 11. Enrosca una botella. 12. Desenrosca una botella. 13. Embolilla papel con dedo índice y pulgar.	Nominal	1 = SI 0 = NO
			Coordinación fonética	Imitación de sonidos Pronunciación de unidades	14. Realiza sonidos onomatopéyicos de su entorno. 15. Pronuncia las vocales en forma correcta. 16. Pronuncia trabalenguas en forma correcta.		
			Coordinación facial	Expresión de emociones Ejecución de movimientos voluntarios	17. Comunica sus emociones a través de gestos. 18. Saca su lengua y lo mueve de arriba abajo. 19. Guiña un ojo luego el otro.		
			Coordinación gestual	Manejo de la mano Dominio de la pinza digital.	20. Abre y cierra la mano a través de títeres. 21. Junta y separa los dedos. 22. Golpea la mesa una a una con los dedos. 23. Presiona la yema de los dedos con los demás.		

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

#### Observación

Se utilizó la técnica de la observación según Hernández et al (1991) es el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías, Asimismo, el instrumento es, obtener las observaciones y mediciones de las variables que son de interés para nuestro estudio (medir variables)

#### Instrumento

Se empleó la lista de cotejo un instrumento creado por mi persona, con una significación de cuatro dimensiones: coordinación óculo-manual, fonética, facial y gestual, consta de 23 ítems y se aplica a niños y niñas de 5 años de edad.

Puntuación:

0 = No Logro

1 = Logro

#### Validación del Instrumento

El instrumento de medición, es un recurso que usa el investigador para registrar información o datos acerca del estudio que tiene en mente. Todo instrumento debe obtener requisitos fundamentales de fiabilidad y validez (Hernández, 1991).

Antes de ser aplicado el instrumento fue sujeto a la evaluación de sus características (validez y confiabilidad). La lista de cotejo fue validada por un grupo de tres expertos: Mg. Luz Angélica Rufino Hernández, Mg. Marlene Irma Sánchez Miñan y Mg. Beatriz Marlene Meza Rojo. Los jueces mencionados determinaron la validez del instrumento mediante la evaluación propicio en los criterios de congruencia y claridad de los ítems.

La confiabilidad del instrumento aplicado se determinó con 10 niños fuera de la muestra. Aplicando de carácter Dicotómico: sólo 2 alternativas de respuestas posibles 1=Si – 0=No, la prueba para determinar la confiabilidad fue el Test de Kuder Richardson-20 por ser variables con respuestas de tipo dicotómicas (0=No y 1=Si) a través de la fórmula:

Donde:  $KR - 20 = \left( \frac{K}{K - 1} \right) * \left( 1 - \frac{\sum p \cdot q}{Vt} \right)$

KR-20: Coeficiente de Confiabilidad (Kuder Richardson)

K : Número de ítems del instrumento.

Vt : Varianza total.



$\Sigma p \cdot q$  : Sumatoria de la varianza (individual de los ítems).

$p$  : TRC / N; Total respuesta correcta entre número de sujetos

$q$  :  $1 - p$

Se determinó la confiabilidad mediante el Coeficiente de Confiabilidad (Kuder Richardson), luego de aplicar a 10 niños de otra institución Según el cálculo de confiabilidad de KR-20 el resultado obtenido fue de 0,84 el cual indica una buena confiabilidad del instrumento aplicado.

### 3.5. Método de análisis de datos

Para el proceso de análisis se realizó los siguientes procedimientos:

En primer lugar, se coordinó con la directora y la docente de aula de la muestra de estudio. Luego se aplicó el instrumento denominado lista de cotejo, la cual tuvo como objetivo recopilar información sobre las manifestaciones de la motricidad fina.

Los datos se procesaron mediante la estadística descriptiva y para esto se utilizó la hoja de cálculo Excel, la que permitió elaborar las tablas y gráficos de las variables respectivas, Asimismo, se procesó los datos en el software estadístico SPSS Versión 22.0. A través de la estadística no paramétrica: La prueba Wilcoxon, que fue utilizada para comparar el rango medio de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas y contrastar la hipótesis. Además, se determinó estos baremos del instrumento De acuerdo a la Escala del Ministerio de Educación

<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>LOGRO ESPERADO</b>	<b>LOGRO DESTACADO</b>
<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>	<b>AD</b>

### 3.6. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación cumplió con los siguientes principios éticos establecidos en el reglamento de integridad científica de la ULADECH (2023) la cual fue actualizada por el Consejo universitario con resolución N° 1419- 2023-CU-ULADECH, del 26 de octubre del 2023.

**Respeto y protección de los derechos de los intervinientes,** se tomó en cuenta este principio, para salvaguardar la identidad de los estudiantes, por ello los instrumentos de recojo de datos no consigno el nombre del sujeto, es por ello que se le asigna un código para el procesamiento de información.

**Libre participación por propia voluntad,** por ser menores de edad, los sujetos de la muestra estudiantes del aula turquesa 5 años, son informados sobre el objetivo de la investigación, en este caso a través de la autorización de la directora, de la docente y sobre todo de los padres de familia.

**Beneficencia, no maleficencia,** se consideró este principio pues la información resultante del procesamiento de la información será un referente para el planteamiento de programas de acompañamiento pedagógico y tutorial.

**Justicia:** Al momento de aplicar el instrumento de evaluación se pondrán en práctica actitudes de tolerancia, respeto y trato igualitario con todos los participantes. Así mismo cada participante será informado de sus resultados en la investigación.

**Integridad y honestidad:** A través de la investigación pondrán en práctica los principios deontológicos de la carrera al momento de evaluar a los niños del estudio; también se informará en de cualquier situación que surja durante el proceso de investigación que pueda afectar a los participantes.

#### IV. RESULTADOS

**Identificar el nivel de motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023 a través de un pre test.**

**Tabla 3**

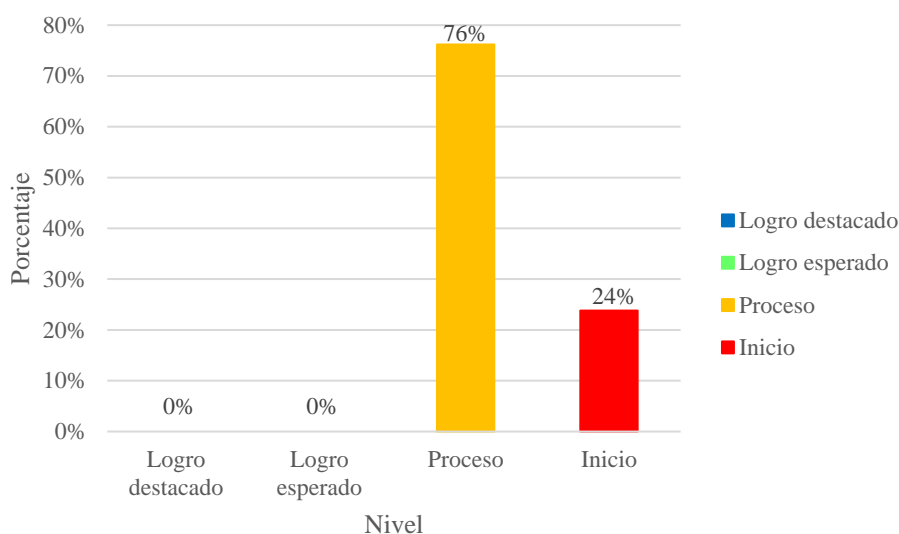
*Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pre test*

Niveles	fi	%
Logro destacado	0	0%
Logro esperado	0	0%
Proceso	16	76%
Inicio	5	24%
Total	21	100%

*Nota.* Lista de cotejo de la motricidad fina, diciembre, 2023.

**Figura 1**

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



*Nota.* Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, en relación al nivel de motricidad fina en el pre test, se observa que el 76% de los niños de 5 años se encuentra en el nivel de proceso. Este resultado demuestra que la mayoría de educandos tiene dificultades para sincronizar las partes finas de su cuerpo y coordinarlas en el desarrollo de sus actividades.

**Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.**

**Tabla 4**

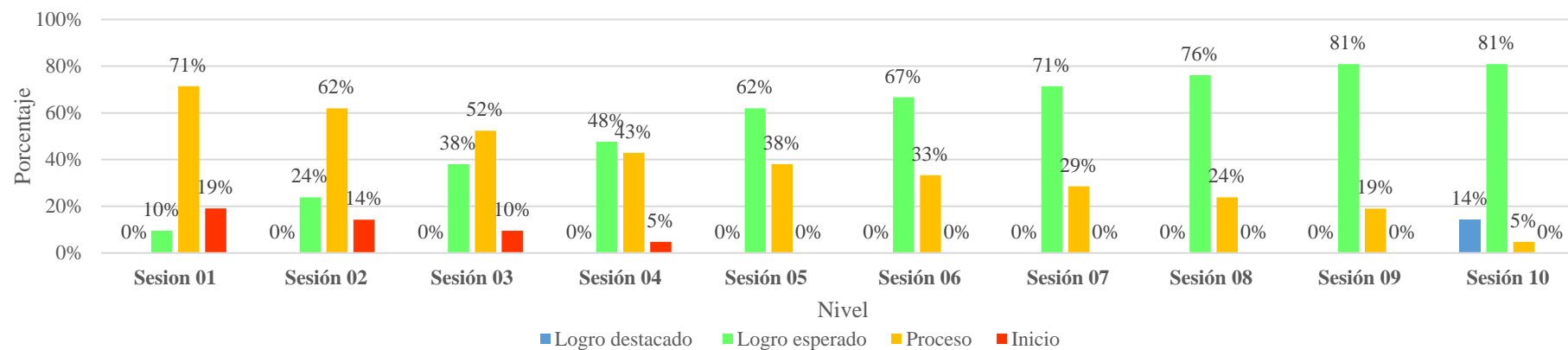
*Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años*

Niveles	Sesión 01		Sesión 02		Sesión 03		Sesión 04		Sesión 05		Sesión 06		Sesión 07		Sesión 08		Sesión 09		Sesión 10	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	14%
Logro esperado	2	10%	5	24%	8	38%	10	48%	13	62%	14	67%	15	71%	16	76%	17	81%	17	81%
Proceso	15	71%	13	62%	11	52%	9	43%	8	38%	7	33%	6	29%	5	24%	4	19%	1	5%
Inicio	4	19%	3	14%	2	10%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%	21	100%

*Nota.* Lista de cotejo de la motricidad fina, diciembre, 2023.

**Figura 2**

*Aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años*



*Nota.* Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, en relación la aplicación de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina de los niños de 5 años se observan los resultados principales siguientes:

En la primera sesión del programa, el 71% de los niños de 5 años se encontraba en el nivel de proceso; es decir, al inicio de las actividades lúdicas, los educandos aún presentaban ciertas dificultades en el desarrollo de sus aprendizajes referidos a la motricidad fina, por lo que, fue indispensable seguir implementado más sesiones.

En la quinta sesión del programa, el 62% de los niños de 5 años alcanzó el nivel de logro; este resultado significa que la mayoría de educandos logró mejorar su capacidad motora fina de manera progresiva y significativa.

En la décima sesión del programa, el 14% de los niños de 5 años consiguió el nivel de logro destacado y 81% en nivel de logro; esto implica que casi la totalidad de educandos mejoró óptimamente su motricidad fina gracias a la aplicación continua de las actividades lúdicas en las sesiones de programa educativo.

**Evaluar el nivel de motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023, a través de un pos test.**

**Tabla 5**

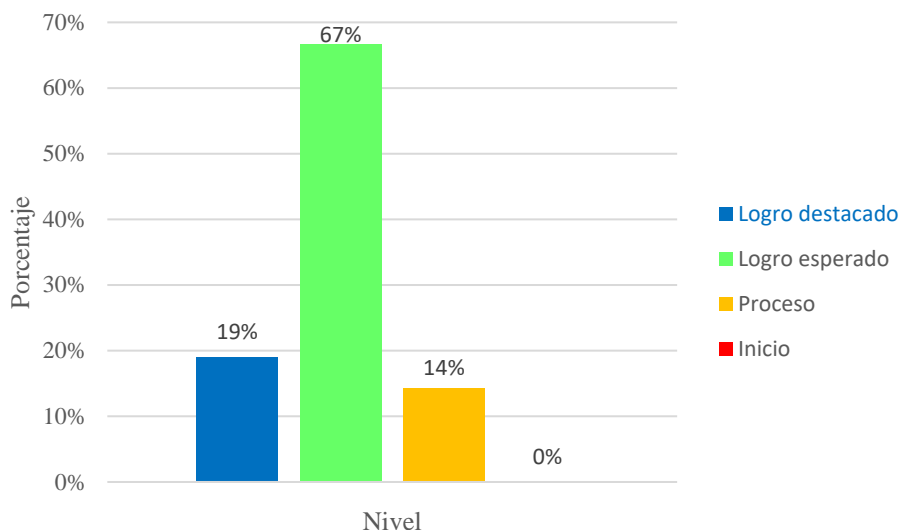
*Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pos test*

Niveles	fi	%
Logro destacado	4	19%
Logro esperado	14	67%
Proceso	3	14%
Inicio	0	0%
Total	21	100%

*Nota.* Lista de cotejo de la motricidad fina, diciembre, 2023.

**Figura 3**

*Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pos test*



*Nota.* Tabla 6

En la tabla 5 y figura 3, en relación al nivel de motricidad fina en el pos test, se observa que el 19% de los niños de 5 años alcanzó el nivel de logro destacado y 67% nivel de logro. Este resultado demuestra que la mayoría de educandos superaron sus dificultades y mejoraron en la sincronización de las partes finas de su cuerpo, por eso, ahora son capaces de manifestar una coordinación óptima de sus habilidades motrices en el desarrollo de sus actividades.

**Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.**

**Tabla 6**

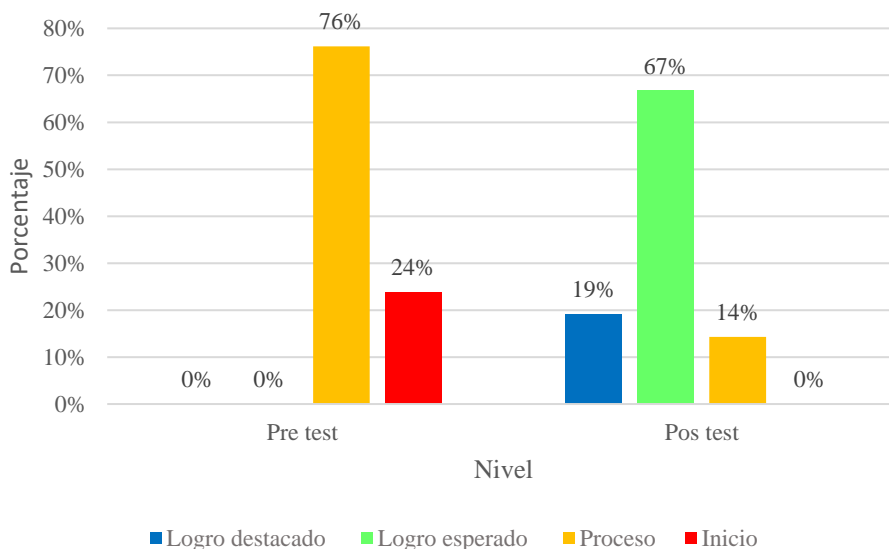
*Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pre test y pos test*

Niveles	Pre test		Pos test	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0%	4	19%
Logro esperado	0	0%	14	67%
Proceso	16	76%	3	14%
Inicio	5	24%	0	0%
Total	21	100%	21	100%

*Nota.* Lista de cotejo de la motricidad fina, diciembre, 2023.

**Figura 4**

*Nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pre test y pos test*



*Nota.* Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, en relación al nivel de motricidad fina en el pre test y pos test tras la aplicación del programa de actividades lúdicas se observa que el 19% de los niños de 5 años mejoró en forma preponderante hacia el nivel de logro destacado y 67% nivel de logro teniendo en cuenta que al principio ningún estudiante se ubicaba en este nivel. Este resultado demuestra que la mayoría de educandos logró desarrollar significativamente su motricidad fina como consecuencia de la aplicación pertinente del programa de actividades lúdicas.

### **Comprobación de hipótesis**

**a) Hipótesis:**

**H<sub>1</sub>:** La aplicación de actividades lúdicas desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.

**H<sub>0</sub>:** La aplicación de actividades lúdicas no desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.

**b) Nivel de significancia:**  $\alpha=0.05$  (5%)

**c) Estadístico de prueba:** Prueba de rangos de Wilcoxon.

**Tabla 7:***Resultado de la prueba de rangos de Wilcoxon*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
POS TEST - PRE TEST	Rangos negativos	1 <sup>a</sup>	1.50	1.50
	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	11.48	229.50
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	21		

*Nota:* Datos procesados en el programa estadístico SPSS 25.**Tabla 8:***Estadístico de prueba*

	POS TEST - PRE TEST
Z	-3,982 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	.000

*Nota:* Datos procesados en el programa estadístico SPSS 25.**d) Interpretación:**

En la tabla 7, en relación al resultado de la prueba de rangos de Wilcoxon se observan cero empates y veinte rangos positivos en el análisis con inclinación favorable hacia el pos test. Este resultado se corrobora con el estadístico de prueba establecido en la tabla 8 porque se estimó una significancia asintótica bilateral donde  $p=0.000$ , lo cual comprueba que  $p<0.05$ ; por tanto, la hipótesis alterna tiene aceptación válida dado que se evidencian mejoras preponderantes en los resultados del pos test.

**e) Conclusión:**

Se concluye que la aplicación de actividades lúdicas desarrolla significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.



## V. DISCUSIÓN

Identificar el nivel de motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023 a través de un pre test.

El resultado más predominante del pre test denota que el 76% de los niños de 5 años se encuentra en nivel de proceso en el desarrollo de su motricidad fina; este hallazgo permite dilucidar que los niños tienen dificultades para desempeñar en forma óptima esta capacidad motriz.

Según Serrano y Luque (2019), la motricidad fina es la capacidad que implica el uso los ojos, brazos, manos y dedos de manera coordinada y precisa para realizar acciones de alcance, agarre y manipulación de objetos en conformidad a la exigencia de las actividades. Esta aportación teórica permite aseverar que los niños de 5 años tienen dificultades en el desarrollo de su capacidad motora fina porque no son capaces de emplear en forma sincronizada las partes más finas de su esquema corporal y esto dificulta su desempeño en las actividades de esta índole.

Este resultado se corrobora con el hallazgo del estudio precedente de Condori (2019) quien realizó una investigación sobre el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 107 – Huancavelica e identificó que el 70,7% de niños se encontraba en nivel medio respecto al desarrollo de su capacidad motora fina.

El contraste muestra la existencia de contrapartes en los niveles obtenidos por los niños debido a que más del 70% de educandos de ambos estudios obtuvo nivel de proceso o, en todo caso, nivel medio en el desarrollo de su motricidad fina en el pre test.

La motricidad fina de los niños de cinco años según el pre test se muestra en nivel de proceso; esto se explica porque los niños muestran falencias en la coordinación de los movimientos de sus manos, ojos y dedos; en general, presentan dificultades para sincronizar el sentido de la vista con los movimientos ejecutados por los músculos finos de su esquema corporal. Por otro lado, tienen problemas para desprender movimientos faciales y gestuales debido a que carecen de estimulación en los músculos que conciernen a las partes finas del rostro y las manos.

Aplicar actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023

Los resultados de la aplicación del programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina de los niños de 5 años demuestran que el 71% de los niños de 5 años obtuvo el nivel de proceso en la primera sesión del programa y en la quinta sesión del programa el 62% de los niños alcanzó el nivel de logro y la constancia de este nivel se mantuvo hasta la última sesión del programa donde el 14% de los niños de 5 años consiguió el nivel de logro destacado y 81% nivel de logro; esto demuestra que la mayoría de educandos mejoró óptimamente su motricidad fina gracias a la aplicación de las actividades lúdicas.

Desde la perspectiva montessoriana, Montessori (1986) sostiene que las actividades lúdicas son herramientas educativas para la diversión y el deleite de los niños. Estas actividades están asociadas al juego, por lo cual generan el desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y sociales; además, estimulan la complacencia e incitan la participación activa del niño. Este aporte teórico permite asumir que los niños de 5 años desarrollaron mejor su capacidad motora fina tras la aplicación de las actividades lúdicas porque su implementación tuvo impacto significativo y esto hizo posible que los niños sean más participativos y desarrollen sus habilidades en forma agradable y entretenida.

Este resultado se corrobora con el hallazgo de la investigación previa de Cavero (2022) quien realizó una investigación sobre estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de educación inicial en la I.E N° 86 Divino niño Jesús y descubrió que inicialmente la mayoría de niños presentaba dificultades en sus aprendizajes referidos a su capacidad motora fina; sin embargo, en la posterioridad lograr superar este déficit; es así que el 65% logró obtener el nivel de logro y 20% en logro destacado con escala de A y AD.

La comparación de los resultados permite comprobar que las actividades lúdicas son herramientas educativas fehacientes para el despliegue de la capacidad motora fina dado que los niños de ambos estudios superaron el 65% logró obtener el nivel de logro y 20% en logro destacado adquirido tras la implementación de las sesiones de este programa educativo.

La aplicación de actividades lúdicas demuestra que tiene efectividad y validez para acrecentar el desarrollo de la capacidad motora fina en los niños de 5 años; esto se explica con el potencial que tienen estas actividades asociadas al juego porque permiten que los

niños puedan divertirse y disfrutar de lo que hacen; además, las actividades lúdicas aportan significativamente en el constructo de la dimensión emocional y el componente motriz, los cuales contribuyen en la formación integral de los niños.

Evaluar el nivel de motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023, a través de un pos test.

El resultado más preponderante del pos test denota que el 14% de los niños de 5 años alcanzó el nivel de logro destacado y el 81% nivel de logro en el desarrollo de su motricidad fina; este hallazgo permite elucidar que los niños superaron sus dificultades motrices y ahora desempeñan en forma óptima las habilidades propias de esta capacidad motora.

Wallon (1956) refiere en su teoría de movimiento, que es un progreso de relaciones motrices entre el ser vivo y el medio, además, el movimiento se relaciona con sus necesidades del ser humano, mejor dicho, es un progreso psíquico (hacia el estadio sensorio-motriz). Esta aportación teórica permite aseverar que los niños de 5 años mejoraron su capacidad motora fina porque ahora logran ejecutar acciones pertinentes a través de movimientos sincronizados que se concretan en cada una de las actividades que involucran el uso de los dedos, las manos, los ojos, entre otras partes finas del cuerpo.

Este resultado se corrobora con el hallazgo del estudio precedente de Navarro (2019) quien realizó una investigación sobre el uso de actividades lúdicas para mejorar La motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa 326 de Santa e identificó que el 85% de niños obtuvo el nivel de logro esperado con escala de A, demostrando que el desarrollo de su capacidad motora fina mejoró de manera óptima.

El contraste muestra que los niveles obtenidos por los niños constan de casi los mismos porcentajes con una diferencia mínima; lo cual implica que existe una transición de mejora preponderante y significativa en los niveles de logro obtenidos por los educandos de ambos estudios en el pos test.

La motricidad fina de los niños de cinco años según el pos test se muestra en nivel de logro; esto se explica porque los niños superaron sus falencias y demostraron una óptima coordinación en los movimientos de sus manos, ojos y dedos; así también, manifestaron buena disposición para sincronizar el sentido de la vista con los movimientos ejecutados por los músculos finos de su esquema corporal. Por otra parte, aprendieron a generar movimientos faciales y gestuales adecuados como consecuencia de la estimulación de los músculos que conciernen a las partes finas del rostro y las manos.

Determinar en qué medida la aplicación de actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote, 2023.

El resultado del contraste de la hipótesis determinó que la aplicación de actividades lúdicas desarrolló significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023, con una significación asintótica cuyo valor  $p=0.000$  y menor al 5% del nivel de significancia. Este resultado fue corroborado con el análisis descriptivo donde el 14% de los niños alcanzó logro destacado y 81% mejoró en forma preponderante hacia el nivel de logro, teniendo en cuenta que al principio ningún estudiante se ubicaba en este nivel; esto demuestra que los niveles de logro fueron superiores porque existieron rangos positivos a favor del pos test.

Según Serrano y Luque (2019), la motricidad fina es el conjunto de movimientos precisos que se plasman en ciertas partes del cuerpo como la cara, manos y pies e incluso la combinación de ciertas partes finas como los ojos y las manos que su sinergia es la coordinación viso manual para realizar actividades de dibujo, pintura, recortado, etc. Este aporte teórico permite asumir que los niños de 5 años tuvieron un aprestamiento gradual y continuo en el desarrollo de su motricidad fina; tal es así que la pertinencia de las actividades lúdicas fue vital para concretar la manifestación de este fenómeno educativo porque los niños perfeccionaron sus habilidades motoras finas y los hallazgos sumaron mayor relevancia a la utilización de este tipo de actividades en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Este resultado se corrobora con el hallazgo de la investigación previa de Fonseca y Fonseca (2019) realizaron una investigación sobre un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial, donde comprobó que la aplicación de las actividades lúdicas mejoró significativamente la motricidad fina en los niños, con una significancia cuyo valor  $p=0.000$  y menor a 0.05 de significancia. Este resultado se comprobó con el análisis descriptivo donde el promedio de los niños en el pos test fue 16.2, teniendo en cuenta que al principio el promedio tan solo era de 8.5; esto demuestra que los puntajes promedio de los educandos fueron superiores en el pos test ante la existencia rangos positivos a su favor.

La comparación del contraste de hipótesis en ambas investigaciones concuerda en que  $p=0.000$ ; es decir, los valores de significancia asintótica del estadígrafo de Rangos de Wilcoxon estuvieron por debajo del nivel de significancia equivalente a 0.05; por tanto, es factible asegurar la aceptación de la hipótesis alterna con el 95% de nivel de confianza.

Los valores significativos estimados en el contraste de hipótesis ponen en evidencia que la motricidad fina de los niños de 5 años fue abordada de manera pertinente y el programa de actividades lúdicas fue eficiente en su aplicación para desarrollar esta capacidad motriz. De esta manera, se concluye que el programa de actividades lúdicas desarrolla significativamente la motricidad fina de los niños de 5 años.

## VI. CONCLUSIONES

Al Identificar el nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023, a través de un pre test, el resultado predominante fue que el 76% de los niños de 5 años se encuentran en nivel de proceso en el desarrollo de su motricidad fina. Lo cual implica que los niños y niñas van en progreso en relación del aspecto motor de la independización de muñeca, mano, dedo y ojos.

Al emplear actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023, se evidenció que en la primera sesión del programa los niños se encontraban nivel proceso, en la quinta sesión del programa los niños alcanzaron nivel de logro y la constancia de este nivel se mantuvo hasta la última sesión del programa. Lo cual se refleja que el programa de actividades lúdicas mejoró óptimamente su motricidad fina en los educandos.

Al evaluar el nivel de motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023, a través de un pos test, se alcanzó el 19% de nivel de logro destacado y 67% nivel de logro en los estudiantes. Se refiere que luego de la aplicación de actividades lúdicas permitieron que los niños superaran sus dificultades motrices y ahora se desempeñan en forma óptima las habilidades propias de esta capacidad motora fina.

En la contratación de hipótesis, entre el pre test y pos test, mediante la prueba estadística se obtuvo como resultado una significación asintótica cuyo valor  $p=0.000$  y menor al 5% ( $p<0.05$ ), a través de este resultado se acepta la hipótesis alterna y se afirma que la aplicación de actividades lúdicas desarrolla significativamente la motricidad fina en los educandos.

## **VII. RECOMENDACIONES**

A la Institución Educativa en mención, se recomienda implementar el programa de actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina como estrategias para el área de psicomotricidad, asimismo informar a los padres de familia la importancia de desarrollar estas habilidades en los niños, poner en práctica estas actividades como, por ejemplo: pintar, cortar, trozar, rasgar, imitar, etc.

A las docentes de educación inicial de la institución educativa en mención, deben poner en práctica estas actividades que permiten que el niño se desarrolle de manera espontánea, creativa, exploradora y divertida, en la cual ayudara al niño en su proceso de formación académica y física.

A los padres de familia, que a través de las charlas educativas que brinda la institución educativa, deben poner en práctica en casa estos modelos de actividades que fortalece la motricidad fina en los niños, que se lucren en su formación educativa junto a sus hijos(as), que conozcan y comprendan que los niños necesitan desarrollar estas habilidades motoras finas para que no tengan dificultades en su formación dactilar fino.

## Referencias bibliográficas

- Andrade Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Ardanaz García, T. (2009). La Psicomotricidad en educación infantil. *Revista Innovación y experiencias Educativas* (16). <https://n9.cl/1ajr>
- Ayala Pazos, M. Y. (2022). *Las técnicas gráfico plásticas para la mejora de la motricidad fina, en los niños de 5 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Nuevo Chimbote]. Repositorio institucional Uladech.  
<https://goo.su/ol60SZd>
- Bantúla Janot, J. (2018). *Juegos motrices cooperativos*. Editorial Paidotribo.  
<https://goo.su/B7V9ATk>
- Benzant, Y. S. (Marzo de 2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. *Revista EduSol*, 15(51), 101-107. <https://goo.su/8q66GBM>
- Bolívar Gutiérrez, M., Castrillon Velasquez, M. O., Tobon Vasquez, G. D., De Chica Vargas, M. M., y Velasquez Heano, I. C. (2002). *Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros*. Editorial Instituto Misionero <https://goo.su/43ap9>
- Caballero Calderón, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Revista científico profesional*, 6(4), 861-878.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cavero Ramos de Ramos, N. R. (2022). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en los niños de cinco años* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Huacho]. Repositorio Institucional Uladech.  
<https://acortar.link/StCwvs>
- Cabezuelo, G., y Frontera, P. (2016). *El Desarrollo Psicomotor: Desde la Infancia hasta la Adolescencia*. Editorial Narcea. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/46067>
- Cabrera Valdés, B. d., y Dupeyrón García, M. d. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), 222-239. <https://goo.su/POPvw>
- Chalela Romano, M. d., y Gutiérrez Perdomo, Á. G. (2017). *Vivencia coporal: lenguajes expresivos en la infancia*. Editorial Alpha. <https://goo.su/5UUrU>



- Cira de Luque, P. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Editorial Narcea. <https://goo.su/113Xv4>
- Condori Quilca, C. (2019). *Nivel de desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 4 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica, Huancavelica]. Repositorio Institucional UNH. <https://goo.su/yyFiCM>
- Cortés, M. C. (2016). *El tiempo libre y el juego en la educación: propuestas pedagógicas*. Editorial Homo Sapiens. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/176825>
- Coutiño León, B. (2002). Desarrollo psicomotor. *Revista Mexicana Medicina Física y Rehabilitación*, 14(2-4), 58-60. <https://goo.su/GKpzYc>
- Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo. <https://goo.su/jCXUaBF>
- Delval, J. (2014). *El desarrollo humano*. Editorial Siglo XXI. <https://goo.su/85iEsTE>
- Duque García, Y. D. (s.f.). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños 3 a 4 años de educación inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador]. Repositorio Institucional UPS. <https://goo.su/Au50>
- Enrique Fau, M. (2011). *Jean Piaget: clásicos resumidos*. Editorial La Bisagra. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/76826>
- Fonseca López, A., y Fonseca López, Í. (2019). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, Trujillo]. Repositorio Institucional UCT. <https://goo.su/pQjxosC>
- Franco Navarro, S. P. (2009). *Aspectos que influyen en la Motricidad gruesa de los niños del grupo de maternal: preescolar el arca* [Tesis de Licenciatura, Corporación Universitaria Lasallista, Caldas]. Repositorio Institucional Unilasallin. <https://goo.su/ih6q>
- Gallegos de Losada, A. (1997). La Interacción social: temprana y variada: factor de desarrollo psicológico. En L. Vygotsky, *Lev Vygotsky: sus aportes para el siglo XXI* (págs. 41-48). Editorial Universidad Católica Andrés. <https://goo.su/dm1VnRW>
- García Lifoncio, T. (2022). *Aplicación de taller de artes plásticas para mejorar la motricidad fina en niños de cinco años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote]. Repositorio Uladech. <https://goo.su/ypC4IOP>
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro: una aproximación cognitiva a la creatividad*. Editorial Paidós. <https://goo.su/fTrnATD>

- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples* (Vol. 46). Editorial Paidós.  
[https://www.academia.edu/download/39018743/Gardner\\_inteligencias\\_1.pdf](https://www.academia.edu/download/39018743/Gardner_inteligencias_1.pdf)
- Garvey, C., y Guera Miralles, A. (1985). *El juego Infantil*. Editorial Morata.  
<https://goo.su/y9wLz>
- González Domínguez, N. Y., Carnero Sánchez, M., y Navarrete Pita, Y. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37. <https://goo.su/KxSUI>
- Groos, K. (1901). *El juego del hombre*. Editorial Appleton.  
<https://psycnet.apa.org/record/2008-09901-000>
- Hanen Manolson, E. W. (1992). *Hablando...nos entendemos los dos: una guía práctica para padres de niños con retraso del lenguaje*. Editorial Hanen Centre.  
<https://goo.su/UFL2mb>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (1991). *Metodología de la investigación*. Editorial Mac. Graw-Hill Interamericana México.  
<https://goo.su/MiRSqD>
- Herrera, K., y Tapia, A. (2020). *Importancia del juego simbólico para el desarrollo de la creatividad en la etapa infantil* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador, Quito]. Repositorio Institucional UCE. <https://goo.su/MGf941>
- Hidalgo Asencio, I. (2015). *Coordinación óculo-manual en alumnos de 3 a 5 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Almería]. Repositorio Institucional UAL.  
<https://goo.su/aoUMWXx>
- Houssaye, J. (2003). *Cuestiones pedagógicas: una enciclopedia histórica*. Editorial Siglo XXI. <https://goo.su/g7iJP>
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*. Editorial Alianza. <https://goo.su/aoZ0c>
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens: El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje*. Editorial Alianza.  
<https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>
- Ibernón Giménez, S., Díaz Suarez, A., y Martínez Moreno, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y técnicas corporales*, 12(2), 228-237. <https://goo.su/dnKg>

- Inga, I. (2021). *La expresión gráfico-plástico y la preparación* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Educación, Lima] Repositorio Institucional UNE. <https://goo.su/HL6p>
- Ipanaque Coveñas, Y. (2018). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura]. Repositorio Institucional Uladech. <https://goo.su/VqCLy6>
- Jiménez Lira, C., Benavides Pando, E. V., Omelas Contreras, M., Rodríguez Villalobos, J. M., Lira Guerra, S. O., y Laguna Celia, A. (2020). Habilidades motrices y su relación con las actividades y creencias parentales en preescolares, comparaciones por nivel socio-económico. *Revista técnico científica del deporte escolar*, 6(1), 122-144. <https://goo.su/vkAV>
- Jiménez Vélez, C. A. (2005). *La Inteligencia Lúdica: juego neuropedagogía en tiempos de transformación*. Editorial Cooperativa Magisterio. <https://goo.su/siYBWfp>
- Lleixá Arribas, T. (2008). *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. Editorial Paidotribo. <https://goo.su/npZ7rEX>
- López, I. (2023). *Descubra el poder del método montessori: la guía definitiva para despertar la mente brillante y la creatividad de su hijo +100 actividades montessori para la práctica diaria*. Editorial Bod - Books on Demand - Spanien. <https://goo.su/C9AvS6>
- Manzano León, A., Ortiz Colón, A. M., Rodríguez Moreno, J., y Aguilar Parra, J. M. (2022). La relación entre la estrategia lúdica en el aprendizaje y la motivación: un estudio de revisión. *Revista espacios*, 43(04), 29-45. <https://goo.su/DrIUWg>
- Márquez, J. (2018). Juegos didácticos y la realidad aumentada, un análisis para el aprendizaje en estudiantes del nivel básico. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 9(17), 448-461. <https://goo.su/DznmtrU>
- Martín Lobo, M. P. (2004). *Niños inteligentes: guía para desarrollar sus talentos y altas capacidades*. Editorial Palabra S.A. <https://goo.su/x8GKb3G>
- Martínez, R., y Battaglia, M. (2019). *Propuesta de programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad gruesa* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo, Lambayeque]. Repositorio Institucional UNPRG. <https://goo.su/IPHG>
- Megías Tortosa, A. M., y Llanos Lozano, A. (2019). *El juego Infantil y su metodología*. Editex. <https://goo.su/sYHSU>

- Mesonero Valhondo, A. (s.f.). *LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ: Necesidad de base en el desarrollo personal del niño*. Universidad de Oviedo. <https://goo.su/KFKXcDo>
- Miranda, D., Duarte, B., y Rey, C. (2019). El juego motriz en los preescolares. *Revista Opuntia Brava*, 11(3), 188-198. <https://goo.su/NfpRNkC>
- Montessori, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. Editorial Diana. <https://fundaciontorresyprada.org/wp-content/uploads/2022/01/LA-MENTE-ABSORBENTE-DEL-NINO.pdf>
- Montessori, M. (2018). *El método Montessori*. [http://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/metodo-montessori.ficheros/1402046-METODO\\_MONTESSORI.pdf](http://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/metodo-montessori.ficheros/1402046-METODO_MONTESSORI.pdf)
- Morales Londoño, N., Burgos Pereira, Y., y Castillo Salgado, B. (2020). *Desarrollo Lúdico*. Editorial Tecnológico Comfenalco. <https://goo.su/10n16>
- Munzon Chuya, P., y Jarrín Navas, S. A. (2021). Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 483-503. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953200>
- Myers, D. (2006). *Psicología*. Editorial Médica Panamericana. <https://goo.su/nhnbQy>
- Navarro Saldarriaga, S. V. (2019). *Talleres de la técnica de las pinzas como estrategia de aprendizaje para mejorar la motricidad fina* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles Chimbote, Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://goo.su/FIaLJfw>
- Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Editorial Wanceulen. <https://goo.su/VIGb9gu>
- Pastor Pradillo, J. L. (2009). *Motricidad, ámbitos y técnicas de intervención*. Editorial Universidad de Alclá. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/53458>
- Payá Rico, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Revista Historia de la Educación*, 38, 39-57. <https://goo.su/wZdJj>
- Piaget, J. (1976). *Desarrollo cognitivo*. Editorial Fomtaine. <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1H30ZJVMP-10MKYH2-QWH/Desarrollo%20Cognitivo.pdf>
- Piaget, J. (1997). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Editorial Paidós. <https://dblavallekuri.inba.gob.mx/xmlui/handle/123456789/14756>
- Piaget, J. (2019). *La formación del símbolo en el niño: imitación juego y sueño, imagen y representación*. Editorial fondo de cultura económica. <https://goo.su/UHIIFa>

- Piroddi, C. (2020). *Montessori en Casa: consejos y actividades para crecer, jugar y aprender juntos*. Editorial Point 22. <https://goo.su/bttT5c>
- Pugmire Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación*. Editorial Narcea. <https://acortar.link/jqJGn0>
- Quispe Morales, F. (2021). Estrategias Lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista educación*, 19(19), 78-94. <http://revistas.unsch.edu.pe/index.php/educacion/article/view/198/181>
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. Editorial INDE. <https://goo.su/B4znE>
- Rodríguez Sánchez, Y. (2020). *Metodología de la investigación*. Editorial klik soluciones educativas. <https://goo.su/GJTFSdf>
- Santamaría Vizcaíno, M. (2006). *¿Cómo evaluar aprendizajes en el aula?* Editorial Euned. <https://goo.su/BY0ECmU>
- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Editorial Noveduc. <https://goo.su/ucj7rO>
- Sarlé, P. (2013). *Lo importante es jugar...Cómo entra el juego en la escuela*. Editorial Homo Sapiens. <https://elibro.net/es/ereader/uladech/67090>
- Serrano, P., y Luque, C. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Editorial Narcea ediciones. <https://goo.su/PY0nlX>
- Tipanguano García, N. F. (2023). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de Educación inicial* [Tesis de Maestría, Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga]. Repositorio Institucional UTC. <https://goo.su/YqgpSM>
- Uladech reglamento interno. (26 de Octubre de 2023). *Reglamento de integridad científica en la investigación*. <https://acortar.link/HhsHlr>
- Vásconez Erazo , R., & Yarad Jeadá, V. (2022). Estado de la motricidad fina pospandemia: un diagnóstico en niños de 5 a 6 años en Quito, Ecuador. *Revista Andina de educación*, 6(1). <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3718>
- Vygotsky, L. (1978). *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores Interacción entre Aprendizaje y Desarrollo*. Editorial Grijalbo. [https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA\\_Vygotsky\\_Unidad\\_1.pdf](https://www.terras.edu.ar/biblioteca/6/TA_Vygotsky_Unidad_1.pdf)

- Vygotsky, L. (2014). *Teoría de las emociones estudio histórico-psicológico*. Editorial Akal.  
<https://elibro.net/es/ereader/uladech/49593>
- Vila, I. (1986). *Introducción a la obra de Henri Wallon*. Editorial Anthropos.  
<https://goo.su/7QuA29T>
- Wallon, H. (1956). Importancia del movimiento en el desarrollo psicológico del niño. *Revista Infancia*, 9(2), 1-4. [https://www.persee.fr/doc/enfan\\_0013-7545\\_1956\\_num\\_9\\_2\\_1508](https://www.persee.fr/doc/enfan_0013-7545_1956_num_9_2_1508)
- Zuñiga León, I. M. (1997). *Principios y técnicas para la elaboración de material didáctico para el niño de 0 a 6 años*. Editorial Universidad Estatal a Distancia San José.  
<https://goo.su/ddMFxdQ>

## ANEXOS

### Anexo 01. Matriz de Consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿La aplicación de actividades lúdicas en que dimensión desarrolla los niveles de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución educativa N° 1549 Chimbote 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar en qué medida la aplicación las actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <p>Identificar el nivel de la motricidad fina a través de un pre test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 del distrito de Chimbote 2023.</p> <p>Aplicar actividades lúdicas que permitirán desarrollar la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 del distrito de Chimbote 2023.</p> <p>Evaluar el nivel de la motricidad fina a través del pos test en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 del distrito de Chimbote 2023.</p>	<p><b>Ha.</b></p> <p>La aplicación de actividades lúdicas desarrolla significativamente los niveles de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023</p> <p><b>Ho</b></p> <p>La aplicación de actividades lúdicas no desarrolla significativamente los niveles de motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023</p>	<p><b>Variable 1</b></p> <p>Actividades lúdicas.</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Juego de práctica y ejercicio Juego de transformación Juego de reglas Juegos motrices cooperativos</p> <p><b>Variable 2</b></p> <p>Motricidad Fina</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <p>Coordinación óculo-manual. Coordinación fonética. Coordinación facial. Coordinación gestual.</p>	<p><b>Tipo de Inv.:</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Nivel de Inv.:</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño de Inv.:</b></p> <p>Explicativo – pre experimental</p> <p><b>Población y muestra:</b></p> <p><b>M:</b> 41 <b>N:</b> 20</p> <p><b>Técnica</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento</b></p> <p>Lista de Cotejo</p>

## Anexo 02. Instrumento de recolección de información

### Lista de cotejo de Actividades Lúdicas

Elaborado por Paredes Nieves Elizabeth

Esta es una lista de cotejo de actividades lúdicas a través de sus cuatro dimensiones: juego de ejercicios, juego simbólico, juego de reglas y juego motrices cooperativos. A continuación, encontrará para cada dimensión ítems, lo que usted debe colocar con una ASPA (X) en uno de los niveles graduados de la escala que se indica, de acuerdo al desempeño del alumno(a).

NOMBRE DEL NIÑO(A):

<b>JUEGO DE PRÁCTICA Y EJERCICIO</b>			
<b>N°</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>NO LOGRO</b>	<b>LOGRO</b>
01	Manipula los materiales lúdicos		
02	Se relaciona con sus pares		
03	Demuestra satisfacción y placer sin aburrirse		
<b>JUEGO DE TRANSFORMACIÓN</b>			
<b>N°</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>NO LOGRO</b>	<b>LOGRO</b>
04	Se expresa con fluidez		
05	Demuestra creatividad		
06	Dramatiza a través de personajes		
<b>JUEGO DE REGLAS</b>			
<b>N°</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>NO LOGRO</b>	<b>LOGRO</b>
07	muestra respeto en el juego		
08	Respeto las normas		
09	Cumple las reglas del juego		
<b>JUEGO MOTRICES COOPERATIVO</b>			
<b>N°</b>	<b>ÍTEMS</b>	<b>NO LOGRO</b>	<b>LOGRO</b>
10	Trabaja en equipo con sus pares		
11	Cumple el rol asignado		
12	Brinda ayuda a su compañero o compañera		

<b>NIVELES Y RANGO</b>			
<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>LOGRO</b>	<b>LOGRO DESTACADO</b>
0-10	11-14	15-17	18-20

0 = NO LOGRO
1 = LOGRO



## Lista de cotejo para medir el desarrollo de la motricidad fina

**Elaborado por Paredes Nieves Elizabeth**

Esta es una lista de cotejo de actividades de motricidad fina con cuatro dimensiones: coordinación óculo-manual, coordinación fonética, coordinación facial y coordinación gestual. A continuación, encontrara para cada dimensión ítems, lo que usted debe colocar con una ASPA (X) en uno de los niveles graduados de la escala que se indica, de acuerdo al desempeño del alumno(a).

NOMBRE DEL NIÑO(A):

<b>COORDINACIÓN ÓCULO - MANUAL</b>			
N°	ÍTEMS	NO LOGRO	LOGRO
01	Rasga papel con dedos índice y pulgar		
02	Troza papel con dedos índice y pulgar		
03	Colorea las figuras sin salir de los bordes		
04	Punza la figura sin salirse de los bordes		
05	Ensarta cuentas		
06	Recorta líneas rectas		
07	Recorta líneas curvas		
08	Moldea figuras con plastilina		
09	Enrosca una botella		
10	Desenrosca una botella		
11	Embolilla papel con dedo índice y pulgar		
12	Traza líneas rectas con precisión		
13	Traza líneas curvas con precisión		
<b>COORDINACIÓN FONÉTICA</b>			
N°	ÍTEMS	NO LOGRO	LOGRO
14	Realiza sonidos onomatopéyicos de su entorno		
15	Pronuncia las vocales en forma correcta		
16	Pronuncia trabalenguas en forma correcta		
<b>COORDINACIÓN FACIAL</b>			
N°	ÍTEMS	NO LOGRO	LOGRO
17	Comunica sus emociones a través de gestos		
18	Saca su lengua y lo mueve de arriba abajo		
19	Guiña un ojo luego el otro		
<b>COORDINACIÓN GESTUAL</b>			
N°	ÍTEMS	NO LOGRO	LOGRO

20	Abre y cierra la mano a través de títeres		
21	Junta y separa los dedos		
22	Golpea la mesa una a una con los dedos		
23	Presiona la yema de los dedos con los demás		

NIVELES Y RANGO			
INICIO	PROCESO	LOGRO	LOGRO DESTACADO
0-10	11-14	15-17	18-20

0 = NO LOGRO
1 = LOGRO

## Anexo 03. Validez del instrumento

### Formato de carta de presentación al experto

#### CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister/Doctor: *Marlene Irma Sánchez Mirón*

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Elizabeth Cristina Paredes Nieves estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1549 Chimbote 2023" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.



Atentamente,

  
Firma

DNI: 46674507

de estudiante

Ficha de identificación de experto

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: <u>Marlene Irma Sánchez Miñan</u>	
Nº DNI/CE: <u>32942929</u>	Edad: <u>49</u>
Teléfono/ celular: <u>976867899</u>	Email: <u>marlene.2019.sm@gmail.com</u>
Título profesional: <u>Licenciada en Educación Inicial</u>	
Grado académico: Maestría <input checked="" type="checkbox"/> Doctorado <input type="checkbox"/>	
Especialidad: <u>Maestría en Problemas de Aprendizaje</u>	
Institución que labora: <u>IE 1549 Miraflores Bojo</u>	
Identificación del proyecto de investigación o tesis	
Título: <u>Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1549 Chimbote 2023.</u>	
Autor(es): <u>Elizabeth Cristina Paredes Nieves</u>	
Programa académico: <u>Educación Inicial</u>	
 Firma	 Huella digital

**Formato de ficha de validación (para ser llenado por el experto)**

<b>FICHA DE VALIDACIÓN</b>									
<b>Título:</b> Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549									
	<b>Variable 1: Actividades lúdicas</b>	<b>Relevancia</b>		<b>Pertinencia</b>		<b>Claridad</b>		<b>Observaciones</b>	
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple		
1	Manipula los materiales lúdicos.	✓		✓		✓			
2	Se relaciona con sus pares.	✓		✓		✓			
3	Demuestra satisfacción y placer sin aburrirse.	✓		✓		✓			
	<b>Dimensión 2: juego de transformación</b>								
4	Se expresa con fluidez.	✓		✓		✓			
5	Demuestra creatividad.	✓		✓		✓			
6	Dramatiza a través de personajes.	✓		✓		✓			
	<b>Dimensión 3: Juego de reglas</b>								
7	Muestra respeto en el juego.	✓		✓		✓			
8	Respeto las normas.	✓		✓		✓			
9	Cumple las reglas del juego.	✓		✓		✓			
	<b>Dimensión 4: juegos de motrices cooperativos</b>								
10	Trabaja en equipo con sus pares.	✓		✓		✓			
11	Cumple el rol asignado.	✓		✓		✓			

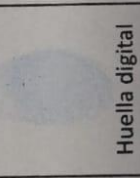
12	Brinda ayuda a su compañero o compañera	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Variable 2: Motricidad fina</b>							
<b>Dimensión 1: coordinación óculo-manual</b>							
1	Rasga papel con dedos índice y pulgar.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Troza papel con dedos índice y pulgar.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Colorea las figuras sin salir de los bordes.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Pinta la figura sin salirse de los bordes	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Traza líneas rectas con precisión.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Traza líneas curvas con precisión.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	Ensarta cuentas.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	Recorta líneas rectas.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	Recorta líneas curvas.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	Moldea figuras con plastilina.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	Enrosea una botella.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	Desenrosea una botella.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	Enbolilla papel con dedo índice y pulgar.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Dimensión 2: coordinación fonética</b>							
14	Realiza sonidos onomatopéyicos de su entorno.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
15	Pronuncia las vocales en forma correcta.	✓	✓	✓	✓	✓	✓
16	Pronuncia trabalenguas en forma correcta.	✓	✓	✓	✓	✓	✓

	<b>Dimensión 3: coordinación facial</b>							
17	Realiza sonidos onomatopéyicos de su entorno.	✓		✓			✓	
18	Pronuncia las vocales en forma correcta.	✓		✓			✓	
19	Pronuncia trislabos en forma correcta.	✓		✓			✓	
	<b>Dimensión 4: coordinación gestual</b>							
20	Abre y cierra la mano a través de titeres.	✓		✓			✓	
21	Junta y separa los dedos.	✓		✓			✓	
22	Golpea la mesa una a una con los dedos.	✓		✓			✓	
23	Presiona la yema de los dedos con los demás	✓		✓			✓	

Recomendaciones: .....

Opinión de experto: (X) Aplicable después modificar ( ) No aplica ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg. *Marlene Irma Sanchez Minon* .....



*Marlene Irma Sanchez Minon*  
Firma

## Formato de carta de presentación al experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor: Meza Rojo Beatriz Markne

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Elizabeth Cristina Paredes Nieves estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1549 Chimbote 2023" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,





Firma

DNI: 46674507  
de estudiante



Ficha de identificación de experto

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Beatriz Marlene Meza Rojas	
Nº DNI/CE: 32986592	Edad: 45
Teléfono/ celular: 915075946	Email: latidcor2@hotmail.com
Título profesional: Licenciada en Educación Inicial	
Grado académico: Maestría...X... Doctorado.....	
Especialidad: Magister en Educación con mención en docencia y gestión educativa	
Institución que labora: I.E. N° 1549 - Miraflores Bajo	
Identificación del proyecto de investigación o tesis	
Título: Actividades Lúdicas en el desarrollo de la Motricidad Fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023.	
Autor(es): Elizabeth Cristina Paredes Nieves.	
Programa académico: Educación Inicial	
 Firma	 Huella digital

Formato de ficha de validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN

Título: Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549

	Variable 1: Actividades lúdicas	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No cumple	
	<b>Dimensión 1: Juego de práctica y ejercicio</b>							
1	Manipula los materiales lúdicos.	✓		✓		✓		
2	Se relaciona con sus pares.	✓		✓		✓		
3	Demuestra satisfacción y placer sin aburrirse.	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 2: juego de transformación</b>							
4	Se expresa con fluidez.	✓		✓		✓		
5	Demuestra creatividad.	✓		✓		✓		
6	Dramatiza a través de personajes.	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 3: Juego de reglas</b>							
7	Muestra respeto en el juego.	✓		✓		✓		
8	Respeto las normas.	✓		✓		✓		
9	Cumple las reglas del juego.	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 4: juegos de motrices cooperativos</b>							
10	Trabaja en equipo con sus pares.	✓		✓		✓		
11	Cumple el rol asignado.	✓		✓		✓		




<b>Dimensión 3: coordinación facial</b>								
17	Realiza sonidos onomatopéyicos de su entorno.	✓						
18	Pronuncia las vocales en forma correcta.	✓						
19	Pronuncia trabalenguas en forma correcta.	✓						
<b>Dimensión 4: coordinación gestual</b>								
20	Abre y cierra la mano a través de filiteres.	✓						
21	Junta y separa los dedos.	✓						
22	Golpea la mesa una a una con los dedos.	✓						
23	Presiona la yema de los dedos con los demás	✓						

Recomendaciones: .....

Opinión de experto:   Aplicable: (X)   Aplicable después modificar ( )   No aplica ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg.....B. S. T. S. 2. M. G. R. N. G. M. S. S. S. L. O. J. D......

  
Firma



## Formato de carta de presentación al experto

### CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor: Luz Angelica Rufino Hernández.

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Elizabeth Cristina Paredes Nieves estudiante / egresado del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. Para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1549 Chimbote 2023” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,





Firma

DNI: 46674507

de estudiante

**Ficha de identificación de experto**

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos:..... LUZ ANGELICA RUFINO HERNÁNDEZ .....	
.....	
Nº DNI/CE: 40508167	Edad: 41
Teléfono/ celular: 986 66 05 66	Email: carruzcruz1@hotmail.com
Título profesional: ..... LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL .....	
Grado académico: Maestría. X.... Doctorado.....	
Especialidad: ..... PSICOLOGIA EDUCATIVA .....	
Institución que labora: ..... I.E. 1549 MIRAFLORES BAJO .....	
Identificación del proyecto de investigación o tesis	
Título: ..... Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Nº 1549 Chimbote 2023. ....	
Autor(es): ..... Elizabeth Cristina Paredes Nieves .....	
Programa académico: ..... Educación Inicial. ....	
 Firma	 Huella digital



Formato de ficha de validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN

Título: Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1549

	Variable 1: Actividades lúdicas	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No Cumple	Cumple	No cumple	
	<b>Dimensión 1: Juego de práctica y ejercicio</b>							
1	Manipula los materiales lúdicos.	✓		✓		✓		
2	Se relaciona con sus pares.	✓		✓		✓		
3	Demuestra satisfacción y placer sin aburrirse.	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 2: juego de transformación</b>							
4	Se expresa con fluidez	✓		✓		✓		
5	Demuestra creatividad.	✓		✓		✓		
6	Dramatiza a través de personajes.	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 3: Juego de reglas</b>							
7	Muestra respeto en el juego.	✓		✓		✓		
8	Respecta las normas.	✓		✓		✓		
9	Cumple las reglas del juego.	✓		✓		✓		
	<b>Dimensión 4: juegos de motrices cooperativos</b>							
10	Trabaja en equipo con sus pares.	✓		✓		✓		
11	Cumple el rol asignado.	✓		✓		✓		





	<b>Dimensión 3: coordinación facial</b>							
17	Realiza sonidos onomatopéyicos de su entorno.	✓		✓			✓	
18	Pronuncia las vocales en forma correcta.	✓		✓			✓	
19	Pronuncia trabalenguas en forma correcta.	✓		✓			✓	
	<b>Dimensión 4: coordinación gestual</b>							
20	Abre y cierra la mano a través de titeres.	✓		✓			✓	
21	Junta y separa los dedos.	✓		✓			✓	
22	Golpea la mesa una a una con los dedos.	✓		✓			✓	
23	Presiona la yema de los dedos con los demás	✓		✓			✓	

Recomendaciones: .....

Opinión de experto:   Aplicable: (X)   Aplicable después modificar ( )   No aplica ( )

Nombres y Apellidos de experto: Dr. / Mg. Luz Angélica Rufino Hernández .....

  
Firma



## Anexo 04. Confiabilidad del Instrumento

1. Nombre del instrumento: Lista de cotejo de la Motricidad Fina.

2. N° de Ítems: 23

3. N° sujetos de la muestra piloto: 10

Se ha usado el método de Test de Kuder Richardson-20, aplicando de carácter Dicotómico: sólo 2 alternativas de respuestas posibles 1=Si 0=No, la prueba para determinar la confiabilidad fue el Test de Kuder Richardson-20 por ser variables con respuestas de tipo dicotómicas (0=No y 1=Si) a través de la fórmula:

$$KR - 20 = \left( \frac{K}{K - 1} \right) * \left( 1 - \frac{\sum p \cdot q}{Vt} \right)$$

KR-20: 0,84

K : 23

Vt : 24,040

$\sum p \cdot q$  : 4,64

NIÑOS	Coordinación Viso Manual u Óculo Motora													Coordinación Fonética			Coordinación facial			Coordinación Gestual			TOTAL	
	ítem1	ítem2	ítem3	ítem4	ítem5	ítem6	ítem7	ítem8	ítem9	ítem10	ítem11	ítem12	ítem13	ítem14	ítem15	ítem16	ítem17	ítem18	ítem19	ítem20	ítem21	ítem22		ítem23
E1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
E2	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	7
E3	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	16
E4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
E5	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
E6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	6
E7	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	16
E8	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	19
E9	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	12
E10	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	13
SUMA	3	5	2	6	5	6	6	8	6	8	7	8	8	8	6	9	9	8	5	6	6	4	5	
p	0.30	0.50	0.20	0.60	0.50	0.60	0.60	0.80	0.60	0.80	0.70	0.80	0.80	0.80	0.60	0.90	0.90	0.80	0.50	0.60	0.60	0.40	0.50	
q	0.70	0.50	0.80	0.40	0.50	0.40	0.40	0.20	0.40	0.20	0.30	0.20	0.20	0.20	0.40	0.10	0.10	0.20	0.50	0.40	0.40	0.60	0.50	
pq	0.21	0.25	0.16	0.24	0.25	0.24	0.24	0.16	0.24	0.16	0.21	0.16	0.16	0.16	0.24	0.09	0.09	0.16	0.25	0.24	0.24	0.24	0.25	

$\sum pq$	4,64
$\sigma^2$	24,040
K	23

KR20 0.843669642

Según el cálculo de confiabilidad de Kuder Richardson el resultado obtenido es de 0,84 el cual indica una buena confiabilidad del instrumento aplicado.

Valor de coeficiente:	Interpretación
[0,9 : 1]	Excelente
[0,8 : 0,9]	Buena
[0,7 : 0,8]	Aceptable
[0,6 : 0,7]	Débil
[0,5 : 0,6]	Pobre
[0 : 0,5]	Inaceptable

Se determinó la confiabilidad mediante el Coeficiente de Confiabilidad (Kuder Richardson), luego de aplicar a 10 niños de otra institución según el cálculo de confiabilidad de KR-20 el resultado obtenido fue de 0,84 el cual indica una buena confiabilidad del instrumento aplicado.

1. Nombre del instrumento: Lista de cotejo de Actividades lúdicas

2. N° de Ítems: 12

3. N° sujetos de la muestra piloto: 10

Se ha usado el método de Test de Kuder Richardson-20, aplicando de carácter Dicotómico: sólo 2 alternativas de respuestas posibles 1=Si 0=No, la prueba para determinar la confiabilidad fue el Test de Kuder Richardson-20 por ser variables con respuestas de tipo dicotómicas (0=No y 1=Si) a través de la fórmula:

$$KR - 20 = \left( \frac{K}{K - 1} \right) * \left( 1 - \frac{\sum p \cdot q}{Vt} \right)$$

KR-20: 0,85

K : 12

Vt : 1,09

$\sum p \cdot q$  : 0,24

	JUEGO DE PRÁCTICA Y EJERCICIO			JUEGO DE TRANSFORMACIÓN			JUEGO DE REGLAS			JUEGO MOTRICES COOPERATIVO			Total
NIÑOS	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	Ítems 1	Ítems 2	Ítems 3	
E1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6
E2	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	5
E3	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	3
E4	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	5
E5	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	5
E6	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	5
E7	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	4
E8	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	6
E9	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	7
E10	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	5
SUMA	4	3	5	3	3	6	4	5	4	5	4	5	
p	0.4	0.3	0.5	0.3	0.3	0.6	0.4	0.5	0.4	0.5	0.4	0.5	
q	0.6	0.7	0.5	0.7	0.7	0.4	0.6	0.5	0.6	0.5	0.6	0.5	
pq	0.24	0.21	0.25	0.21	0.21	0.24	0.24	0.25	0.24	0.25	0.24	0.25	

$\sum pq$	0.24
$\sigma^2$	1.09
K	12

**KR20** 0.8507089

Valor de coeficiente:	Interpretación
[0,9 ; 1]	Excelente
[0,8 ; 0,9]	Bueno
[0,7 ; 0,8]	Aceptable
[0,6 ; 0,7]	Débil
[0,5 ; 0,6]	Pobre
[0 ; 0,5]	Inaceptable

Según el cálculo de confiabilidad de Kuder Richardson el resultado obtenido es de 0,85 el cual indica una **buena confiabilidad del instrumento aplicado.**

Se determinó la confiabilidad mediante el Coeficiente de Confiabilidad (Kuder Richardson), luego de aplicar a 10 niños de otra institución según el cálculo de confiabilidad de KR-20 el resultado obtenido fue de 0,85 el cual indica una buena confiabilidad del instrumento aplicado.

## Anexo 05. Formato de Consentimiento informado



### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Educación Inicial)**

Título del estudio: Actividades lúdicas en el desarrollo de la Motricidad Fina en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023

Investigador (a): Paredes Nieves Elizabeth

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Actividades lúdicas para desarrollar la Motricidad Fina en los niños y niñas de 5 años de educación inicial de la Institución Educativa N° 1549 Chimbote 2023. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Esta investigación tiene como objetivo, Determinar en qué medida la aplicación de Actividades lúdicas desarrolla de la motricidad fina en los estudiantes.

#### **Procedimientos:**

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

Se les evaluará a través de una ficha de Lista cotejo que consta de 23 ítems en la cual permitirá evaluar las cuatro dimensiones de la motricidad fina que son: óculo-manual; fonética, facial y gestual. Además, se evaluará de forma grupal con un tiempo de 45 minutos que van a realizar sus actividades.

**Riesgos:** (NO APLICA)

#### **Beneficios:**

Que los niños desarrollen sus habilidades psicomotor de manera eficaz, mejorarán la coordinación óculo manual y la pinza digital, habilidades motoras finas que son fundamentales en el proceso del desarrollo cognitivo en los niños, además mejorarán al realizar actividades como garabatear, colorear, dibujar, etc.

**Costos y/o compensación:** (si el investigador crea conveniente)

#### **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 975531319.

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 [escuela\\_educacion@uladech.edu.pe](mailto:escuela_educacion@uladech.edu.pe) o [paredesnieveselizabeth@gmail.com](mailto:paredesnieveselizabeth@gmail.com)

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**  
Participante

---

**Fecha y Hora**

---

**Nombres y Apellidos**  
Investigador

---

**Fecha y Hora**

**Anexo 06. Documento de aprobación de institución para la recolección de información**



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Chimbote, 20 de Noviembre 2023

**CARTA DE PRESENTACIÓN DE INVESTIGACIÓN**

**Señor(a).**

**Mg. Teresa Isabel Martínez Sánchez**

**Directora de la I.E. N°1549 Miraflores bajo**

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, agradecerle por la oportunidad que me brinda en la institución que usted dirige, para presentar al estudiante PAREDES NIEVES ELIZABETH CRISTINA con código de matrícula N° 0107182020, de la Escuela Profesional de Educación, carrera profesional de Educación Inicial, quién solicita su autorización para ejecutar su proyecto de investigación, durante el mes de noviembre y diciembre, del presente año.

Por tal motivo, agradecemos que nos brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación titulado: Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa N° 1549 Chimbote 2023. La misma que beneficiará a la de su institución educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

## Anexo 07. Evidencias de ejecución (declaración jurada, base de datos)

### DECLARACIÓN JURADA

Yo, Elizabeth Cristina Paredes Nieves, identificado (a) con DNI 46674507 con domicilio real Prolog. Alfonso Ugarte Mz 11 Lt 9 AA.H. Miraflores Bajo, Distrito Chimbote, Provincia Santa, Departamento Ancash.

#### DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de bachiller con código de estudiante 0107182020 de la Escuela profesional de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-II:

Que los datos consignados en la tesis titulada ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 1549 CHIMBOTE 2023.

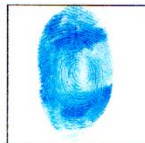
Son reales y se considera las precauciones necesarias para evitar sesgos en la investigación firmo la presente declaración y doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

Chimbote, 15 de diciembre del 2023.



Firma del estudiante/bachiller

DNI: 46674507



Huella digital



## Base de datos

ESTUDIANTE	PRETEST																							CUANT	CUAL
	ÓCULO - MANUAL													FONÉTICO			FACIAL			GESTUAL					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23		
E-1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	7	C
E-2	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	14	B
E-3	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	B
E-4	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	7	C
E-5	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	7	C
E-6	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	13	B
E-7	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	15	B
E-8	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	13	B
E-9	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	13	B
E-10	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	13	B
E-11	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	C
E-12	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	6	C
E-13	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	13	B
E-14	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	13	B
E-15	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	13	B
E-16	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	13	B
E-17	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	13	B
E-18	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	13	B
E-19	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	13	B
E-20	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	13	B
E-21	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	13	B

SESIONES									
ACTIVIDADES LÚDICAS									
S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
C	C	B	C	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	A	A	A	A	A	A
B	A	A	A	A	A	A	B	A	AD
B	B	B	B	A	A	A	A	A	A
B	A	A	A	B	A	A	A	A	A
B	B	B	B	A	A	B	A	A	A
C	C	C	B	A	A	A	A	B	A
B	B	B	B	A	B	A	B	A	B
B	B	B	B	A	B	A	A	A	A
B	B	B	B	A	B	A	A	B	A
A	A	A	A	B	A	A	A	A	A
B	B	B	A	A	A	B	B	A	A
C	B	B	A	A	A	A	A	A	AD
B	B	B	A	B	B	B	A	B	A
B	B	B	B	A	B	A	B	B	A
B	B	A	A	B	A	B	A	A	A
B	B	A	A	B	A	A	B	A	A
A	A	A	A	B	B	B	A	A	A
C	C	C	B	A	A	A	A	A	A
B	A	A	A	B	B	B	A	A	AD
B	B	A	A	B	A	A	A	A	A



POSTEST																								
ÓCULO - MANUAL													FONÉTICO			FACIAL			GESTUAL					
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	CUANT	QUAL
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21	AD
1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	19	A
1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	14	B
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	AD
1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	14	B
1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	A
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	19	A
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	19	A
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	19	A
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	19	A
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	19	A
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	A
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	19	A
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	A
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	20	A
1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	19	A
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	AD
1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	14	B
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	AD
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	18	A

## Sesiones aplicadas

### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 1549  
 1.2. Edad : 5 años  
 1.3. Aula : “Turquesa”  
 1.4. Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5. Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6. Área principal : Psicomotricidad  
 1.7. Área a integrar : Comunicación

#### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugando aprendemos a decorar figuras con papel

#### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Caja de sorpresa</li> <li>Papel crepe celeste, rojo y verde.</li> <li>Goma</li> <li>Siluetas con figuras.</li> </ul>

#### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5 años	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
Psicomotriz	<b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> <li>✓ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión.</li> </ul>	Realiza acciones motrices donde coordina movimientos con precisión para crear arte.	Lista de cotejo.
Comunicación	<b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Representa ideas usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Explora el lenguaje de las artes.</li> </ul>	<p>el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</li> </ul>	
--	---	--	--

## V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO
---------------------	----------------------------	---------

INICIO		
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para la sesión y se presenta, mencionando su nombre, explica que se encargará de la actividad, y comienza a cantar una canción incentivando el movimiento de su cuerpo: <a href="https://youtu.be/4S7_nTdC_RU">https://youtu.be/4S7_nTdC_RU</a> (<i>Ver Anexo 1</i>)</p> <p>-Realizan los movimientos mencionados y cuentan cómo se sienten.</p> <p>-La docente, les presenta una caja mágica precisando que ahí se encuentran muchos tesoros, para divertirse y canta la canción: “veo, veo”, y al preguntar sobre lo que será, los niños responden.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<p><b>Canción</b></p> <p><b>Caja mágica</b></p>
DESARROLLO		
<b>Juego motriz</b>	<p>La actividad consiste en lo siguiente:</p> <p>Todos los niños estarán ubicados en dos columnas, la actividad se realizará en el aula y el luego realizamos el juego llamado “Jugamos con papel” consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Que el niño primero trozara o rasgara el papel crepe (utilizando dedo índice y pulgar), al terminar toca la mano de su otro compañero (palmada) para que pueda salir y realizar bolitas de papel crepe.</li> <li>✓ En la pizarra se colocará dos figuras diferentes para que el siguiente participante coloque la bolita de papel con goma en la silueta de la figura.</li> <li>✓ El grupo que lo haya llenado de bolitas toda la silueta será el ganador.</li> </ul>	<p><b>Goma</b></p> <p><b>Papel crepe de colores (rojo, amarillo, verde y azul)</b></p> <p><b>Siluetas de figuras</b></p>
<b>Relajación y Orden</b>	<p>-Todos los niños se ubican en su lugar para realizar el ejercicio de inhalación y exhalación, explicándoles la importancia del movimiento de la mano y ojos.</p>	<p><b>Canción</b></p>

	- La docente canta la canción de: “Guardo mis juguetes”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.	
<b>Expresión gráfico plásticos</b>	-La docente presenta materiales como: silueta de un elefante e invita a los niños a decorar su dibujo con el material brindado. – Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”. – Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales. – Se cuelga los productos realizados por los estudiantes y expresa que les quedaron muy lindos, porque están hechos con mucho amor.	<b>Fichas de dibujos</b>
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron. Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy? Para el juego - ¿recuerdan qué materiales había? – Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos? – Y, ¿cuál fue el material que más les gustó? – ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad? La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta: Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron? Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado. -La docente se despide con la canción: “chau, chau me voy a casita”. <a href="https://youtu.be/UPRdiNLmCWk">https://youtu.be/UPRdiNLmCWk</a> ( <i>Ver Anexo 2</i> )	<b>Canción</b>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A realizar embolillado con mejor precisión.</li> <li>✓ Utilizaron de forma correcta los dedos índice y pulgar.</li> <li>✓ Decorar de manera libre y creativa para crear arte.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Frustraciones al momento de realizar rasgados de papel.</li> </ul>

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO**

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Jugando aprendemos a decorar figuras con papel

Nº	Estudiantes	Área		Desempeños											
		Psicomotricidad		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión.											
		Criterios													
		Rasga papel con dedos índice y pulgar.				Troza papel con dedos índice y pulgar.				Embolilla papel con dedos índice y pulgar.					
AD		A		B		C		AD		A		B		C	

**LEYENDA:**

- AD : Logro destacado
- A : Logro
- B : Proceso
- C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 1549  
 1.2. Edad : 5 años  
 1.3. Aula : “Turquesa”  
 1.4. Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5. Tiempo : 45’  
 1.6. Área principal : Psicomotricidad  
 1.7. Área a integrar : Comunicación

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Exploramos los colores y el punzón para crear arte

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Colores</li> <li>Punzón</li> <li>Siluetas con figuras.</li> <li>Lámina de tecnopor</li> </ul>

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5 años	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
<b>Psicomotriz</b>	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> <li>✓ Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión.</li> <li>✓ Representa ideas usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> </ul>	<p>Realizan movimientos de precisión con objetos para desplazarse en su imaginación a través de los colores.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>



	-Luego la docente canta la canción de: “Guardo mis juguetes”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.	
<b>Expresión gráfico plásticos</b>	-La docente presenta los materiales: dibujos y punzones, invita a los niños y niñas a colorear su dibujo y luego punzar con el material brindado. – Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte silbato y si se puede”. – Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales. – Se cuelga los productos realizados por los estudiantes y expresa que les quedaron muy lindos, porque están hechos con mucho amor.	<b>Dibujos, colores, punzón lámina de Tecnopor.</b>
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron. Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy? <b>Para el juego</b> - ¿recuerdan qué materiales había? – Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos? – Y, ¿cuál fue el material que más les gustó? – ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad? La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta: Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron? Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado. -La docente se despide con la canción: “Adiós”. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM">https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM</a> ( <i>Ver Anexo 2</i> )	<b>Canción</b>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ A colorear de manera correctamente sin salirse del borde.</li> <li>✓ Punzar con precisión por las líneas indicadas.</li> <li>✓ A reconocer las partes finas de nuestro cuerpo para poder pintar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En algunos niños y niñas dificultades de pintar la imagen.</li> </ul>



## VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Exploramos los colores y el punzón para crear arte

Nº	Estudiantes	Área	Desempeños												
		Psicomotricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión.												
		Criterios													
		Colorea las figuras sin salirse del borde				Punza las figuras sin salirse del borde				Golpea la mesa una a una con los dedos					
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		

### LEYENDA:

- AD : Logro destacado
- A : Logro
- B : Proceso
- C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 1549  
 1.2. Edad : 5 años  
 1.3. Aula : “Turquesa”  
 1.4. Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5. Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6. Área principal : Psicomotricidad  
 1.7. Área a integrar : Comunicación

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Trazamos y cortamos caminos.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dados.</li> <li>Plumones delgados.</li> <li>Tijeras</li> <li>Papelógrafo</li> <li>Hojas con trazos rectas y curvas.</li> </ul>

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5 años	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
<b>Psicomotriz</b>	<p><b>Se desenvuelve de Manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión.</li> </ul>	Realizan actividades de precisión y coordinación óculo-manual a través de los trazos rectos y curvas.	Lista de Cotejo.
<b>Comunicación</b>	<p><b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Explora el lenguaje de las artes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Representa ideas usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</li> <li>✓ Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.</li> </ul>		

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO
<b>INICIO</b>		
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas para la sesión y se presenta, mencionando su nombre, explica que se encargará de la actividad, y comienza a cantar una canción incentivando el movimiento de su cuerpo:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4">https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4</a> (<i>Ver Anexo I</i>)</p> <p>-Realizan los movimientos mencionados y cuentan cómo se sienten.</p> <p>-La docente, les presenta los materiales para el juego.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<b>Canción</b>
<b>DESARROLLO</b>		
<b>Juego motriz</b>	<p>El juego consiste en lo siguiente:            Todos los niños estarán ubicados en dos columnas, la actividad se realizará en el aula y el juego realizamos el juego llamado “El dado de los trazos y tijeras” consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En la pizarra habrá dos papelógrafos enumerados hasta el N° 07, y en la mesa habrá hojas con trazos (contiene en cada lado líneas rectas, curvas, discontinua, doble, zigzag, y quebrada)</li> <li>✓ La docente tira el dado (contiene en cada lado líneas rectas, curvas, discontinua, doble, zigzag, y quebrada y una tijera) que significa que debe cortar las hojas con trazos que se encuentran en la mesa del centro.</li> <li>✓ Cada jugador debe realizar en el papelógrafo lo que le salió en el dado luego dar una palmada a su compañero para que pueda salir a participar y así sucesivamente hasta llenar los 7 puntos de inicio.</li> <li>✓ El grupo que lo haya realizado más rápido y bien será el equipo ganador.</li> </ul>	<b>Papelógrafo</b>  <b>Plumones</b>  <b>Tijeras</b>  <b>Dado</b>  <b>Hojas con trazos</b>
<b>Relajación y Orden</b>	<p>-Todos los niños se ubican en su lugar para realizar el ejercicio de relajación donde nos imaginamos que somos unos gatitos que nos estiramos muy fuerte.</p> <p>- La docente canta la canción de: “A guardar cada cosa a su lugar”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.</p>	<b>Canción</b>
<b>Expresión gráfico plásticos</b>	<p>-La docente presenta materiales como: hojas con trazos líneas rectas, curvas, plumones, tijeras.</p> <p>– Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”.</p>	<b>Hojas con trazos</b>  <b>Plumones</b>  <b>Tijeras</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales.</li> <li>- Se cuelga los productos realizados por los estudiantes y expresa que les quedaron muy lindos, porque están hechos con mucho amor.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	<p>Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron.</p> <p>Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy?</p> <p>Para el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿recuerdan qué materiales había?</li> <li>- Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos?</li> <li>- Y, ¿cuál fue el material que más les gustó?</li> <li>- ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad?</li> </ul> <p>La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta:</p> <p>Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron?</p> <p>Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado.</p> <p>-La docente se despide con la canción: “hasta pronto”.</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=_QsMJd_-PZg">https://www.youtube.com/watch?v=_QsMJd_-PZg</a> (Ver Anexo 2)</p>	<b>Canción</b>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Agarrar bien las Tijeras</li> <li>✓ Coger bien el lápiz.</li> <li>✓ Direccionalidad se empieza los trazos de izquierda a derecha.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ De cortar las líneas curvas.</li> </ul>

**VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO**

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Trazamos y cortamos caminos.

Nº	Estudiantes	Área				Desempeños							
		Psicomotricidad				Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión.							
		Criterios											
		Corta líneas rectas y curvas.				Traza líneas rectas sin salirse del borde				Traza líneas curvas sin salirse del borde.			
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C

**LEYENDA:**

- AD : Logro destacado
- A : Logro
- B : Proceso
- C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución educativa : N° 1549  
 1.2. Edad : 5 años  
 1.3. Aula : “Turquesa”  
 1.4. Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5. Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6. Área principal : Psicomotricidad  
 1.7. Área a integrar : Matemáticas

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Jugamos con nuestros dedos índice y pulgar.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tableros con botellas con chapa rosca.</li> <li>Cuentas.</li> <li>Pinzas</li> <li>Ganchos de ropa.</li> <li>Soga delgada.</li> <li>Vasos de colores (rojo y azul)</li> </ul>

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
<b>Psicomotriz</b>	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas, en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo con relación a los objetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realizan actividades usando sus dedos índice y pulgar para relacionar, comparar, contar y seriar objetos según sus características.</li> </ul>	Lista de cotejo.
<b>Matemáticas</b>	<p><b>Resuelve problemas de cantidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Traduce cantidades a expresiones numéricas.</li> <li>✓ Comunica su comprensión sobre</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar. demuestran su comprensión sobre la cantidad, “muchos”, “pocos”, “ninguno”. Utiliza el conteo</li> </ul>		

	los números y las operaciones. ✓ Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto.		
--	---	--	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>
----------------------------	-----------------------------------	----------------

INICIO		
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas para la sesión y se presenta, mencionando su nombre, explica que se encargará de la actividad, y comienza a cantar una canción incentivando el movimiento de los dedos de las manos:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gG0tQgPBFFs">https://www.youtube.com/watch?v=gG0tQgPBFFs</a> (<i>Ver Anexo 1</i>)</p> <p>-Realizan los movimientos mencionados y cuentan cómo se sienten.</p> <p>-La docente, les presenta los materiales para el juego.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, los que podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<b>Canción</b>
DESARROLLO		
<b>Juego motriz</b>	<p>El juego consiste en lo siguiente:</p> <p>Todos los niños estarán ubicados en dos equipos, la actividad se realizará en el aula para luego realizar el juego “El circuito mágico” consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se colocará los materiales encima de la mesa de la siguiente manera:</li> <li>✓ <b>PRIMER JUEGO:</b> se colocará unas fichas con un número (1 al 5) donde el niño debe colocar los ganchos conforme indique el número usando sus dedos índice y pulgar.</li> <li>✓ <b>SEGUNDO JUEGO:</b> se colocará un tablero con 4 botellas con chapas roscas cada tapa tendrá un color (rojo, azul, amarillo y verde); el participante deberá desenroscar las chapas usando sus dedos índice y pulgar donde colocará 5 bolitas de colores con la ayuda de una pinza conforme al color de la chapa una vez terminado lo tendrá que volver a enroscar la chapa de la botella.</li> <li>✓ <b>TERCER JUEGO:</b> el participante deberá colocar 10 cuentas de colores en una soga delgada usando el dedo índice y pulgar. Una vez terminado pasara al último juego.</li> <li>✓ <b>CUARTO JUEGO:</b> el participante debe armar una torre de vasos como base de 5 luego, 4, 3, 2 y 1.</li> </ul>	<p><b>Tableros de botellas y sus chapas rocas.</b></p> <p><b>Cuentas de colores.</b></p> <p><b>Ganchos de ropa.</b></p> <p><b>Fichas con números.</b></p> <p><b>Vasos de colores (rojo, azul)</b></p> <p><b>Pinzas</b></p>

	El equipo que haya hecho todo el circuito completo y con más puntos será el ganador.	
<b>Relajación y Orden</b>	-Todos los niños se ubican en su lugar para realizar el ejercicio de relajación donde nos imaginamos que somos unos elefantitos que absorbemos aire por la nariz y lo expulsamos por la boca. Luego - La docente canta la canción de: “A guardar cada cosa a su lugar”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.	<b>Canción</b>
<b>Expresión gráfico plásticos</b>	-La docente presenta materiales como: hojas, colores y lápices, donde los niños dibujaran de manera libre, unos de los juegos y que parte de su mano usaron más. – Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”. – Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales. – Se cuelga los productos realizados por los estudiantes y expresa que les quedaron muy lindos, porque están hechos con mucho amor.	<b>Hojas Colores y lápices.</b>
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron. Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy? Para el juego - ¿recuerdan qué materiales había? – Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos? – Y, ¿cuál fue el material que más les gustó? – ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad? La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta: Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron? Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado. -La docente se despide con la canción: “hasta pronto”. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=_QsMJd_-PZg">https://www.youtube.com/watch?v=_QsMJd_-PZg</a> (Ver Anexo 2)	<b>Canción</b>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Que dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ensartar cuentas.</li> <li>✓ Agrupar por colores</li> <li>✓ Contar hasta el número 10</li> <li>✓ Identificar sus dedos índice y pulgar para realizar actividades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ensartar cuentas en un hilo.</li> <li>✓ Diferencias muchos y pocos.</li> </ul>



## VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Jugamos con nuestros dedos

índice y pulgar.

Nº	Estudiantes	Área	Desempeños												
		Psicomotricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación a los objetos.												
		Criterios													
		Ensarta cuentas				Enrosca una botella				Desenrosca una botella					
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		

### LEYENDA:

AD : Logro destacado

A : Logro

B : Proceso

C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa : N° 1549  
 1.2 Edad : 5 años  
 1.3 Aula : “Turquesa”  
 1.4 Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5 Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6 Área principal : Psicomotricidad  
 1.7 Área a integrar : Matemáticas

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Modelamos diversos elementos en plastilina con formas geométricas”.

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plastilina</li> <li>Hojas</li> <li>Cinta de embalaje</li> </ul>


### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
<b>Psicomotriz</b>	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> <li>✓ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas, en los que expresa sus emociones—explorando las posibilidades de su cuerpo con relación a los objetos.</li> </ul>	<p>-Emplea estrategias para comparar y relacionar las figuras geométricas con objetos de su entorno y lo representa a través de las plastilinas.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
<b>Matemáticas</b>	<p><b>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Establece relaciones, entre las formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce, utilizando material concreto</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comunica su comprensión sobre formas y relaciones geométricas.</li> <li>✓ Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.</li> </ul>		
--	---	--	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO
---------------------	----------------------------	---------

INICIO		
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas para la sesión y se presenta, mencionando su nombre, explica que se encargará de la actividad, y comienza a cantar una canción incentivando el movimiento de los dedos de las manos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gG0tQgPBFFs">https://www.youtube.com/watch?v=gG0tQgPBFFs</a> (<i>Ver Anexo I</i>)</p> <p>-Realizan los movimientos mencionados y cuentan cómo se sienten.</p> <p>-La docente, les presenta los materiales para el juego.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, los que podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<b>Canción</b>
DESARROLLO		
<b>Juego motriz</b>	<p>El juego consiste en lo siguiente:</p> <p>Todos los niños estarán ubicados en dos equipos, la actividad se realizará en el aula para luego realizar el juego llamado “Construcciones” consiste en que habrá dos equipos donde tienen que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Golpear en la mesa según los dedos que se les menciona (pulgar, índice, medio, anular y meñique)</li> <li>✓ Luego deben construir con moldes de plastilinas la figura que se les presenta por la docente puede ser: (una casa, árbol, barquito, pelota, entre otras imágenes).</li> <li>✓ El equipo que realice más construcciones será el ganador.</li> </ul>	<p><b>Imágenes Plastilinas Moldes con diferentes formas.</b></p> 
<b>Relajación y Orden</b>	<p>-Todos los niños se ubican en su lugar para realizar el ejercicio de relajación donde nos imaginamos que estamos soplando un globo que absorbemos aire por la nariz y lo expulsamos por la boca. Luego</p> <p>- La docente canta la canción de: “A guardar cada cosa a su lugar”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.</p>	<b>Canción</b>

<b>Expresión gráfico plásticos</b>	<p>-La docente presenta materiales como: una ficha con una actividad donde tiene que relacionar las figuras geométricas con los objetos, luego tendrán que modelar la figura geométrica con plastilina según el color que se le indica para cada uno de ellos (cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo).</p> <p>– Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”.</p> <p>– Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales.</p> <p>– Se cuelga los productos realizados por los estudiantes y expresa que les quedaron muy lindos, porque están hechos con mucho amor.</p>	<p><b>Ficha con la actividad Plastilinas de colores. Lápiz</b></p>
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	<p>Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron.</p> <p>Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy?</p> <p>Para el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿recuerdan qué materiales había?</li> <li>– Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos?</li> <li>– Y, ¿cuál fue el material que más les gustó?</li> <li>– ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad?</li> </ul> <p>La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta:</p> <p>Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron?</p> <p>Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado.</p> <p>-La docente se despide con la canción: “hasta pronto”.</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=_QsMJd_-PZg">https://www.youtube.com/watch?v=_QsMJd_-PZg</a> (Ver Anexo 2)</p>	<p><b>Canción</b></p>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Que dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lograron aprender que formas tienen los objetos.</li> <li>✓ Reconocen las figuras geométricas y lo relacionan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Amasar las plastilina.</li> </ul>

## VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** “Modelamos diversos elementos en plastilina con formas geométricas”.

Nº	Estudiantes	Área	Desempeños												
		Psicomotricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas, en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación a los objetos.												
		Criterios													
		Modela figuras con plastilinas				Presiona la yema de los dedos con los demás.				Golpea la mesa una a una con los dedos					
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		

### LEYENDA:

- AD : Logro destacado
- A : Logro
- B : Proceso
- C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa : N° 525  
 1.2 Edad : 5 años  
 1.3 Aula : “Científicos”  
 1.4 Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5 Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6 Área principal : Psicomotricidad  
 1.7 Área a integrar : Comunicación

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Cantando aprendo hablar”

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Caja de sorpresa</li> <li>Imágenes</li> <li>Fichas con las vocales (a, e, i, o, u)</li> <li>Colores</li> <li>Plumones</li> <li>Caja rectangular con harina</li> </ul>

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

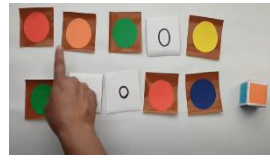
Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
<b>Psicomotriz</b>	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> <li>✓ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza acciones, juegos y movimientos de manera autónoma en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo según sus necesidades, intereses y posibilidades.</li> </ul>	<p>Realiza movimientos corporales e idéntica las vocales y los representa utilizando</p>	<p>Lista de cotejo.</p>

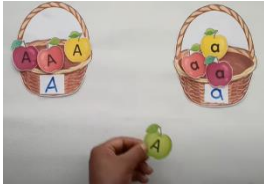
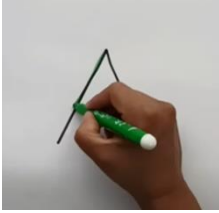

<b>Comunicación</b>	<b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b> ✓ Explora el lenguaje de las artes.	✓ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	materiales de arte	
---------------------	--	--	--------------------	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>
----------------------------	-----------------------------------	----------------

<b>INICIO</b>		
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente invita a los niños y niñas a sentarse en semicírculo para la sesión y se presenta, mencionando su nombre, explica que se encargará de la actividad, y comienza a cantar una canción incentivando al tema relacionado con fichas grandes mostrándoles las vocales: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CqTXFbnG0aga">https://www.youtube.com/watch?v=CqTXFbnG0aga</a> (<i>Ver Anexo 1</i>)</p> <p>-Realizan la pronunciación de las vocales con la docente y mencionan como se sienten.</p> <p>-La docente, les presenta una caja mágica precisando que ahí se encuentran muchos tesoros, para divertirse y canta la canción: “veo, veo”, y al preguntar sobre lo que será, los niños responden.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<p><b>Canción</b></p> <p><b>Caja mágica</b></p>
<b>DESARROLLO</b>		
<b>Juego motriz</b>	<p>La actividad consiste en lo siguiente:          Todos los niños estarán ubicados en dos columnas, la actividad se realizará en el aula y el luego realizamos el juego llamado “Círculo de vocales” consiste en 5 actividades:</p> <p>✓ <b>Primera actividad:</b> se les dará fichas con las vocales en mayúsculas y minúsculas impresas. En una caja habrá papelitos doblados con vocales, en la cual deben sacar los papelitos y ver que vocal es si es mayúscula o minúscula y colocarlo en la ficha que corresponde.</p> <p>✓ <b>Segunda actividad:</b> habrá fichas cuadradas con un círculo de color, un dado con los colores correspondientes a las fichas, luego el niño tiene que lanzar el dado, la color que ha sacado debe dar vuelta y decir en voz alta que vocal ha sacado.</p>	<p><b>Dado de colores.</b>  <b>Plumones.</b>  <b>5 canastitas de cartulinas.</b>  <b>Caja de harina.</b>  <b>Fichas con las vocales.</b></p>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Tercera actividad:</b> se les brindará canastas de cartulina, habrá manzanas con las vocales y deben colocarla en la canasta correcta.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Cuarta actividad:</b> el niño debe repasar con dos colores de plumones sobre la vocal y pronunciar en voz alta que vocal es.</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Quinta actividad:</b> habrá una caja de harina, y un dado de vocales donde lanzaran el dado y vocal que sale deben representarlo en la caja de harina usando du dedo índice.</li> </ul> 	
<b>Relajación y Orden</b>	<p>-Todos los niños se ubican en su lugar para realizar el ejercicio de sacar su lengua de arriba hacia abajo, guiñando un ojo luego el otro.</p> <p>- La docente canta la canción de: “Guardo mis juguetes”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.</p>	<b>Canción</b>
<b>Expresión gráfico plásticos</b>	<p>-La docente presenta materiales como: una ficha con las vocales, luego se les brindara temperas, plastilinas, papel crepe e hisopos en cada mesa, para que decoren de manera libre sus vocales.</p> <p>– Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”.</p> <p>– Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales.</p> <p>– Se cuelga los productos realizados por los estudiantes y expresa que les quedaron muy lindos, porque están hechos con mucho amor.</p>	<b>Fichas con las vocales. Temperas Hisopos plastilinas</b>
<b>CIERRE</b>		



<b>Verbalización</b>	<p>Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron.          Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy?          Para el juego          - ¿recuerdan qué materiales había?          – Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos?          – Y, ¿cuál fue el material que más les gustó?          – ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad?          La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta:          Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron?          Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado.          -La docente se despide con la canción: “chau, chau me voy a casita”.  <a href="https://youtu.be/UPRdiNLmCWk">https://youtu.be/UPRdiNLmCWk</a> (<i>Ver Anexo 2</i>)</p>	<b>Canción</b>
----------------------	--	----------------

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Reconocer las vocales.</li> <li>✓ Relaciona los objetos con que sonidos de las vocales empieza.</li> <li>✓ Pronunciarlos de forma correcta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Algunos niños tuvieron dificultad de pronunciar las vocales.</li> </ul>

## VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Cantando aprendo hablar

Nº	Estudiantes	Área		Desempeños									
		Psicomotricidad		Realiza acciones, juegos y movimientos de manera autónoma en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo según sus necesidades, intereses y posibilidades.									
		Criterios											
		Pronuncia las vocales en forma correcta				Saca su lengua lo mueve de arriba abajo				Guiña el ojo luego el otro			
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C

### LEYENDA:

AD : Logro destacado

A : Logro

B : Proceso

C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa : N° 1549  
 1.2 Edad : 5 años  
 1.3 Aula : “Turquesa”  
 1.4 Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5 Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6 Área principal : Psicomotricidad  
 1.7 Área a integrar : Comunicación

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Realizamos sonidos onomatopéyicos”

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Máscaras de animales,</li> <li>Hojas, colores, lápiz</li> <li>Sobre mágico</li> <li>Caja</li> <li>Fichas de animales</li> </ul>

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
<b>Psicomotriz</b>	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Realiza acciones, juegos y movimientos de manera autónoma en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo según sus necesidades, intereses y posibilidades.</li> </ul>	<p>Señala la imagen del animal al escuchar su sonido onomatopéyico. Y realiza la imitación</p>	<p>Lista de cotejo.</p>

<b>Comunicación</b>	<b>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</b> ✓ Explora el lenguaje de las artes.	✓ Representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	utilizando las máscaras.	
---------------------	--	--	--------------------------	--

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>
----------------------------	-----------------------------------	----------------

<b>INICIO</b>		
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente invita a los niños y niñas a pararse para realizar una dinámica con los dedos de la mano que se llama “conociendo el nombre de mis dedos” luego se comienza a cantar una canción incentivando al tema relacionado a los sonidos de los animales: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WV0DIaOmmms">https://www.youtube.com/watch?v=WV0DIaOmmms</a> (<i>Ver Anexo 1</i>)</p> <p>-La docente, les presenta un sobre mágico precisando que ahí se encuentran muchos tesoros, para divertirse y canta la canción: “veo, veo”, y al preguntar sobre lo que será, los niños responden.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<p><b>Canción</b></p> <p><b>Sobre mágico</b></p>
<b>DESARROLLO</b>		
<b>Juego motriz</b>	<p>La actividad consiste en lo siguiente:          Todos los niños estarán en semicírculo, la actividad se realizará en el aula para luego realizar el juego llamado “<b>Imitar animales</b>” consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En la pizarra estará colocado las máscaras de los animales.</li> <li>✓ En una caja chica estará los animales que tendrán que imitar cada niño.</li> <li>✓ Se le invita a cada niño, meter su mano en la caja y sacar una ficha (el animalito que saque tendrá que ubicar en la pizarra la máscara que corresponde se lo coloca y comienza a imitarlo y que sonido realiza ese animalito y movimientos)</li> <li>✓ Finalmente, del juego realizamos un baile usando nuestras mascararas.</li> </ul>	<p><b>Máscaras de animales.</b>  <b>Caja con fichas.</b></p>



<b>Relajación y Orden</b>	<p>-Todos los niños se ubican en su lugar para realizar el ejercicio de sacar su lengua de arriba hacia abajo, guiñando un ojo luego el otro.</p> <p>- La docente canta la canción de: “Guardo mis juguetes”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.</p>	<b>Canción</b>
<b>Expresión gráfico plásticos</b>	<p>-La docente presenta materiales como: una hoja, colores y lápiz. Para que dibujen al animalito que han imitado y luego lo pinten de manera creativa.</p> <p>– Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”.</p> <p>– Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales.</p> <p>– Se cuelga los productos realizados por los estudiantes y expresa que les quedaron muy lindos, porque están hechos con mucho amor.</p>	<b>Hojas Colores Lápiz</b>
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	<p>Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron.</p> <p>Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy?</p> <p>Para el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿recuerdan qué materiales había?</li> <li>– Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos?</li> <li>– Y, ¿cuál fue el material que más les gustó?</li> <li>– ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad?</li> </ul> <p>La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta:</p> <p>Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron?</p> <p>Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado.</p> <p>-La docente se despide con la canción: “adiós adiós”.</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM">https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM</a> (Ver Anexo 2)</p>	<b>Canción</b>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lograron aprender a diferenciar los sonidos onomatopéyicos entre los animales.</li> <li>✓ Lograron imitar a sus personajes de una manera libre y autónoma.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Algunos niños no sabían los sonidos onomatopéyicos de algunos animales.</li> </ul>

## VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Realizamos sonidos

onomatopéyicos

Nº	Estudiantes	Área				Desempeños							
		Psicomotricidad				Realiza acciones, juegos y movimientos de manera autónoma en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo según sus necesidades, intereses y posibilidades.							
		Criterios											
		Realiza sonidos onomatopéyicos de su entorno				Saca su lengua lo mueve de arriba abajo				Presiona la yema de los dedos con los demás.			
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C

### LEYENDA:

- AD : Logro destacado
- A : Logro
- B : Proceso
- C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa : N° 1549  
 1.2 Edad : 5 años  
 1.3 Aula : “Turquesa”  
 1.4 Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5 Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6 Área principal : Psicomotricidad  
 1.7 Área a integrar : Comunicación

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Aprendemos trabalenguas”

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Papelógrafos con pictogramas.</li> <li>Sorbetes</li> <li>Vasos</li> <li>Bolitas de Tecnopor</li> </ul>

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
Psicomotriz	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> <li>✓ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p>✓ Realiza acciones, juegos y movimientos de manera autónoma en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo según sus necesidades, intereses y posibilidades.</p>	<p>Pronuncia trabalenguas de una manera fluida y clara haciendo el movimiento correcto de su lengua.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>
Comunicación	<p><b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Obtiene información del texto oral.</li> <li>✓ Infiere e interpreta información del texto oral.</li> </ul>	<p>✓ <b>Participa en conversaciones, diálogos</b> o escucha cuentos, leyendas, <b>rimas</b>, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. <b>Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre</b></p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada.</li> <li>✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</li> </ul>	<p><b>lo que le interesa saber</b> o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.</p>		
--	---	--	--	--


V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>	<b>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>RECURSO</b>
----------------------------	-----------------------------------	----------------

INICIO		
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente invita a los niños y niñas a pararse para cantar una canción incentivando al tema relacionado con los trabalenguas: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38">https://www.youtube.com/watch?v=FLkt0mF0N38</a> (<i>Ver Anexo 1</i>)</p> <p>-La docente, les presenta un sombrero mágico precisando que a través de ello habrá muchos tesoros, para divertirse canta la canción: “que será”, y al preguntar sobre lo que será, los niños responden.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<p><b>Canción</b></p> <p><b>Sombrero mágico</b></p>
DESARROLLO		
<b>Juego motriz</b>	<p>La actividad consiste en lo siguiente:</p> <p>Todos los niños estarán divididos en dos equipos, la actividad se realizará en el aula, realizaran el juego llamado “<b>Me divierto soplando</b>” consiste en 3 actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Primera actividad:</b> soplar a través de un sorbete la bolita de Tecnopor hasta llegar al vaso.</li> <li>✓ <b>Segunda actividad:</b> con el sorbete absorber al bolita y llevarlo hasta el vaso (3 bolitas)</li> </ul>	<p><b>Sorbetes</b></p> <p><b>Vasos</b></p> <p><b>Bolitas de Tecnopor</b></p> <p><b>Molinillo</b></p>





	<p>✓ <b>Tercera actividad:</b> girar los molinillos (soplando). El equipo que más puntos haya realizado será el ganador.</p> 	
<b>Relajación y Orden</b>	<p>-Todos los niños se ubican en su lugar para realizar el ejercicio de inhalar y exhalar.</p> <p>- La docente canta la canción de: “Guardo mis juguetes”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.</p>	<b>Canción</b>
<b>Expresión gráfico plásticos</b>	<p>-La docente presenta materiales como: un trabalenguas llamado “Rita” con pictogramas representado en la pizarra para que los niños puedan aprenderlo y pronunciarlo de una manera fluida.</p> <p>– Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”.</p> <p>– La docente le pide a cada niño que digan el trabalenguas guiándose de las figuras donde corresponde.</p> <p>Finalmente todos aprendimos y lo decimos en voz alta.</p>	<b>Papelógrafo con el trabalenguas.</b>
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	<p>Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron.</p> <p>Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy?</p> <p>Para el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿recuerdan qué materiales había?</li> <li>– Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos?</li> <li>– Y, ¿cuál fue el material que más les gustó?</li> <li>– ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad?</li> </ul> <p>La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta:</p> <p>Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron?</p> <p>Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado.</p> <p>-La docente se despide con la canción: “adiós adiós”.</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM">https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM</a> (<i>Ver Anexo 2</i>)</p>	<b>Canción</b>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lograron aprender trabalenguas, correcta pronunciación y fluidez.</li> <li>✓ Lograron aprender actividades que les ayuda en su lenguaje oral.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tuvieron dificultades en la pronunciación</li> </ul>

## VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** Aprendemos trabalenguas

Nº	Estudiantes	Área				Desempeños							
		Psicomotricidad				Realiza acciones, juegos y movimientos de manera autónoma en los que expresa sus emociones– explorando las posibilidades de su cuerpo según sus necesidades, intereses y posibilidades.							
		Criterios											
		Pronuncia trabalenguas en forma correcta				Saca su lengua lo mueve de arriba abajo				Pronuncia las vocales en forma correcta			
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C

### LEYENDA:

- AD : Logro destacado
- A : Logro
- B : Proceso
- C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa : N° 1549  
 1.2 Edad : 5 años  
 1.3 Aula : “Turquesa”  
 1.4 Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5 Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6 Área principal : Psicomotricidad  
 1.7 Área a integrar : Personal social

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Conociendo mis emociones”

### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Papel bond</li> <li>Colores</li> <li>Lápiz</li> </ul>

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
<b>Psicomotriz</b>	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> <li>✓ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p>✓ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación</p>	Comunica y expresa sus emociones a través de un dibujo.	Lista de cotejo.
<b>Personal Social</b>	<p><b>Construye su identidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se valora a sí mismo.</li> <li>✓ <b>Autorregula sus emociones</b></li> </ul>	<p>✓ Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.</p>		

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO
---------------------	----------------------------	---------

INICIO		
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente invita a los niños y niñas a pararse para cantar una canción incentivando al tema relacionado con las emociones: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=lieUUzZSXxU">https://www.youtube.com/watch?v=lieUUzZSXxU</a> (<i>Ver Anexo 1</i>)</p> <p>-La docente, les presenta imágenes de caritas representado una emoción: “se les pregunta que emoción será” ellos responden de manera ordenada.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<b>Canción</b>
DESARROLLO		
<b>Juego motriz</b>	<p>La actividad consiste en lo siguiente:                      Todos los niños estarán divididos en dos equipos, la actividad se realizará en el aula, realizaran el juego llamado “<b>Mimitame</b>”:</p> <p>Reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Todos estarán mirando hacia una sola dirección de espaldas.</li> <li>✓ Como señal para que gire y mire lo que va a imitar de su compañero es tocarle el hombro.</li> <li>✓ El que voltea, habla pierde.</li> <li>✓ Cuando llegue a la primera persona tendrá que hacer la misma imitación como lo hizo el último.</li> </ul> <p>Equipo que realice la imitación como empezó el primero ganara, este juego trata, de atención, expresión corporal y comunicación a través de mímicas.</p> <p>La docente ayudara realizando ella primera la imitación para que los niños puedan concentrarse.</p>	<b>Caja sorpresa Fichas donde indica que expresión corporal harán.</b>
<b>Relajación y Orden</b>	<p>-Todos los niños se ubican en su lugar para realizar el ejercicio de inhalar y exhalar.</p> <p>- La docente canta la canción de: “Guardo mis juguetes”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.</p>	<b>Canción</b>
<b>Expresión gráfico plásticos</b>	<p>-La docente presenta materiales como: una hoja en blanco donde ellos dibujaran una emoción que representaron realizando las mímicas. Luego lo pintan</p> <p>– Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”.</p>	<b>Papel bond Colores Lápiz</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales.</li> <li>- Se cuelga los productos realizados por los estudiantes y expresa que les quedaron muy lindos, porque están hechos con mucho amor.</li> </ul>	
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	<p>Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron.</p> <p>Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy?</p> <p>Para el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿recuerdan qué materiales había?</li> <li>- Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos?</li> <li>- Y, ¿cuál fue el material que más les gustó?</li> <li>- ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad?</li> </ul> <p>La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta:</p> <p>Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron?</p> <p>Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado.</p> <p>-La docente se despide con la canción: “adiós adiós”.</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM">https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM</a> (<i>Ver Anexo 2</i>)</p>	<b>Canción</b>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lograron aprender a identificar emociones, expresa y comunica a través de su expresión corporal.</li> <li>✓ Aprendieron a expresarse a través de sus músculos faciales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Tuvieron dificultades al cerrar un ojo y luego el otro</li> </ul>

## VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** “Conociendo mis emociones”

Nº	Estudiantes	Área				Desempeños							
		Psicomotricidad				Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación.							
Criterios													
		Comunica sus emociones a través de gestos				Guiña el ojo luego el otro.				Presiona la yema de los dedos con los demás.			
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C

### LEYENDA:

AD : Logro destacado

A : Logro

B : Proceso

C : Inicio

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 Institución educativa : N° 1549  
 1.2 Edad : 5 años  
 1.3 Aula : “Turquesa”  
 1.4 Docente de aula : Mg. Marlene Sánchez Miñan  
 1.5 Tiempo : 45’ a 50’ minutos aprox.  
 1.6 Área principal : Psicomotricidad  
 1.7 Área a integrar : Personal social

### II. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Expresamos nuestras emociones utilizando títeres u marionetas.”


### III. PREPARACIÓN PARA LA ACTIVIDAD

ANTES DE LA ACTIVIDAD	
<p><b>¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elegir y seleccionar los materiales adecuados a la sesión a trabajar.</li> <li>Ubicar los materiales en el espacio adecuado.</li> <li>Prever los materiales que se emplearan en la sesión.</li> </ul>	<p><b>¿Qué recursos o materiales se usará en esta actividad de aprendizaje?</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Títeres</li> <li>Marionetas</li> <li>Ula-ula</li> </ul>

### IV. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

Áreas	Competencia/ Capacidades	Desempeño 5	¿Qué nos dará evidencia de aprendizaje?	Instrumento de Evaluación
<b>Psicomotriz</b>	<p><b>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende su cuerpo.</li> <li>✓ Se expresa corporalmente</li> </ul>	<p>✓ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación</p>	Realizan un cuento corto de las emociones a través de las marionetas.	Lista de cotejo.
<b>Personal Social</b>	<p><b>Construye su identidad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se valora a sí mismo.</li> <li>✓ <b>Autorregula sus emociones</b></li> </ul>	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.		

V. MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE.

SECUENCIA DIDÁCTICA	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	RECURSO
	<b>INICIO</b>	
<b>Asamblea o inicio</b>	<p><b>Dinámica o canción</b></p> <p>-La docente da la bienvenida a los niños y niñas para la sesión y se presenta, mencionando su nombre, explica que se encargará de la actividad, y comienza a cantar una canción incentivando el Tema de las emociones: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M">https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M</a> (Ver Anexo 1)</p> <p>-La docente, les presenta una caja sorpresa donde hay títeres y marionetas: “se les pregunta que será” ellos responden de manera ordenada.</p> <p>-La docente recuerda que antes de jugar, como todo juego existen reglas, por eso pregunta si los niños saben cuáles son, y cuáles podrían ser los acuerdos para la actividad. En este breve momento, los niños expresan los acuerdos de convivencia.</p> <p>-A continuación, una vez hechas estas anticipaciones, la docente contará, brevemente, la secuencia del juego, mencionando que la misma tiene muchas sorpresas.</p>	<b>Canción</b>
	<b>DESARROLLO</b>	
<b>Juego motriz</b>	<p>La actividad consiste en lo siguiente:            Todos los niños estarán divididos en dos equipos, la actividad se realizará en el aula, realizaran el juego llamado “<b>adivina adivinadora</b>”:</p> <p>Reglas del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Cada equipo escogerá a dos representantes de su grupo.</li> <li>✓ La docente le dirá un nombre de un pequeño cuento (tradicional) en la cual tendrán que realizar con los títeres.</li> <li>✓ Luego el equipo tendrá que adivinar el título del cuento.</li> </ul> <p>Equipo que lo adivine correctamente el nombre del cuento será ganador.</p>	<b>Títeres</b>
<b>Relajación y Orden</b>	<p>-Todos los niños se ubican en su lugar para cantar una canción de relajación “Itsy Bitsy Araña”</p> <p>- Luego la docente canta la canción de: “Guardo mis juguetes”, y los niños acompañados de ella van colocando los materiales en las cajas iniciales y también sentándose en el lugar de su preferencia.</p>	<b>Canción</b>
<b>Expresión artes plásticos</b>	<p>-La docente presenta materiales como: un pequeño escenario con personajes (niña, carita triste y feliz) se les coloca en cada mesa en la cual el niño tiene que usar su imaginación creando un pequeño relato usando los personajes brindados.</p> <p></p> <p>– Entonces, la docente da inicio a la actividad con un “fuerte aplauso y si se puede”.</p> <p>– Mientras los niños desarrollan la actividad, la docente, en todo momento, está atenta para ayudarlos, en caso lo necesiten, ya sea para acomodarse en el espacio y con los materiales.</p>	<b>Marionetas</b>



	– Expresa que lo hicieron muy lindo, porque lo han hecho con mucho amor.	
<b>CIERRE</b>		
<b>Verbalización</b>	<p>Para finalizar las actividades, la docente, pregunta, a los niños, si les gustó lo que realizaron.</p> <p>Mis niños, ¿qué fue lo primero que hicimos hoy? ¿Cómo se llama la actividad que hicimos hoy?</p> <p>Para el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿recuerdan qué materiales había?</li> <li>- Cuéntenme, ¿qué hicieron con ellos?</li> <li>- Y, ¿cuál fue el material que más les gustó?</li> <li>- ¿Qué les gustaría hacer en la próxima actividad?</li> </ul> <p>La docente también pide la participación para responder a la siguiente pregunta:</p> <p>Mientras jugaban, ¿qué parte de su cuerpo movieron?</p> <p>Finalmente, la docente, menciona que la clase ya se ha culminado.</p> <p>-La docente se despide con la canción: “adiós adiós”.</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM">https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM</a> (<i>Ver Anexo 2</i>)</p>	<b>Canción</b>

## VI. REFLEXIÓN SOBRE LO APRENDIDO

¿Qué lograron los estudiantes en esta actividad?	¿Qué dificultades se observaron?
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Lograron aprender usar los títeres y marionetas.</li> <li>✓ Aprendieron a expresar sus emociones a través de marionetas de una manera libre y creativa.</li> </ul>	<p>En algunos niños tuvieron dificultades al momento de expresar sus emociones.</p>

## VII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO

**TÍTULO DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:** “Expresamos nuestras emociones utilizando títeres u marionetas.”

Nº	Estudiantes	Área				Desempeños							
		Psicomotricidad				Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación							
		Criterios											
		Abre y cierra la mano a través de títeres				Junta y cierra la mano a través de marionetas				Golpea la mesa una a una con los dedos			
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C

### LEYENDA:

AD : Logro destacado

A : Logro

B : Proceso

C : Inicio

## Evidencias de ejecución

