



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS
DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES,
CHULUCANAS, PIURA, 2024.**

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

AUTOR

**CALLE PEÑA, MARIA ISABEL
ORCID:0000-0002-2586-0918**

ASESOR

**FLORES ARONI, BERTHA JUANA
ORCID:0000-0003-2876-9930**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0227-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **12:30** horas del día **23** de **Junio** 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:

PEREZ MORAN GRACIELA Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024.**

Presentada Por :
(0807191312) **CALLE PEÑA MARIA ISABEL**

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

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

PEREZ MORAN GRACIELA
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. FLORES ARONI BERTHA JUANA
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 PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024. Del (de la) estudiante CALLE PEÑA MARIA ISABEL, asesorado por FLORES ARONI BERTHA JUANA 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, 25 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a:

A Dios quien ha sido mi guía, fortaleza y su mano de fidelidad y amor han estado

Conmigo hasta el día de hoy.

A mis padres quienes con su amor, paciencia y esfuerzo me han

Permitido llegar a cumplir hoy un sueño más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de

Esfuerzo y valentía, de no temer las adversidades porque Dios está conmigo siempre.

A toda mi familia porque con sus

Oraciones, consejos y palabras de aliento hicieron de mí una mejor persona y de una u otra

forma me acompañan en todos mis sueños y metas.

Finalmente quiero dedicar esta tesis a mis tres hermosas niñas que son mi fuerza para

seguir adelante, gracias por apoyarme cuando más las

Necesito, por extender su mano en momentos difíciles y por el amor brindado cada día, de verdad mil gracias a ti mi amor por estar siempre a mi lado y apoyarme en este camino.

“

Agradecimiento

En primer lugar doy gracias a Dios por permitirme tener tan buena experiencia dentro de mi universidad, gracias a mi universidad por permitirme convertirme en una profesional en lo que tanto me apasiona. Gracias a cada maestro que hizo parte de este proceso integral de formación, que deja como producto terminado este grupo de graduados. y como recuerdo y prueba viviente en la historia: esta tesis. Que perdurará dentro de los conocimientos y desarrollo de las demás generaciones que están por llegar.

Finalmente agradezco a quien lee este apartado y más de mi tesis, por permitir a mis experiencias, investigaciones y conocimiento, incurrir dentro de su repertorio de información.

Índice de Contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento	vi
Índice general	viii
Lista de Tablas.....	ix
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	10
2.1 Antecedentes	10
2.2. Bases teóricas	19
2.3. Hipótesis.....	33
III. METODOLOGÍA.....	34
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación	35
3.2. Población y muestra:	36
3.3 Variables. Definición y operacionalización	37
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:.....	38
3.5 Método de análisis de datos	39
3.6. Aspectos Éticos:	40
IV. RESULTADOS	41
V. DISCUSIÓN	46
VI. CONCLUSIONES	62
VII. RECOMENDACIONES	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
Anexos.....	65
Anexo 1: Matriz de consistencia.....	66
Anexo 2: Instrumento de recolección de información.....	67
Anexo 3: Ficha técnica de los instrumentos.....	68
Anexo 4: Formato de consentimiento informado.....	70

Lista de tablas

Tabla 1 Distribución poblacional de los estudiantes	29
Tabla 2 Distribución muestra de los estudiantes	29
Tabla 3 Puntuación de las variables de estudio	32
Tabla 4 Baremos	33
Tabla 5 Validación por juicio de expertos	33
Tabla 6 Nivel de la motricidad fina a través de un pre test	36
Tabla 7 Aplicación de sesiones de aprendizaje	37
Tabla 8 Nivel de la motricidad fina a través de un post test	38
Tabla 9 Comparación del pre y post test del nivel de la motricidad fina	39
Tabla 9 Prueba de normalidad	40
Tabla 10 Prueba de Wilcoxon para la variable dependiente	41
Tabla 11 Estadístico de prueba	42

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de la motricidad fina a través de un pre test	37
Figura 2 Resultados de sesiones de aprendizaje	38
Figura 3 Nivel de la motricidad fina a través de un post test	39
Figura 4 Comparación del pre y post test del nivel de la motricidad fina	40

Resumen

El presente estudio surge a partir del siguiente problema: ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024?, al observarse que la mayoría de niños evidenciaron dificultades para realizar movimientos finos con la mano, los dedos, así como gestos, sonidos, etc; por lo cual se planteó como objetivo general determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de dicha Institución Educativa. La metodología a la que perteneció fue de tipo aplicada, de nivel explicativa y de diseño pre experimental, en la que se empleó como técnica la observación y el instrumento fue la lista de cotejo, aplicada a una muestra de 22 niños de 4 años. En cuanto a los resultados, se encontró que en el pre test tuvieron un nivel de proceso a un 50%, que superaron por la intervención de las actividades lúdicas, llegando a alcanzar en el post test un nivel de logro esperado a un 50%. Lo que permite concluir que, gracias a la intervención de las estrategias lúdicas se puede mejorar pedagógicamente la motricidad fina, al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test.

Palabras clave: Actividades lúdicas, coordinación visomanual, fonética, gestual, motricidad fina.

Abstract

The present study arises from the following problem: How do recreational activities improve the development of fine motor skills in 4-year-old children of the Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024?, observing that the majority As children, they showed difficulties in making fine movements with their hands, fingers, as well as gestures, sounds, etc.; Therefore, the general objective was to determine how recreational activities improve the development of fine motor skills in 4-year-old children of said Educational Institution. The methodology to which it belonged was of an applied type, explanatory level and pre-experimental design, in which observation was used as a technique and the instrument was the checklist, applied to a sample of 22 4-year-old children. Regarding the results, it was found that in the pre-test they had a process level of 50%, which they surpassed through the intervention of recreational activities, reaching an expected achievement level of 50% in the post-test. Which allows us to conclude that, thanks to the intervention of playful strategies, fine motor skills can be improved pedagogically, by obtaining $p= 0.000$ and since $p<0.05$, it is accepted that there are significant differences between the pre-test and post-test.

Keywords: Play activities, visual-manual coordination, phonetics, gestures, fine motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las actividades lúdicas o los juegos son un medio importante para expresar los pensamientos y emociones más profundos que existen; esto te permite exteriorizar los conflictos internos de las personas y minimizar el impacto de las experiencias negativas. Favorece el desarrollo integral del individuo de forma equilibrada en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, propicia la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriquece el vocabulario, potencia la autoestima y desarrolla la creatividad (Murillo, 1996). Por otro lado, Gómez y López (2011) manifestaron que la motricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales, etc. Aquí está la pintura, el punzado, pegado, Rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, etc.

A nivel internacional, se realizaron estudios muy importantes, en lo concerniente a la Motricidad fina, tal es el caso de las evaluaciones realizadas por el Segundo Estudio Regional Comparativo y Explicativo (SERCE, 2019) informó que los niños y niñas de Uruguay tienen uno de los mejores rendimientos en cuanto a la motricidad fina, esta evaluación se realizó a 16 países, en las cuales el Perú se ubica entre los cuatro últimos en cuanto a deficiencias motrices haciendo uso de sus dedos y manos, solo el 9,24% de los alumnos evaluados alcanzó un desempeño alto en estas habilidades y destrezas manuales. Por ello se puede apreciar que los estudiantes en nuestro país tienen bajos niveles en cuanto a la escritura, ubicándonos en el puesto 12 de 16 países evaluados, siendo la base de ésta la motricidad fina.

A nivel nacional, se observó en el distrito de San Juna de Lurigancho, lugar en el que Abad (2019) desarrolló la investigación y de manera más concreta en una institución educativa estatal en la cual se tuvo acceso, donde la población estudiantil presentó una serie de dificultades en la coordinación motora fina, dado que, los estudiantes no realizan trazos, en la coordinación de los movimientos de las manos, como ensartar, rasgar, recortar; falta de precisión para colorear, entre otros, por ello se propusieron diversas estrategias didácticas, para potenciar ejercicios psicomotrices, llegando a concluir que los resultados que se obtuvieron mostraron mínimos logros, y esto debido probablemente que las estrategias empleadas resultaron ser ineficientes y poco atractivas para la motivación de los infantes.

Es así que se quiere contribuir en la educación inicial, con metodologías mediante los programas (Juega, coopera y aprende) empleando estrategias lúdicas y atractivas, promoviendo así un óptimo desarrollo psicomotor. Sin embargo, en la realidad se observa que no se da la suficiente importancia al desarrollo de motricidad desde la escolaridad, pues el jugar con los materiales.

Por otro lado, MINEDU (2019) señaló que existen muchas Instituciones Educativas en nuestro país que no cuentan con actividades de juegos educativos organizados de manera pertinente; argumentado las docentes al respecto que no tienen suficiente conocimiento sobre esta práctica de desarrollo psicomotor por la falta de organización e implementación de dichas actividades y a veces por falta de espacios propios para esta actividad educativa; los pocos juguetes que hay los ubican todos en un sola caja; lo cual no permite a los niños desarrollar sus ideas, ni representar roles de la vida cotidiana.

Asimismo, a nivel local en la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, los niños de 04 años. Muestran un juego desorganizado, dificultad para compartir los materiales, poco creativos y sociables, falta de organización, problemas de lateralidad, ubicación en el espacio, entre otras situaciones. Por otro lado, en cuanto a los docentes, se observa que tienen dificultad para la elaboración de sesiones de clase que incluyan actividades lúdicas que permitan estimular a los niños y niñas para que con estas actividades desarrollen la Motricidad fina, que es el aspecto en el que se ha notado que tienen deficiencia de acuerdo a su edad.

Ante esta problemática es que se plantea el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024?

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

Para dar solución a la pregunta planteada, se formula el siguiente objetivo general: Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un pre test; Diseñar y ejecutar las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024; Identificar el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un post test; Comprobar el nivel alcanzado a través del pre y post test sobre el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Morocho (2021) realizó una tesis de licenciatura denominada: *“Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de Inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020”*. Tesis para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación inicial por la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. El objetivo general fue elaborar una propuesta metodológica para fortalecer la motricidad fina, fundamentada en doce actividades lúdicas a través del ámbito de construcción en los niños y niñas de 4 y 5 años. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo, diseño no experimental, la población fue 70 niños y la muestra estuvo conformada por 20 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados revelaron que inicialmente el 67,00 % de los niños presentaban un nivel deficiente de habilidades motoras según el pretest, mientras que, tras la intervención, el 85,00 % alcanzó un nivel de logro bueno en términos de motricidad, según el post test. Concluyo el estudio que el desarrollo de la motricidad fina en los niños 3 y 5 años es de suma importancia para el desarrollo de sus habilidades y el logro de las tareas cotidianas.

Duque (2021) desarrolló una tesis de licenciatura denominada: *“Estrategias lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 y 4 años de educación inicial I en la Unidad educativa Enrique Malo Andrade”*. Tesis para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación inicial por la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. El objetivo general fue elaborar actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños 3 y 4 años de la inicial I. La metodología fue de tipo cuantitativa, nivel descriptivo, diseño no experimental, la población fue 50 niños y la muestra estuvo conformada por 30 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados indicaron que al inicio, el 65,00 % de los niños tenía habilidades motoras deficientes según el pretest, pero después de la intervención, el 82,00 % mostró un buen nivel de habilidades motoras en el post test. Concluyo la indagación que es importante la motricidad fina en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños y niñas en edades tempranas.

Tipanguano (2023) ejecutó una tesis de maestría titulado: “*Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial*”. Tesis para obtener título de Magíster en Educación Inicial por la Universidad Técnica De Cotopaxi. Tuvo como objetivo desarrollar una guía de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa del Milenio Jorge Rodríguez Román, utilizó un paradigma interpretativo con enfoque cualitativo, utilizando el método investigación acción, se aplicaron entrevistas, grupo focal y la observación directa para recopilar información, parámetros que determinaron la elaboración y aplicación de una guía de actividades lúdicas para dar solución al problema que se evidencio. Los resultados fueron positivos en el desarrollo motriz, que constituye un factor esencial y enriquecedor en el desarrollo integral de los estudiantes, permitiendo adquirir habilidades y destrezas, la consolidación de los aprendizajes previos y la estimulación para el desarrollo de su motricidad fina, mismo que es indispensable al momento de realizar movimientos de muñecas, manos, dedos y la coordinación óculo-manual y para que estos sean precisos. El estudio concluyó que es crucial fomentar la motricidad fina en el aula, dado que el docente desempeña un papel fundamental en el desarrollo infantil, lo cual contribuye a mejorar las relaciones afectivas en el hogar. Para ello, es importante utilizar estrategias lúdicas que favorezcan el control de movimientos, la precisión y la coordinación, aspectos clave de la motricidad fina.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Zarate (2023) desarrolló una tesis titulada “*Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango – Ica, 2022*” . Tuvo como objetivo determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022. El ámbito del estudio se consideró de enfoque cuantitativo, utilizo una metodología descriptiva, analítica y experimental con diseño cuasi-experimental, la población estuvo compuesta por 95 alumnos de cinco años de edad de la I.E.I N° 89 El Huarango. Tuvo como muestra a los niños de 5 años de la sección A con 32 estudiantes como el grupo experimental y a la sección B de 31 estudiantes como grupo control, siendo un total de 63 estudiantes. Los resultados fueron que en el pre test, el grupo de control y el grupo experimental se encuentra con un porcentaje en el nivel de logro de 44%, en la prueba post-test el grupo experimental se aprecia con un 100%. Debido que a este grupo se aplicó estrategias lúdicas mejorando

habilidades motoras finas. En conclusión se logró determinar que la aplicación de actividades lúdicas, tomando en cuenta la aplicación de test de U de Mann Whitney se aprecia los siguientes datos (U de Mann-Whitney 19,000 ,000 W de Wilcoxon 547,000 496,000 Z -6,572 -6,840 Sig. asintót. (bilateral) ,000 ,000) en consecuencia se observa que existe un incremento en la significatividad en el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de 5 años.

Fernández (2022) realizó una tesis titulada *“Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial pública, Jaén”*. Propuso como objetivo: Proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública de Jaén. La metodología fue de naturaleza cuantitativa, de tipo básica, con diseño no experimental, transversal y descriptivo con propuesta. La población estuvo constituida por 100 estudiantes, y la muestra no probabilística seleccionada según criterio de conveniencia comprendió 25 unidades. Se utilizó la técnica de la observación y el instrumento administrado comprendió una lista de cotejo. Los resultados respecto al nivel de desarrollo de la motricidad fina indican que, el 52% de los discentes observados se encuentra en Proceso; y 48% presentan un nivel Logrado; evidenciando la necesidad de diseñar una propuesta de estrategias lúdicas para potenciar las habilidades motrices de coordinación viso - manual; viso - motriz; y óculo – manual. La investigación concluyó que se logró diagnosticar la variable dependiente, proponer actividades de aprendizaje donde se incluyó las estrategias lúdicas “Jugamos con arcilla casera”; “Caminos y colores”; “Construimos imágenes”, y “Todo y partes”.

Franco (2020) desarrolló una tesis denominada *“Programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de La Troncal, 2019”*. Tuvo como objetivo fue determinar el efecto del programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas y sus dimensiones tanto visuomanual, gestual, facial. La metodología fue cuantitativa, el diseño fue experimental. La población fue 50 niños y tuvo como muestra experimental a 26 niños de nivel inicial 1 y 2 y a 24 niños grupo control. La técnica fue la observación y el instrumento fue la ficha de observación. Los resultados fueron que el grupo experimental en la habilidad psicomotriz el 100% inició con nivel bajo y después del programa aumentó su nivel, encontrándose ahora al 3.8% en nivel

regular y al 96.2% en nivel alto. En conclusión, existen diferencias significativas en los resultados determinando que el programa mejora significativamente las habilidades motrices de los niños en las coordinaciones visuomanual, gestual, y facial.

2.1.3. Antecedentes Locales y/o Regionales

Ipanaque (2020) desarrolló una indagación denominada “*Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – Piura*”. Tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina por medio de actividades lúdicas que son básicas para el desarrollo integral de los niños. La metodología fue cuasi experimental que permitió recolectar y analizar datos para tener una mirada específica hacia la problemática, como instrumentos se utilizaron: Lista de cotejo, la observación, la participación activa y las fichas de aplicación. Los resultados mostraron que el 60% de los niños estaban en un nivel inicial de desarrollo, mientras que el 24% estaban en proceso. La investigación concluyó que la mayoría de los niños tenían deficiencias en su habilidad motora fina y que los juegos son cruciales para mejorar esta habilidad en la etapa preescolar.

Calle (2022) realizó una investigación titulada “*Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022*”. Tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo aplicativo y diseño pre experimental. Conformada por 22 estudiantes de 5 años. Como instrumento la lista de cotejo. En los resultados se observó, que el Pretest 16 (72,23 %) estudiantes tuvieron problemas de motricidad y solo 6 (27,77%) no. La significancia fue de $\alpha = 0,000 < 0,05$, lo cual se aceptó la hipótesis de la investigación, comprobando que el programa de actividades lúdicas estimula la motricidad fina en niños de 5 años.

Mendoza (2022) ejecutó una investigación titulada “*Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la i.e. N° 14118 Marina Purizaca Benites el indio castilla, 2020*”. Cuyo objetivo fue: Determinar las estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. N°. 14118. La metodología fue de tipo aplicada, nivel explicativo con un diseño pre experimental. Contó con una población de 27 estudiantes y la muestra estuvo delimitada por 26 estudiantes de 5 años, a quienes se les

observó mediante la técnica de observación y aplicó el instrumento ficha de observación para medir el nivel de motricidad fina. En sus resultados se observó a un 58.0% se encontraron en nivel inicio referente a motricidad fina, seguidamente se aplicó las estrategias lúdicas donde un 77.0% de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro en conexión a la motricidad fina. Se concluyó que la motricidad fina mejoró de manera significativa en las estrategias lúdicas y su estimación alcanzada de T Student, para la media de diferencia de las estimaciones entre el Pre Test y Post Test en el nivel de la motricidad fina en los niños de 5 años, es 0,000019; lo que considera que coexiste diferencias representativas a nivel estadístico.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades Lúdicas

2.2.1.1. Teoría de actividades lúdicas.

a) Teoría de Jean Piaget

La edificación gradual de las estructuras del juego se efectúa de forma paralela a la construcción del entendimiento. En sus investigaciones, Piaget reconoce la existencia de fases o etapas en el proceso de desarrollo. Así mismo, Piaget incorporó los aspectos lúdicos en los patrones y modos de pensamiento de la niñez. Según Piaget, el juego se destaca por incorporar elementos de la realidad sin la necesidad de ajustarse a las restricciones de adaptación; Piaget proporcionó una visión global sobre el juego y analiza en detalle cada uno de los tipos estructurales de juego, ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas (Piaget, 1951).

2.2.1.2. Definición de la lúdica o el juego.

Romero et al. (2018) explicaron que la lúdica, es un aspecto del desarrollo humano, promueve el desarrollo de la psicología social, la adquisición de conocimientos y la construcción de la personalidad, es decir, contiene una serie de actividades en las que se cruzan el goce, el goce, las actividades creativas y el conocimiento.

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

Pérez (2021) manifestó que los juegos de palabras provienen de los juegos de términos en inglés, y los juegos de términos en inglés se derivan de raíces indoeuropeas, lo que significa saltar de alegría en el juego y tener la oportunidad de desarrollar muchas habilidades mientras se divierte y disfruta. Por otra parte, Martínez (2022) indicó que los juegos son un tipo de entretenimiento organizado para lograr un propósito específico.

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas,

Los juegos son un elemento fundamental en las estrategias para promover el aprendizaje, y se consideran un grupo de interesante, las reglas pueden reforzar los valores: respeto, tolerancia entre grupos y grupos, sentido de responsabilidad, unidad, autoconfianza, seguridad, amor por el prójimo, animar a los compañeros a compartir ideas, conocimientos, preocupaciones, todos estos valores significativos. Formas de promover la internalización del conocimiento (Villalobos, 2023).

2.2.1.3. Definición de Actividades Lúdicas.

Las actividades lúdicas o los juegos son un medio importante para expresar los pensamientos y emociones más profundos que existen; esto te permite exteriorizar los conflictos internos de las personas y minimizar el impacto de las experiencias negativas. Favorece el desarrollo integral del individuo de forma equilibrada en los aspectos físicos, emocionales, sociales e intelectuales, propicia la observación, la reflexión y el espíritu crítico, enriquece el vocabulario, potencia la autoestima y desarrolla la creatividad (Candela y Benavides, 2020).

2.2.1.4. Importancia de actividades lúdicas.

La importancia de esta estrategia no es memorizar hechos o conceptos de memoria, sino crear un ambiente que aliente a los estudiantes a construir su conocimiento y articular su significado aquí en el proceso, el personal docente puede guiar gradualmente a los estudiantes hacia un mayor nivel de independencia, autonomía y capacidad de aprendizaje, al mismo tiempo, deben tener un sentido de colaboración y comunidad, y deben siempre apoyar y enfatizar todo el aprendizaje (Villalobos, 2023).

Los juegos deben considerarse una actividad importante en el aula, porque los juegos ofrecen diferentes formas de aprendizaje y pueden brindar a los estudiantes oportunidades para descansar y entretenerse. El juego permite que el interés de los participantes se dirija al área involucrada en

la actividad del juego. Los maestros hábiles y proactivos inventan juegos que coinciden con los intereses, necesidades, expectativas, edad y progreso del aprendizaje.

En la primera etapa se recomiendan juegos sencillos, en los que las habilidades motoras sean protagonistas. En esta etapa deben dominar los juegos de imitación, caza y persecución. En segundo lugar, debe incluir competiciones y actividades deportivas (Andrade, 2020).

Estas estrategias deberían ayudar a motivar a los niños a sentir la necesidad de aprender. En este sentido, debe ayudar a despertar la curiosidad e interés de los propios alumnos, pero al mismo tiempo, hay que evitarlo. Es un problema que dificulta que los alumnos sean rechazados, duele excesivamente en comparación con los demás o lesiona su autoestima. Oportunidad (Rivera, 2021).

Así mismo, el juego permite el desarrollo de habilidades por campos de desarrollo y campos académicos, entre los que podemos mencionar: desde el campo de la biología física: capacidad atlética, respuesta rápida, destreza, coordinación y sentidos.

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

Desde el campo del lenguaje cognitivo: imaginación, creatividad, agilidad, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación del conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, vocabulario, expresión del pensamiento.

2.2.1.5. Clasificación de las actividades lúdicas.

Villalobos (2023) manifestó que hay muchos tipos de juegos, y también muchas categorías, pero puedes referirte a un juego más práctico y sencillo. En primer lugar, se pueden clasificar según el número de participantes, el número de participantes puede ser individual o colectivo. Por otro lado, según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptables, según el director, pueden ser directos y gratuitos.

2.2.1.6. Dimensiones de las actividades lúdicas.

Megías y Lozano (2019) mencionaron las siguientes dimensiones son:

a) Juegos motores

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos participes de sus juegos. Se pueden encontrar:

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

b) Juegos Cognitivos

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativos, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos.

c) Juegos Sociales

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño.

d) Juegos afectivos–emocionales

Los juegos de roles o los juegos dramáticos pueden ayudar conscientemente o probar diferentes soluciones a conflictos específicos. Los juegos de autoestima son juegos felices que facilitan que las personas sean ellas mismas y se acepten a sí mismas.

Gómez (2023) manifiesta que la actividad lúdica en el ámbito educativo se refiere a actividades de juegos como la principal actividad a la que dedica el niño, niña, todo su esfuerzo y a través de la cual realiza aprendizajes significativos. Es voluntario y placentero lo que le permite globalizar los aprendizajes.

2.2.1.7. Principios de actividades lúdicas.

En el Ministerio de Educación del Perú (2020) se encuentra el concepto que jugar es una actividad libre esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera.

Para un niño es placentero jugar con su cuerpo, sentir y percibir un objeto, manipularlo. Es también, y al mismo tiempo, una necesidad profunda de reducir tensiones para evitar el desagrado.

Aun en situaciones de riesgo como las guerras y la pobreza, todos los niños del mundo juegan. Se podría decir que durante la infancia el niño vive en una dimensión lúdica como es prácticamente imposible saber cuándo no lo está haciendo. En cada niño observamos cómo esta valiosa, compleja y sorprendente actividad se convierte en su forma de ser.

Observar el juego de los niños más pequeños es una de las formas privilegiadas para conocer y evaluar su desarrollo. Gracias al juego el niño logra estructurar y dar forma a la realidad en que vive. Realidad que le agrada, pero también le asusta. Es jugando que el niño crea otra realidad, sustituyendo su propia realidad transformándola.

Los niños, al jugar aprenden; es decir; cuando un niño actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás, se está desarrollando y, en definitiva transforma el mundo que lo rodea. En esto consiste el aprendizaje.

2.2.2. Motricidad fina

2.2.2.1 Teorías de la Motricidad Fina.

Wallon (1989) consideró a la Motricidad como la conexión entre lo psíquico y motriz, afirmando que el niño se construye así mismo, a partir del movimiento, y que el desarrollo va del acto al pensamiento. Por otro lado, Piaget (1983) sostuvo que mediante la actividad corporal los niños y niñas aprenden, crean, piensan, actúan para afrontar, resolver problemas y afirma que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de la actividad motriz que el realice desde los primeros años de vida, sostiene

además que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, los demás y las experiencias a través de su acción y movimiento.

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

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

El desarrollo de la Motricidad fina juega un papel central en el aumento de la inteligencia, debido a que se experimenta y aprende sobre su entorno. Las habilidades de Motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo, aunque se pueden dar grandes progresos y estancamientos o retrocesos sin consecuencias para el desarrollo normal del niño.

2.2.2.2 Definición de la Motricidad Fina.

La motricidad fina implica la capacidad de ejecutar movimientos precisos y pequeños con los músculos de las manos y los dedos. En el contexto educativo, este aspecto desempeña un papel fundamental en el desarrollo infantil, ya que está vinculado con la habilidad de controlar y coordinar los movimientos de las manos y los dedos para llevar a cabo diversas actividades, como escribir, cortar, abotonarse, dibujar o enhebrar cuentas. Estas habilidades son cruciales para llevar a cabo tareas que demandan precisión y destreza, así como para realizar actividades que requieren coordinación (Serrano, 2018).

Para Fernández (2020) la motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta

Motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más concreción. Se cree que la Motricidad fina se inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje y quizás movido por su instinto, empieza a poner objetos uno encima de otro, a hacer borrones con lápices, cambiar las cosas de sitio, etc.

Por consiguiente, Pacheco (2018) la motricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos, a través de coordinaciones óculo-manuales, etc. Aquí está la pintura, el punzado, pegado, rasgado, uso de herramientas, coger cosas con la yema de los dedos, coger cubiertos, hilvanar, amasar, etc.

2.2.2.3. Desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años

El desarrollo de la destreza manual es esencial para el crecimiento integral de un niño, ya que a través de los movimientos, el niño puede comprender el funcionamiento del cuerpo humano. Es importante destacar que esta área desempeña un papel fundamental en el progreso intelectual, facilitando la adquisición de habilidades necesarias para el aprendizaje (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

El desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años es fundamental, ya que a esta edad comienzan a perfeccionar habilidades que requieren mayor precisión y control de los músculos pequeños, especialmente en las manos y los dedos. Estas habilidades incluyen actividades como recortar con tijeras, dibujar formas más complejas, manipular objetos pequeños, abrochar botones y usar utensilios para comer. El juego y las actividades creativas, como la construcción con bloques, el modelado con plastilina y el dibujo, son esenciales para estimular y fortalecer la coordinación mano-ojo, así como la destreza manual. Además, la participación en tareas cotidianas como vestirse, alimentarse y cuidar de su higiene personal contribuye significativamente al desarrollo de su autonomía y habilidades motoras finas. Los adultos, ya sean padres o educadores, desempeñan un papel crucial al proporcionar oportunidades, materiales adecuados y supervisión que fomenten un ambiente propicio para que los niños practiquen y mejoren estas habilidades motoras finas, lo cual es esencial para su preparación para la educación formal y el éxito académico futuro (Torres y Hernández, 2019).

2.2.2.4. Beneficios de la estimulación en la motricidad fina.

Fárez (2023) la motricidad fina desempeña un papel crucial en el desarrollo de las habilidades, tanto en el entorno académico como en las actividades diarias de los niños. Fomentar la motricidad contribuye a impulsar el desarrollo en otras áreas, tales como:

- Mejorar la memoria
- Orientación del espacio corporal
- Dominio del equilibrio
- Control de las distintas coordinaciones motoras
- Organización del espacio y del tiempo
- Facilitar habilidad para la escritura

2.2.2.5. Importancia de la motricidad fina.

Es importante brindar una apropiada estimulación de la destreza manual en la etapa de preparación, antes del proceso de aprendizaje, ya que se necesita una sólida coordinación y entrenamiento motriz por parte del niño porque es fundamental para el desarrollo de habilidades cruciales en la vida diaria y académica, como la escritura, la manipulación de objetos y la coordinación. Además, contribuye al desarrollo cognitivo y a la adquisición de destrezas para el aprendizaje. Un buen desarrollo de la motricidad fina en la infancia sienta las bases para un crecimiento integral y una futura independencia en las actividades cotidianas (Shunta, 2020).

2.2.2.6. Dimensiones de la motricidad fina.

Según Shunta (2020) las dimensiones que señala son las que se detallan a continuación:

a) Coordinación viso manual

Se refiere a la habilidad de sincronizar los movimientos de las manos con la información visual. Estas habilidades cognitivas se desarrollan a medida que las manos responden a estímulos visuales. En las etapas tempranas del desarrollo, no se espera una destreza manual extrema, sino que se busca proporcionar materiales que permitan al niño sentirse cómodo y trabajar con cierta precisión, contribuyendo así al desarrollo de sus habilidades motoras finas.

b) Coordinación facial

Se refiere a la capacidad de controlar y utilizar los músculos faciales, incluyendo los labios, la boca y la lengua, con el propósito de identificar las peculiaridades en los niños y así promover el desarrollo de destrezas que mejoren la coordinación motora fina. Actividades que se recomienda trabajar con la Coordinación facial:

- Frente al espejo sacar la lengua
- Sacar la lengua y pasar una pelota
- Entregar caritas para que imiten en el espejo como: triste, enojado, asustado, alegre.

c) Motricidad Fonética

Se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren habilidades lingüísticas a su propio ritmo y de acuerdo a su edad. Es esencial utilizar técnicas y estrategias adecuadas para estimular el desarrollo del lenguaje en los niños, de modo que no experimenten retrasos en el habla y, en su lugar, puedan desarrollar un vocabulario amplio. A partir del año y medio, los niños comienzan a mostrar madurez en su capacidad para expresarse a través del lenguaje, lo cual se puede fomentar mediante actividades como imitar sonidos de animales, nombrar animales conocidos y reconocer y mencionar el nombre de frutas.

d) Motricidad gestual

Se refiere a la capacidad de controlar y utilizar los componentes de la mano. Esta habilidad es fundamental para lograr precisión en las respuestas y requiere que se domine tanto la mano en su conjunto como cada uno de los dedos. Esta destreza manual permite a los niños realizar una variedad de tareas y desarrollar un cierto grado de maestría en sus habilidades. Por esta razón, se sugiere implementar estrategias que involucren la coordinación entre las manos y los ojos, para que los niños puedan descubrir su propia forma de comunicarse y relacionarse con los demás y su entorno.

2.3. Hipótesis

H1: Las actividades lúdicas mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

H0: Las actividades lúdicas no mejoran significativamente el desarrollo de la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación

El nivel de la investigación fue explicativo. Según Hernández (2018) un estudio explicativo, porque se van a recolectar, procesar datos numéricos de una realidad problemática. Además, porque tiene como propósito medir los efectos de las actividades lúdicas en la motricidad fina en niños de 4 años.

La investigación fue de tipo aplicada. Ya que tuvo como propósito la evaluación de la confiabilidad de los resultados, lo que significa que ayuda a determinar cuán sólidos y válidos son los hallazgos obtenidos en situaciones prácticas (Hernández y Fernández, 2019).

La investigación tuvo un diseño pre experimental, pues las variables son medidas en dos momentos: antes de la aplicación del Programa de Intervención Educativa basada en Actividades Lúdicas (Pre Test) y después de la aplicación del Programa de Actividades Lúdicas (Post Test). Generalmente este tipo de diseño es útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable (Campbell, 2018). Se establece la línea de base siguiente:

Este diseño se diagrama así:

G 01 x 02

Donde:

GE: Grupo experimental

O1: Observación directa de la motricidad fina, de niños de 4 años

X : Aplicación de la motivación como actividades lúdicas

O2: Observación directa de la motricidad, niños de 4 años

3.2. Población y muestra:

La población estuvo conformada por 62 niños de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024. Según Muñoz (2015) en referencia a la población la define como el conjunto integral de individuos, objetos o sucesos que comparten atributos similares y sobre los cuales se extenderán las conclusiones obtenidas a través de la investigación.

Tabla 1

Distribución poblacional de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura

Edades	Cantidad
03 años	14
04 años	22
05 años	26
Total	62

Nota. Nómina de matrícula 2024

La muestra del presente estudio estuvo constituida por 22 niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024. De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018) la muestra es en esencia un subgrupo de la población, es decir, pertenecen al conjunto definido en sus características.

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo facilita la elección de los casos que están disponibles y dispuestos a participar, basándose en la accesibilidad y cercanía de los sujetos con respecto al investigador (Otzen y Manterola, 2017).

Tabla 2

Distribución muestra de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura.

Edad	Cantidad	Total
4 años	22	22

Nota. Nómina de matrícula 2024

3.3. Operacionalización de las variables

Variable independiente: Actividades Lúdicas

Las actividades lúdicas o los juegos son un medio importante para expresar los pensamientos y emociones más profundos que existen; esto te permite exteriorizar los conflictos internos de las personas y minimizar el impacto de las experiencias negativas (Candela y Benavides, 2020).

Variable independiente: Motricidad fina

Serrano (2018) la motricidad fina implica la capacidad de ejecutar movimientos precisos y pequeños con los músculos de las manos y los dedos.

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Actividades lúdicas	Las actividades lúdicas se miden a través de las dimensiones: juegos motores, cognitivos, sociales y afectivos-emocionales.	Juegos motores			
		Juegos Cognitivos Juegos Sociales Juegos afectivos-emocionales	Grafo motricidad Pictografías Arabescos Recorta Embolilla Pintar Punza Enhebrar Rasgar Moldear Dibujar Cantar Dramatizar Sonidos onomatopéyicos	Dicotómica	Inicio Proceso Logro
Desarrollo de la Motricidad Fina	La motricidad fina es medida a través de las dimensiones: Coordinación viso manual Coordinación facial Motricidad Fonética Motricidad gestual	Coordinación viso manual Coordinación facial Motricidad Fonética Motricidad gestual	Maduración visual Maduración auditiva Maduración sensorio-motora Maduración emocional		

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de información:

La técnica usada fue la observación, siendo ésta una técnica específica de recolección de datos donde la observación del comportamiento desarrolla de las actividades los estudiantes de manera integral. Para Hernández y Mendoza (2018) la observación puede utilizarse como instrumento de medición en muy diversas circunstancias, la cual consiste en el registro sistemático, válido y confiable del comportamiento o conducta y manifiesta.

El instrumento que se utilizó es la lista de cotejo. Al respecto, la lista de cotejo se utilizó como una herramienta de evaluación para el mecanismo de revisión del aprendizaje; la información obtenida a través de su aplicación se puede utilizar para planificar intervenciones, o mejorar los materiales educativos o su aplicación (Niño, 2018). Por lo tanto, se utilizará 4 dimensiones y 20 ítems los cuales serán aplicados en el instrumento.

Tabla 3

Puntuación de las variables de estudio

Niveles	Puntuación
SI	1
NO	0

Nota. Lista de cotejo

El instrumento fue validado por el juicio de 3 expertos en la materia. Hernández, et al. (2010) señaló que la validez se relaciona con la medida en que un instrumento de recopilación de datos evalúa con precisión lo que se propone medir. También resalta que la validez se establece antes de la aplicación del instrumento, y en este caso, estos instrumentos serán validados a través de la evaluación de expertos.

Tabla 4
Baremos

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

Nota. Propia

Tabla 5
Validación por juicio de expertos

Experto	Validez
Mg. Harold R. Olivos García	Aplicable
Mg. Karen J. Flores Pardo	Aplicable
Mg. Velu M. Valles Medina	Aplicable

Nota. Elaboración propia

Se evidencia en la tabla 5 que los expertos dieron por positivo el instrumento, dándole un puntaje aceptable para su aplicación. Por otro lado, al ser un instrumento de lista de cotejo dicotómico (Si y No) se aplicó la prueba KR-20 de Richardson, donde se obtuvo un nivel de confiabilidad de 0,889 siendo un instrumento aceptable y aplicable a la unidad de estudio.

3.5 Método de análisis de datos

La información obtenida con la lista de cotejo fue analizada utilizando métodos estadísticos, empleando tanto la hoja de cálculo Excel como el programa SPSS. A continuación, se llevaron a cabo las siguientes acciones:

Primero, se creó una base de datos en Excel para registrar las respuestas de la lista de cotejo. Las puntuaciones se agruparon por indicadores y se recodificaron según el baremo correspondiente.

Segundo se llevó a cabo la evaluación de la frecuencia mediante el cálculo de las frecuencias absolutas y relativas para cada dimensión. Estos datos se presentaron

mediante tablas de distribución y gráficos de columnas, diseñados específicamente para cumplir con los objetivos de la investigación.

Tercero, se llevó a cabo un análisis cuantitativo utilizando estadísticas descriptivas y la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para comparar medias. Se encontró que los datos no seguían una distribución normal, por lo que se aplicó la prueba de Wilcoxon para evaluar las hipótesis. Esta prueba rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis de investigación, con un nivel de significancia de 0.000, que es menor que 0.05. Todos estos análisis se realizaron utilizando el programa SPP versión 22.

Procedimiento:

Los datos fueron recopilados siguiendo el procedimiento establecido para el diseño de pre y post test con un grupo único:

- Gestiones para la ejecución de la investigación:

La primera acción realizada fue establecer comunicación con la dirección de la Institución Educativa Inicial (I.E.I.) y obtener su autorización mediante un consentimiento informado para llevar a cabo la evaluación en niños de 4 años de edad en el nivel inicial. Se acordó un día y horario específico para realizar esta evaluación, teniendo en cuenta las actividades programadas en las aulas para evitar interrupciones en las clases de los maestros.

Después, se evaluó la fiabilidad del instrumento mediante una prueba piloto aplicada a un grupo distinto de la muestra, compuesto por 15 niños, utilizando la fórmula de Kr-20 de Richardson.

El instrumento fue validado a través de un cuestionario evaluado por tres expertos, quienes concluyeron que es viable y puede ser utilizado con éxito.

- Recolección de los datos para el pre test:

Se llevó a cabo una evaluación inicial para determinar el desarrollo de habilidades motoras finas en 22 niños de 4 años, la cual se extendió por 4 días y tuvo una duración promedio de 30 minutos por niño.

- Ejecución de las sesiones o talleres diseñados:

Durante un lapso de 4 semanas, se llevaron a cabo 15 sesiones de enseñanza centradas en actividades lúdicas para potenciar la destreza motora fina. Cada sesión tenía una duración de 40 minutos.

- Recolección de los datos para el post test: Se realizó una evaluación posterior para analizar el progreso en las habilidades de motricidad fina después de llevar

a cabo las actividades lúdicas. Este seguimiento se llevó a cabo durante 4 días, con cada sesión durando aproximadamente 30 minutos por niño.

3.6. Aspectos éticos:

En la presente investigación se trabajó con los principios éticos del reglamento de integridad científica en la investigación, aprobado y actualizado por Consejo Universitario con Resolución N° 0277-2024-CU-ULADECH Católica, de fecha 14 de marzo del 2024 (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote [ULADECH, 2024]):

a. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Antes de que los estudiantes se unan al estudio, se aseguró de respetarlos y proteger su bienestar al obtener el consentimiento informado firmado por sus padres. La confidencialidad de todos los datos recopilados será respetada, y únicamente se emplearán para propósitos de investigación dentro de la Institución Educativa.

b. Libre participación por propia voluntad

Se brindó a los padres de los participantes la información esencial sobre el estudio para que puedan tomar una decisión informada y unirse de manera voluntaria. Nos aseguraremos de que todos los padres de familia firmen el consentimiento informado, mientras que los menores de edad proporcionen su asentimiento informado después de comprender la importancia de la investigación en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

c. Beneficencia, no maleficencia

Se llevó a cabo una supervisión continua para garantizar que la participación en el estudio sea provechosa y no conlleve ningún riesgo para los estudiantes que serán partícipes del estudio. Se prestó una atención especial al diseño de las sesiones para reducir al mínimo los posibles efectos negativos y maximizar los beneficios de niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

d. Integridad y honestidad

Se registró con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados de la investigación para asegurar la integridad del estudio. Se hizo referencia de manera adecuada a todas las fuentes externas, dando crédito a los autores correspondientes. Tanto

el proyecto como el informe final fueron sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25%.

e. Justicia

Se garantizó la imparcialidad en la selección de los participantes y en su acceso a los beneficios del estudio. Se implementaron acciones para prevenir cualquier tipo de discriminación o parcialidad durante el proceso de investigación. Se utilizó un método de recolección de datos estandarizado para mitigar posibles sesgos en esta investigación, disminuyendo la influencia de las preferencias o inclinaciones del investigador en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

Identificar el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un pre test.

Tabla 6

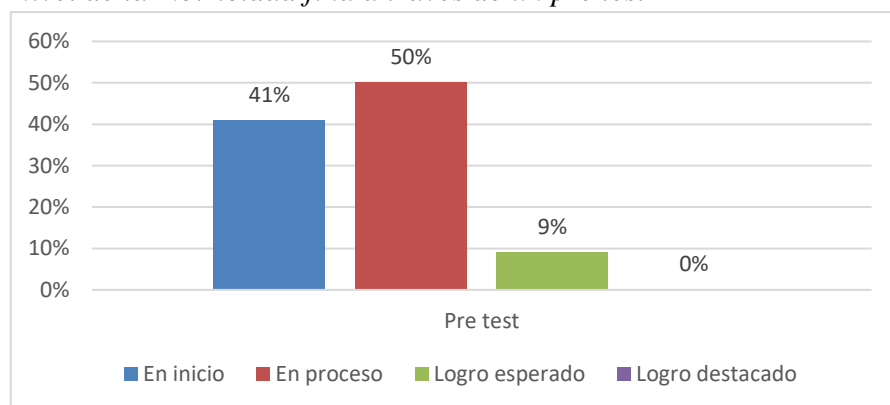
Nivel de la motricidad fina a través de un pre test

Niveles	PRE TEST	
	f	%
Logro destacado	0	0 %
Logro esperado	2	9 %
En proceso	11	50 %
En inicio	9	41 %
Total	22	100 %

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la I.E.I. N° 767

Figura 1

Nivel de la motricidad fina a través de un pre test



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 1, podemos evidenciar que con respecto al nivel de motricidad fina en el pre test, el 50% de los estudiantes se encuentran en nivel proceso, el 41% en inicio y el 9% en logro esperado. Lo que permite concluir que, la mayoría de los estudiantes se encuentran en camino a poder desarrollar actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora. Esto permite concluir que se necesita de una estrategia como las estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina.

Diseñar y ejecutar las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

Tabla 7

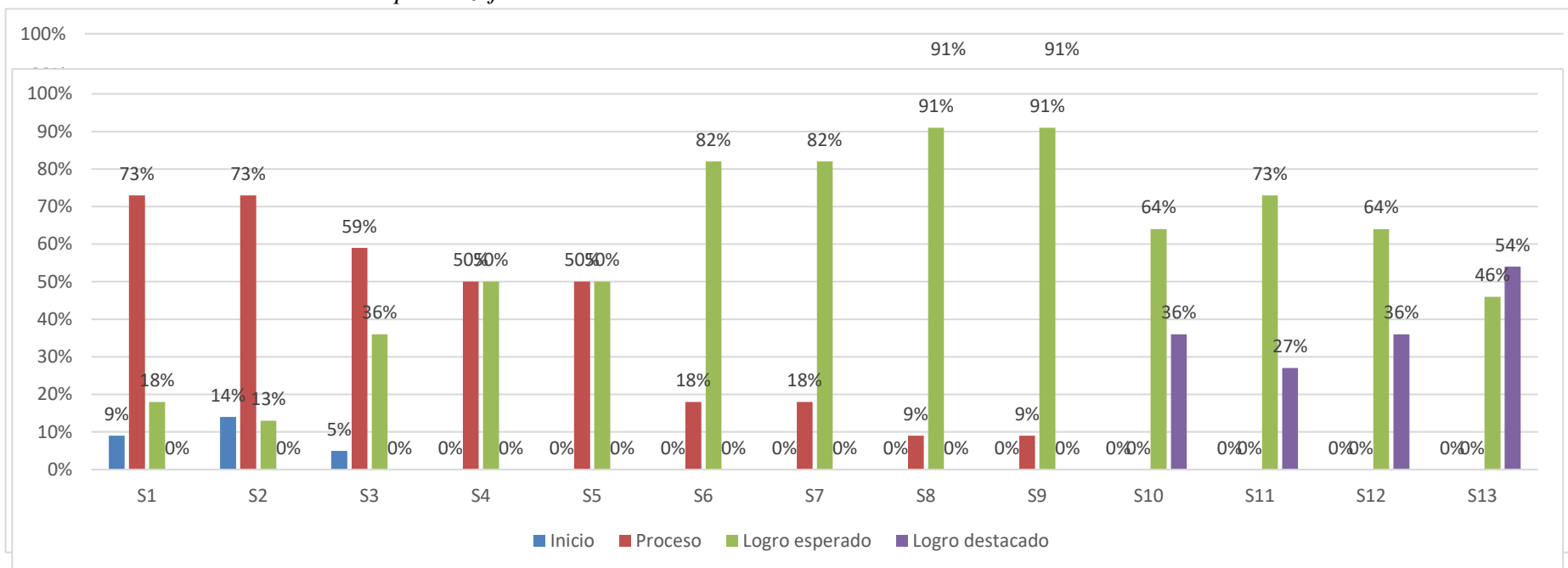
Nivel total de participación de niños de 4 años al aplicar las actividades lúdicas

NIVEL DE LOGRO	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13		
	f	%	F	%	f	%	F	%	F	%	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f
Logro destacado	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	8	36 %	6	27 %	8	36 %	12	54 %	
Logro Esperado	4	18 %	3	13 %	8	36 %	11	50 %	11	50 %	18	82 %	18	82 %	20	91 %	20	91 %	14	64 %	16	73 %	14	64 %	10	46 %	
Proceso	16	73 %	16	73 %	13	59 %	11	50 %	11	50 %	4	18 %	4	18 %	2	9 %	2	9 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	
Inicio	2	9 %	3	14 %	1	5 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	0	0 %	
Total	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	22	100 %	

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la I.E.I. N° 767

Figura 2

Resultados de sesiones de aprendizajes



Nota. Tabla 7

En relación a la tabla 7 y figura 2, se puede evidencia en el programa basado en las actividades lúdicas que en la primera sesión el 73% se encuentra en proceso, el 18% en logro esperado y el 9% en inicio. El cual, fue superado en el transcurso de la aplicación de sesiones, llegando a un 54% de logro destacado en su última sesión. Quedando registrado que el programa basado en las estrategias lúdicas permite la mejora de la motricidad fina. Se concluye que las estrategias lúdicas son capaces de mejorar el nivel viso manual, gestual, facial y fonética de la motricidad fina en niños de 4 años.

Identificar el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un post test.

Tabla 8

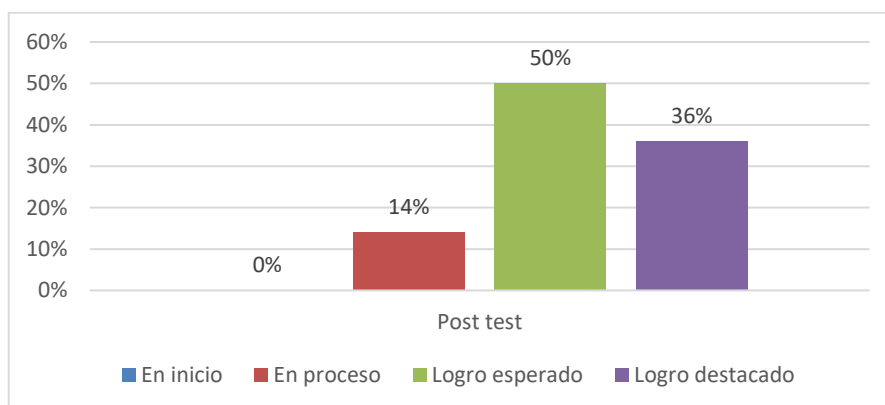
Nivel de la motricidad fina a través de un post test

Niveles	POST TEST	
	f	%
Logro destacado	8	36 %
Logro esperado	11	50 %
En proceso	3	14 %
En inicio	0	0 %
Total	22	100 %

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la I.E.I. N° 767

Figura 3

Nivel de la motricidad fina a través de un post test



Nota. Tabla 8

En la tabla 8 y figura 3, podemos evidenciar que en relación al nivel de motricidad fina en el post test, el 50% de los estudiantes se encuentran en nivel de logro esperado, el 36% en logro destacado y el 14% en proceso. Lo que permite concluir que el mayor porcentaje de los estudiantes lograron mejorar sus actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora. Esto debido al programa basado en las estrategias lúdicas.

Comprobar el nivel alcanzado a través del pre y post test sobre el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

Tabla 9

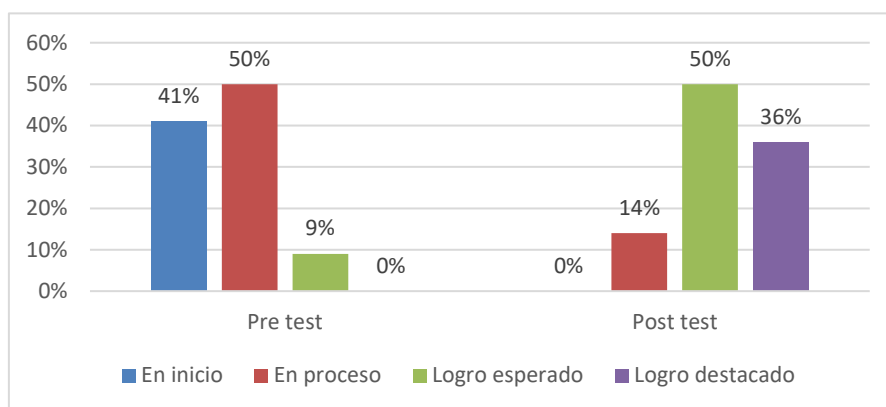
Comparación del pre y post test del nivel de la motricidad fina

Niveles	PRE TEST		POST TEST	
	Fi	%	Fi	%
Logro destacado	0	0 %	8	36 %
Logro esperado	2	9 %	11	50 %
En proceso	11	50 %	3	14 %
En inicio	9	41 %	0	0 %
Total	22	100 %	22	100 %

Nota. Lista de cotejo aplicada a niños de 4 años de la I.E.I. N° 767

Figura 4

Comparación del pre y post test del nivel de la motricidad fina



Nota. Tabla 9

En relación a la comparación del nivel de la motricidad entre el antes y después, se encontró que en el pre test tuvieron un nivel de proceso a un 50%, que superaron por la intervención de las actividades lúdicas, llegando a alcanzar en el post test un nivel de logro esperado a un 50%. Lo que permite concluir que, gracias a la intervención de las estrategias lúdicas se puede mejorar pedagógicamente la motricidad.

Resultados inferenciales

En la presente investigación se formuló la hipótesis de estudio, por lo que se llevó a cabo la prueba de normalidad, con la finalidad de elegir el tipo de tratamiento, paramétrico o no paramétrico que se tomará en la prueba de hipótesis y se siguió el siguiente procedimiento:

- **Planteamiento de la hipótesis**
 - **Nivel de significancia**
Nivel de confianza: 95%
Nivel de significancia: 5% = 0,05
 - **Estadístico a utilizar**
Shapiro - Wilk
 - **Estimación de la prueba de normalidad**

Tabla 9

Prueba de normalidad

Shapiro - Wilk			
	Estadístico	Gl	Sig.
Diferencia	,817	22	,019

- **Criterios de decisión**

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 9, existe una sig. 0,019. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

- **Procedimiento de la prueba no paramétrica de Wilcoxon**

H1: Las actividades lúdicas si mejoran el desarrollo de la Motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

H0: Las actividades lúdicas no mejoran el desarrollo de la Motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

Tabla 10*Prueba de Wilcoxon para la variable dependiente*

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST - PRE TEST	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	16 ^b	9,50	31,00
	Empates	6 ^c		
	Total	22		

a. POST TEST < PRE-TEST

b. POST TEST > PRE-TEST

c. POST TEST = PRE-TEST

*Nota. Elaboración propia***Tabla 11***Estadístico de prueba*

Estadísticos de prueba	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,322 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las actividades lúdicas como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados de la prueba estadística indican que el valor de W arrojó 14, el valor crítico de 32 y un nivel de significancia de 0.000 siendo este menor al esperado. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que las actividades lúdicas si mejoran el desarrollo de la Motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

V. DISCUSIÓN

Respecto al primer objetivo específico: Identificar el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un pre test. Podemos evidenciar que el 50% de los estudiantes se encuentran en nivel proceso, el 41% en inicio y el 9% en logro esperado. Lo que significaría que los estudiantes se encuentran en camino a poder desarrollar actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora. Esto debido a que no fueron estimulado desde temprana edad.

Esto se relaciona o corrobora con Zarate (2023) quien desarrolló una tesis titulada Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial N° 89. El Huarango – Ica, 2022, cuyo resultado demostró que el nivel de motricidad fina en el pre test, se encontró en nivel de proceso. Lo que significó que los estudiantes se encontraban en camino a poder desarrollar actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora y algunos aun no las desarrollaban, al igual que lo que se observó en la presente investigación.

Este estudio nos permite darnos cuenta de la necesidad que existe de aplicar estrategias dentro de la escuela que permitan al niño desarrollar su motricidad fina con el fin de que aprenda a relacionar sus niveles viso manual, gestual, facial y fonética relacionados a la motricidad fina.

Lo respalda Berruezo (1995) quien indica que la motricidad fina está relacionada con los movimientos que comprometen pocas estructuras corporales. Por lo general son las actividades motrices donde están comprometidas las vistas y las manos. Implica movimientos económicos, precisos y funcionales como: rasgar, recortar, pintar, colorear, punzar. Damasio (1995) indica que la motricidad fina, es el desarrollo de una serie de acciones por parte del ser humano, que se van materializando con el manejo adecuado de las manos, muñecas y dedos, lo que significa no solo la acción de estos miembros, sino que requiere de una relación mente cuerpo. Al respecto también, Damasio (1995) plantea: La mente no sería lo que es si no existiese una interacción entre el cuerpo y el cerebro durante el proceso evolutivo, el desarrollo individual y la interacción con el ambiente.

Esto, refleja la importancia de mejorar y potenciar el nivel la motricidad final como parte fundamental y fisiológica del desarrollo humano desde los primeros años de vida, y qué mejor que hacerlo implementando estrategias que fomenten su desarrollo desde la edad preescolar.

Con respecto al segundo objetivo específico: Diseñar y ejecutar las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024. Se puede evidencia en el programa basado en las actividades lúdicas que en la primera sesión el 73% se encuentra en proceso, el 18% en logro esperado y el 9% en inicio. El cual, superado en el transcurso de la aplicación de sesiones, llegando a un 54% de logro destacado en su última sesión. Quedando registrado que el programa basado en las actividades lúdicas permite la mejora de la motricidad fina.

Para corroborar estos resultados, citamos nuevamente la investigación de Duque (2021) quien desarrolló una tesis de licenciatura denominada: Estrategias lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 y 4 años de educación inicial I en la Unidad educativa Enrique Malo Andrade. En este antecedente se demostró que la aplicación de 10 sesiones basadas en estrategias lúdicas logró mejorar la motricidad fina en dichos menores, lo cual es parecido a lo que se observó en el presente estudio.

Tal es así que para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En efecto, según estos resultados, se afirmó que los niños en mayoría se encontraron en nivel inicio y en proceso, pero luego de la aplicación de las estrategias lúdicas, gradualmente se lograron cubrir las expectativas, es decir los niños en una proporción considerable pasaron al nivel logro previsto.

En su apoyo Torres (2004) alude que, lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

Se resalta la importancia de crear programas pedagógicos que incentiven al desarrollo de la motricidad fina, como por ejemplo las estrategias lúdicas, las mismas que demuestran ser pilar importante para dicha finalidad en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura.

Respecto al tercer objetivo específico: Identificar el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un post test. Podemos evidenciar que el 50% de los estudiantes se encuentran en nivel de logro esperado, el 36% en logro destacado y el 14% en proceso. Lo que significaría que los estudiantes lograron mejorar sus actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora. Esto debido al programa basado en las actividades lúdicas.

Estos resultados concuerdan con Morocho (2021) en su tesis de licenciatura denominada: “Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de Inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020”. Los resultados revelaron que tras la intervención de las estrategias lúdicas en el post test el 85,00 % alcanzó un nivel de logro bueno en términos de motricidad fina.

De esta forma, este estudio reconoce que se puede llegar a desarrollar la motricidad fina, al implementar las estrategias o actividades lúdicas como sesiones didácticas para estimular estas habilidades en los niños.

Respecto a esto, según Jiménez (2002) la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Desde otra perspectiva, Waichman (2000), asume que la lúdica, en un aporte imprescindible en el sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Nace la necesidad de implementar programas pedagógicos con la finalidad de desarrollar los niveles de motricidad fina en cada una de sus dimensiones como parte fundamental del desarrollo motriz del ser humano desde los primeros años de vida.

Con respecto al cuarto objetivo específico: Comprobar el nivel alcanzado a través del pre y post test sobre el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024. Se encontró que en el pre test tuvieron un nivel de proceso a un 50%, que superaron por la intervención de las actividades lúdicas, llegando a tener en el post test un nivel de logro esperado a un

50%. Lo que permite concluir que, gracias a la intervención de las estrategias lúdicas se puede mejorar pedagógicamente la motricidad.

Estos resultados se corroboran con el estudio de Ipanaque (2020) desarrolló una indagación denominada Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – Piura, en la que se evidenció diferencias significativas en el antes y después de la aplicación de las estrategias. Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, siendo esto similar a lo que se encontró en la presente investigación.

De esta manera, gracias al estudio del autor antes mencionado, podemos observar que las estrategias lúdicas como sesiones pedagógicas, permiten demostrar que son capaces de desarrollar distintas habilidades en los niños, tal como es la motricidad fina.

Ante esto, según Piaget (1990) hay tres juegos esenciales que se ocupan del desarrollo del niño, el juego sensorial-motor, el juego simbólico y el deporte de las pautas. Para mejorar el desarrollo de los estudiantes, es muy importante que interactúen con los juegos, teniendo en cuenta que, con bases teóricas fundamentadas, se determina que el juego es el arma fundamental para que el niño expanda un duro y rápido de habilidades, habilidades, objetivos, propósitos y para acumular respuestas sumativas.

Se puede concluir que las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar la motricidad fina, y también pueden usarse como actividades pedagógicas para desarrollar otras habilidades en los estudiantes.

Finalmente, para la comprobación de la hipótesis, se planteó el objetivo general, el cual fue: Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024. Al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las actividades lúdicas como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que las actividades lúdicas si desarrollan la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.

Estos resultados se corroboran con la investigación de Pacherez (2020) con el estudio: Efecto del programa ESTRALUDI en la motricidad fina en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019. Donde los resultados descriptivos mostraron en el post test del grupo control un predominio del nivel bajo con un 52% y una prevalencia del nivel alto con el 100% en el grupo experimental; mientras que los resultados inferenciales revelaron en el post test una diferencia de medias entre los grupos de 22,44 con una $t = 15,723$ y un $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Llegando a la conclusión que la aplicación del programa ESTRALUDI mejoró de modo significativo la psicomotricidad fina.

De esta manera este estudio de este autor nos permite darnos cuenta de lo importante de saber aplicar las pruebas estadísticas de normalidad tanto paramétricas como no paramétricas para poder llegar a fondo de concluir con una hipótesis y poder aceptarla, en miras a que nuestro estudio tenga buena dirección y coincida con los datos encontrados al momento de aplicar nuestras estrategias, instrumentos y demás técnicas en pro de obtener una investigación fiable.

El MINEDU, también recoge experiencias muy valiosas que las plasma en los contenidos del Programa Curricular de Educación Inicial (2016) donde indica que jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas.

Finalmente se concluye que nuestro estudio es similar al de Pacherez (2020) puesto que en ambos se termina aceptando la hipótesis general y se demuestra que la aplicación de estrategias como las estrategias lúdicas, permiten desarrollar la motricidad fina.

Limitaciones del estudio

Una limitación de este estudio, es el reducido tamaño de la muestra, lo cual dificulta realizar generalizaciones significativas a partir de los datos obtenidos. Por lo tanto, los resultados se aplicarán únicamente al aula de niños de 4 años de la institución educativa 767 villa batanes, Chulucanas, Piura, 2024. Según Hernández et al. (2019) una muestra pequeña no ofrece una representación precisa de la población de estudio, lo que afecta la validez externa y la aplicabilidad general de los resultados.

Por otro parte, una de las limitaciones de este estudio es el empleo del muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que no se puede asegurar que la muestra refleje fielmente a toda la población. Según Arias (2021) indica que este tipo de muestreo puede producir resultados sesgados, ya que los participantes se seleccionan basándose en su disponibilidad, lo que puede llevar a una muestra que no represente adecuadamente a la población en su totalidad.

El estudio presenta limitaciones inherentes a su naturaleza preexperimental. Según Hernández et al. (2019) en este tipo de investigaciones preexperimentales, la muestra utilizada puede no ser representativa, ya que los participantes pueden mostrar características notablemente diferentes en relación con la población de la que se seleccionaron. Por lo tanto, los datos se obtuvieron de una muestra de 22 niños de un solo aula de cuatro años de la institución educativa 767 villa batanes, Chulucanas, Piura, 2024. En consecuencia, el alcance de los resultados se aplicará principalmente a dicha institución educativa.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años, al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las actividades lúdicas como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que las actividades lúdicas si desarrollan la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura.

Se identificó el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años, a través de un pre test, evidenciando que la mayoría de los estudiantes se encuentran en nivel proceso, lo que significaría que los estudiantes se encuentran en camino a poder desarrollar actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora. Esto debido a que no se aplicaron estrategias, como las actividades lúdicas.

Se diseñaron y ejecutaron las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años en la que se encontró que el programa basado en las actividades lúdicas desde la primera sesión el 73% se encuentra en proceso, lo cual fue superado en el transcurso de la aplicación de sesiones, llegando a un 54% de logro destacado en su última sesión. Quedando registrado que el programa basado en las actividades lúdicas permite la mejora de la motricidad fina.

Se identificó el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años, a través de un post test, encontrando que la mayor parte de los estudiantes se encuentran en nivel de logro esperado, lo que quiere decir que los estudiantes lograron mejorar sus actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora. Esto debido gracias a la efectividad del programa basado en las actividades lúdicas.

Se comprobó el nivel alcanzado a través del pre y post test sobre el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años encontrando que en el pre test tuvieron un nivel de proceso el cual superaron por la intervención de las actividades lúdicas, llegando a tener en el post test un nivel de logro esperado. Lo que permite concluir que, gracias a la intervención de las estrategias lúdicas se puede mejorar pedagógicamente la motricidad fina.

VII. RECOMENDACIONES

Realizar estudios pre experimentales sobre las variables estrategias lúdicas y motricidad fina con el fin de conocer la intervención pedagógica de estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina.

Sugerimos al director de la Institución Educativa que muestren los hallazgos de la investigación, para que se implementen en las sesiones de aprendizaje de estrategias lúdicas, que fomente las posibilidades de desarrollar la motricidad fina.

Propiciar la participación de los estudiantes de la carrera de educación en la generación de taller de reflexión en torno a las estrategias lúdicas para la mejora de la motricidad fina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, A.(2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049#:~:text=Los%20juegos%20complicados%20le%20restan,incluirse%20las%20competencias%2C%20los%20deportes.>
- Calle Arca, C. V. (2022). Aplicación del programa de actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial-2022.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/98082>
- Cabrera, B., y Dupeyrón, M. (2019) El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendire revista de educación*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7050503.pdf>
- Candela, Y. y Benavides, J. (2020) Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de educación superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso)*, vol. 5.
<https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171026008.pdf>
- Campbell, D. & Stanley, J. (2005). Diseños experimentales y cuasi experimentales en la investigación social. Buenos Aires: *Amorrortu*
<https://knowledgesociety.usal.es/sites/default/files/campbell-stanley-disec3b1os-experimentales-y-cuasiexperimentales-en-la-investigacic3b3n-social.pdf>
- Católica, U. L. A. D. E. C. H. (2024). Reglamento de Investigación Formativa. Universidad Católica Los Ángeles–Chimbote Perú Aprobado con Resolución, (0113-2024)
- Duque García, Y. D. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños 3 a 4 años de Educación Inicial I en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019-2020* (Bachelor's thesis).
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20217/4/UPS-CT009105.pdf>
- Fárez, J. (2023) *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 a 5 años del centro de educación inicial ciudad de Cuenca, 2023* [Tesis de titulación. Universidad Politécnica Salesiana]
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26067/1/UPS-CT010889.pdf>

- Fernández Julca, G. (2022). Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial pública, Jaén. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95162>
- Franco Carranza, D. P. (2020). Programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de La Troncal, 2019. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47913/Franco_CD_P-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fernández, J. (1999). Formación del pensamiento lógico matemático. México: Trillas. <https://www.grupomayeutica.com/documentos/desarrollomatematico.pdf>
- Fernández, J. (2020). Diferencias entre motricidad fina y gruesa: Cómo tratarla con juegos y ejercicios. *GEU* <https://www.editorialgeu.com/blog/diferencias-entre-motricidad-fina-y-gruesa-como-tratarla-con-juegos-y-ejercicios/>
- Gómez, V.(2023). Actividades lúdicas para niños. <https://www.expreso.ec/buenavida/actividades-ludicas-ninos-168881.html>
- Gómez Castro, L. D., & López Trujillo, M. d. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina. Milagro, Ecuador* [Tesis de titulación. Universidad Estatal de Milagro] <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/1388/3/T%C3%89CNICAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EJERCITACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20MOTRICIDAD%20FINA.pdf>
- Ipanaque Coveñas, Y. M. (2020). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la IEI: Los Aguiluchos de Emaús. La Campaña– Catacaos–Piura. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18448>
- Martínez, M. (2022). El juego. <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>
- Mendoza Lozada, S. V. (2022). Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la IE N° 14118 Marina Purizaca Benites El Indio Castilla, 2020. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28853/ESTRATEGIAS_LUDICAS_MENDOZA_LOZADA_SANDRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Ministerio de Educación de Perú. (2020). *El juego*. <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-se-entiende-por-juego/>
- Morocho Urgilez, C. V. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de Inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial Ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020 (Bachelor's thesis)*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20219>
- Rivera, A. (2021). *El juego como estrategia de aprendizaje para la educación significativa*. <https://www.lucaedu.com/el-juego-como-estrategia-de-aprendizaje-significativa/>
- Seminario Nacional de Programas de Atención Escolarizada de Educación Inicial. *El derecho a aprender jugando respetando mis diferencias*. Trujillo. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- Megías, A. y Lozano, L. (2019) Implementación de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología) Editorial Editex, S.A. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=XNadDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=actividades+l%C3%BAdicas&hl=es419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=actividades%20l%C3%BAdicas&f=false
- MINEDU (2014). *Orientaciones Técnico Pedagógicas Matemática*. Lima: MED. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/9496>
- MINEDU (2016). *Rutas del aprendizaje*. Lima: MED. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/3732>
- Pacheco, J. (2018). La motricidad fina en la educación inicial. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4677/7127#:~:text=Definiciones,manos%20y%20de%20los%20dedos.>
- Piaget, J. (1975). *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Ariel. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF>
- Piaget, J. (1983): Intellectual evolution from adolescence to adulthood Human development, 15, 1-12. <https://doi.org/10.1159/000271225>
- Rodríguez, J. (2012). *Las matemáticas*. Madrid: Cátedra. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=148012>
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2018). La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. *Revista efdeportes*, 14(131). <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

- Shunta, E. (2020) *La Motricidad fina en la Educación Inicial*. [Tesis de maestría. Universidad Técnica De Cotopaxi-Ecuador] <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/6035/1/MUTC-000637.pdf>
- Serrano, P. y. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas*. Narcea Ediciones. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/113131>
- Pérez, E. (2021) La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>
- Tipanguano García, N. F. (2023). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de Educación Inicial* (Master's thesis, Ecuador: Latacunga: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC). <https://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/9957/1/MUTC-001372.pdf>
- Torres Luque, G., Hernández García, R. (2019). *Etapas Infantil y Motricidad: Estrategias para su desarrollo en Educación Física*. España: Wanceulen Editorial S.L. https://www.google.com.pe/books/edition/Etapa_Infantil_y_Motricidad/dJ2hDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1
- Yviern, A. (1998) *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum, Buenos Aires.
- Villalobos, D. (2023). *El juego*. <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-es-el-juego-y-tipos-de-juego>
- Villalobos (2023). *Importancia de las actividades lúdicas*. <https://www.laps4.com/preguntas-y-respuestas/que-son-actividades-ludicas-y-su-importancia-para-la-salud-integral>
- Viciana, V., Cano, L., Chacón, R. y Padial, R. (2009) *Importancia De La Motricidad Para El Desarrollo Integral Del Niño En La Etapa De Educación Infantil*. *Revista de educación física*. Núm. 47. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6038088.pdf>
- Wallon, Henri (1989) *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Serie Aprendizaje, Editorial Visor, Madrid. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=1943879>
- Zarate Rios, M. J. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango-Ica, 2022*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/121372>

ANEXOS

Anexo 01: Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024?</p> <p>Problemas específicos ¿Cuál es el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un pre test? ¿De qué manera el diseño e implementación de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024? ¿Cuál es el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un post test?, ¿Cuál es el nivel alcanzado al comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar de qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.</p> <p>Objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un pre test. Diseñar y ejecutar las actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024. Identificar el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024, a través de un post test. Comprobar el nivel alcanzado a través del pre y post test sobre el nivel el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.</p>	<p>Hipótesis General H1: Las actividades lúdicas mejoran significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024. H0: Las actividades lúdicas no mejoran significativamente el desarrollo de la Motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024..</p>	<p>Variable 1 Actividades lúdicas Dimensiones: Juegos motores Juegos Cognitivos Juegos Sociales Juegos afectivos–emocionales</p> <p>Variable 2 Motricidad fina Dimensiones: Coordinación viso manual Coordinación facial Motricidad Fonética Motricidad gestual</p>	<p>Enfoque; Cuantitativo Tipo: Aplicada Nivel: Explicativa Diseño: Pre experimental Población: La población está conformada 62 estudiantes de nivel inicial de 2, 4 y 5 años. Muestra: está conformada por 22 estudiantes de 04 años Técnica: La observación Instrumento: Lista de cotejo</p>

Anexo 2: Instrumento de recolección de información

Lista de cotejo para medir la motricidad fina- niños y niñas de 4 años

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

N°	Indicadores	I	P.	L.E
	Coordinación viso manual			
	Dominio de la mano			
1	Traslada objetos pequeños de un lugar a otro, utilizando su dedo pulgar e índice			
2	Elabora collares ensartando cuentas en cola de rata			
3	Recorta líneas rectas y curvas			
4	Punza correctamente al borde de una imagen hasta lograr desprenderla			
5	Modela diversos objetos con plastilina			
	Coordinación fonética			
	Emitir sonidos			
6	Reproduce sonidos onomatopéyicos de los animales después de dibujarlos y pintarlos.			
7	Expresa trabalenguas con una entonación adecuada			
8	Realiza ejercicios de prolongación del sonido inicial y final al repetir el nombre de los animales que pintó			
9	Se expresa en forma clara y coherente			
10	Entona una canción de tres párrafos			
	Coordinación gestual			
	Dominio global de la mano y sus partes			
11	Realiza ejercicios con el aro utilizando la muñeca			
12	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco			
13	Abotona y desabotona una camisa en dos minutos			
14	Modela la plastilina en una figura simple			
15	Lanzas pelotas con una mano			

	Coordinación facial	I	P	P
	Imitar gestos voluntarios e involuntarios de la cara			
16	Canta canciones acompañadas de gestos			
17	Expresa con gestos emociones de alegría, tristeza, enojo, miedo y asombro			
18	Imita gestos que observa en las imágenes			
19	Realiza ejercicios de praxis buco faciales			
20	Dramatiza situaciones de los personajes del cuento, empleando gestos.			

Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor:

Mg. Karen Jacqueline Flores Pardo

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: **CALLE PEÑA, MARIA ISABEL**, estudiante 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 PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 767 ,VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024.

Y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,

DNI N°: 42486797



Firma del egresado

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Karen Jacqueline Flores Pardo

N° DNI/CE: 43875170

Edad: 36 años

Teléfono/celular: 983227569

Email: kjflorespardo@gmail.com

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría X Doctorado _____

Especialidad: Educación

Institución que labora: I.E. San Juan Bautista - Veintiséis de Octubre

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA ANGELITOS DE SAN GABRIEL, CHULUCANAS, PIURA, 2023.

Autor (es): CALLE PEÑA, MARIA ISABEL



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 767 VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024.

	Variable 1: MOTRICIDAD FINA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: COORDINACIÓN VISOMANUAL							
1	Traslada objetos pequeños de un lugar a otro, utilizando su dedo pulgar e índice	x		x		x		
2	Elabora collares ensartando cuentas en cola de rata	x		x		x		
3	Recorta líneas rectas y curvas	x		x		x		
4	Punza correctamente al borde de una imagen hasta lograr desprenderla	x		x		x		
5	Modela diversos objetos con plastilina	x		x		x		
	Dimensión 2: COORDINACIÓN FONÉTICA							
6	Reproduce sonidos onomatopéyicos de los animales después de dibujarlos y pintarlos.	x		x		x		
7	Expresa trabalenguas con una entonación adecuada	x		x		x		

8	Realiza ejercicios de prolongación del sonido inicial y final al repetir el nombre de los animales que pintó	x		x		x		
9	Se expresa en forma clara y coherente	x		x		x		
10	Entona una canción de tres párrafos	x		x		x		
	Dimensión 3: COORDINACIÓN GESTUAL							
11	Realiza ejercicios con el aro utilizando la muñeca	x		x		x		
12	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	x		x		x		
13	Abotona y desabotona una camisa en dos minutos	x		x		x		
14	Modela la plastilina en una figura simple	x		x		x		
15	Lanzas pelotas con una mano	x		x		x		
	Dimensión 3: COORDINACIÓN FACIAL							
16	Canta canciones acompañadas de gestos	x		x		x		
17	Expresa con gestos emociones de alegría,	x		x		x		

	tristeza, enojo, miedo y asombro							
18	Imita gestos que observa en las imágenes	x		x		x		
19	Realiza ejercicios de praxis buco faciales	x		x		x		
20	Dramatiza situaciones de los personajes del cuento, empleando gestos.	x		x		x		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg Karen Jacqueline Flores Pardo DNI 983227569


 DIRECCIÓN GENERAL
 Firma
 rrrrrr

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Mabel Margot Benites Rolando

N° DNI/CE: 10403568

Edad: 45 años

Teléfono/celular: 982291840

Email: marbenitesro@gmail.com

Título Profesional:

Grado Académico: Maestría X Doctorado_____

Especialidad: Educación

Institución que labora: Directora de la I.E.I. N° 081

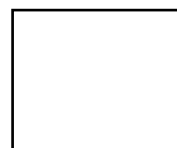
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 767 VILLA BATANES , CHULUCANAS, PIURA, 2024.

Autor (es): CALLE PEÑA, MARIA ISABEL



Firma



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN*

TÍTULO: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 767 ,VILLA BATANES , CHULUCANAS, PIURA, 2023.

	Variable 1: MOTRICIDAD FINA	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: COORDINACIÓN VISOMANUAL							
1	Traslada objetos pequeños de un lugar a otro, utilizando su dedo pulgar e índice	x		x		x		
2	Elabora collares ensartando cuentas en cola de rata	x		x		x		
3	Recorta líneas rectas y curvas	x		x		x		
4	Punza correctamente al borde de una imagen hasta lograr desprenderla	x		x		x		
5	Modela diversos objetos con plastilina	x		x		x		
	Dimensión 2: COORDINACIÓN FONÉTICA							
6	Reproduce sonidos onomatopéyicos de los animales después de dibujarlos y pintarlos.	x		x		x		
7	Expresa trabalenguas con una entonación adecuada	x		x		x		

8	Realiza ejercicios de prolongación del sonido inicial y final al repetir el nombre de los animales que pintó	x		x		x		
9	Se expresa en forma clara y coherente	x		x		x		
10	Entona una canción de tres párrafos	x		x		x		
	Dimensión 3: COORDINACIÓN GESTUAL							
11	Realiza ejercicios con el aro utilizando la muñeca	x		x		x		
12	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	x		x		x		
13	Abotona y desabotona una camisa en dos minutos	x		x		x		
14	Modela la plastilina en una figura simple	x		x		x		
15	Lanzas pelotas con una mano	x		x		x		
	Dimensión 3: COORDINACIÓN FACIAL							
16	Canta canciones acompañadas de gestos	x		x		x		
17	Expresa con gestos emociones de alegría,	x		x		x		

	tristeza, enojo, miedo y asombro							
18	Imita gestos que observa en las imágenes	x		x		x		
19	Realiza ejercicios de praxis buco faciales	x		x		x		
20	Dramatiza situaciones de los personajes del cuento, empleando gestos.	x		x		x		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones.....

.....

Opinión de experto: Aplicable (x) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Mg Mabel Margot Benites Rolando DNI 10403568


 Mabel M. Benites Rolando
 Magister en Educación
 Cppc. N° 048652

Confiabilidad del instrumento

KR_20_MOTRICIDAD FINA_MARIA ISABEL_2024 [Vista protegida] - Excel

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA NITRO PRO PDFelement Iniciar sesión

VISTA PROTEGIDA Cuidado—los archivos de Internet pueden contener virus. Si no tiene que editarlo, es mejor que siga en Vista protegida. Habilitar edición

CODIGO	Visomanual					Facial					Gestual					Fonética					TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	6
2	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
3	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
4	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	7
6	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	8
7	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	11
8	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	9
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
13	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	9
14	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	7
TOTALES	5	9	5	6	5	6	9	7	10	5	7	6	7	10	7	10	6	7	10	7	
p	0.333	0.6	0.33	0.4	0.33	0.4	0.6	0.467	0.667	0.33	0.467	0.4	0.467	0.667	0.467	0.6667	0.4	0.467	0.667	0.47	
q	0.667	0.4	0.67	0.6	0.67	0.6	0.4	0.533	0.333	0.67	0.533	0.6	0.533	0.333	0.533	0.3333	0.6	0.533	0.333	0.53	
p*q	0.222	0.24	0.22	0.24	0.22	0.24	0.24	0.249	0.222	0.22	0.249	0.24	0.249	0.222	0.249	0.2222	0.24	0.249	0.222	0.25	

COMPONENTE DE RUBRO - N
Se utiliza para pruebas de
de de Cochran. Por agru

Coefficiente de Correlación M
0.70 a 1.00 Muy fuerte
0.50 a 0.69 Substancial
0.30 a 0.49 Moderada
0.10 a 0.29 Baja
0.00 a 0.09 Asomb

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,896** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

MOTRICIDAD FINA

LISTO 07:02 2/05/2024

Carta de presentación



Chimbote, 06 de mayo del 2024

CARTA N° 0000000700- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**DENNIS ORQUIDIA OROZCO FLORES
I.E 767 VILLA BATANES**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada ACTIVIDADES LUDICAS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS ,PIURA ,2024, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE INICIAL DE 4 AÑOS, a cargo de MARIA ISABEL CALLE PEÑA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 42486797, durante el período de 01-04-2024 al 26-04-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación

Anexo 04: Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

.....
.....
.....
.....

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:
..... Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

.....
.....
.....
.....

Procedimientos:

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

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

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

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

Beneficios:

Costos y/ o compensación:

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
N° DNI
Participante


Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora

SESIONES DE APRENIDZAJE

SESIONES DE APRENDIZAJE

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024			AÑO LECTIVO: 2019- 2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:			
Tiempo estimado	45 minutos.	Fecha de inicio:		Fecha de fin:	
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña				
Experiencia de aprendizaje	Mi amiga es mi mamá	Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad		
Objetivo de la experiencia:	Promover y desarrollar actitudes positivas, a través del juego lúdico para una relación interpersonal con el medio social que lo rodea				
Elemento integrador:	Elemento integrador: “Canción ella es mi mamá” https://www.youtube.com/watch?v=kD8KBITswVU				
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN		
<p>EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD.</p> <p>Realizar movimientos de manos, dedos y muñeca que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.</p>	<p>Anticipación.</p> <p>-Cantamos la canción de los colores primarios https://www.youtube.com/watch?v=teF5IHBAClk (Anexo 1)</p> <p>-Jugamos al rey manda</p> <p>-Dividirnos en tres grupos, amarillo, azul y rojo.</p> <p>-Cada grupo se encargará de buscar las pelotitas de color mencionado, el equipo que tenga más pelotitas de su color ganará.</p> <p>Construcción.</p> <p>-Jugamos con las pelotas de colores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fideos ❖ Hilo ❖ Pinturas de colores 	<p>EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD</p> <p>Realiza movimientos de manos, dedos y muñecas que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.</p>		

	<p>-Realizarnos el regalo para mamá que es collar de colores con fideos.</p> <p>-Hacemos grupos según el color que corresponde. (amarillo, azul y rojo)</p> <p>-Pintamos los fideos de diferentes colores usando los dedos.</p> <p>-Dejamos secar los fideos.</p> <p>Consolidación.</p> <p>-Introducimos los fideos dentro del hilo y formamos un collar, identificando los colores aprendidos.</p>		
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--


TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.

Bibliografía:

- Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito.
- Árbol del Currículo 2018
- (Torres, 2016)
- <https://www.youtube.com/watch?v=teF5IHBACIk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=kD8KBITswVU>

Observaciones:

ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024			AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18		
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:	
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña				
Experiencia de aprendizaje	Mi amiga es mamá	Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad		
Objetivo de la experiencia:	Promover y desarrollar actitudes positivas, a través del juego lúdico para una relación interpersonal con el medio social que lo rodea.				
Elemento integrador:	Elemento integrador: “Canción poema para mamá” https://www.youtube.com/watch?v=uC1NGGaBn94				
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.</p>	<p>Anticipación</p> <p>-Escuchamos y cantamos la canción “Hola, hola cómo están” https://www.youtube.com/watch?v=Eh_Wkt5qmNQ (Anexo 2)</p> <p>-Observamos como mi maestra realiza el regalo para mi mamá.</p> <p>- Imitamos las acciones que hace la docente y luego trabajamos solos https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk (Anexo 3)</p> <p>Construcción</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papel crepé ❖ Hojas ❖ Cartulina ❖ Escarcha ❖ Lentejuela 	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realiza movimientos de manos, dedos y muñecas que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.</p>		

	<p>Elaboramos una flor con papel crepé para mamá</p> <p>-A cada niño se le dará papel crepé para que realicen la técnica de la entorcha.</p> <p>Usamos ambas manos para girar el papel hacia adentro hasta lograr hacer tiras largas del papel y formamos una flor con las indicaciones de la docente.</p> <p>Consolidación</p> <p>-Realizamos, una tarjeta para mamá con cartulina y decoramos con escarcha, lentejuelas y otros materiales según la creatividad del niño.</p> <p>-Para finalizar la actividad pegamos en la cartulina la flor para la mamita.</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.


Bibliografía:

- Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito.
- Árbol del Currículo 2018
- <https://www.youtube.com/watch?v=uC1NGGaBn94>
- https://www.youtube.com/watch?v=Eh_Wkt5qmNQ
- <https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk>

Observaciones:

ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:
Firma:	Firma:	Firma:

Fecha:	Fecha:	Fecha:
--------	--------	--------

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024		AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18	
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña			
Experiencia de aprendizaje	Mi amiga es mamá	Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad	
Objetivo de la experiencia:	Promover y desarrollar actitudes positivas, a través del juego lúdico para una relación interpersonal con el medio social que lo rodea			
Elemento integrador:	Elemento integrador: “Rimas para el día de la Madre.”			
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande</p>	<p>Anticipación. -Escuchamos y cantamos “la canción del saludo” https://www.youtube.com/watch?v=23ZyXzp_jKY (Anexo 4)</p> <p>-Observamos e identificamos objetos que nos rodean dentro del aula según los colores (amarillo, azul y rojo).</p> <p>Construcción</p> <p>-Colocamos en las manos de los niños y niñas pinturas de diferentes colores.</p> <p>-Luego mezclamos las pinturas con las manos para observar qué colores se forman.</p> <p>-Jugamos con los colores mezclados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pinturas dactilares ❖ Pega líquida ❖ Cartulina 	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realiza actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande</p>	

	<p>-Pintamos con los dedos la cartulina para mamá según la orden de la docente.</p> <p>-Colocamos pega líquida en las manos de los niños y niñas dejar que ellos se retiren la pega utilizando la pinza digital.</p> <p>Consolidación</p> <p>-Dialogamos sobre los colores que aprendimos (Amarillo, azul y rojo). ¿Cuáles son? ¿Cuál les gustó? ¿Qué sintieron cuando hicieron la mezcla con las manos? ¿Qué sensación tuvieron cuando se quitaron la pintura con los dedos?</p>		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--


TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.

Bibliografía:



- Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito.
- Árbol del Currículo 2018
- https://www.youtube.com/watch?v=23ZyXzp_jKY

Observaciones:


ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:


	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024			AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18		
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:	
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña				
Experiencia de aprendizaje	Aprendiendo a alimentarme	Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad		
Objetivo de la experiencia:	Incentivar en los niños/as las buenas prácticas alimenticias, mediante dialogo, y de esta manera conseguir que los niños/as diferencien lo sano de la comida chatarra				
Elemento integrador:	Elemento integrador: "Video comida saludable" https://www.youtube.com/watch?v=cFUaHGIF0Dk				
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> COMPRENSIÓN Y EXPRESION DEL LENGUAJE. <p>Comunicar de manera escrita sus ideas a través de garabatos controlados, líneas, círculos o zigzag.</p>	<p>Anticipación -Observamos y cometamos sobre el video "La comida saludable" https://www.youtube.com/watch?v=cFUaHGIF0Dk (Anexo 5)</p> <p>Construcción -Jugamos a los congelados según lo que dice la canción moviendo todo el cuerpo. https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4(Anexo 6) -Pintamos en el suelo las líneas verticales, horizontales, circulares y zigzag -Caminamos sobre ellas con un pie adelante y otro atrás. Para tener equilibrio abrir los abrazos hacia los lados. -Observamos imágenes que tengan líneas circulares o zigzag.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Imágenes ❖ Caja de arena ❖ Creyones ❖ Hojas ❖ Cinta masking ❖ Marcadores 	<ul style="list-style-type: none"> COMPRENSIÓN Y EXPRESION DEL LENGUAJE <p>Comunica de manera escrita sus ideas a través de garabatos controlados, líneas, círculos o zigzag.</p>		

	<p>-Practicamos líneas, círculos o zigzag.</p> <p>Consolidación</p> <p>-Luego con la ayuda de la caja de arena realizamos los diferentes trazos.</p> <p>-Dibujamos en la bandeja los alimentos saludables que aprendimos utilizando la creatividad.</p>		
TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.			
Bibliografía: <ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito. • Árbol del Currículo 2018 • (Gálvez, 2012) • https://www.youtube.com/watch?v=cFUaHGIF0Dk • https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4 			
Observaciones:			
ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)	
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024		AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18	
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña			
Experiencia de aprendizaje	Aprendiendo a alimentarme	Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad	
Objetivo de la experiencia:	Incentivar en los niños/as las buenas prácticas alimenticias, mediante dialogo, y de esta manera conseguir que los niños/as diferencien lo sano de la comida chatarra			
Elemento integrador:	Elemento integrador: “Cuento las hadas de las frutas”			
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Experimentar a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos utilizando las técnicas grafo plásticas.</p>	<p>Anticipación.</p> <p>-Escuchamos y observamos el cuento las hadas de las frutas.</p> <p>-Cantamos “la canción había una vez una mano” https://www.youtube.com/watch?v=0WW0z45nglE (Anexo 7).</p> <p>-Hacemos ejercicios con las manos siguiendo lo que dice la canción</p> <p>-Iniciamos con el puño cerrado para ir sacando cada dedo comenzando por el meñique y terminando por el pulgar.</p> <p>Construcción</p> <p>- Realizamos una lluvia de ideas sobre los colores de las frutas que menciona el cuento.</p> <p>-Combinamos los colores primarios: azul con amarillo, azul con rojo, rojo con amarillo y observamos qué colores se forman.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pinturas dactilares ❖ Imágenes ❖ Bombas de agua ❖ Cartulina  	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Experimenta a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos utilizando las técnicas grafo plásticas</p>	

	<p>Consolidación -Luego con una bomba de agua inflada impregnar de pintura, mezclamos en una cartulina formada así una fruta o verdura según la creatividad del niño.</p>		
<p>TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.</p>			
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito. • Árbol del Currículo 2018 • (Tarrés) • https://www.youtube.com/watch?v=0WW0z45nglE 			
<p>Observaciones:</p>			
<p>ELABORADO: (MEDIADOR/AS)</p>	<p>REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)</p>	<p>APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)</p>	
<p>Nombre: Maria Isabel Calle Peña</p>	<p>Nombre:</p>	<p>Nombre:</p>	
<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>	<p>Firma:</p>	
<p>Fecha:</p>	<p>Fecha:</p>	<p>Fecha:</p>	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024		AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad	4 años	No. De niños:	18	
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña			
Experiencia de aprendizaje	Mi Querida Maestra	Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad	
Objetivo de la experiencia:	Fortalecer las relaciones interpersonales a través de canciones, poesías, etc. para poner en práctica en el medio que lo rodea			
Elemento integrador:	Elemento integrador: “Una poesía a los niños”			
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.</p>	<p>Anticipación Escuchamos y bailamos “La canción al ritmo de la música”. https://www.youtube.com/watch?v=s92EtGl6FQc (Anexo 8)</p> <p>Construcción - Observamos los diferentes pompones y los clasificamos según sus tamaños. -Luego introducimos los pompones dentro de un vaso plástico con la ayuda de la pinza digital. -Conversamos sobre los colores que tiene dentro del vaso y agrupar según el color que tenga.</p> <p>Consolidación -Creamos una obra de arte usando rollos de papel higiénicos -Pintamos con pincel los rollos de papel higiénico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pompones de colores ❖ Vasos ❖ Rollos de papel higiénico ❖ Pintura dactilar ❖ Pincel ❖ Tijeras ❖ Palillos grandes 	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realiza actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.</p>	

	<p>-Luego dejamos secar para cortar en secciones.</p> <p>-Después formamos una flor según las indicaciones de la docente.</p> <p>-Decoramos la flor como lo desee el niño.</p>		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--


TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.


Bibliografía:

- Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito.
- Árbol del Currículo 2018
- (Londoño, 2017)
- <https://www.youtube.com/watch?v=s92EtGl6FOc>

Observaciones:

ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024		AÑO LECTIVO: 2019 2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18	
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña			
Experiencia de aprendizaje	Viajemos en los medios de transporte	Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz, armonía e igualdad	
Objetivo de la experiencia:	Identificar y diferenciar la diversidad de medios de transporte, a través de observaciones vivenciales, y de esta manera establecer la importancia de los mismos			
Elemento integrador:	Elemento integrador “Video los medios de transporte” https://www.youtube.com/watch?v=ol11YcbRku8&t=60s			
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.</p>	<p>Anticipación -Observamos y escuchamos “El video de los medios de transporte” https://www.youtube.com/watch?v=ol11YcbRku8&t=60s (Anexo 9)</p> <p>-Conversamos sobre los medios de transporte.</p> <p>Construcción - Jugamos y realizamos la dinámica con las manos siguiendo la canción mis manos listas están. https://www.youtube.com/watch?v=DPA-7BQgAR8 (Anexo 10)</p> <p>-Creamos una masa moldeable</p> <p>-Mezclamos en un pozuelo maicena con jabón líquido.</p> <p>-Luego amasamos los ingredientes hasta tener una masa compacta y suave para poder moldear</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Rollo de papel Higiénico ❖ Pinturas Dactilares ❖ Ligas ❖ Maicena ❖ Jabón líquido ❖ Pozuelo 	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD <p>Realiza movimientos de manos, dedos y muñecas que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode y digital.</p>	

	<p>-Jugamos con la masa sintiendo su textura</p> <p>-Descubrimos o creamos dibujos, figuras y paisajes usando la masa.</p> <p>Consolidación</p> <p>- Pintamos el rollo de papel con los dedos.</p> <p>-Dejamos secar los rollos pintados.</p> <p>- Colocamos tantas bandas elásticas como se pueda alrededor de los tubos de cartón, guiados por las indicaciones de la maestra.</p> <p>- Compartimos con nuestros compañeros las actividades que realizamos</p>		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--


TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.


Bibliografía:

- Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito.
- **Árbol del Currículo 2018**
- (Marta, 2018)
- <https://www.youtube.com/watch?v=ol11YcbRku8&t=60s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=DPA-7BQgAR8>

Observaciones:

ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024			AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18		
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:	
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña				
Experiencia de aprendizaje	Viajemos en los medios de transporte		Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad	
Objetivo de la experiencia:	Identificar y diferenciar la diversidad de medios de transporte, a través de observaciones vivenciales, y de esta manera establecer la importancia de los mismos.				
Elemento integrador:	Elemento integrador: Adivinanza “Llevo a la familia.”				
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad materiales</p>	<p>Anticipación -Escuchamos y cantamos “La canción yo me muevo” https://www.youtube.com/watch?v=6jNwZ_oeU4 (Anexo 11).</p> <p>Construcción - Juagamos y hacemos la dinámica con las manos siguiendo la canción: “Había una vez una mano” https://www.youtube.com/watch?v=0WW0z45nglE (Anexo 12)</p> <p>-Realizamos un collage en un papelógrafo colocando imágenes de los diferentes medios de transporte.</p> <p>- Trozamos papel de colores</p> <p>- Formamos bolitas usando la pinza digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Papel ❖ Pega ❖ Imágenes ❖ Juguetes ❖ Papelógrafos 	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad materiales</p>		

	<p>-Luego pegamos las bolitas en el collage para decorares.</p> <p>Consolidación</p> <p>-Realizamos cuatro cajas pequeñas usando unas cartulinas.</p> <p>- Colocamos imágenes que sean de guía según el tipo de medio de transporte.</p> <p>-Los niños con ayuda de algunas fichas colocarán el medio de transporte donde corresponde.</p> <p>-Jugamos con medios de transporte (juguetes)</p>		
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--


TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.


Bibliografía:

- Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito.
- Árbol del Currículo 2018
- (Marta, 2018)
- <https://www.youtube.com/watch?v=0WW0z45ngIE>
- https://www.youtube.com/watch?v=6jNwZ_oeU4

Observaciones:

ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024		AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18	
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña			
Experiencia de aprendizaje	Conociendo los medios de comunicación		Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad
Objetivo de la experiencia:	Disfrutar de su participación comunicativo, utilizando los diferentes medios de comunicación, para una interacción personal, social y cultural			
Elemento integrador:	Elemento integrador: "Video los medios de comunicación" https://www.youtube.com/watch?v=9-POvA_RubU&t=34s			
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Utilizar la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.</p>	<p>Anticipación</p> <p>-Observamos la imagen de los medios de comunicación. https://www.youtube.com/watch?v=9-POvA_RubU&t=34s (Anexo 13) "¿Qué son los medios de comunicación?"</p> <p>-Dialogamos sobre el video de los medios de comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuáles conocen? - ¿Cuál les gusta? - ¿Cuáles se han usado? <p>Construcción</p> <p>-Hacemos un teléfono usando foami, Cd y limpia pipas.</p> <p>-Recortamos el foami utilizando el molde del teléfono con la ayuda de la docente</p> <p>- Colocamos el CD en el molde formado el teléfono, también le</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Hoja de dibujo ❖ Imagen ❖ Creyones ❖ Limpia pipas ❖ Pistola de silicona ❖ Foami ❖ Cd 	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Utiliza la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales.</p>	

	<p>ponemos unos botones usando foami.</p> <p>Consolidación</p> <p>-Con la guía de la docente abrimos un hueco para unir el teléfono con la bocina usando la limpia pipa.</p> <p>-Para finalizar la actividad decoramos y jugamos con el teléfono.</p>		
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	--


TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.


Bibliografía:

- Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito.
- Árbol del Currículo 2018
- https://www.youtube.com/watch?v=9-POvA_RubU&t=34s

Observaciones:

ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024			AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18		
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:	
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña				
Experiencia de aprendizaje	Conociendo los medios de comunicación		Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad	
Objetivo de la experiencia:	Disfrutar de su participación comunicativo, utilizando los diferentes medios de comunicación, para una interacción personal, social y cultural				
Elemento integrador:	Elemento integrador: Adivinanza “El teléfono”				
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES		RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad materiales.</p>	<p>Anticipación -Escuchamos y bailamos “La canción soy una taza” https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ (Anexo 14).</p> <p>Construcción -Hacemos la dinámica de las manos y el cuerpo según “la canción pongo una mano aquí” https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk (Anexo 15). -Moldeamos plastilina hasta suavizar con las manos. -Luego con plastilina formamos los medios de comunicación que a los estudiantes le guste con las indicaciones de la maestra. -Decoramos con lentejuelas y escarcha.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tablero ❖ Plastilina ❖ Lentejuelas ❖ Filtros de cafeteras ❖ Marcadores ❖ Limpia pipa ❖ Agua 	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad materiales.</p>	

	<p>Consolidación</p> <p>-Usamos una hoja de trabajo para identificar y conocer los medios de comunicación</p> <p>-Unimos las imágenes según corresponda, luego coloríamos los dibujos.</p>		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	--


TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.

Bibliografía:


- Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito.
- Árbol del Currículo 2018
- <https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpuQ>
- <https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk>

Observaciones:

ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:
Firma:	Firma:	Firma:
Fecha:	Fecha:	Fecha:

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024			AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18		
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:	
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña				
Experiencia de aprendizaje	Conociendo los medios de comunicación		Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad	
Objetivo de la experiencia:	Disfrutar de su participación comunicativo, utilizando los diferentes medios de comunicación, para una interacción personal, social y cultural				
Elemento integrador:	Elemento integrador: Rima “La televisión”				
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad materiales.</p>	<p>Anticipación -Escuchamos y cantamos “la canción del saludo” https://www.youtube.com/watch?v=23ZyXzp_jKY (Anexo 14).</p> <p>-Conversamos sobre los medios de comunicación que tenemos en casa con ayuda de unas imágenes.</p> <p>Construcción -Utilizamos dos vasos plásticos y pintamos con el pincel, decorar usando la creatividad de cada niño</p> <p>-Con la ayuda de la maestra le abrimos unos agujeros debajo de cada vaso, le amarramos con el mismo hilo a los dos vasos para hacer un canal de comunicación, que nos permitirá conversar con nuestros compañeros desde una distancia determinada y compartir las emociones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Vasos ❖ Hilo ❖ Pintura dactilar ❖ Pincel ❖ Imágenes  <p>Simple STEM Activity Make a Paper Cup Phone</p>	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN ARTÍSTICA. <p>Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad materiales.</p>		

	Consolidación -Conversamos sobre los medios de comunicaciones que aprendimos y jugamos con los que hicimos en clases.		
TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.			
Bibliografía: <ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito. • Árbol del Currículo 2018 • (Schul, 2019) • https://www.youtube.com/watch?v=23ZyXzp_jKY 			
Observaciones:			
ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)	
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 767, VILLA BATANES, CHULUCANAS, PIURA, 2024			AÑO LECTIVO: 2019-2020	
Grupo de edad:	4 años	No. De niños:	18		
Tiempo estimado	45 minutos	Fecha de inicio:		Fecha de fin:	
Mediador/a:	Maria Isabel Calle Peña				
Experiencia de aprendizaje	Hasta pronto amiguitos	Eje Transversal:	Educándonos para una sana convivencia en paz armonía e igualdad		
Objetivo de la experiencia:	Fortalecer en los niños/as lazos de amistad, mediante juegos y canciones y de esta manera conseguir amistades duraderas.				
Elemento integrador:	Elemento integrador: “Canción Baby Shark” https://www.youtube.com/watch?v=XqZsoesa55w				
ÁMBITOS Y DESTREZAS	ACTIVIDADES	RECURSOS Y MATERIALES	INDICADORES PARA LA EVALUACIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.</p>	<p>Anticipación -Escuchamos y cantamos “la canción del saludo” https://www.youtube.com/watch?v=23ZyXzp_jKY (Anexo 15).</p> <p>Construcción -Cantamos “las canciones para ejercitar las manitos” https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk (Anexo 16).</p> <p>- Armamos los pececitos con ayuda de la maestra.</p> <p>-Usamos fieltro para dibujar la forma del pez con ayuda de la maestra</p> <p>-Luego cortamos la figura del pez que se dibujó en el fieltro, cuando se tiene el molde listo colocamos los ojos locos para formar nuestro pez que también tendrán imanes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Fieltro ❖ ojos locos ❖ Palo de madera pequeño ❖ Pistola de silicón ❖ Imágenes 	<ul style="list-style-type: none"> EXPRESIÓN CORPORAL Y MOTRICIDAD. <p>Realiza actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande.</p>		

	<p>- Elaboramos una caña de pescar con un palito y un hilo que en la punta tendrá un imán.</p> <p>Consolidación</p> <p>- Los niños con la ayuda de una caña de pescar podrán pescar los pececitos usando la coordinación ojo mano.</p> <p>- El estudiante que tenga más pececitos ganará.</p> <p>- Conversamos sobre la actividad realizada.</p>		
TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Observación.			
<p>Bibliografía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ministerio de Educación, (2014), “Currículo Educación Inicial 2014”, Quito. • Árbol del Currículo 2018 • (Bonada, 2015) • https://www.youtube.com/watch?v=XqZsoesa55w • https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk 			
Observaciones:			
ELABORADO: (MEDIADOR/AS)	REVISADO: (JEFE DE ÁREA / JUNTA ACADÉMICA)	APROBADO (DIRECTOR/A - VICERRECTOR)	
Nombre: Maria Isabel Calle Peña	Nombre:	Nombre:	
Firma:	Firma:	Firma:	
Fecha:	Fecha:	Fecha:	