UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

INFLUENCIA DE LA ESTRATEGIA DE CONCENTRACIÓN LÚDICA EN LA MEJORA DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR CRAMER KIDS-SATIPO, 2021.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

CRUZ QUISPE MAYDI ADALITH

ORCID: 0000-0002-7880-2586

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA

ORCID: 0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE - PERÚ

2022

Equipo de trabajo

AUTORA

Cruz Quispe Maydi Adalith

ORCID: 0000-0002-7880-2586

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

ASESORA

Dra. Quiñones Negrete Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Hoja de firma del jurado y asesor

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

Presidente

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

Miembro

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

Miembro

Quiñones Negrete Magaly Margarita

Asesora

AGRADECIMIENTO

Director de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por la formación académica, al personal docente y administrativo que, en todo momento, me brindaron el apoyo necesario durante el desarrollo del proyecto de investigación.

La autora.

DEDICATORIA

Dar gracias a Dios por permitirme estar viendo el fruto de mi esfuerzo que con mucho sacrificio lo eh venido logrando, a mi madre porque en todo momento estuvo conmigo, apoyándome en realizar mis sueños.

La autora.

Resumen

El estudio presentado parte desde el enunciado del problema, ¿En qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular cramer kids-satipo, 2021? El e anunciado partió a raíz de que, al observarse dificultades en su motricidad, al momento de agarrar el lápiz, cortar o concentrarse en los juegos lúdicos. La investigación propuso como objetivo determinar en qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular cramer kids-satipo, ¿2021? La metodología de estudio corresponde a una investigación de tipo cuantitativo aplicada, de nivel explicativa y un diseño pre experimental con pre test y pos test en un solo grupo, el instrumento usado fue una guía de observación donde se aplicó 12 talleres de aprendizaje centradas en la concentración lúdica para mejorar su motricidad fina. Es los resultados se predominio que los estudiantes están en un nivel de inicio del 85.0%, que después de la aplicación de las sesiones llegaron a un 70.0% en un nivel de logro, Así mismo en la prueba de hipótesis se contrasto que hay una diferencia en Nivel de confianza: 95% (α=0,05) lo que esto significa que la estrategia de concentración lúdica ayuda a desarrollar la motricidad fina en los niños que conformaron mi grupo experimental.

Palabras Clave: Concentración, Lúdicos, Motricidad, Predominio.

Abstract

The study presented is based on the statement of the problem: To what extent does the application of the strategy of playful concentration influence the improvement of fine motor skills in 3-year-old children of a private educational institution cramer kids-satipo, 2021? The e announced was based on the observation of difficulties in their motor skills at the moment of grasping the pencil, cutting or concentrating in the playful games. The objective of the research was to determine to what extent the application of the strategy of playful concentration influences the improvement of fine motor skills in 3-year-old children of a private educational institution cramer kids-satipo, 2021? The study methodology corresponds to a quantitative applied research of explanatory level and a pre-experimental design with pre-test and post-test in a single group, the instrument used was an observation guide where 12 learning workshops focused on playful concentration were applied to improve fine motor skills. In the results it was predominant that the students are in a starting level of 85.0%, that after the application of the sessions reached 70.0% in a level of achievement, Likewise in the hypothesis test it was contrasted that there is a difference in Confidence level: 95% (α=0.05) which means that the strategy of playful concentration helps to develop fine motor skills in children who made up my experimental group.

Key words: Concentration, Playful, Motor skills, Predominance.

Contenido

1. Título de la tesis i

2. Equipo de Trabajo ii

3. Hoja de firma de jurado y asesor iii

4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria) iv

5. Resumen y abstract vi

6. Contenido viii

7. Índice de Figura, tabla y cuadros x

I. Introducción 12

II. Revisión de literatura 16

2.1 Antecedentes 16

2.1.1 Internacionales 16

2.1.2 Nacionales 22

2.1.3 Locales 27

2.2. Bases teóricas de la investigación 29

2.2.1 Variable 01: Estrategias de concentración Lúdica 29

Dimensiones de la concentración Lúdicas 33

2.2.2 Variable 02: Motricidad Fina 35

2.2.2.3. Dimensiones de la Motricidad 38

2.2.3. Relación entre estrategia de concentración y Motricidad fina 40

2.2.4. Teoría del constructivismo 40

III. Hipótesis 42

IV. Metodología 43

4.1 Diseño de la investigación 43

4.2 Población y muestra 43
4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores 47
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos 49
4.5 Plan de análisis 53
4.5 Matriz de consistencia 54
4.7 Principios éticos 56
V. Resultados 58
5.1 Resultados 58
5.2 Análisis de resultados 67
VI. Conclusiones 74
Referencias Bibliográficas 77
Anexos 86
Anexo 1: Instrumento De Recolección De Datos 86
Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento 86
Anexo 4: Formatos de consentimiento informado 92
Anexo 5: Programa de intervención y/o las sesiones 95
Anexo 6: Programa de intervención y/o las sesiones 97

Índice De Tablas Y Figuras

Tablas

Tabla 1: Población de estudio 44

Tabla 2: Muestra de estudio 45

Tabla 3: Operacionalización de las variables y los indicadores 47

Tabla 4: Matriz de consistencia 54

Tabla 5: Tabla de frecuencia de pre test de la motricidad fina 58

Tabla 6: Actividades de aprendizaje 60

Tabla 7: Tabla de frecuencia de post test de la motricidad fina 61

Tabla 8: Distribución de frecuencia de la motricidad fina según su pre test y post test 62

Tabla 9: Distribución de frecuencia de la motricidad fina según su pre test y post test 63

Tabla 10: Prueba de normalidad de la variable de estudio 65

Tabla 11: Estadísticas de muestras relacionadas 66

Tabla 12: Prueba de muestras emparejadas 66

Figuras

Figura 1: Gráfico de barras de los resultados de la motricidad fina del Pre test 59

Figura 2: Actividades de aprendizaje..... 60

Figura 3: Resultados del post test de la motricidad fina 61

Figura 4: Resultados de diferencias de la motricidad fina según su pre test y post test

..... 62

Figura 4: Resultados de diferencias de la motricidad fina según su pre test y post test.

..... 63

I. Introducción

En el nivel inicial la motricidad fina se basa en la visión Viso manual que es el movimiento que se ejecuta y compromete una gran exactitud, por lo que se debe adiestrar la visualización de los objetos y se debe estar determinado en la actuación de la actividad que debe realizar hábilmente. Se precisa de desarrollar acciones de exactitud alta y de estimulación precisa para llevar a cabo la labor a ejecutar Pacheco (2015)

Así mismo entorno a las investigaciones internacionalmente, Prieto (2018) Realizo una investigación de Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años, se deslizo que los colaboradores son levemente mejores en el control de objetos que en la subprueba locomotriz, sin embargo, en esta última opción muestran más habilidad las chicas.

A nivel nacional de la misma forma podemos manifestar a Mesa (2018) en su trabajo de Motricidad fina y su relación en la pre escritura, donde como resultados a esta investigación se dio que los talleres en los niños tienen más independencia en cuanto a sus expresiones y pensamientos, sin dejar de mencionar a los materiales didácticos que puedan utilizar en el proceso.

MINEDU (2019) nos dice que en el Perú hay un porcentaje algo elevado de bajo nivel de motricidad fina, más en las zonas urbanas o rurales de la cual sus dificultades son que no pueden agarrar correctamente el lápiz o no puedes cortar trazos, ya que en las zonas alejadas los padres se dedican a la agricultura y toman poco interés en el aprendizaje del niño. En ese sentido se planteó una pregunta ¿En qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa

particular, cramer kids-satipo 2021? Esta investigación tiene como objetivo general determinar en qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021.

Ante la realidad expuesta se planteó el siguiente enunciado ¿En qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de 3 años de una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021?

Para dar solución a la pregunta planteada se planteó el siguiente objetivo general Determinar en qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021, Asimismo, para dar respuesta al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos: Identificar el nivel de la motricidad fina mediante la aplicación de un pre test en niños de 3 años, en una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021, Aplicar la estrategia de concentración lúdica para mejorar la motricidad fina, por medio de sesiones de aprendizaje en niños de 3 en una institución educativa pública, particular cramer kids-satipo 2021, Identificar el nivel de la motricidad fina mediante la aplicación de un post test en niños de 3 años, en una institución educativa pública, particular cramer kids-satipo 2021 y Comparar los niveles alcanzados en la motricidad fina durante la aplicación del pre y post test, luego de ejecutar la estrategia de concentración lúdica en niños de 3 años, en una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021

La presente investigación se justificó a nivel teórico porque dio a conocer diferentes estrategias basadas en la concentración lúdica que el docente puede aplicar en los estudiantes, para mejorar su motricidad fina en niños de 3 años del nivel inicial. A nivel metodológico; se permitió crear un instrumento para evaluar la variable de la motricidad fina, el mismo que fue validado por distintos expertos en el tema. Y a nivel práctico, porque es una herramienta útil y necesaria, ya que los estudiantes a través de su motricidad fina, alcanzan diversos aprendizajes significativos

Se empleó una metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, de nivel explicativa y diseño pre experimental, se empleó un pre test y un post test para medir la variable estudiada, y luego establecer una comparación entre las variables independiente y dependiente, se trabajó con una muestra de 20 niños de 3 años.

En relación a los resultados se observó que, durante el pre test 85,0% obtuvo un nivel Inicio, el 10,0% un nivel Proceso, 5,0% un nivel Logro, Sin embargo, después aplicar 12 talleres de aprendizaje donde se utilizaron estrategias didácticas basadas en Concentración lúdica, y al aplicar el post test el 70.0% de estudiantes se encuentran en un nivel de logro, seguido de un 30.0% en un nivel de logro destacado, así mismo que ningún estudiante se encuentra en un nivel de inicio y proceso.

De esta manera, se concluye que la aplicación de la estrategia de concentración lúdica mejora significativamente la motricidad fina en los niños de 3 años a través de las estrategias lúdicas, permitiendo un desenvolvimiento en sus habilidades cognitivas, motoras, sociales y afectivas en su lenguaje comunicativo.

La organización del informe final consta de 6 capítulos siendo el capítulo I, la introducción, el capítulo II, contenida de la revisión de literatura, El capítulo III. Contiene el planteamiento de las Hipótesis, el capítulo IV. La estructura de la metodología adoptada, en el capítulo V. se encuentran los resultados y por último en el capítulo VI. Las conclusiones de la investigación.

II. Revisión de literatura

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales

Galvis (2021) en su tesis "*Estrategias lúdico-físicas en el fortalecimiento de la motricidad fina de los estudiantes de preescolar del Colegio Americano de Bogotá*". La presente investigación se realizó con el objetivo de fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de preescolar del Colegio Americano de Bogotá, observando que presentan debilidades en el momento de realizar actividades que requieren precisión, destreza manual y concentración. Estos aspectos con el paso del tiempo han trascendido afectando el desempeño escolar en situaciones como falencias para lograr el agarre en pinza del lápiz, continuidad del trazo, colorear por los contornos, rasgar o en actividades cotidianas como lo es amarrarse los zapatos, abotonarse el saco, ensartar aros o apilar fichas. En vista de la situación problémica que presenta esta población se decide intervenir y diseñar estrategias lúdico-físicas para lograr un mejor desarrollo motor fino en los estudiantes. En este orden de ideas se traen a colación algunas investigaciones relacionadas y autores que sustentan nuestra propuesta. |Al finalizar ha sido muy interesante esta intervención, tal como se evidencia los resultados, donde los estudiantes demuestran un gran avance y mejora en la manifestación de sus habilidades motoras, en especial de su motricidad fina.

Cazanoba & Burgos (2022) en su tesis "*Estrategias lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 4-5 años*", Guayaquil. Tuvo como objetivo determinar la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4-5 años. Para alcanzar este objetivo, se identifican los referentes

teóricos de las variables de investigación, se describen las dificultades en el desarrollo de la motricidad gruesa que presentan los niños de 4 a 5 año y se propone orientar a la comunidad educativa sobre la importancia de promover el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. A continuación, se describe el esquema de lo que el presente estudio contiene en cada capítulo. El Capítulo I del presente estudio tiene que ver con el diseño de la investigación. En él se explica la formulación del problema, es decir, la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 4-5 años. De igual forma, se detalla tanto el objetivo general como los objetivos específicos, en los que se engloban lo que se pretende en esta investigación. Adicionalmente, este capítulo incluye la justificación, donde se detalla la importancia, la relevancia social, y los beneficiarios del estudio. Adicionalmente, se incluye la delimitación del problema y la idea a defender de la investigación.

Morales & Solórzano (2021) en su tesis "*Estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años*". Tuvo como objetivo establecer que las estrategias metodológicas lúdicas mejoran en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años, el problema observado se relaciona a ciertas falencias que presentan los niños en la coordinación de la motricidad fina y el desarrollo del proceso viso-motor y los movimientos musculares pequeños de las manos, pies, muñecas, dedos, boca y lengua, necesitan una adecuada articulación y coordinación visual de las habilidades y destrezas motoras, reflejadas en el dominio y precisión de movimientos finos cada vez más complejas con mayor independencia y seguridad en muchas actividades, por tal motivo, se debe realizar un estudio mediante un diseño de investigación que

permita respaldar el diagnóstico sobre el problema encontrado y la construcción de la fundamentación teórica científica, sustentado en una investigación bibliográfica y de campo para determinar la factibilidad del diseño del trabajo de investigación e instrumentar la propuesta.

Otero & Vanegas (2022) en su tesis "*El arte, una estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad fina en la primera infancia*". Tuvo como objetivo determinar la importancia de la motivación para el desarrollo de la motricidad fina ya que es primordial en los primeros años de vida en los niños y niñas, mediante esta alcanzan habilidades que inciden notablemente en el aprendizaje de su escritura. Se puede estimar que el desarrollo de destrezas motoras permite no solo una correcta coordinación en la movilidad sino también aborda la expresión de sentimientos, emociones y pensamientos ayudando a los infantes a que se desarrollen de manera integral empleando diferentes técnicas artísticas que combinen la lúdica y el aprendizaje a partir de sus propias vivencias y que contribuyan al fortalecimiento de dichas experiencias. Con el propósito de que los niños y niñas experimenten una serie de prácticas que demuestren los avances adquiridos durante el proceso acorde a sus necesidades, las herramientas que se llevan a cabo para la creación de dicha propuesta hace énfasis en una serie de estrategias y técnicas artísticas que contribuyan a llegar al objetivo propuesto para motivar y crear aprendizajes significativos en los infantes. En conclusión, podemos afirmar que el arte se establece como un eje motivador para plantear actividades que permitan a los niños y niñas y a los docentes integrar destrezas a través de distintos canales, ambientes de aprendizaje, actividades motivadoras que

involucren al desarrollo de dichas habilidades obteniendo una educación de calidad.

Carrascal (2022) en su tesis *"Caja psicomotriz"estrategia metodológica para el fortalecimiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado Transición C de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña, Sede Primaria*". Tuvo como objetivo dar a conocer la experiencia de investigación realizada para detectar como se han desarrollado los procesos de la motricidad fina en los estudiantes de transición, llevando a cabo una serie de acciones pedagógicas en donde se realizó la validación de información llegando así a identificar a niños y niñas que necesitaban fortalecer su motricidad. De esta manera, se planteó el objetivo de ejecutar como estrategia metodológica la caja psicomotriz para niños y niñas con debilidades en el desarrollo de la motricidad fina del grado transición de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, sede primaria. Este proceso se llevó a cabo con un enfoque cualitativo y una metodología de tipo investigación - acción, se observó y verificó que todos los estudiantes aprenden de diferente manera y que algunos necesitan mayor motivación y acompañamiento. De esta premisa se llega a la conclusión de crear e implementar como estrategia la „"caja psicomotriz"" para fortalecer procesos cognitivos y motrices, en la aplicación de este instrumento se desarrolló en los estudiantes: habilidades, aptitudes, emociones, motivación, curiosidad y solución de problemas; destrezas que le permiten a los niños y niñas desenvolverse en un entorno, además, innovar en los recursos educativos.

Amaya (2021) en su tesis "*Estrategias para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de preescolar del Colegio Alegría Del Niño*

Riohacha–Guajira". Tuvo como objetivo determiner con la propuesta monográfica de investigación si mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 3 a 6 años de edad, debido a la importancia que tiene en la educación inicial. Como es de conocimiento de todo docente, cuando están pequeños ellos experimentan con mucho entusiasmo a través del juego, ya que manipulan los objetos directamente con las manos; a través de todo esto desarrollan su creatividad y aprenden hacer autónomos, seguro de símismo y a tener mejor personalidad, ya que la educación preescolar es la encargada de crear las bases para la formación de la etapa inicial, por lo tanto es un periodo de mucha relevancia para los niños y niñas. Considerando todo esto, la motricidad fina, es una de las habilidades sobre la cual, aun no se alcanzan los niveles deseados en la preparación del preescolar.

Ortiz (2021) en su tesis "*Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Misioneros Oblatos, año lectivo 2019-2020*". Tuvo como objetivo determiner de que manera las estrategias didácticas mejoran la motricidad fina en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Misioneros Oblatos, año lectivo 2019-2020. La investigación desarrollada en la Unidad Educativa Particular Misioneros Oblatos, presenta estrategias didácticas para mejorar y apoyar la falencia en las habilidades motrices finas en las y los niños de 5 a 6 años de edad. Es importante conocer, analizar y comprender que de las mismas depende el inicio y adquisición de la escritura, pues las habilidades tanto gruesas como finas se adquieren en los primeros años de vida, siendo un conjunto de destrezas con un cierto grado de complejidad según la edad de las y los niños, éstas dependen del ritmo de aprendizaje, del desarrollo físico y cognitivo. El desarrollo de estas en las y los

estudiantes en edad preescolar es significativo debido a que permite en etapas posteriores un proceso de escritura óptimo, ya que se requiere un nivel elevado de madurez, tanto físico como neurológico y aprendizajes previos, así también sus aprendizajes se basan en movimientos pequeños y precisos en donde se ven inmersos varias extremidades, sentidos y aspectos cognitivos que en conjunto ejecutan una actividad puntual. Y, al entender la importancia de potenciar estas destrezas motrices comprendemos que la falta o carencia de alguna de ellas en las y los niños genera angustia, frustración y como consecuencia conductas inadecuadas que impiden un proceso de enseñanza aprendizaje apropiado. Por ello, se proponen estrategias didácticas basadas en el uso de materiales al alcance de quienes lo pongan en práctica, además con la teoría basada en autores que direccionan al entendimiento de la temática se plantea 19 propuestas que proporcionan a la docente oportunidades de variación en su labor docente con la intención de generar aprendizajes significativos. Para el desarrollo de este proyecto se consideró el método cuantitativo y cualitativo, manejando técnicas e instrumentos como la encuesta, ficha de cotejo y observación directa aplicadas a las y los estudiantes, docente y representantes legales con el fin de obtener datos principales y fundamentales en relación a la problemática expuesta. Sin embargo, la aplicación de dichas VIII estrategias no fue posible debido al cierre de la institución como forma de prevención frente a la situación (Covid-19) actual en mundo.

Godoy (2021) en su tesis "*Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial "Alberto Astudillo Montesinos", Cuenca–Ecuador*". Tuvo como objetivo dar

solución a la problemática se plantea como objetivo implementar estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas en sus dos dimensiones: Coordinación viso-manual y gestural. El presente proyecto de investigación surge en base a las necesidades de los niños y niñas del Centro de Educación Inicial "Alberto Astudillo Montesinos", Subnivel 2, en este contexto se evidenció ciertas falencias en el desarrollo de la motricidad fina, debido a la insuficiente estimulación en brazos, manos y dedos. Con los aportes teóricos de diversos autores se demuestra la importancia de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas y los tipos de metodologías que el docente y los tutores familiares pueden utilizar para reforzar cada uno de los procesos de aprendizaje. La metodología de la investigación corresponde al método investigación acción orientado a un enfoque cualitativo, con un paradigma socio-crítico. Además, se aplicaron métodos, técnicas e instrumentos de recolección de información tales como: la observación participante, entrevista, diarios de campo, guía de observación y una encuesta. A través de la propuesta titulada "Divertidamente" se demuestra que con la aplicación de las estrategias didácticas y las actividades implementadas se obtuvo resultados que benefician al desarrollo de la motricidad fina.

2.1.2 Nacionales

Barrueta (2018) en su tesis "*Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton, Huánuco, 2018*". Tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años

del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Isaac Newton, Huánuco. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de "t" de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 31% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina. A partir de estos resultados se aplicó las actividades lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 74% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 42%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad fina.

Baltazar, Santiago & Tolentino (2021) en su tesis "*Programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de Educación Primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019*". tuvo como objetivo principal determinar los resultados del programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019, en el mismo que tuvo por finalidad proponer una alternativa al problema de atención, según Sánchez H & Reyes C. (2009), por medio de ello, se pudo descubrir el nivel de desarrollo de sus inteligencias de cada alumno, con la finalidad de hallar las fortalezas personales y sostener el aprendizaje en ellas. Estar vigilante a lo que se dice en clase, acceder a los estudiantes para captar todos los conceptos desarrollados. se empleó el

diseño pre experimental con una sola muestra. (p.117-118) la muestra estuvo constituida por 35 estudiantes. A quienes se les aplicó los instrumentos con el test de atención D2 para evaluar la atención selectiva a través del pretest y postest, para la contratación de la hipótesis se utilizó la prueba de McNemar, con el siguiente resultado: x = 12,5 (Chi calculada), se localiza a la derecha de la (Chi critica) =2,70, se llegó a la conclusión en que se deniega la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alterna, quedando así demostrado que el programa de concentración lúdica mejora la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

Lazaro (2019) en su tesis "*Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 114 de Chupan, Yarowilca, Huánuco, 2019*". Tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial N° 114 de Chupán, Yarowilca, Huánuco, 2019. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de "t" de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 23,61% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina. A partir de estos resultados se aplicó las estrategias lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial

obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 56,53%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina.

Morales (2022) en su tesis "*Material reciclado como recurso didáctico para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la IE N° 2661 Señor de los Milagros del sur, en el distrito de Nuevo Chimbote-Ancash, 2021*". Tuvo como objetivo determinar si el material reciclado como recurso didáctico desarrolla la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E. N° 2661. La presente investigación abarcó sobre la problemática que se evidenció en los niños con respecto a su desarrollo de su motricidad fina, al identificar que la mayoría de los niños presentaban dificultades en realizar actividades como ensartar, abrocharse, recortar con tijeras, gesticular sus emociones, entre otras. La metodología fue de tipo cuantitativo, de nivel explicativo con un diseño pre experimental con pre test y post test en un solo grupo. La población fue de 16 niños de cuatro años, la técnica fue la observación y el instrumento la guía de observación para medir el nivel de motricidad fina. Para el análisis de datos se empleó el programa estadístico SPSS versión 25. Los resultados fueron que en un inicio los niños obtuvieron un 56% en su motricidad fina obteniendo un nivel bajo, luego con la aplicación de la estrategia, se evidenció un logro de 75% situándolos en un nivel alto, dado que en la prueba de hipótesis se obtuvo $p=0.000$ ($p<0.05$). Por lo tanto, se concluyó que, al aplicar la estrategia y sesiones de aprendizaje referidas al material reciclado como recurso didáctico, mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

Mayta CCami, B. (2019) en su tesis "*El juego como estrategia didáctica utilizado para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la IE n° 035 Isabel Flores de Oliva del distrito San Juan de Lurigancho año 2019*". tuvo como objetivo describir el juego como estrategias didácticas utilizado por el docente para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de nivel Inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva del distrito San Juan de Lurigancho el año académico 2019. La metodología que se utilizó en la investigación fue tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 2 docentes y 50 estudiantes del nivel inicial. Conclusión como primera prioridad para docente según las teorías Piaget y Vygotsky el juego de regla y dramático ayudan al reforzamiento del juego. Como segunda prioridad la docente aplica la técnica grafo plástico como juego que utilizan las estrategias didácticas de forma lúdica paEl presente trabajo de investigación tuvo como objetivo describir el juego como estrategias didácticas utilizado por el docente para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de nivel Inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva del distrito San Juan de Lurigancho el año académico 2019. La metodología que se utilizó en la investigación fue tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 2 docentes y 50 estudiantes del nivel inicial. Conclusión como primera prioridad para docente según las teorías Piaget y Vygotsky el juego de regla y dramático ayudan al reforzamiento del juego. Como segunda prioridad la docente aplica la técnica grafo plástico como juego que utilizan las estrategias didácticas de forma lúdica para desarrollar la motricidad fina. Se concluye que, al evaluar el desarrollo de motricidad fina de

los estudiantes del nivel inicial, los resultados obtenidos fueron el 80% estudiantes no obtuvieron un manejo en la motricidad fina, el 100% si obtuvo un logro en motricidad.

2.1.3 Locales

Barrientos (2020) en su tesis titulado "*Efecto del programa ESTRALUDI en la psicomotricidad fina en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019"* desarrollado con el objetivo de Investigación procesada mediante el método cuantitativo, de tipo experimental, con diseño cuasi experimental, que trabajó una muestra conformada por 50 niños divididos en dos partes iguales entre el grupo control y el grupo experimental. Los datos se recolectaron aplicando un pre test y un postest a ambos grupos sobre la psicomotricidad fina en niños de 3 años. Para el análisis de la información se utilizó la prueba T de Student para muestras relacionadas, la que permitió determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente y sus dimensiones, así como comprobar las hipótesis. 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 postest una diferencia de medias entre los grupos de 22,44 con una t = 15,723 y un 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.

Sapaico (2020) en su tesis "*Actividades recreativas como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la institución educativa integrado "José Olaya" N° 238-provincia de Satipo, 2020*". Tuvo

como objetivo demostrar que efectos producen las actividades recreativas como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado “José Olaya” N°238 - Provincia Satipo, 2020. Seguidamente el problema planteado fue ¿Qué efectos producen las actividades recreativas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Integrado “José Olaya” N°238 de la provincia de Satipo -2020?. La metodología empleada en la investigación según su finalidad fue de tipo aplicada, el nivel de investigación explicativo, con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 119 niños y niñas 4 y 5 años de ambos sexos, la muestra estuvo conformada por 65 niñas y niños de 5 años de edad, el muestreo para esta investigación fue no probabilístico por conveniencia, así también el instrumento para la recolección de datos fue la escala de apreciación pre-test y pos-test. El análisis y procesamiento de datos se realizó en el programa SPSS, versión 24.0 y Excel 2013, estos permitieron elaborar tablas, gráficos y la interpretación de los resultados. Siendo el grado de significancia 0,05 al resultar el valor de la probabilidad igual a 0,000 en la prueba de hipótesis se acepta la hipótesis alterna. El resultado en relación a la objetivo general se confirmó con un 95% de nivel de confianza que existen diferencias significativas entre las proporciones de evidencias del desarrollo de la motricidad fina, detectadas en el pre test y post test, siendo mayor las evidencias del desarrollo de la motricidad fina en el post test, producto de la aplicación del tratamiento consistente en las actividades recreativas; por consiguiente, se confirma la hipótesis general planteada al inicio de la presente investigación.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Variable 01: Estrategias de concentración Lúdica

2.2.1.1. Concepto de concentración Lúdica

Castillo (2008) Nos dice que es una actividad u operación que realiza sólo con miras en sí mismo. Esta actividad es fundamental que ayuda al desarrollo y educación al niño en forma integral. Las actividades lúdicas implican que el niño (a) se haga autónomo en su quehacer espontáneo y crea se imagina y sobre todo se divierte.

Escobar (2020) detalla que "El juego tiene mucho más sentido de asimilación y acomodación que a través del juego propician aprendizajes sin darse cuenta al niño que lo está haciendo. Piaget incluye los mecanismos lúdicos en estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones en su adaptación.

Escobar (2020) otorgó al juego, como instrumento y recurso social - cultural, el papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria.

2.2.1.2. Definición de concentración Lúdica

Fernández (2011) define que las estrategias de concentración lúdicas tienen por objetivo las decisiones normativas que llevan al aprendizaje gracias a la ayuda de los métodos de enseñanza". "Se concibe la didáctica en relación al proceso de enseñanza aprendizaje como ciencia que tiene por objeto la

organización y orientación de situaciones de enseñanza como" "ciencia que tiene por objeto la organización y orientación de situaciones de enseñanza aprendizaje de carácter instructivo, tendentes a la formación del individuo en estrecha dependencia de su educación integral". (Escudero citado por Garvín, 2005).

Mallart (2000) en su estudio teórico fundamenta Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza aprendizaje con el de conseguir la formación intelectual del educando. Esta aproximarnos a nuestro objeto de estudio, si estimulamos nuestro recuerdo podemos rememorar centenares de situaciones didácticas que hemos vivido por eso hemos dicho que a didáctica nos debe resultar familiar, aun sin haberla estudiado todavía después de esta iniciación debemos estar en situación de comprender mucho mejor unos procesos que tiene lugar constantemente cuando alguien aprende a alguien enseña (p.5).

Carrasco (2004) en sus definiciones resalta que las estrategias son la "*habilidad o destreza para dirigir un asunto*". Añade a sus definiciones que en el campo didáctico "*Son todos aquellos enfoques y modos de actuar que hacen que el profesor dirija con pericia el aprendizaje de los alumnos*", y añade "*Son todos los actos favorecedores del aprendizaje*" (pág. 26)

Díez (1995) La sociedad le ha encargado a la escuela la tarea de apoyo a la familia en la socialización de los niños el rápido desarrollo de la sociedad actual exige de una prelación cualificada de los jóvenes para insertarse

socialmente la familia no puede responder a tal demanda por sí sola y se la escuela sociedad en general (p.2).

Cruz (2003) El compendio bajo el enfoque por competencias, pretende mostrar con un lenguaje claro las actividades y procedimiento encaminados hacia labor una labor docente eficiente y eficaz, y, además, invitar a los involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje a divertirse y despertar su creatividad, con la intención de fomentar una afirmación basada en el desarrollo de competencias (p. 9)

Fonseca (2007) También ha sido muy utilizado en el ámbito pedagógico con ese mismo nombre, o bien con el nombre equivalente de estrategia didáctica, (Gimeno, 1986). Sin embargo en un sentido estricto debería reservarse a los procedimientos que obedecen a algún criterio o principio ordenador de un curso de acciones, en cuanto al orden que se debe seguir en un proceso es preferible usar el término método cuando se hace referencia a pautas, orientaciones, guías de la investigación o de la adquisición de conocimientos que estén bien definidos (p.10) Tobón (2006) hace mención de algunos puntos deseables en la educación, cuando se emplean estrategias ,didácticas desarrollo del pensamiento crítico y creativo, fomento de la responsabilidad de los estudiantes frente a su formación, capacitación de los estudiantes para buscar, organizar, crear y aplicar la información, promoción del aprendizaje cooperativo mediante técnicas y actividades que permitan realizar labores en grupo con distribución de tareas, apoyo mutuo, complementación, comprensión e la realidad personal, social y ambiental, de sus problemas y soluciones .(p.4).

Por otra parte, en cuanto al concepto de estrategia, vale la pena referencia al significado que el término tenía en su ámbito original es decir el contexto militar; Estrategia entre los militares griegos, tenía un significado preciso, se refería a la actividad del estratega, es decir del general del ejército el estratega proyectaba, ordenaba y orientaba las operaciones militares y se esperaba que la hiciese con la habilidad suficiente como para llevar a sus tropas a cumplir sus objetivos.

Salcedo (1990) Es primeramente una guía de acción en el sentido de que la orienta en la obtención de ciertos resultados la estrategia da sentido y coordinación a todo lo que se hace para llegar a la meta; Mientras se pone en práctica la estrategia, todas las acciones tienen un sentido, una orientación la estrategia debe estar fundamentada en un método a diferencia del método la estrategia es flexible y puede tomar forma con base en las metas a donde se quiere llegar (p. 12).

2.2.1.3. Enfoque teórico de concentración Lúdica

Friedrich (2000) fue uno de los primeros psicólogos que estudio el juego, quien, con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, que tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad.

Bruner (citado por Ortega, 1996) Nos dice que el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; que consideraba el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje al previo

y la estimulación donde adquiere seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que le permite a los niños dominar el mundo en el que los rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Dimensiones de la concentración Lúdicas

- **Dimensión Afectiva.** se considera el conjunto de relacionarse con consigo mismo y con su entorno, donde su base de afecto y energía es el motor del desarrollo humano como nos dice, Hernández, (2008) considera que es muy relevante que transversalizan en todas sus etapas de su ciclo de vida el vínculo afectivo, en la cual se construye lazos de cariño, comprensión, empatía y apoyo que se establecen los padres con sus hijos (p. 56)
- **Dimensión Emocional.** son aspectos de vital importancia para el desarrollo y adaptación del ser humano, Saturnino, (2010) esta dimensión explica teorías sobre funciones y repercusiones en la educación, ya que es pertinente en sus estrategias que faciliten la sensibilidad de la educación, utilizando su gran potencial humano y creativo con respecto a sus emociones. El sentimiento es la expresión de la psicología de la emoción, ya que habla de los sentimientos del amor, ternura y afecto. A veces las emociones pueden causar fobias, estrés o algún comportamiento patológico con obsesiones compulsivas, por la que al niño desde muy pequeño se deben transmitir emociones

positivas de amor

- **Dimensión de Creatividad**. es todo lo que el niño realiza y crea a través de su imaginación Soto, (2015) nos dice que la creatividad es una variable de la psicología más valorada ya que el estudio psicológico la creatividad se entiende como un fundamento de la innovación tecnológica y social y progreso humano, por lo que sus dificultades son inherentes a su complejidad de su proceso cuando su proceso de creatividad se entiende como un constructo psicosocial, que empieza como rasgo de personalidad. Una persona es creativa en todos los ámbitos y su relevancia de contexto es una combinación de otros atributos personales como su progreso de ser humano.
- **Dimensión Comunicativa.** los trastornos se pueden adquirir a lo largo de la vida de los niños en tal sentido en la tesis de. Sedillo, (2019) considera que la dimensión comunicativa es el proceso que demanda mucho, puesto que se desarrolla de manera afectiva y comunicativa, es importante identificar las causas del trastorno que a lo largo de su niñez se adquirió, con la finalidad de dar atención prioritaria y estímulo

oportuno y así lograr un desarrollo de lenguaje saludable. (p. 23)

2.2.2 Variable 02: Motricidad Fina

2.2.2.1. Definición de motricidad Fina

La variable dependiente motricidad fina en este estudio integra la dimensión coordinación viso manual, la dimensión coordinación viso gestual y evolución grafismo

Berruezo (2000) nos dice que está compuesta por dos partes el cuerpo y alma, la motricidad es una lectura globalizada de progresos y adquisiciones motrices la cual el ser humano evoluciona y cuya importancia deriva a sus procesos de lenguaje, relación afectiva y aprendizajes a diario. Por lo que se considera que la motricidad un área de conocimientos y comprensión de su desarrollo corporal y psicomotriz que de donde abarca las técnicas que pretende desarrollar las capacidades del ser humano, a través de movimientos en personas que sufres de perturbaciones motrices.

2.2.2.2. Función tónica:

Nos dice que es una actividad muscular que sostiene y prepara para su actividad física y motriz, este elemento se integra la motricidad a base de construcciones corporales de la cual constituye al ser humano entre cuerpo y espíritu

2.2.2.3. Postura y el equilibrio:

Construyen un sistema postural que es conjunto de las estructuras anatomo funcionales, estos se refieren al mantenimiento corporal con fin de

obtener posiciones que le permita tener una actividad definida que le posibilite su aprendizaje inicialmente. Un recién nacido tiene un dominio interoceptivo (sensibilidad y visceral) ya que su formación primitiva vestibular es su primera vía sensorial justo a las vías sensitivas. El sistema nervioso y vestibular y sistema auditivo empieza en su primer mes de gestación con la que concluye hacia su duodécimo mes de su vida.

2.2.2.4. Esquema corporal:

Lo que percibe primero un niño es su propio cuerpo, sus sensaciones táctiles son su piel sus movimientos, Las sensaciones visuales y auditivas se puede entenderse como la organización de sensaciones referentes a su cuerpo, en su relación con datos del mundo exterior, se desempeña un papel muy importante para su desarrollo infantil que se constituye una organización en su punto de partida en posibilidades de acción. Esto se considera y se entiende mediante el esquema corporal como intuición de conocimiento inmediato que nosotros tenemos.

2.2.2.1. Enfoque teórico de la motricidad fina

Las hipótesis que ayudan a esta variable pueden comprometerse con las hipótesis de Piaget, Lowenfeld y Howard Gardner:

Piaget sostiene que los jóvenes están continuamente fomentando su conocimiento y para lograr sus representaciones plásticas dependerán de los encuentros que se introducen en el entorno donde residen o a través del juego. Según sus investigaciones, la articulación plástica surge en tres puntos de vista: Como suplantación, donde nos da a conocer que el joven se da cuenta de su

exterior e intenta dirigirse a él de manera mundial sin tener en cuenta las sutilezas.

Podemos ver que algunos niños de 4 años, al hacer sus dibujos, generalmente duplican lo que hacen sus compañeros, pero como esto se refuerza tanto en la escuela como en casa, a partir de ahora no será una demostración directa de suplantación. Como juego: cuando el niño ha terminado la fase de suplantación en el dibujo, ésta se traslada a la acción viva, y sus dibujos pueden tener más estructuras ya que intentan dirigirse según sus propias normas según los encuentros pasados que han tenido, por lo que no volverán a realizar una suplantación básica. Además, como la representación mental, que es la suma de la suplantación y el juego, el niño le da un toque individual a la atracción como indica su mente creativa, los dibujos obtienen más autenticidad y los utiliza para transmitir algo.

En cuanto al compromiso de Lowenfeld (1961), considera que los dibujos de los niños son significativos en la apariencia del niño, mientras que aludiendo a los esfuerzos primarios en el retrato, especifica que la etapa pre-esquemática, que incorpora la edad de cuatro a siete años, viene después de la escritura. Se observa que en las manifestaciones que realizan, los trazos se van desarrollando y esto se debe al interés que sienten a la hora de necesitar captar sus encuentros. Para la figura humana, utilizan un círculo para la cabeza y dos líneas verticales para los pies; estos dibujos irán mejorando a medida que añadan más sutilezas. De este modo, los adultos no deben inmediatear la acción imaginativa, sino que, yendo en contra de la norma, debemos estimularlos. También hay que tener en cuenta los materiales que se introducen, deben estar

relacionados con la edad, por lo que se sugiere que los más adecuados son los pasteles, la pintura gruesa a base de goma, los colores, la plastilina, las tizas de colores y la tierra. No es prudente darles figuras recortadas o pintura aguada u otros proyectos mejorados ya que arruina el flujo inventivo.

Con respecto a la teoría de Howard Gardner "Inteligencias Numerosas", nos damos cuenta de que los alumnos aprenden mucho mejor de manera visual, y que saben ordenar las cosas de manera espacial. Les encantan los rompecabezas, los mapas, ver imágenes o representaciones, les gusta la artesanía, o al menos, lo que destaca a través de la vista. (Gardner, 1987) clínico y profesor alude a que cada persona tiene nueve enfoques únicos de aprendizaje: Conocimiento espacial: según Piaget, hacia el final de la etapa de motor táctil, los jóvenes pueden descubrir su mente creativa psicológica, o al menos, pueden imaginar que están en un escenario específico sin estar allí (representación inexistente). Este tipo de conocimiento nos permite ocuparnos de las cuestiones espaciales.

2.2.2.3. Dimensiones de la Motricidad

Dimensión coordinación viso-manual. Tükel (2013) la cual es entendida como una capacidad para combinar la salida del movimiento de la mano con la entrada visual, es un proceso complejo de integración de información desde lo visual y los sistemas motores para alcanzar el patrón de movimiento óptimo que es visualmente precisa y rentable en términos de energía y tiempo

Pacheco (2015) describe sobre la motricidad fina en la visión Viso manual que: “Es el movimiento que se ejecuta y compromete una gran

exactitud, por lo que se debe adiestrar la visualización de los objetos y se debe estar determinado en la actuación de la actividad que debe realizar hábilmente. Se precisa de desarrollar acciones de exactitud alta y de estimulación precisa para llevar a cabo la labor a ejecutar" (p.23).

Dimensión coordinación viso-gestual. ha sido abordada por diversos autores. En tal sentido Ortega y Posso (2011) considera que la Dimensión Viso gestual significa: que es una habilidad que se identifica por el dominio de la musculatura de la cara, por la cuales puede conseguir emitir gestos faciales legítimos. El proceso del dominio de los nervios de la cara es esencial en los estudiantes adquiera y pueda poder decir sus impresiones y efectos propios

Caminero (2006) consideran que esta coordinación está referida al dominio de dedos y mano, por medio de actividades que lo lleven a niveles altos de dominio. En la misma línea de la definición anterior remarca la necesidad de dominar dedos y mano.

Asimismo, Serrano & Luque (2019) describe considerando que la motricidad viso manual no solo se domina la mano, sino también las otras partes que están formadas por los dedos para alcanzar precisión en ellas. Hay que tener muy presente que no solo la mano se debe ejercitar sino también las partes complementarias

Dimensión de Evolución Grafismo. estas estrategias se utilizan en la educación desde una edad temprana del niño donde desarrolla su motricidad fina y creatividad para su proceso de aprendizaje en especial la escritura y la

lectura, por lo que Heras (2021) señala que estas dimensiones de evolución de grafismo se evalúan por etapas de la técnica grafo motoras, en la primera trabajos manuales y artísticos y la segunda expresión plástica, por lo que el ministerio de educación la denominó lenguaje gráfico plásticos por lo que se utiliza en diversos materiales para los niños. (p. 20).

2.2.3. Relación entre estrategia de concentración y Motricidad fina

Espinosa (2020) menciona que la estrategia de concentración y la motricidad fina son el desarrollo más impredecible integral de los niños en la edad de preescolar, por lo que es fundamental la base del proceso lecto-escritura como la definición literal, equilibrio, sensopercepción y habilidades lingüísticas, el desarrollo psicomotor sirve como base del proceso.

2.2.4. Teoría del constructivismo

Domínguez (2015) en su artículo nos menciona a Bruner, donde nos dice que el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; que consideraba el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje al previo y la estimulación donde adquiere seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que le permite a los niños dominar el mundo en el que los rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Ruiz & Linaza, (2013) en un artículo publicado nos menciona a Bruner sobre la capacidad de la motricidad, con la concentración lúdica, donde nos

menciona que los dos van de la mano, donde sugiere que, de una competencia motriz general, el niño va adquiriendo nuevos patrones motores que debe repetir hasta controlarlos, donde se llevaba a cabo el proceso de adquisición de habilidades motrices en la infancia. Críticos con las posiciones madurativas, destacaron que el desarrollo motor debía explicarse basándose la capacidad de concentración lúdica.

III. Hipótesis

H_1: Existe influencia significativa de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de una institución educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021.

H_0: No existe influencia de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de una institución educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

El tipo de investigación que se utilizo fue de tipo aplicada porque se trabajaron con problemas e hipótesis sobre una determinada realidad, a la cual se le somete a tratamiento. (Esteban 2018).

El nivel de investigación que se utilizó fue explicativo porque se evalúa la influencia de una variable sobre otra, luego se comprueba a través de la prueba de hipótesis. (Esteban 2018)

El diseño que se utilizó para esta investigación es pre experimental con pre test y post test. Este diseño se desarrolla de la siguiente manera: primero se aplica el pre test para identificar el nivel o estado en el que se encuentra la variable dependiente, luego se suministra un estímulo, y finalmente se somete al post test. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 141).

Se representa del modo siguiente:

G: O1 - X - O_2

Donde:

G = Grupo de estudio

O1= Aplicación del pre test (Guía de observación)

X = Fase experimental (Estrategias Lúdicas)

O2= Aplicación del post test (Guía de observación)

4.2 Población y muestra

a. Población:

Pastor (2019) la población es el conjunto de sujetos o cosas que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio y varían en el transcurso del tiempo. En este caso, La población fue constituida con una institución privada, Provincia Satipo, región Junín. En la Estuvo constituido de 85 estudiantes en toda la institución. ya que solo es de nivel inicial.

Asimismo, tenemos que es de categoría escolarizado es mixto tiene como turno diurno, pertenece al tipo privada de gestión directa. Como directora en la institución cuenta con 3 aulas.

Tabla 1: Población de estudio

Nota: Registro de matrícula 2022

Nivel	Grado/Sección	Varones	Mujeres
Inicial	3 años Única	10	10
	4 años Única	15	20
	5 años Única	10	20
TOTAL		**35**	**50**

Nota. Nómina de matrícula, 2021.

b. Muestra:

Pastor (2019) afirma que la muestra es un subconjunto o parte del universo o población en que se llevará a cabo la investigación. Hay procedimientos para obtener la cantidad de los componentes de la muestra como fórmulas, lógica y otros que se verá más adelante. La muestra es una parte representativa de la población.

La muestra que se determinó por el muestreo no probabilístico, por el número de estudiantes y aulas de determino como muestra de estudio la población maestral o censal, que estuvo conformado por 20 estudiantes.

Por ende, se utilizó el muestreo no pirobalística ya que se da por elección y conveniencia del investigador.

Tabla 2: Muestra de estudio

Nivel	Grado/Sección	Varones	Mujeres
Inicial	3 años Única	10	10
TOTAL		**10**	**10**

Nota: Registro de asistencia del 2021.

c. Muestreo no probabilístico intensional

Se utilizó un muestreo No probabilístico, según Hernández & Escobar (2019) manifiesta que el muestreo no probabilístico es: Es un método de muestreo en la cual exhiben la muestra y son recogido en una secuencian donde no brinda a todos estudiantes de la dicha población.

d. Criterios de exclusión e inclusión

Exclusión: En el presente trabajo de investigación se excluyó al nivel inicial, a la sección cinco y cuatro años, y a los que no firmaron el consentimiento informado del nivel inicial de la Institución educativa.

Inclusión: Solo se incluyó a los estudiantes de 3 años quienes firmaron el consentimiento informado, de la institución Educativa, que consta de 20 estudiantes con un muestreo no probabilístico.

4.3 Definición y operacionalización de variables e indicadores

Tabla 3: Operacionalización de las variables y los indicadores

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO
Variable independiente: Estrategia de concentración lúdica	UNESCO, (2006) Es una propuesta educativa fundamentada en estrategias lúdicas diseñadas para mejorar tanto la motricidad fina como las coordinaciones viso manuales y viso gestual en escolares del nivel inicial.	Es una actividad que tiene propósito que conlleva a ejercitar capacidades para desarrollar aprendizajes esperados, la cual consta de las siguientes dimensiones.	**Afectiva emocional**	Desarrolla movimientos de acuerdo a la canción infantil que va escuchando.	1. Tiene Problemas al controlar los impulsos.	Ficha de observación
				Coordina sus movimientos óculo manual y óculo podal	2. Llega a tener expresiones agresivas	
					3. Tiene escaso desarrollo del lenguaje y habilidades sociales	
			Creatividad	Comprende las letras de las canciones.	4. Propone situaciones problemáticas para introducir el objetivo.	
					5. Genera una actitud productiva en la búsqueda de nuevos	
					6. expresa sus conocimientos durante la clase	
			Comunicativa	Emite un tono adecuado de voz de acuerdo a lo que desea comunicar.	7. Expresa sus necesidades	
					8. expresa sus sentimientos con sus padres o adultos	
					9. se comunica de manera flexible	

Variable dependiente: **Motricidad fina**	López y Gómez, (2011) La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan un elevado nivel de coordinación y precisión. La motricidad se refiere a los movimientos. La motricidad fina es un nivel elevado de maduración y aprendizaje largo para adquirir aspectos, existiendo diferentes niveles de dificultad y precisión.	Es un conjunto de diversas actividades que promueven el dominio hábil y diestro de destrezas para desarrollarlas con precisión en sus aprendizajes la cual consta de las siguientes dimensiones.	**Coordinación manual**	Desarrolla una capacidad conversación entendible de ideas de acuerdo a la edad que tiene.	10. Señala con los dedos cuando quiere algo	
					11. Cortas figuras con las tijeras	
					12. Arma torre de objetos a su alrededor	
			Coordinación gestual	Desarrolla un lenguaje oral de manera fluida concerniente a su edad.	13. Utiliza sus gestos para comunicarse	
					14. Participar en bailes con sus compañeros	
					15. Realiza juegos de mímicas o gestos	
			evolución del grafismo	Emite seguridad de expresarse sobre lo que desea comunicar.	16. Utiliza adecuadamente los colores	
					17. Realiza trazos sin ayuda	
					18. Realiza dibujos o garabatos de su entorno	

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas:

La observación: Es una técnica muy antigua y ampliamente conocida, en este estudio se realizó una observación estructurada. Se define como un proceso sistemático de obtención, recopilación y registro de datos empíricos de un objeto, un suceso, una conducta, con el proceso de procesarlo y convertirlo en información (Carrasco, 2013). Cuyo instrumento llamado escala de estimación, estuvo relacionado a los indicadores de la variable dependiente, las mismas que se aplicará al inicio y luego a la finalización para determinar el cambio efectuado en los estudiantes. Está constituido por 15 ítems.

Instrumentos:

En la investigación hemos utilizado como instrumento de recolección de datos la Guía de observación, ya que son niños de 3 años y ellos mismos no pueden marcar sus respuestas.

Cortez & Salcedo (2019), señala que La Guía de observación es un instrumento estructurado, que contiene una lista de criterios que puedes estructurarlo de acuerdo a tus criterios, en los cuales únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala de múltiples alternativas: como nunca, a veces, siempre etc. Sirve para evaluar tareas, acciones, procesos, productos de aprendizaje, o conductas. Se considera un instrumento de evaluación, dentro de los procedimientos de observación, (p.4)

Nombre: Guía de observación sobre La motricidad fina

Autor: CRUZ QUISPE MAYDI ADALITH

Validación: 3 Juicios de expertos

Administración: La guía de observación se aplicará presencial

Tiempo de duración: 30 a 40 minutos con pausas para evitar que el niño se canse.

Objetivo: Determinar en qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular cramer kids-satipo 2021.

Campo de aplicación: En aula de 3 años.

Tipo de ítems o afirmaciones: Cerrado (Nunca, a veces, Casi siempre, siempre)

Número de ítems: 15

Áreas de dimensiones

dimensión 1: Evolución del grafismo
dimensión 2: Coordinación manual
dimensión 3: coordinación gestual

Índice de valoración: Inicio – Proceso- Logro – Logro destacado

Puntuación: 60 puntos como máximo

Significancia: Motricidad

Calificación: 1 – 4 (cuando es positiva+) y de 4 – 1 (cuando es negativo -)

Materiales: Fichas de hojas

Fecha de aplicación: Octubre -2021

Prueba piloto:

La prueba se realizó con la colaboración de 15 niños y niñas de la Institución Educativa

Coeficiente de Alfa Cronbach

CONFIABILIDAD: PRUEBA PILOTO: PSICOMOTRICIDAD

Sujetos	GRFISMO				MANUAL				GESTUAL				ΣXt
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	3	4	3	4	3	3	1	4	1	2	1	2	31
2	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	2	2	38
3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	44
4	3	4	3	3	3	3	1	1	4	4	2	4	35
5	3	2	3	2	3	2	1	3	3	4	4	4	34
6	2	3	3	2	2	2	1	3	3	3	3	2	29
7	1	3	2	2	2	1	1	2	2	3	2	2	23
8	1	3	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	21
9	1	3	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	16
10	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	14
11	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
12	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
14	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	16
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
VARIANZA	1.09	1.02	0.92	0.80	0.78	1.00	1.04	1.40	1.07	1.63	1.09	1.20	
Vi	13.03												
V.TOTAL	110.24												

$$\alpha = \frac{K}{K-1}\left[1 - \frac{\Sigma Vi}{Vt}\right]$$

α:	Coeficiente de confidencialidad del cuestionario	0.962
k:	Núnero de ítems del instrumento	12.00
Σ^{k}_{i-1}	Sumatoria de las varianzas de los ítems	13.03
s_t^2	Varianza total del instrumento	110.24

*Nota***.** extraído del Excel 2019

Claves de calificación o baremación:

Tabla 4.

Escala de baremación

Dimensión	ítems	Niveles			
		En inicio (1)	En Proceso (2)	Logro (3)	Logro destacado (4)
Coordinación manual	5	1-5	6-10	11-15	16-20
Coordinación gestual	5	1-5	6-10	11-15	16-20
Evolución del grafismo	5	1-5	6-10	11-15	16-20
Global	15	1 -15	16-30	31-45	46-60

Nota. Elaboración propia de baremo

Validez del instrumento

La validez y confiabilidad reflejan la manera en que el instrumento se ajusta a las necesidades de la investigación. Cortez & Salcedo (2019) indica que; la validez viene a ser la capacidad de un instrumento que mide aquello que está destinado a medir. (p.124).

De acuerdo con Cortez & Salcedo (2019) la validez está referida al grado en la cual la evidencia con la teoría apoya los puntajes de un test para ciertos propósitos. Así la validez que se pone a juicio no es del instrumento en sí, sino de que este sea pertinente para un uso en particular. De allí que un test puede ser válido para un grupo o contexto determinado, pero no para otros.

En tal sentido la validez, de mis instrumentos fueron sometidos a juicio de expertos antes de ser aplicados para recibir los aportes necesarios a la investigación, en cuanto a contenido, criterio y constructo. Los jueces de expertos con grado de Magister y Doctor, donde mencionamos a continuación a la Mg. Amelia Flora Seas Menéndez, así mismo al Mg. Edwin Hidalgo Justiniano, Por último, al Mg. Edith Karina Valero Misari, en donde revisaron el instrumento considerándolo aceptable para la variable a medir para el grupo de edad de los niños.

Confiabilidad

Se aplico una prueba piloto a la muestra seleccionando un numero considerable de participantes de la muestra, con el fin de poner a prueba la confiabilidad al instrumento, del cual los resultados confirmaron su correcto planteamiento y desarrollo.

La confiabilidad de mi instrumento viene a ser precisión de medir a nivel de los examinados. Es decir, la replicabilidad de los puntajes individualmente obtenidos de mi instrumento. Un buen análisis de confiabilidad posibilita estudiar ciertas amenazas de replicabilidad de un test Cortez & Salcedo (2019) La confiabilidad de mi instrumento, se determinó mediante el coeficiente de Alfa Cronbach.

4.5 Plan de análisis

De acuerdo con Hernández, Fernández, Baptista (2010), después de realizar la codificación de los datos, transferirlos a una matriz, guardarlo en un archivo y tamizado los posibles errores, el investigador procede a su análisis. Por esta razón nos centramos en la interpretación de los resultados empleando los métodos de análisis cuantitativo. Y elegimos los elementos de la estadística se realizó mediante las siguientes acciones:

Procedimientos

- ✓ Diseñar la matriz de operacionalización de variables.
- ✓ Administrar los instrumentos a las unidades de observación (muestra de estudio).
- ✓ Sistematizar y clasificar los datos recolectados en tablas de frecuencias y cuadros, resúmenes. Los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitarán la labor.
- ✓ Estadísticos para la distribución de frecuencias.

4.5 Matriz de consistencia

Tabla 4: Matriz de consistencia

TITULO: Influencia de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de una institución educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021.				
TÍTULO	**ENUNCIADO DEL PROBLEMA**	**OBJETIVOS**	**HIPÓTESIS**	**METODOLOGÍA**
Influencia de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres Años de la institución educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021	¿De qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021? **Preguntas especificas** ¿Cuál es el nivel de la motricidad fina mediante un pre test en niños de 3 años en una Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021**?**	**General** Determinar en qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de la Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021. **Específicos** Identificar el nivel de la motricidad fina mediante la aplicación de un pre test en niños de 3 años, de la Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021.	Hi: Existe influencia significativa de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de una institución educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021. Ho: No existe influencia de la estrategia de concentración lúdica en	**Tipo** Cuantitativo **Nivel** Explicativo **Diseño** Pre experimental Ge -----X ---------O2 **Ge**=Grupo experimental. **01 y 03:** Pre test **X**= tratamiento experimental estrategia de concentración lúdica **02 y 04**: Post test motricidad fina post test. **Población**

	¿Cómo aplicar la estrategia de concentración lúdica para mejorar la motricidad fina por medio de sesiones de aprendizaje en niños de 3 años en una Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021? ¿Cómo identificar el nivel de la motricidad fina mediante la aplicación de un post test en niños de 3 años en una Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021?	Aplicar la estrategia de concentración lúdica para mejorar la motricidad fina, por medio de sesiones de aprendizaje en niños de 3 años de la Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021. Identificar el nivel de la motricidad fina mediante la aplicación de un post test en niños de 3 años de la Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021. Comparar los niveles alcanzados en la motricidad fina durante la aplicación del pre y post test, luego de ejecutar la estrategia de concentración lúdica en niños de 3 años de la Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021.	la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de una institución educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021	85 estudiantes de 3, 4 y 5 años **Muestra** 20 estudiantes de 3 años **Técnica** La observación **Instrumento** Lista de cotejo **Plan de análisis** Análisis de carácter cuantitativo. **Principios éticos** Son 6 Según ULADECH (2020)

4.7 Principios éticos

Durante la ejecución del presente estudio se respetaron los principios éticos de investigación en este punto se mencionan los principios éticos que rigen a la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote los cuales son:

Protección de la persona: El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no sólo implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

Libre participación y derecho a estar informado: Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines de la investigación que desarrollan o en la que participan; y tienen la libertad de elegir si participan en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia y no-maleficencia: Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas

generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad: Toda investigación debe respetar la dignidad de los animales, el cuidado del medio ambiente y las plantas, por encima de los fines científicos; y se deben tomar medidas para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y tomar medidas para evitar daños.

Justicia: El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Así como, ejercer un juicio razonable y asegurarse que las limitaciones de su conocimiento o capacidades, o sesgos, no den lugar a prácticas injustas. El investigador está obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación, y pueden acceder a los resultados del proyecto de investigación.

Integridad científica: El investigador (estudiantes, egresado, docentes, no docente) tiene que evitar el engaño en todos los aspectos de la investigación; evaluar y declarar los daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, el investigador debe proceder con rigor científico, asegurando la validez de sus métodos, Nota y datos. Además, debe garantizar la veracidad en todo el proceso de investigación, desde la formulación, desarrollo, análisis, y comunicación de los resultados.

V. Resultados

5.1 Resultados

De conformidad a los resultados establecidos sobre: Influencia de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de una institución educativa, particular Cramer Kids-Satipo 2021. Se pretende Determinar en qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular, Cramer Kids-Satipo 2021. Teniendo lo siguiente:

Objetivo específico 1. Identificar el nivel de la motricidad fina mediante la aplicación de un pre test en niños de 3 años, en una institución educativa particular cramer kids-satipo 2021

Tabla 5:

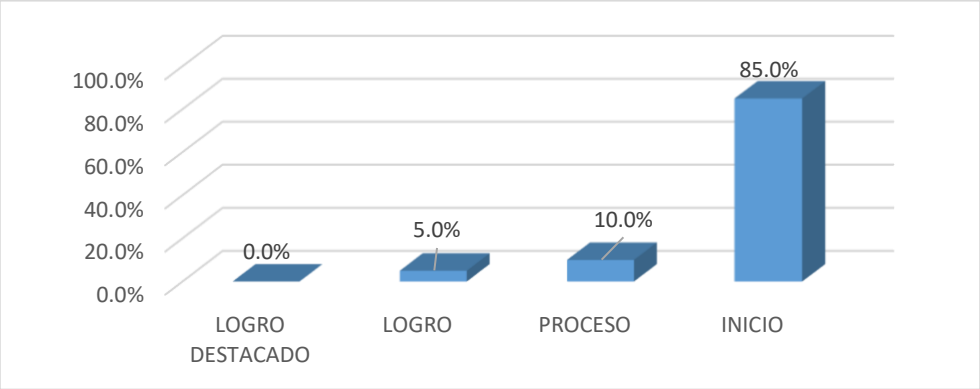
Tabla de frecuencia de pre test de la motricidad fina

	Frecuencia	%
Logro destacado	0	0.0
Logro	1	5.0
Proceso	2	10.0
Inicio	17	85.0
Total	20	100.0

Nota. *Guía de observación – 22 de octubre 2021*

Figura 1:

Gráfico de barras de los resultados de la motricidad fina del Pre test



Nota. Tabla 1

Interpretación.

En la Tabla 5 y figura 1 se observa que, antes de aplicar el pre test, del 100% de los 20 estudiantes de 3 años de la institución educativa particular cramer kids, el 85,0% obtuvo un nivel Inicio, el 10,0% un nivel Proceso, 5,0% un nivel Logro. Se infirió que más de la mitad (85,0%) de los alumnos no habían logrado alcanzado los objetivos de aprendizaje en el tiempo determinado, por lo tanto necesitan adoptarse una estrategia didáctica distinta para desarrollar su motricidad fina.

Objetivo específico 2. Aplicar la estrategia de concentración lúdica para mejorar la motricidad fina, por medio de sesiones de aprendizaje en niños de 3 años, en una institución educativa particular cramer kids-satipo 2021

Tabla 6:

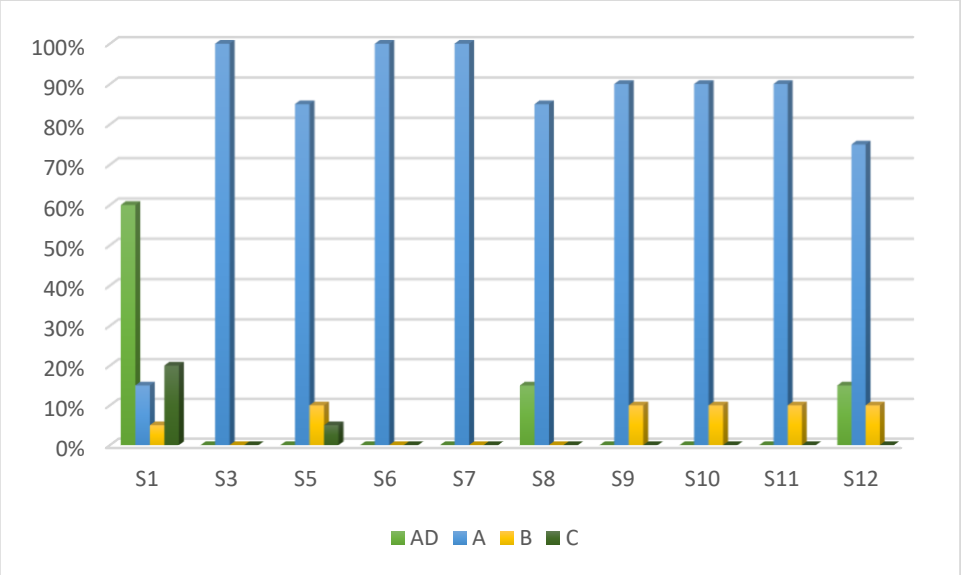
Actividades de aprendizaje

	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9	
CRITERIOS	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
AD	12	60%	5	25%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	15%	0	0%
A	3	15%	15	75%	20	100%	19	95%	17	85%	20	100%	20	100%	17	85%	18	90%
B	1	5%	0	0%	0	0%	1	5%	2	10%	0	0%	0	0%	0	0%	2	10%
C	4	20%	0	0%	0	0%	0	0%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%	20	100%

Nota. Extraída de las sesiones ejecutadas

Figura 2:

Actividades de aprendizaje



Nota. Extraído de las sesiones ejecutadas en aula.

En la Tabla 6 y figura 2, podemos observar que los estudiantes mejoraron su 80% que al comienzo de encontraban en un nivel de inicio con un 20% y que ahora con las sesiones aplicadas son al 100% en cuanto a su mejora de su aprendizaje. Pudiendo determinar un incremento notable del desarrollo de su motricidad fina llegando hasta el nivel logro.

Objetivo específico 3. Identificar el nivel de la motricidad fina mediante la aplicación de un post test en niños de 3 años, en una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021

Tabla 7:

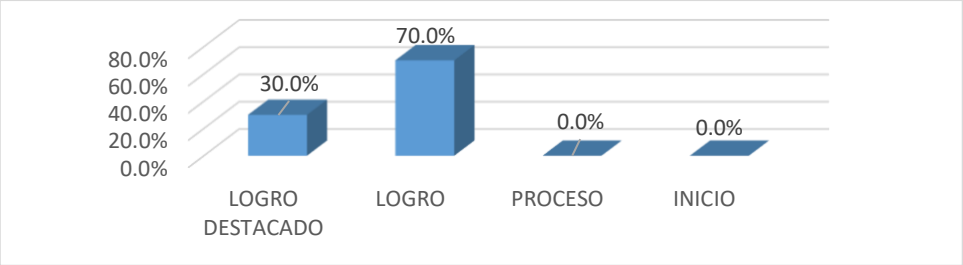
Tabla de frecuencia de post test de la motricidad fina

	Frecuencia	%
Logro destacado	6	30.0
Logro	14	70.0
Proceso	0	0.0
Inicio	0	0.0
Total	20	100.0

Nota. *Guía de observación – 22 de octubre 2021*

Figura 3:

Resultados del post test de la motricidad fina



Nota. *Tabla 3.*

En la tabla 7 y figura 3, Se muestra después de la ejecución de las sesiones, donde se observó que el 70.0% de estudiantes se encuentran en un nivel de logro, seguido de un 30.0% en un nivel de logro destacado, pudiendo destacar que ningún estudiante se encuentra en un nivel de inicio y proceso. Al respecto podemos afirmar que se mejoró notablemente en su desarrollo de la motricidad fina.

Objetivo específico 4. Comparar los niveles alcanzados en la motricidad fina durante la aplicación del pre y post test, luego de ejecutar la estrategia de concentración lúdica en niños de 3 años, en una institución educativa particular cramer kids-satipo 2021

Tabla 8:

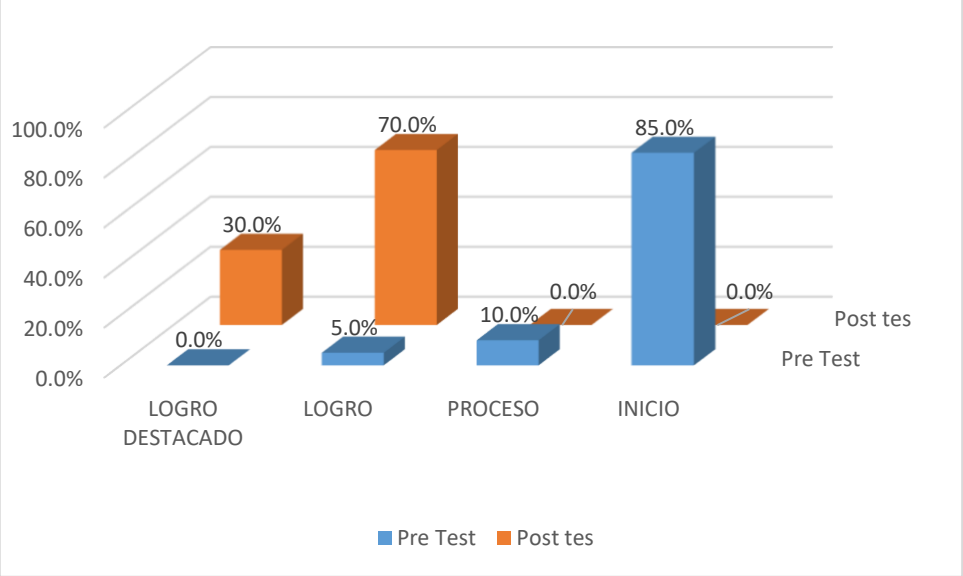
Distribución de frecuencia de la motricidad fina según su pre test y post test

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Logro destacado	0	0.0	6	30.0
Logro	1	5.0	14	70.0
Proceso	2	10.0	0	0.0
Inicio	17	85.0	0	0.0
Total	22	100,0	22	100,0

Nota. *Guía de observación – 22 de octubre 2022.*

Figura 4:

Resultados de diferencias de la motricidad fina según su pre test y post test.



Nota. Tabla 4.

En la Tabla 8 y figura 4 se observa las comparaciones del pre y post test, que antes de la ejecución de las sesiones los estudiantes de encontraban en un nivel de inicio con un 85 % y que ahora se encuentran en un 0.0 % en un nivel de proceso después de la ejecución de las sesiones, incrementando a un nivel de 10 % de logro por otra parte, tenemos que en nivel de motricidad fina abarco en el pre test a un 70 % mientras en el Post test a un 5 % así mismo en el nivel de logro destacado en el pre test un 0.0%, mientras en el post test un 30% concluyendo que si han mejorado después de la ejecución del taller de aprendizaje de estrategias de concentración lúdica.

Objetivo general. Determinar en qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de la Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021

Tabla 9:

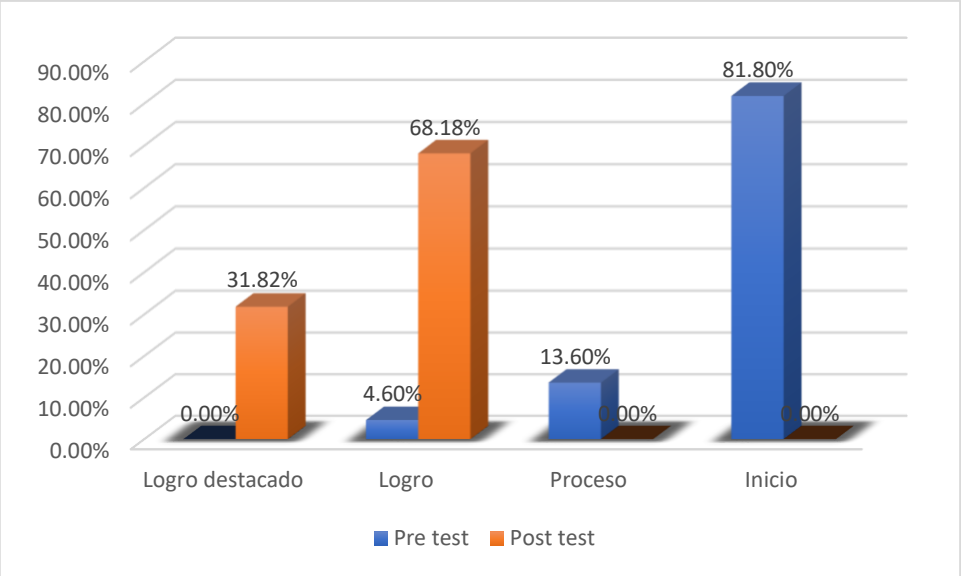
Distribución de frecuencia de la motricidad fina según su pre test y post test

	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Logro destacado	0	0.0%	7	31.82%
Logro	1	4.6%	15	68.18%
Proceso	3	13.6%	0	0.0%
Inicio	18	81.8%	0	0.0%
Total	22	100,0	22	100,0

Nota. *Guía de observación – 22 de octubre 2022.*

Figura 5:

Resultados de diferencias de la motricidad fina según su pre test y post test.



Nota. Tabla 10.

En la Tabla 10 y figura 5 se observa las comparaciones del pre y post test, respecto al resultado al comparativo del antes y después de la aplicación de las prueas experimentales en el que se observa que un porcentaje considerable siendo 81,80% de estudiantes estuvieron en el nivel inicio para luego distribuirse entre el logro con 68,18% y logro destacado con 31,82% ya para un post test, afirmándose asi que esta distinción muestra la influencia de aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora significativa de la motricidad fina.

Resultados inferenciales

Hipótesis general

Determinar en qué medida influye la aplicación de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021

Nivel de confianza: 95% (α=0,05)

Reglas de decisión:

Si p< α; se acepta la hipótesis alterna.

Si p> α; se rechaza la hipótesis nula.

H1 (Alterna): La aplicación de la estrategia de concentración lúdica mejoran la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021

H0 (Nula) La aplicación de la estrategia de concentración lúdica no mejoran la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular, cramer kids-satipo 2021

Criterio para determinar la normalidad

Si p< α; se acepta la hipótesis alterna. = los datos provienen de una distribución normal

Si p> α; se rechaza la hipótesis nula. = los datos no provienen de una distribución normal

Prueba de normalidad

Tabla 10:

Prueba de normalidad de la variable de estudio

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	,315	20	,000	,624	20	,000
Post test	,271	20	,000	,821	20	,001

Nota. extraído del PSPS. 23

Por ser la muestra menor a 50, se usa la prueba de Shapiro Wilk

P- Valor del pre test = 0.000

P- Valor del Post test = 0.001

En la prueba de normalidad encontramos que el grado de significancia se encuentra en 0,001 que se encuentra por debajo del 0,5 permitido, lo que se interpreta que las muestras vienen de una agrupación normalmente distribuida, afirmando así la consistencia de los datos para su análisis.

Tabla 11:
Estadísticas de muestras relacionadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pre test	36,30	20	10,890	2,271
	Post test	86,39	20	5,703	1,189

Nota. Base de datos

Tabla 12:

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	Pre test-Postest	-50,087	11,024	2,299	-54,854	-45,320	-21,789	22	,000

Nota. Base de datos

Interpretación:

Con la T de student decidimos la prueba de hipotesis considerando el grado de libertad siendo 22 y su t calculada de -21,789 encontrándose en la región de rechazo siendo como límite 2,72 por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna "La aplicación de la estrategia de concentración lúdica mejoran la motricidad fina, en niños de 3 años de una institución educativa particular cramer kids-satipo 2021". mejorando de un 36,30% a un 86,39%

5.2 Análisis de resultados

De acuerdo al objetivo general se observa en la prueba de normalidad encontramos que el grado de significancia se encuentra en 0,001 que se encuentra por debajo del 0,5 permitido, lo que se interpreta que las muestras vienen de una agrupación normalmente distribuida, afirmando así la consistencia de los datos para su análisis. Con la T de student decidimos la prueba de hipotesis considerando el grado de libertad siendo 22 y su t calculada de -21,789 encontrándose en la región de rechazo siendo como límite 2,72 por lo que se rechaza la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna "Existe influencia significativa de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de una institución educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021". mejorando de un 36,30% a un 86,39%.

Resultado que presta relación con la de Barrueta (2018) en su tesis "*Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton, Huánuco, 2018*". El cual en sus hallazgos sus

resultados demostraron que el 74% de niños obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 42%. Y su prueba de hipótesis con la T de student concluyó aceptando la hipótesis general que sustenta que la utilización de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad fina.

El resultado muestra una afirmación en una eventual comparación que las estrategias adicionales como la concentración lúdica aplicadas para mejorar la motricidad fina dan buenos resultados beneficiosos para el estudiante.

Como aporte a la comunidad científica dejamos corroborado que las estrategias de concentración lúdica mejoran considerablemente la motricidad en los estudiantes, dejando entre abierto la aplicación de las mismas estrategias para mejorar otras habilidades en los niños.

De acuerdo al objetivo específico 1, en el momento del Pre test, como se muestra en la tabla 1 y grafico 1, se puede decir antes de la ejecución de las sesiones se observó que el 10.0% (niños y niñas) de 3 años de una institución educativa privada " se ubican en el nivel de proceso respecto al pretest de la motricidad fina , mientras el 85% se ubican en el nivel inicio, así mismo un 5 % (20 niños y niñas) se ubican en el nivel de logro, los resultados se muestran respecto al pretest que se evaluó antes de la ejecución de las sesiones de los juegos lúdicos.

Dichos resultados pueden ser comparados con los hallazgos de Baltazar, Santiago & Tolentino (2021) en su tesis "*Programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de Educación Primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019*". El cual obtuvo el siguiente resultado: x = 12,5

(Chi calculada), se localiza a la derecha de la (Chi critica) =2,70, se llegó a la concluir en que se deniega la hipótesis nula y se aprueba la hipótesis alterna, quedando así demostrado que el programa de concentración lúdica mejora la atención selectiva en los estudiantes del tercer grado de educación primaria del Colegio Nacional de Aplicación UNHEVAL Huánuco 2019.

La investigación que nos precede muestra y afirma que la estrategia de concentración lúdica mejora habilidades en los estudiantes como la atención selectiva y como es en nuestro caso la motricidad fina, quedando como evidencia de la importancia de utilizar dicha estrategia.

El aporte a nuestra investigación da de cuenta que la estrategia funciona con distintas habilidades de los estudiantes mostrando así un sin numero de opciones que se pueden desarrollar satisfactoriamente en niños.

De acuerdo al objetivo específico 2, en el momento de las ejecuciones de las sesiones, como se muestra en la tabla 2 y figura 2, se observó que los estudiantes mejoraron en su motricidad fina, que al comienzo que se encontraban en un nivel de inicio con un 20.0%, y que ahora con las ejecuciones de las sesiones se encuentran en un nivel de logro con un 80% , ejecutándose las 12 sesiones previstas, en marcando en la sesión 1 los estudiantes mejoraron a un 15 %, en la sesión 2 los estudiantes mejoraron a un 75.0%, en la sesión 3 los estudiantes mejoraron a un 100.0% , en la sesión 4 los estudiantes mejoraron a un 95.0%, en la sesión 5 los estudiantes mejoraron a un 85.0% , en la sesión 6 los estudiantes mejoraron a un 100.0%, en la sesión 7 los estudiantes mejoraron a un 100.0%, en la sesión 8 los estudiantes mejoraron a un 85.0%, en la sesión 9

los estudiantes mejoraron a un 90.0%, en la sesión 10 los estudiantes mejoraron a un 90.0%, en la sesión 11 los estudiantes mejoraron a un 90.0% y en la sesión 12 los estudiantes mejoraron a un 75.0% , concluyendo que pasaron de un nivel de proceso a un nivel de logro.

Dichos resultados pueden ser comparados con los hallazgos de Lazaro (2019) en su tesis "*Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 114 de Chupan, Yarowilca, Huánuco, 2019*". Hallo resultados que demostraron que el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 56,53%. Con los resultados obtenidos y procesando la prueba de hipótesis T de student se concluyendo con la aceptación de la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina.

El resultado hallado muestra similitud dado a que demuestra que las actividades lúdicas si mejoran las habilidades motrices finas en estudiantes tan y como se halló en nuestra investigación.

Como aporte podemos dar de cuenta que las habilidades motrices finas pueden potenciarse de distintas formas y utilizando diversas estrategias para nuestra caso las estrategias de concentración el mismo que corrobora ser eficiente.

De acuerdo al objetivo específico 3, en el momento del post test, como se muestra en la tabla 3 y figura 3, se puede decir después de la ejecución de las

sesiones se observó que el 70 % (20 niños y niñas) de 3 años de una institución educativa privada se ubican en el nivel de logro respecto al post test de las habilidades sociales básicas, mientras un 10.0 % se ubicaron en un nivel de inicio, así mismo un 0.0% (20 niños y niñas) se ubican en el nivel de proceso y que 30% (20 niños y niñas) se ubican en un nivel de logro destacado, los resultados se muestran respecto al post test se evaluó después de la ejecución de las sesiones de los juegos lúdicos.

Dichos resultados pueden ser comparados con los hallazgos de Morales (2022) en su tesis "*Material reciclado como recurso didáctico para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la IE N° 2661 Señor de los Milagros del sur, en el distrito de Nuevo Chimbote-Ancash, 2021*". En el que en sus resultados mostraron que en un inicio los niños obtuvieron un 56% en su motricidad fina obteniendo un nivel bajo, luego con la aplicación de la estrategia, se evidenció un logro de 75% situándolos en un nivel alto, dado que en la prueba de hipótesis se obtuvo $p=0.000$ ($p<0.05$). Concluyendo que, al aplicar la estrategia y sesiones de aprendizaje referidas al material reciclado como recurso didáctico, mejoró significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

El resultado del antecedente muestra que el resultado encontrado se evidencia la importancia de las sesiones en las que se va desarrollando las estrategias para un correcto desarrollo de la motricidad fina el cual afirma que la aplicación de sesiones experimentales es significativa en el desarrollo motriz del niño

Respecto al aporte podemos dar de cuenta que es necesario que las sesiones sean progresivas respecto a la utilización de estrategias del modo que le permita

al estudiante adaptarse a la nueva forma de recibir educación y nuevos aprendizajes.

De acuerdo al objetivo específico 4, en el momento de las comparaciones del pre y post test como se muestra en la tabla 4 y figura 4, En la Tabla 4 y figura 4 se observa las comparaciones del pre y post test, que antes de la ejecución de las sesiones los estudiantes de encontraban en un nivel de inicio con un 85,0% y que ahora se encuentran en un 70 % en un nivel de logro, por otra parte, tenemos que en nivel de proceso abarco en el pre test a un 10% mientras en el Post test a un 0,0%, así mismo en el nivel de logro destacado se mantiene ambos a un 0 %. concluyendo que si han mejorado.

Dichos resultados pueden ser comparados con los hallazgos Sapaico (2020) en su tesis "*Actividades recreativas como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la institución educativa integrado "José Olaya" N° 238-provincia de Satipo, 2020*". Mismo que es su resultado confirmó con un 95% de nivel de confianza que existen diferencias significativas entre las proporciones de evidencias del desarrollo de la motricidad fina, concluyendo que las actividades recreativas como estrategia didáctica mejoran la motricidad fina en estudiantes de la institución educativa integrado "José Olaya" N° 238-provincia de Satipo, 2020.

Podemos comparar con el resultado hallado en nuestra investigación que es aplicable utilizar estrategias para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, los mismos que pueden potenciarse con ciertas metodologías y estrategias en bien del estudiante.

Como aporte a la investigación damos por evidenciada que toda estrategia correctamente aplicada mejora ciertas habilidades en los estudiantes dejando como precedente a los docentes encontrar estrategias que se amolden a su realidad y puedan desarrollar mejora sus habilidades.

VI. Conclusiones

De acuerdo al objetivo general:

Se determinó con la prueba de normalidad que interpretó que las muestras vienen de una agrupación normalmente distribuida, y la T de student con una t calculada de -21,789 que se rechazó la hipótesis nula y acepta la hipótesis alterna que si existe influencia significativa de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de una institución educativa particular Cramer Kids-Satipo, 2021". mejorando de un 36,30% a un 86,39%.

De acuerdo al objetivo específico 1:

Se identificó el nivel de motricidad fina a partir de la ejecución de las sesiones que el 10.0% (niños y niñas) de 3 años de una institución educativa privada se ubican en el nivel de proceso respecto al pretest de la motricidad fina , mientras el 85% se ubican en el nivel inicio, así mismo un 5 % (20 niños y niñas) se ubican en el nivel de logro, los resultados se muestran respecto al pretest que se evaluó antes de la ejecución de las sesiones de los juegos lúdicos.

De acuerdo al objetivo específico 2:

Aplicar la estrategia de concentración lúdica en sesiones, 2, se observó que los estudiantes mejoraron en su motricidad fina, que al comienzo que se encontraban en un nivel de inicio con un 20.0%, y que ahora con las ejecuciones de las sesiones se encuentran en un nivel de logro con un 80%, concluyendo que pasaron de un nivel de proceso a un nivel de logro.

De acuerdo al objetivo específico 3:

Se identificó en el momento del post test, después de la ejecución de las sesiones que el 70 % de 3 años de una institución educativa privada se ubican en el nivel de logro, mientras un 10.0 % se ubicaron en un nivel de inicio un 0.0% en el nivel de proceso y el 30% en el nivel de logro destacado, mismos que fueron evaluados después de la ejecución de las sesiones de los juegos lúdicos.

De acuerdo al objetivo específico 4:

Se comparo los niveles alcanzados respecto a la motricidad fina del pre y post test, que antes de la ejecución de las sesiones los estudiantes de encontraban en un nivel de inicio y que ahora se encuentran en un nivel de logro, por otra parte, tenemos que en nivel de proceso respecto al pre test paso a no tener ninguno para el post test, así mismo en el nivel de logro destacado aún se mantiene sin ser alcanzado, concluyendo que si han mejorado.

Recomendaciones

Recomendaciones desde la perspectiva metodológica:

Recomendar a los profesores de primaria de la Institución Educativa particular Cramer Kids-Satipo, deben utilizar estrategias de concentración lúdica para abordar temas de las demás áreas de aprendizaje teniendo en cuenta que el material se encuentra en el medio y de libre aprovechamiento.

Recomendaciones desde la perspectiva académico:

Recomendar de igual forma a los docentes que den los alcances de las estrategias de concentración lúdica a los padres de familia de manera que ellos también tengan alternativas para poder reforzar los conocimientos de sus hijos desde casa.

Recomendaciones desde la perspectiva practico:

Recomendar de igual forma a las autoridades de las unidades de gestión educativa prestar atención e invertir tiempo en la formación y el aprovechamiento de estrategias de concentración lúdica para el aprovechamiento y fortalecimiento de las habilidad motrices de los estudiantes de la zona.

Referencias Bibliográficas

Aguilar, A. (2019). “Motricidad fina en niños de cinco años de la Institución educativa inicial aplicacion. Obtenido de http://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/UNAMAD/544/004-1-5-021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Amaya, Y. C. (2021). Estrategias para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de preescolar del Colegio Alegría Del Niño Riohacha– Guajira.

Ander, E. (17 de octubre de 2017). TIPOS Y NIVELES DE INVESTIGACIÓN. Obtenido de http://devnside.blogspot.com/2017/10/tipos-y-niveles-de-investigacion.html

Arnao Quispe, J., Rojas Torres, J., & Hijar Guzmán, J. (1997). Metodología de la investigación. Huacho: Univ. Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion. Recuperado el 16 de Junio de 2019

Baltazar Almerco, R. M., Santiago Poma, K. A., & Tolentino Campos, I. B. (2021). Programa de concentración lúdica para mejorar la atención selectiva en los estudiantes de Educación Primaria del CNA UNHEVAL Huánuco 2019.

Barrientos De Guevara K. (2020). Efecto del programa ESTRALUDI en la psicomotricidad fina en niños de 3 años del centro. Tesis para optar el grado de Doctor, Universidad Cesar Vallejo, Tumbes. Recuperado el 27 de 04 de 2021, de

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/47271/Barrientos_PDGK-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Barrueta Vargas, M. (2018) Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton, Huánuco, 2018.

Berruezo, P. (2000). El contenido de la Psicomotricidad. Obtenido de https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf

Caminero, F. L. (2006). Marco teórico sobre la coordinación motriz. Lecturas: Educación física y deportes, (93), 17.

Carrascal, A. (2022). "Caja psicomotriz"estrategia metodológica para el fortalecimiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado Transición C de la Institución Educativa Escuela Normal Superior Ocaña, Sede Primaria.

Carrasco. (2004). Estrategias didácticas para promover la autorreflexión de la praxis en los procesos de formación docente. Recuperado el 3 de Mayo de 2018, de http://www.redalyc.org/pdf/1941/194130549011.pdf

Castillo, S. L. (2008). Taller cultural en Bosa estimulación de los sentidos mediante la lúdica, la cultura y la educación.

Cazanoba Faria, M. E., & Burgos Ripalda, I. S. (2022). Estrategias lúdicas y la motricidad gruesa en niños de 4-5 años (Bachelor's thesis, Guayaquil: ULVR, 2022.).

Chuva, P. (Agosto de 2016). Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafico plásticos. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf

Cortez, Q. M., & Salcedo, M. P. M. (2019). Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación. Centro de Medición MIDE UC. https://www. inee. edu. mx/wp-content/uploads/2019/08/P2A356. pdf.

Cruz, R. l. (2003). Compendio de estrategias bajo el enfoque por competencia . Recuperado el 3 de mayo de 2018, de http://cesnav.edu.mx/cesnav/doc/compendio_estrategias_bajo_enfoque_competencias.pdf

Díez, C. G. (1995). La organización escolar . Recuperado el 3 de Mayo de 2018, de file:///C:/Users/ACER/Downloads/Dialnet-LaOrganizacionEscolar-3391391.pdf

Domínguez Granda, J. B. (2015). Manual de metodología de la investigación científica. Chimbote: Uladech. Recuperado el 16 de junio de 2019

Escobar Moreno, K. (2020). Actividades Lúdicas en Symbaloo Para Desarrollar El Pensamiento Lógico Matemático En Niños De Preparatoria (Master's thesis, Quito).

Espinosa, S. L. (2020). Las artes plásticas del modelado como herramienta para potencializar los procesos de atención y concentración de los estudiantes dentro de aula.

Esteban Nieto, N. (2018). Tipos de investigación.

Felix, O. (2016). Confiabilidad y Validez de los Instrumentos. Obtenido de http://biblio3.url.edu.gt/Libros/tests_p/4.pdf

Fernández, J. (2011). La especificidad del psicologo educativo. Madrid . Recuperado el 3 de Mayo de 2018, de http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1984.pdf

Fonseca. (2007). Estrategias didácticas para el Aprendizaje Colaborativo. Recuperado el 3 de Mayo de 2018, de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf

Galvis Hincapié, J. P. (2021). Estrategias lúdico-físicas en el fortalecimiento de la motricidad fina de los estudiantes de preescolar del Colegio Americano de Bogotá.

Gardner, A. V. D. L. (1987). An artificial intelligence approach to legal reasoning. MIT press.

Gimeno Sacristán, J. (1986). Teoría de la enseñanza y desarrollo del currículo.

Godoy Naranjo, J. V. (2021). Estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación

Inicial “Alberto Astudillo Montesinos”, Cuenca–Ecuador (Bachelor's thesis, Universidad Nacional de Educación).

Heras García, D. (2021). Evolución del grafismo en el niño en la Educación Infantil.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado , C., Baptista Lucio , P. (2014). Metodología de la investigación. México: Ediciones mexicanas. Recuperado el 16 de Junio de 2019

Hernandez, M. (2008). La dimensión afectiva como base del desarrollo humano. Obtenido de http://190.15.17.25/eleuthera/downloads/Eleuthera2_3.pdf

Hernández-Ávila, C. E., & Escobar, N. A. C. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud, 2(1 (enero-junio)), 75-79.

Lazaro Santiago, R. (2019) Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 114 de Chupan, Yarowilca, Huánuco, 2019.

Lowenfeld, V. (1961). Desarrollo de la capacidad creadora. Kapelusz: Buenos Aires.

Mallart, J. (2000). Didáctica: concepto, objeto y finalidad. . Recuperado el 3 de Mayo de 2018, de http://www.xtec.cat/~tperulle/act0696/notesUned/tema1.pdf

Mayta CCami, B. (2019) El juego como estrategia didáctica utilizado para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la IE n° 035 Isabel Flores de Oliva del distrito San Juan de Lurigancho año 2019.

Mejia, E. (2008). La investigación científica en educación. Lima: Ediciones san marcos. Recuperado el 16 de Junio de 2019

Mejía, E. (2016). Operacionalización de la variable educativas. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos Facultad de Educación. Recuperado el 14 de junio de 2019

Mesa, I., & Luz, S. (2018). Motricidad fina y su relación en la pre-escritura en los niños de 5 años. Obtenido de https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1313/Motricidad%20fina%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20en%20la%20pre-escritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ministerio de educación. (2019). Obtenido de https://excel2mil.webcindario.com/tecnicas_instrumentos_evaluacion.doc

Morales Ponce, M. D. L. Á., & Solórzano Rodríguez, E. M. (2021). Estrategias metodológicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil-Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación).

Morales Solis, L. D. (2022). Material reciclado como recurso didáctico para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la IE N° 2661" Señor de los Milagros del sur" en el distrito de Nuevo Chimbote-Ancash, 2021.

Ortega, R. (1996). Presentación: el juego infantil. Cultura y Educación, 8(1), 71-75.

Ortiz Chica, D. A. (2021). Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 5 a 6 años de la Unidad Educativa Particular Misioneros Oblatos, año lectivo 2019-2020 (Bachelor's thesis).

Otero Martínez, I. T., & Vanegas Candil, J. M. (2022). El arte, una estrategia pedagógica en el desarrollo de la motricidad fina en la primera infancia.

Pacheco, G. (2015). La psicomotricidad en educación inicial formación Académica. Primera edición. Quito Ecuador.2015

Pastor, B. F. R. (2019). Población y muestra. Pueblo continente, 30(1), 245-247.

Prieto-Ayuso, A. (2018). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años: un estudio piloto. SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte, 8(1), 81-88.

Rodríguez, C. R. (2007). Estadísticas Básicas Aplicaciones. Chimbote-Ancash: Primera edición. Recuperado el 10 de junio de 2019

Rosales, C., & Melisa, S. (2015). Influencia de la Psicomotricidad Educativa en el Aprendizaje significativos en el nivel inicial. Obtenido de

http://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/UPLA/127/Carmen_Jesenia_Tesis_Licenciado_2016.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ruiz, L. M., & Linaza, J. L. (2013). Jerome Bruner y la organización de las habilidades motrices en la infancia. RICYDE. Revista Internacional de Ciencias del Deporte (RICYDE), 34, 390-395. http://dx.doi.org/10.5232/ricyde2013.034

Salcedo., M. R. (1990). Estrategias y técnicas didácticas. Recuperado el 3 de Mayo de 2018, de http://www.formaciondocente.com.mx/07_PublicacionesPedagogicas/03_Articulos/05%20Conceptos%20de%20Estrategias%20y%20Tecnicas%20Didacticas.pdf

Sapaico de la Cruz, L. Y. (2020) Actividades recreativas como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de la institución educativa integrado “José Olaya” N° 238-provincia de Satipo, 2020.

Saturnino, D. l. (2010). Dimensión emocional y Estilos de vida . Obtenido de http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/dimension_emocional.pdf

Sedillo, S. (2019). actividades lúdicas para estimular el desarrollo de niños y niñas de 5 años. Obtenido de https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17894/1/UPS-CT008473.pdf

Serra, A. G. (2017). Fases del análisis estadísticos de los datos de un estudio. MEXICO: SEDEN.

Serrano, P., & de Luque, C. (2019). Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación (Vol. 84). Narcea Ediciones.

Soto, M. (2015). creatividad y sus dimensiones¿de qué hablamos y qué evaluamos? . Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/285627357_Creatividad_y_sus_dimensiones_De_que_hablamos_y_que_evaluamos

Tamayo, G. (2018). diseños muestrales de la investigacion. Obtenido de file:///C:/Users/JUDITH/Downloads/Dialnet-DisenosMuestralesEnLaInvestigacion-5262273.pdf

Tobón, S. T. (2006). Competencias, calidad y educación superior. Coop. Editorial Magisterio.

Tükel, S. (2013). Development of visual-motor coordination inchildren with neurological disfunctions. Stockholm, Sweden: Karolinska Institute.

ULADECH. (2019). Principios que rigen la actividad investigadora. aprobado con resolución n°0108-20-15-cu-ULADECH católica, universidad católica los ángeles de Chimbote, VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN, Chimbote. Obtenido de repositorio.uladech.edu.pe

Vanelly, R. (2019). Técnicas grafo motoras en el desarrollo de la motricidad fina en niños de educación inicial. Obtenido de http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/UNITUMBES/1013/RIVERA%20MORETO%20YANELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Anexos

Anexo 1: Instrumento De Recolección De Datos

LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR MOTRICIDAD FINA

FECHA: / / CÓDIGO DE ESTUDIANTE:

INSTRUCCIONES: Leer determinadamente cada uno de los ítems. Observa marcando con una (X)

Inicio: 1 Proceso: 2 Logro 3 Logro destacado: 4

N°	Ítems	Valoración			
		Nunca (1)	A veces (2)	Casi siempre (3)	Siempre (4)
Dimensión: Evolución del grafismo					
1	Realiza trazos sin ayuda				
2	tiene coordinación al realizar una actividad				
3	Utiliza adecuadamente los colores				
4	Realiza dibujos o garabatos de su entorno				
5	Utiliza adecuado cuando dialoga				
Dimensión: Coordinación manual					
1	Señala con los dedos cuando quiere algo				
2	Utiliza sus manos para contar				
3	Cortas figuras con las tijeras				
4	Arma torre de objetos a su alrededor				
5	Arma rompecabezas cortos				
Dimensión: coordinación gestual					
1	Utiliza sus gestos para comunicarse.				
2	Participar en bailes con sus compañeros				
3	Saluda a las personas mayores				
4	Realiza juegos de mímicas o gestos				
5	Interactúa con los demás a través de canciones y rimas				

Anexo 2: Evidencias de validación de Instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Seas Menéndez Flora Amelia

1.2. Grado Académico: Magister

1.3. Profesión: Docente de Educación

1.4. Institución donde labora: ULADECH

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: Escala valorativa

1.7. Autor del instrumento: Cruz Quispe Maydi Adalith

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1 CONCENTRACIÓN LÚDICA

N° de Ítem	**Validez de contenido**		**Validez de constructo**		**Validez de criterio**		**Observaciones**
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: AFECTIVA EMOCIONAL							
1.¿ Se relaciona con los demás niños?	X		X		X		
2.¿ Muestra cariño por sus semejantes?	X		X		X		
3.¿ Es empático con los demás	X		X		X		
Dimensión 2: CREATIVIDAD							
4.¿ Decora sus trabajos sin ayuda	X		X		X		
5.¿ Da ideas de cómo realizar algo	X		X		X		
6.¿ Arma bloques formando una figura	X		X		X		
7.¿ Usa parte de la naturaleza para sus trabajos	X		X		X		
Dimensión 3: COMUNICATIVA							
8.¿ Se expresa con palabras claras	X		X		X		
9.¿ Pide las cosas por su nombre	X		X		X		
10. ¿Usa un lenguaje correcto cuando habla con los demás	X		X		X		

N° de Ítem	Validez de contenido			Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable			El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO		SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: EVOLUCIÓN DEL GRAFISMO								
1.¿ Realiza figuras mediante trazos?	X			X		X		
2.¿ Colorea sus dibujos dentro de la figura	X			X		X		
3.¿ Hace dibujos de los objetos que le rodea	X			X		X		
Dimensión 2: COORDINACIÓN MANUAL								
4.¿ Cuenta con los dedos de la mano	X			X		X		
5.¿ Usa la plastilina para formar figuras	X			X		X		
6.¿ Agarra bien el lápiz o color	X			X		X		
7.¿ Realza embolillados con papeles	X			X		X		
Dimensión 3: COORDINACIÓN GESTUAL								
8.¿ guiña el ojo mientras está conversando	X			X		X		
9.¿ hace juego de caras con sus compañeros	X			X		X		
10.¿ Practica estímulos faciales	X			X		X		



Otras observaciones generales

Apellidos y Nombres del experto

Mgtr: Seas Menéndez Flora Amelia

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Edwin Hidalgo Justiniano

1.2. Grado Académico: Magister

1.3. Profesión: Docente de Educación

1.4. Institución donde labora: ULADECH

1.5. Cargo que desempeña: Docente

1.6. Denominación del instrumento: Escala valorativa

1.7. Autor del instrumento: Cruz Quispe Maydi Adalith

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N° de Ítem	**Validez de contenido**		**Validez de constructo**		**Validez de criterio**		**Observaciones**
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: AFECTIVA EMOCIONAL							
1.¿ Se relaciona con los demás niños?	✖		✖		✖		
2.¿ Muestra cariño por sus semejantes?	✖		✖		✖		
3.¿ Es empático con los demás	✖		✖		✖		
Dimensión 2: CREATIVIDAD							
4.¿ Decora sus trabajos sin ayuda	✖		✖		✖		
5.¿ Da ideas de cómo realizar algo	✖		✖		✖		
6.¿ Arma bloques formando una figura	✖		✖		✖		
7.¿ Usa parte de la naturaleza para sus trabajos	✖		✖		✖		
Dimensión 3: COMUNICATIVA							
8.¿ Se expresa con palabras claras	✖		✖		✖		
9.¿ Pide las cosas por su nombre	✖		✖		✖		
10.¿ Usa un lenguaje correcto cuando habla con los demás	✖		✖		✖		

Ítems correspondientes al Instrumento 1 CONCENTRACIÓN LÚDICA

Ítems correspondientes al Instrumento 2 MOTRICIDAD FINA

Otras observaciones generales:

N° de Ítem	**Validez de contenido**		**Validez de constructo**		**Validez de criterio**		**Observaciones**
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: EVOLUCIÓN DEL GRAFISMO							
1.¿ Realiza figuras mediante trazos?	✖		✖		✖		
2.¿ Colorea sus dibujos dentro de la figura	✖		✖		✖		
3.¿ Hace dibujos de los objetos que le rodea	✖		✖		✖		
Dimensión 2: COORDINACIÓN MANUAL							
4.¿ Cuenta con los dedos de la mano	✖		✖		✖		
5.¿ Usa la plastilina para formar figuras	✖		✖		✖		
6.¿ Agarra bien el lápiz o color	✖		✖		✖		
7.¿ Realza embolillados con papeles	✖		✖		✖		
Dimensión 3: COORDINACIÓN GESTUAL							
8.¿ guiña el ojo mientras está conversando	✖		✖		✖		
9.¿ hace juego de caras con sus compañeros	✖		✖		✖		
10.¿ Practica estímulos faciales	✖		✖		✖		



Firma

Apellidos y Nombres del experto

Mgtr: Edwin Hidalgo Justiniano

DNI 04067754

Anexo 3: Evidencias de trámite de recolección de datos

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Mazamari, 17 de setiembre 2021

OFICIO N° 219-2021-EPE-ULADECH CATÓLICA

Sr(a). Girón Barboza De Villaverde, Ercilia
Director de la I.E.P "Cramer kids"
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, El motivo de la presente tiene por finalidad presentar a la estudiante **Cruz Quispe Maydi Adalith,** con código de matrícula N° **3005181011**, de la Carrera Profesional de Educación Inicial, quién ejecutará de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado "**Influencia de la Estrategia de Concentración Lúdica en la Mejora de Motricidad Fina en Niños de Tres años en una Institución Educativa Particular, Cramer kids-Satipo, 2021"** durante los meses de setiembre, octubre y noviembre del presente año,

Por este motivo, mucho agradeceré brindar las facilidades a la estudiante en mención a fin culminar satisfactoriamente su investigación el mismo que redundará en beneficio de los niños de su Institución Educativa.

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente

INSTITUCIÓN EDUCA TIVA INICIAL PARTICULAR
CRAMER KIDS-SATIPO

"Año del Bicentenario: 200 Años de Independencia"

CONSTANCIA DE PRÁCTICAS

La directora Girón Barboza De Villaverde, Ercilia de la Institución Educativa inicial Particular "CRAMER KIDS" hace constatar que la Srta. **Cruz Quispe -Maydi Adalith,** identificada con **DNI 48754021**, ha realizado sus prácticas en la presentación de su proyecto de tesis titulado **"Influencia de la estrategia de concentración lúdica en la mejora de motricidad fina en niños de tres años en una institución particular, Cramer kids-Satipo, 2021"** la cual hizo sesiones en el aula "Los ositos", de 3 años desde el mes de setiembre hasta noviembre, acumulando un promedio de 180 horas pedagógicas.

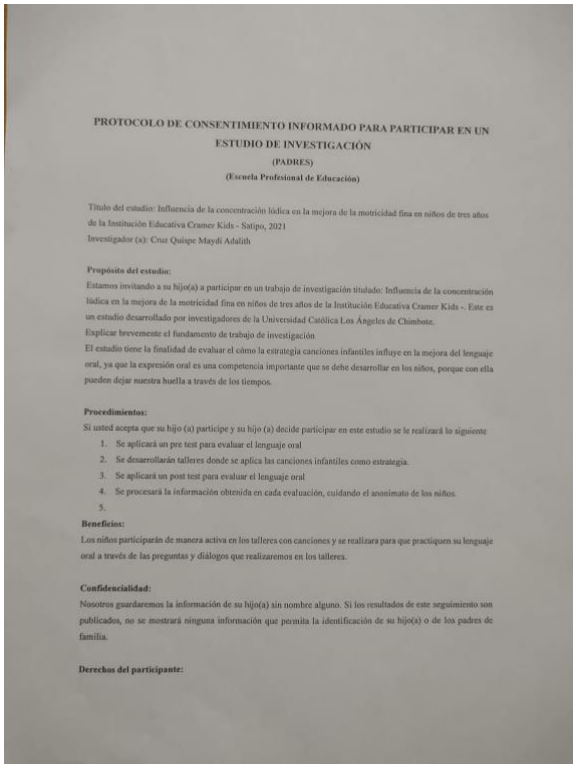
Durante su permanencia en esta institución educativa la Srta. Cruz Quispe Maydi, demostro puntualidad, esmero, responsabilidad, respeto y eficiencia en el desempeño de la realización de sus sesiones.

Se otorga la presente constancia de prácticas, para los fines que la interesada considere conveniente

Mazamari, 13 diciembre del 2021

Firma del Director

Anexo 4: Formatos de consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Escuela Profesional de Educación)

Título del estudio: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids - Satipo, 2021

Investigador (a): Cruz Quispe Maydi Adalith

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids -. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación

El estudio tiene la finalidad de evaluar el cómo la estrategia canciones infantiles influye en la mejora del lenguaje oral, ya que la expresión oral es una competencia importante que se debe desarrollar en los niños, porque con ella pueden dejar nuestra huella a través de los tiempos.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará un pre test para evaluar el lenguaje oral
2. Se desarrollarán talleres donde se aplica las canciones infantiles como estrategia.
3. Se aplicará un post test para evaluar el lenguaje oral
4. Se procesará la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato de los niños.
5.

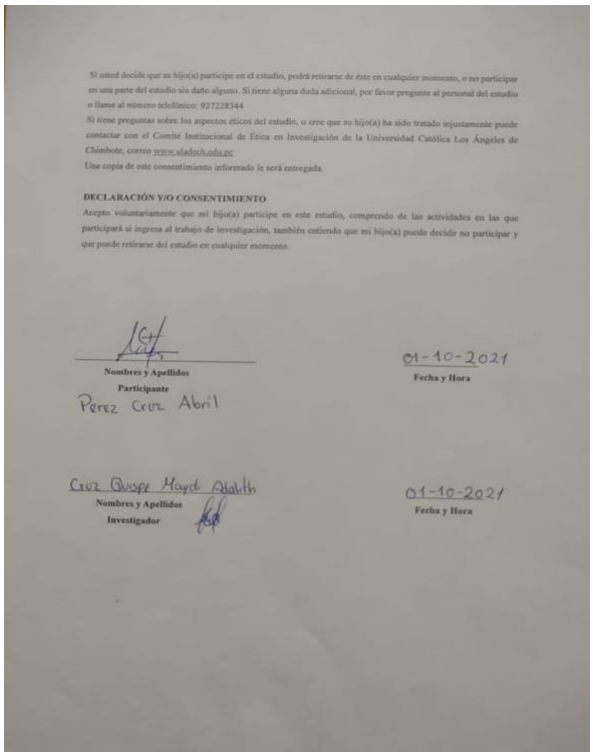
Beneficios:

Los niños participarán de manera activa en los talleres con canciones y se realizara para que practiquen su lenguaje oral a través de las preguntas y diálogos que realizaremos en los talleres.

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 los padres de familia.

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: 927228344

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 www.uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

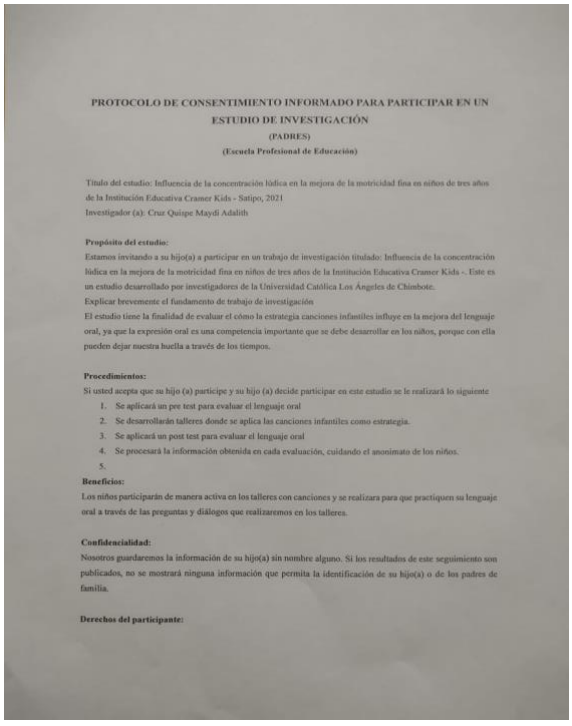
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos
Participante
Perez Cruz Abril

01-10-2021
Fecha y Hora

Cruz Quispe Maydi Adalith
Nombres y Apellidos
Investigador

01-10-2021
Fecha y Hora



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Escuela Profesional de Educación)

Título del estudio: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids - Satipo, 2021

Investigador (a): Cruz Quispe Maydi Adalith

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids -. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación

El estudio tiene la finalidad de evaluar el cómo la estrategia canciones infantiles influye en la mejora del lenguaje oral, ya que la expresión oral es una competencia importante que se debe desarrollar en los niños, porque con ella pueden dejar nuestra huella a través de los tiempos.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará un pre test para evaluar el lenguaje oral
2. Se desarrollarán talleres donde se aplica las canciones infantiles como estrategia.
3. Se aplicará un post test para evaluar el lenguaje oral
4. Se procesará la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato de los niños.
5.

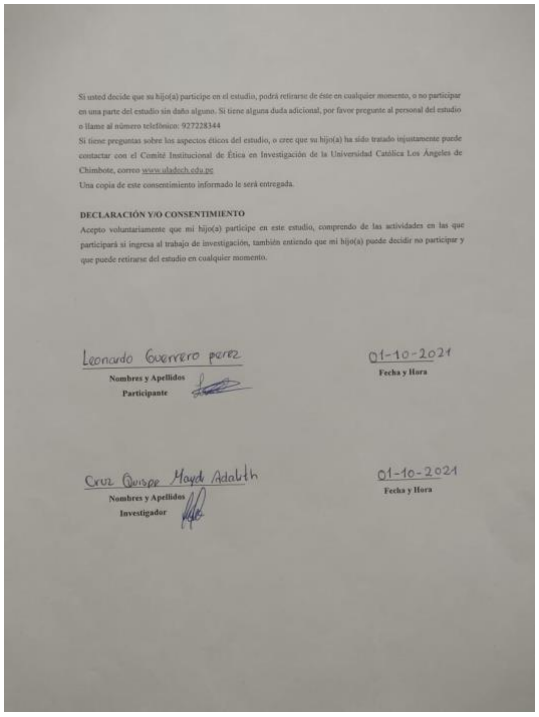
Beneficios:

Los niños participarán de manera activa en los talleres con canciones y se realizara para que practiquen su lenguaje oral a través de las preguntas y diálogos que realizaremos en los talleres.

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 los padres de familia.

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: 927228344

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 www.uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

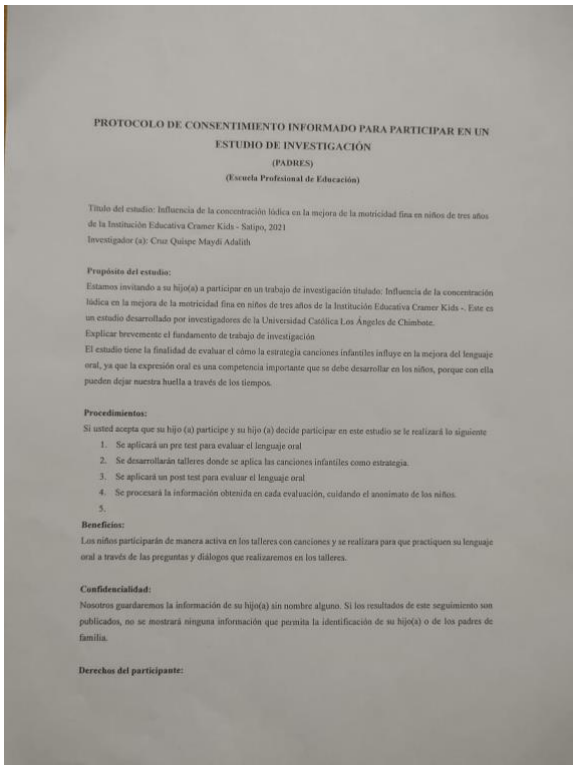
Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Leonardo Guerrero perez
Nombres y Apellidos
Participante

01-10-2021
Fecha y Hora

Cruz Quispe Maydi Adalith
Nombres y Apellidos
Investigador

01-10-2021
Fecha y Hora



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Escuela Profesional de Educación)

Título del estudio: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids - Satipo, 2021
Investigador (a): Cruz Quispe Maydi Adalith

Propósito del estudio:
Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids -. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación
El estudio tiene la finalidad de evaluar el cómo la estrategia canciones infantiles influye en la mejora del lenguaje oral, ya que la expresión oral es una competencia importante que se debe desarrollar en los niños, porque con ella pueden dejar nuestra huella a través de los tiempos.

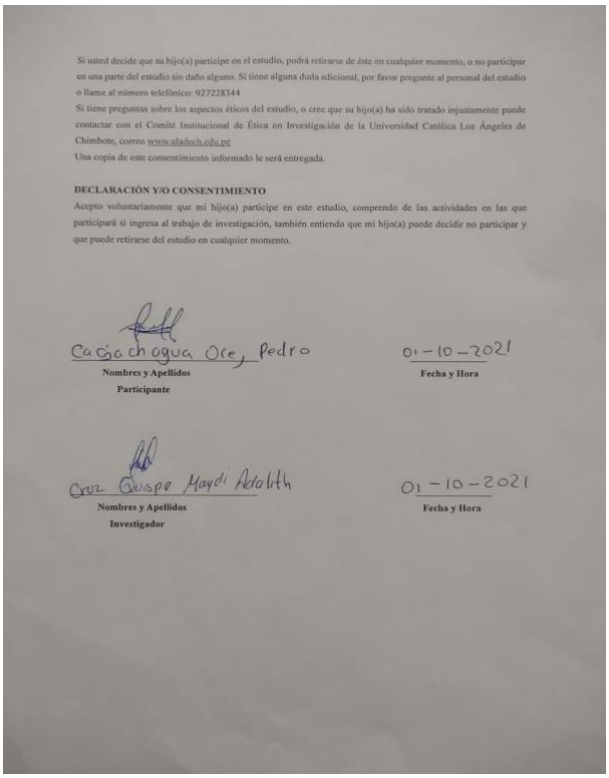
Procedimientos:
Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente

1. Se aplicará un pre test para evaluar el lenguaje oral
2. Se desarrollarán talleres donde se aplica las canciones infantiles como estrategia.
3. Se aplicará un post test para evaluar el lenguaje oral
4. Se procesará la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato de los niños.
5.

Beneficios:
Los niños participarán de manera activa en los talleres con canciones y se realizara para que practiquen su lenguaje oral a través de las preguntas y diálogos que realizaremos en los talleres.

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 los padres de familia.

Derechos del participante:

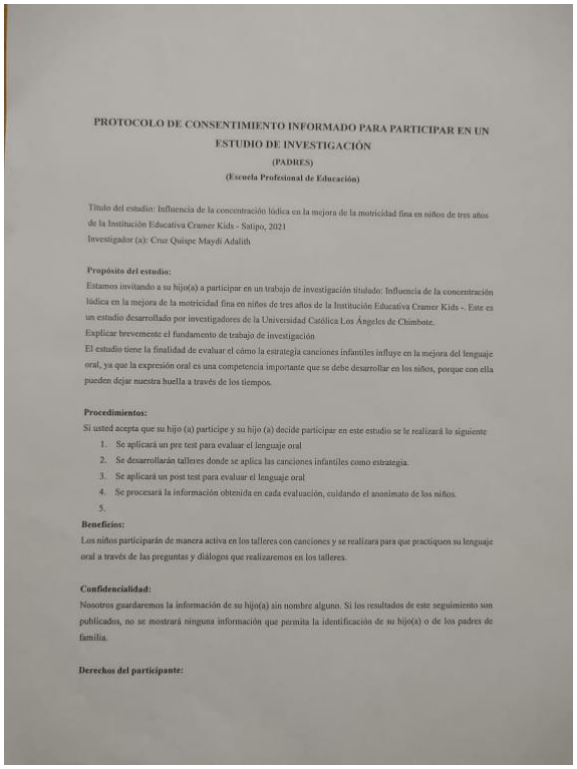


Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 927228344
Si tiene preguntas sobre los 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 www.uladech.edu.pe
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

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

Cajachagua Ore, Pedro — 01-10-2021
Nombres y Apellidos — **Fecha y Hora**
Participante

Cruz Quispe Maydi Adalith — 01-10-2021
Nombres y Apellidos — **Fecha y Hora**
Investigador



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Escuela Profesional de Educación)

Título del estudio: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids - Satipo, 2021
Investigador (a): Cruz Quispe Maydi Adalith

Propósito del estudio:
Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids -. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación
El estudio tiene la finalidad de evaluar el cómo la estrategia canciones infantiles influye en la mejora del lenguaje oral, ya que la expresión oral es una competencia importante que se debe desarrollar en los niños, porque con ella pueden dejar nuestra huella a través de los tiempos.

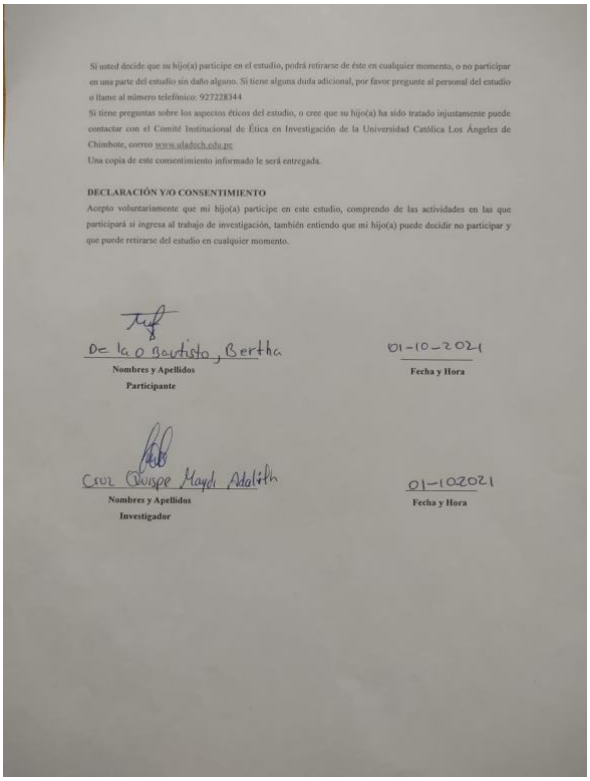
Procedimientos:
Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente

1. Se aplicará un pre test para evaluar el lenguaje oral
2. Se desarrollarán talleres donde se aplica las canciones infantiles como estrategia.
3. Se aplicará un post test para evaluar el lenguaje oral
4. Se procesará la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato de los niños.
5.

Beneficios:
Los niños participarán de manera activa en los talleres con canciones y se realizara para que practiquen su lenguaje oral a través de las preguntas y diálogos que realizaremos en los talleres.

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 los padres de familia.

Derechos del participante:

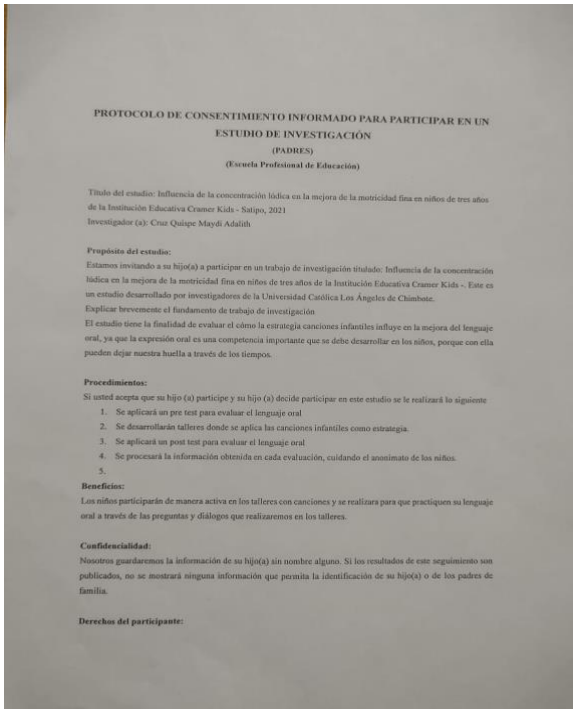


Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico: 927228344
Si tiene preguntas sobre los 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 www.uladech.edu.pe
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

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

De la O Bautista, Bertha — 01-10-2021
Nombres y Apellidos — **Fecha y Hora**
Participante

Cruz Quispe Maydi Adalith — 01-102021
Nombres y Apellidos — **Fecha y Hora**
Investigador



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Escuela Profesional de Educación)

Título del estudio: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids - Satipo, 2021

Investigador (a): Cruz Quispe Maydi Adalith

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Influencia de la concentración lúdica en la mejora de la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Cramer Kids -. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación

El estudio tiene la finalidad de evaluar el cómo la estrategia canciones infantiles influye en la mejora del lenguaje oral, ya que la expresión oral es una competencia importante que se debe desarrollar en los niños, porque con ella pueden dejar nuestra huella a través de los tiempos.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará un pre test para evaluar el lenguaje oral
2. Se desarrollarán talleres donde se aplica las canciones infantiles como estrategia.
3. Se aplicará un post test para evaluar el lenguaje oral
4. Se procesará la información obtenida en cada evaluación, cuidando el anonimato de los niños.
5.

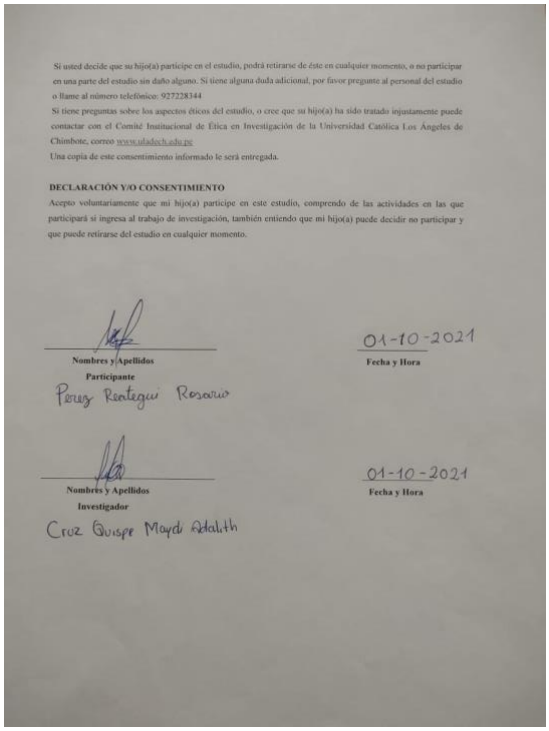
Beneficios:

Los niños participarán de manera activa en los talleres con canciones y se realizara para que practiquen su lenguaje oral a través de las preguntas y diálogos que realizaremos en los talleres.

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 los padres de familia.

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: 927228344

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 www.uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante
Perez Reategui Rosario

01-10-2021
Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador
Cruz Quispe Maydi Adalith

01-10-2021
Fecha y Hora

Anexo 5: Programa de intervención y/o las sesiones

PSICOMOTRICIDAD FINA																
						PRE TEST										
	CORDINACIÓN MANUAL					CORDINACIÓN GESTUAL					EVOÑUCIÓN DEL GRAFISMO					
Encuestados	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**TOT.**
1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	26
2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	28
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
4	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	28
5	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	26
6	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	26
7	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	26
8	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	26
9	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
10	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
11	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
12	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
13	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
14	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
15	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
16	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
17	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22	47
18	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
19	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
20	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26
21	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	27
22	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	21
	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	

PSICOMOTRICIDAD FINA																
	POST TEST															
	CORDINACIÓN MANUAL					CORDINACIÓN GESTUAL					EVOÑUCIÓN DEL GRAFISMO					
Encuestados	**1**	**3**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**TOT.**
1	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	1	3	2	45
2	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3	3	51
3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	4	3	3	49
4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	4	3	3	47
5	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	3	3	51
6	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	2	3	3	47
7	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	3	50
8	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	51
9	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	49
10	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	52
11	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	50
12	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	51
13	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	50
14	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	48
15	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	4	3	3	49
16	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	2	3	3	47
17	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	48
18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	4	3	3	52
19	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2	2	2	3	3	49
20	3	4	4	4	4	4	4	2	1	1	1	2	4	4	4	46
21	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	50
22	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	3	3	48
	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	

Anexo 6: Programa de intervención y/o las sesiones

Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 01

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer kids- satipo
Profesora: cruz Quispe Maydi
Fecha: 22 de setiembre del 2021

Propósito de aprendizaje		
Área /competencia	Capacidades	Desempeño
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual en diferentes situaciones cotidianas y de juego según su interés

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Disfrutamos jugando con la destreza de mis manos	Inicio	Niños y niñas jugamos a la dinámica de: LA BATALLA DE LOS GLOBOS DE LOS COLORES Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en una de las muñecas de su mano, de forma que queda colgado aprox. 5 cm. El juego consiste en tratar de romper el globo del contrincante con las dos manos evitando que se rompa nuestro globo, se desplazan buscando a quien romperle su globo con las dos manos.	Globos Pelota Cartulina Plumones Imágenes	10 Minutos

		¿Qué juego hemos realizado? ¿Qué fue lo que hicimos a nuestro compañero? ¿Qué juegos conocen que puedes hacer con los globos? ¿Qué equipo ganó el juego y por qué? ¿Solo con las manos podemos romperles el globo a nuestros compañeros al jugar? La docente comunica que jugaremos con nuestras manos para desarrollar nuestras destrezas. La docente narra una situación comunicativa: Juanita va de paseo al parque con sus hermanos y juegan encestando pelotas de basquetbol, Juanita les gana a sus hermanos encestando muchas veces la pelota y la maestra plantea preguntas, ¿Dónde se fue Juanita? ¿Qué juegos desarrollaron Juanita y sus hermanos? ¿Por qué Juanita lograba encestar muchas veces la pelota? Escuchamos sus apreciaciones.		

	Desarrollo	Niños y niñas nos organizamos en grupos de juego y repartimos por igual los cubos a cada grupo. Niños y niñas juegan libremente haciendo torres con los grupos, desarrollando las destrezas de sus manos. Niños y niñas en su grupo de trabajo construyen torres con los cubos unas torres serán de cuatro, otra de cinco y otra de seis cubos, y otras torres serán construidas lo más alto que puedan hacerlo. Niños y niñas les dan forma a las torres y construyen casas, puentes, con los cubos. Cuando terminamos de armar las torres en el tiempo indicado por la educadora, los niños de cada grupo medirán la altura de la torre utilizando las palmas de sus manos.		
		Niños y niñas dialogan en sus grupos de trabajo sobre lo que han construido y cómo sus manos les ha ayudado a realizarlo, socializando lo que han construido con los cubos.		5 minutos
		Niños y niñas decoran imágenes de torres construidas con los	Colores Crayolas Ficha de trabajo	10 minutos

		cubos con técnicas diversas.		
	Cierre	Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido. ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos Participamos? ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?		

VI. EVALUACIÓN

Evidencia	Instrumento
Participa con sus compañeros construyendo torres de cubos en el desarrollo de la destreza de sus manos. Trabajo de los niños y niñas. Fotos Papelotes.	Ficha de evaluación

Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 02

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer kids - Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 24 de setiembre del 2021

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social Comunicación	Construye su corporeidad Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel óculo manual al lanzar, recepcionar. Utiliza materiales para desarrollar la coordinación motora fina.	Lista de cotejo

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO

RUTINA **INICIO**	- La docente saluda - Rezan a Dios **Asamblea inicio** - La docente les comunica a los niños/as que saldremos al patio a realizar un juego muy divertido con aros y pelotas.	Docente Niños y niñas Patio	5´
	- Junto con los niños y niñas se establecen los acuerdos para trabajar con los aros y las pelotas. **Exploración del material** La docente indica a los niños y niñas que observen el material que hay en el patio.	Aros grandes y pequeños Pelotas cestas tizas pandereta Docente niños	10´
DESARROLLO	- Ubicados en el patio los niños/as juegan libremente con los aros grandes, luego cuando escuchen el sonido de la pandereta deben dejar de jugar y colocar los aros en el círculo que esta dibujado en el piso. - Luego la docente les pregunta si creen que pueden mover el aro solo con su muñeca, si alguna vez lo han hecho, en caso su respuesta sea positiva se invita a algún niño para que les demuestre a sus amigos como podrían mover el aro con su muñeca. - Luego se les propone a los niños jugar a mover el aro grande con la muñeca y luego hacer lo mismo con los aros más pequeños, para eso se les hace primero una pequeña demostración a los niños de cómo deben hacerlo. - Los niños/as realizan el ejercicio según lo detallado anteriormente, primero usando los aros grandes y		20´

	luego cuando escuchen la consigna CAMBIO, deben hacerlo con los aros pequeños. - Luego cuando escuchen nuevamente la pandereta ellos deberán dejar en el centro del círculo los aros para ser guardados. - Ahora se les muestran las pelotas y les pedimos que lanzan las pelotas con una mano a la cesta, y gana quien encestara más pelotas.		
CIERRE	**Verbalización** - Nos sentamos en círculo con los niños y niñas para dialogar sobre lo realizado. - ¿Qué hemos realizado en el patio? - ¿Qué materiales usamos - ¿Se han divertido?		10´

Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 03

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids – Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi Adalith
Fecha: 28 de setiembre del 2021

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Utiliza materiales para desarrollar la coordinación motora fina con la técnica de ensartado.	Lista de cotejo

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
RUTINA	- Los niños y niñas rezan a Dios. - Entonan canciones de saludo. - Aseo lavado de manos, etc. - Marcamos la asistencia.	Docente Niños	5´
INICIO	**Asamblea inicio** - La docente les menciona a los niños/as que hoy vamos a jugar a competir y que los niños y niñas irán obteniendo puntos de acuerdo a que vayan logrando ganar en los concursos de enroscar y desenroscar y de abotonar y desabotonar, que los puntos serán colocados en un cartel mostrándoles un cuadro de doble entrada donde tiene los nombres de los niños para ser	Frascos Camisas	10´

	anotados los puntos obtenidos por cada uno. **Exploración del material**		
	La docente pide a los niños y niñas que observen el material que hay en la mesa.	Papelote plumones Tablero de conteo de puntos. docente Niño y niñas	20´
DESARROLLO	- Docente indica que para iniciar la competencia los niños/as se dividen en dos equipos de igual número de integrantes, cada equipo se asigna un nombre. - Luego se elabora un listado de quienes competirán contra quienes en el juego de enroscar y desenroscar y en el de abotona y desabotonar. - Se da inicio a la competencia con el juego de enroscar y desenroscar, para este juego los niños deben correr desde un punto de partida y en el punto de llegada encontraran un frasco con un pequeño objeto dentro de este, el niño/a debe desenroscarlo sacar el objeto y volverlo a enroscar ganando el niño que más rápido lo logre hacer, el niño/a que gana se hace acreedor de un punto que se coloca en el tablero. - Cuando todos los integrantes de los dos equipos han participado de la competencia de enroscar y desenroscar, se procede a realizar la competencia de abotonar y desabotonar. Para este juego participan dos parejas de cada equipo, el juego consiste en que un miembro del equipo debe desabotonar una	Docente Niños y niñas	

	camisa, colocársela a su compañero y volvérsela a abotonar, ganando la pareja que lo haga en el menor tiempo. - Se colocan los puntos en el tablero a la pareja ganadora.		
CIERRE	**Verbalización** - Nos sentamos en círculo con los niños/as para conversar sobre la actividad preguntándoles: - ¿Qué tenían que hacer en los juegos? ¿Fueron fáciles o difíciles?, ¿Qué parte de su cuerpo usaban?		10´

Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 04

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids - Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 30 de setiembre del 2021

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Utiliza materiales para desarrollar la coordinación motora fina con la técnica del modelado.	Lista de cotejo

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
RUTINA	Saludo Rezo Canciones Lavado de manos	Docente y niños	5´
INICIO	**Asamblea inicio** - La docente indica a los niños/as que se sienten en forma circular en el piso **Exploración del material** Se coloca en el centro diferentes imágenes de colegios preguntan a los niños y niñas: ¿qué observan?, ¿las imágenes están pintadas? ¿Qué podemos hacer con la plastilina en estas imágenes?	imágenes Plastilina.	10´

	- Docente registra en la pizarra las respuestas.		
DESARROLLO	- La docente, luego de escuchar las respuestas de los niños/as se les muestra las tres imágenes, y se les propone a los niños/as que modelen con plastilina a la imagen que representa a su escuela. - Antes que cada niño empiece su trabajo individual se les muestra a los niños/as cómo deben usar sus dedos para esparcir la plastilina por su imagen. - Cada niño/a escoge su imagen y la plastilina que desea utilizar modelándola con sus dedos hasta lograr cubrirla por completo la imagen de la ficha entregada	Hoja de aplicación Docente Niños y niñas	20´
CIERRE	**Verbalización** - Los niños y niñas pegan sus trabajos sobre la pizarra los observan y se invita para que algunos en forma voluntaria comenten su trabajo. - ¿Qué hemos realizado?, ¿Cómo lo hicieron?, ¿Les ha gustado lo que han realizado?		10´

Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 05

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids- Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 05 de octubre del 2021

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Canta y baila e improvisa ritmos y/o melodías demostrando corporal y vocalmente. Utiliza materiales para desarrollar la coordinación motora fina con la técnica de pintura.	Lista de cotejo

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO

RUTINA **INICIO**	- Saludo - Rezar, cantar **Asamblea inicio** - Nos sentamos con los niños y niñas en forma circular y dialogamos que hoy jugaremos a cantar y dramatizarlos personajes de la canción. **Exploración del material** La docente les presenta una imagen de la canción "El Auto de Papá", luego se les	Recursos humanos Aula Pizarra Imágenes de la canción. Cinta.	5´ 10´
	pregunta si saben cómo se llama la canción y de qué trata.		
DESARROLLO	- Luego de escuchar sus ideas se canta la canción mencionando el título y el autor "El Auto de Papá" de Miss Rosy. - Después que los niños/as han escuchado con atención la canción se les pregunta si desean jugar a que estamos en el país de la fantasía y que somos los personajes de la canción (papa, mamá, hijo) - Para poder realizar la dramatización se organizan equipos de acuerdo al número de personajes de la canción, cada niño/a decide que personaje ser de la canción y mientras se vuelve a cantar la canción, los equipos de acuerdo al orden que les toca presentan la dramatización según lo que escuchan en la canción - Docente entrega una hoja con imágenes de la canción, para que pinten, después pegan sus trabajos en la pizarra.	Docente Niños y niñas disfraces Fichas del cuento Crayolas colores	20´

CIERRE	**Verbalización** - Cuando todos los equipos han terminado de dramatizar la canción, escuchan la canción "El Auto de Papá", luego todos juntos entonamos la canción. - Dialogamos. - ¿Qué han aprendido hoy? - ¿De qué trata el cuento? Rezamos a Dios, cantamos.		10´

Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 06

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids - Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 05 de octubre del 2021

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Personal social Comunicación	Construye su corporeidad Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos,	Disfruta moverse y jugar espontáneamente, y expresa su placer con gestos, alegría tristeza, enojo sonrisas y palabras. Utiliza materiales para desarrollar la coordinación motora fina con la técnica de dibujo, pintura.	Lista de cotejo

		incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.		

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO
RUTINA **INICIO**	-La docente saluda a los niños y niñas. - La docente canta canciones junto con los niños "Las muecas" de mis Rosy . **Asamblea inicio** La docente indica a los niños y niñas que vamos a jugar. - Sentados en forma circular dialogamos con los niños y niñas que hoy jugaremos a hacer gestos con nuestro rostro, para eso les proponemos jugar a simón manda, el juego consiste en que se les da una consigna a los niños como, por ejemplo: - Simón manda que todos estemos alegres - Simón manda que todos nos pongamos tristes - Simón manda que todos estemos asustados - Simón manda que todos nos pongamos molestos. **Exploración del material** La docente indica a los niños /as que salgan al patio, luego que observen el circuito construido con diversos objetos como taburetes, aros, colchonetas, sillas, y al final una caja que en su interior tiene imágenes.	Docente Niños y niñas Circuito motor Taburetes, aros, sillas. Colchonetas. Tarjetas de gestos. Caja sorpresa Con imágenes	5´ 10´
	La docente explica en que consiste el juego, el "Bosque encantado. - Nos ubicamos con los niños/as en el punto de partida del circuito y mientras		20´

DESARROLLO	se les va narrando una historia ellos deben atravesar todo el camino hasta llegar a la caja sorpresa. - La historia tiene el siguiente contenido: *En un bosque encantado vivían muchos niños que les encantaba jugar y siempre estaban alegres porque eran buenos amigo, sobre todo cuando jugaban a la ronda (todos los niños se cogen de las manos y juegan a la ronda hacen la expresión de alegría).* *Pero un día cuando ellos buscaban sus juguetes especiales no los encontraron hasta que se acordaron que lo habían dejado al otro lado del bosque y se pusieron muy tristes.* *Hasta que apareció una Hada Madrina y les propuso acompañarlos a cruzar el bosque para encontrar sus juguetes favoritos, los niños se pudieron muy alegres y fueron con el hada hasta el bosque encantado.* *Cuando se encontraron en el bosque primero se asustaron mucho y tenían miedo cruzarlo, pero el hada les dijo que ella los acompañaría hasta que poco a poco fueron ingresando al bosque hasta encontrar su caja de juguetes ellos se alegraron mucho pero cuando se acercaron a abrir la caja no encontraron nada y se pudieron muy molestos entonces el hada les dijo que ella les había traído algo muy especial dejando una caja en el suelo para que ellos se acercaran a ver lo que había dentro. Los niños se pusieron muy contentos al ver tarjetas de imágenes dentro de la caja escogiendo cada uno una imagen.* -Docente invita a un niño para que demuestre a sus amigos el gesto que le toco en su tarjeta, y luego en forma grupal demostraran los gestos de las tarjetas de cada niño. La docente indica que repitan el nombre de cada gesto, tristeza, alegría, enojo, miedo. -La docente entrega hojas para	Docente Niños y niñas Hojas temperas	

	que dibujen y pinten libremente el gesto que les agrado más.		
	Verbalización - Sentados nuevamente en círculo con los niños y niñas. Docente plantea preguntas: - ¿Les ha gustado el juego?, ¿De qué se trataba el cuento? ¿Quién los acompaño en el bosque a encontrar sus juguetes?		10´

sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 07

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids - Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 06 de octubre del 2021

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACION
Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.	Representa variedad de situaciones, experiencias y emociones, en sus producciones plásticas, de modo figurativo y no figurativo.	Lista de cotejo

MOMENTO	ESTRATEGIAS	MEDIOS/ MATERIALES	TIEMPO

RUTINA **INICIO**	- La docente saluda a los niños y niñas - Rezan y cantan a Dios **Asamblea inicio** - La docente indica a los niños Sentarse en forma circular, **EXPLORACION DEL MATERIAL** - Les presenta a los niños y niñas imágenes de niños realizando diferentes gestos linguo faciales, la docente pegunta ¿Qué observan?, ¿Todos tienen los mismos	Recursos humanos Imágenes	5´ 10´
	gestos? ¿Vamos a jugar con nuestra carita?	Tarjetas de ejercicios buco linguo faciales	
DESARROLLO	- La docente indica a los niños y niñas, que escuchen la canción "las muecas", y vamos a imitar el gesto de acuerdo a la canción lo que indica, después docente muestra imágenes, y de acuerdo a la imagen indica que imitan el gesto, por ejemplo: *Lengua afuera* *Lengua arriba* *Un ojo cerrado* *Inflo mi cachete* *Desinflo mi cachete.* - Luego jugamos a repetir el trabalenguas "tres tigres "y ellos lo repiten. - Cuando se ha terminado el juego, los niños/as dibujan, pinten en una hoja al tigre del trabalenguas practicado.	TV DVD USB Hojas Crayolas colores cinta Docente Niños y niñas	20´
CIERRE	- La docente dialoga con los niños y niñas: - ¿Les ha gustado las imágenes? - ¿Cómo se sintieron al imitar los gestos?, ¿Qué gesto que imitaron sus compañeros les agrado más?		10´

sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 08

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids - Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 07 de octubre del 2021

ÁREA: CIENCIA Y AMBIENTE				
ORGANIZADOR	**CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO**	**INDICADOR**	**TÉCNICA**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Cuerpo humano y conservación de la salud.	Reconoce algunas características del funcionamiento de su cuerpo: observa cómo después de correr, sus latidos de corazón y respiración se aceleran.	• Dibuja el sistema respiratorio, teniendo en cuenta cada una de sus características. • Pinta con dedo pulmón del sistema respiratorio. • Manifiesta su entusiasmo al dibujar y pintar con sus compañeros.	Observación	• Lista de cotejo • Hoja de aplicación
ACTITUD: Disfruta del uso de los materiales.				

PROCESO DE APRENDISAJE	**SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA**	**MATERIALES DIDACTICOS**	**TIEMPO**

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN	- Realizamos actividades permanentes: Les damos la bienvenida a los niños. Cantamos la canción "Mi cuerpo saludable" y "palomita blanca". Marcamos la asistencia - Explicamos con una lámina que el sistema respiratorio es una parte del cuerpo que nos permite respirar, sin él no sería posible vivir. ¿De qué se trata sistema respiratorio? ¿Por dónde respiramos? ¿Identifiquen por donde se encuentra nuestros pulmones? Todos los niños identifican sus pulmones en su cuerpo y en el de sus compañeros. Socializamos para luego dar respuestas.	✓ Recuso humano ✓ Canción	15 minutos
ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN	- Presentamos una lámina de sistema respiratorio. - Explicamos a los niños detalladamente la importancia de sistema respiratorio.  - En su hoja de aplicación: - Realizamos la técnica del dibujo: • Primero: El docente les muestra un dibujo de sistema respiratorio para que los niños tengan una noción de dibujo. • Segundo: El docente les entrega hoja de aplicación con sistema de respiratorio para completar. • Tercero: El profesor les muestra como agarrar correctamente el lápiz. • Cuarto: los niños completan el dibujo de acuerdo a sus conocimientos adquiridos. - Realizamos la técnica dáctilo pintura: • Primero: El docente les muestra cómo deben colorear sistema respiratorio. • Segundo: El docente les enseña como introducir su dedo índice a la tempera. • Tercero: El docente les enseña a pintar y cuál es la postura adecuada. • Cuarto: Los niños empiezan a pintar con dedo de acuerdo a colores observados.	✓ Lamina ✓ Temperas ✓ Agua ✓ lápiz ✓ Hoja de aplicación ón	30 minutos
ACTIVIDADES DE APRECIACIÓN DE LOS RESULTADOS	- Dialogamos sobre la actividad realizada. ¿Qué aprendemos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos?		10 minutos

sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 09

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids - Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 12 de octubre del 2021

ÁREA: CIENCIA Y AMBIENTE				
ORGANIZADOR	**CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO**	**INDICADOR**	**TÉCNICA**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Cuerpo humano y conservación de la salud.	Reconoce algunas características de funcionamiento de su cuerpo: Observa como los latidos d su corazón respiración se aceleran.	• Delinea las arterias del sistema circulatorio, respetando las líneas de la imagen. • Punza el contorno de la imagen, respetando el borde de la imagen. • Demuestra habilidad al manipular correctamente sus materiales de trabajo.	Observación	• Lista de cotejo • Hoja de aplicación
ACTITUD: Disfrutan de las creaciones de sus pares apreciando el valor que tienen.				

PROCESO DE APRENDISAJE	**SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA**	**MATERIALES DIDACTICOS**	**TIEMPO**

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN	- Realizamos actividades permanentes: Les damos la bienvenida a los niños. Cantamos la canción “Por las mañanas” y “la mariposa”. Marcamos la asistencia - Seles explica con una lámina, que el sistema circulación es por donde va toda la sangre del corazón a todo nuestro cuerpo por uno tubitos muy delgaditos que se llaman arterias y venas y estas son las que llevan y traen la sangre y sin este sistema no podríamos vivir. ¿Cuándo saltas que órgano hace ruedo en el pecho? ¿Late rápido o lento? ¿Cuántos corazones tenemos? ¿Qué función cumple el corazón? ¿En qué lado de cuerpo se encuentra está el corazón? Socializamos para luego dar respuestas.	✓ Recuso human o	15 minutos
ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN	- Presemos una lámina de sistema circulatorio.  - En su hoja de aplicación: - Realizamos la técnica del delineado: • Primero: El docente les muestra un ejemplo de sistema circulatorio delineada en la pizarra. • Segundo: El docente les entrega la hoja de aplicación con sistema circulatorio para delinear. • Tercero: El docente le muestra como agarrar de manera correcta el lápiz. • Cuarto: El docente enseña a delinear. • Quinto: Los niños delinean la imagen que le brindado por el docente. - Realizamos la técnica del punzado: • Primero: El docente enseña la manera de cómo coger el punzón (pulgar, índice y medio) • Segundo: Se entrega a los niños el tecnopor que servirá como soporte para punzar en su hoja de aplicación. • Tercero: Los niños empiezan a punzar en su hoja de aplicación.	✓ Lamina ✓ Punzón ✓ Lápiz ✓ Punzón ✓ Tecnop or	30 minutos
ACTIVIDADES DE APRECIACIÓN DE LOS RESULTADOS	- Dialogamos sobre la actividad realizada. ¿Qué aprendemos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos?		10 minutos

sesiones de aprendizaje

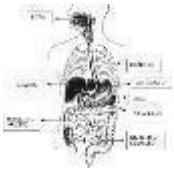
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 10

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids -. Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 14 de octubre del 2021

ÁREA: CIENCIA Y AMBIENTE				
ORGANIZADOR	**CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO**	**INDICADOR**	**TÉCNICA**	**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN**
Cuerpo humano y conservación de la salud.	Reconoce algunas características de funcionamiento de su cuerpo: Observa como los latidos d su corazón respiración se aceleran.	• Pinta el sistema de digestión haciendo uso de temperas, sin salirse de la línea. • Modela dentro de la imagen, haciendo uso plastilina. • Goza al manipular los materiales al momento de pintar y modelar.	Observación	• Lista de cotejo • Hoja de aplicación
ACTITUD: Disfruta del uso de los materiales.				

PROCESO DE APRENDISAJE	**SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA**	**MATERIALES DIDACTICOS**	**TIEMPO**

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN	- Realizamos actividades permanentes: Les damos la bienvenida a los niños. Cantamos la canción “Bajo el pueblo de Ilave” y “por las mañanas”. Marcamos la asistencia - Mediante una lámina se explicará cómo funciona nuestro aparato digestivo: Desde que ingresan los alimentos a la boca, la forma correcta de masticar los alimentos, el recorrido que hace para llegar al estómago, hasta llegar al proceso de absorción de los alimentos y como nuestro cuerpo separa las vitaminas y proteínas para distribuirlo por el cuerpo y elimina lo que no serví atreves de las heces. ¿Para que servirá el estómago? ¿Todos tendremos estomago? ¿Dónde se encuentra? ¿Qué recorrido hacen los alimentos para llegar al estómago? Socializamos para luego dar respuestas.	✓ Recuso humano	15 minutos
ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN	- Presentamos una lámina de sistema digestivo  - En su hoja de aplicación: - Realizamos la técnica del pintado: • Primero: El docente les muestra cómo deben de pintar el medio el sistema digestivo. • Segundo: El profesor le muestra como agarrar correctamente el lápiz. • Tercero: El profesor le muestra cual es la postura adecuada. • Cuarto: Los niños pintan de acuerdo a su conocimiento adquirido. - Realizamos la técnica del modelado • Primero: El profesor les enseña cómo deben amasar la plastilina • Segundo: El docente les entrega la hoja en donde aplicaran la técnica. • Tercero: los niños empiezan a hacer uso de la técnica del modelado.	✓ Temperas ✓ pincel ✓ plastilina ✓ Hoja de aplicación	30 minutos
ACTIVIDADES DE APRECIACIÓN DE LOS RESULTADOS	- Dialogamos sobre la actividad realizada. ¿Qué aprendemos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos?		10 minutos

sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 11

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids -Mazamari
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 15 de octubre del 2021

ÁREA: COMUNICACIÓN				
ORGANIZADOR	CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Expresión y apreciación artística.	Crea y representa mediante el dibujo, pintura y modelado sus sensaciones, emociones, hechos, conocimientos, sucesos, vivencias y deseos.	Pinta con dedo índice la región Costa peruana sin salirse de la línea indicada. Modela plastilina dentro de la región Costa, respetando el contorno de la imagen. Manifiesta su entusiasmo al pintar y modelar con sus compañeros.	Observación	• Lista de cotejo • Hoja de aplicación
ACTITUD: Se interesa y disfruta de las actividades sociales en los que se siente acogido e integrado.				

PROCESO DE APRENDISAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDACTICOS	TIEMPO

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN	- Realizamos actividades permanentes: Les damos la bienvenida a los niños. Cantamos la canción "La mariposita" y "por las mañanas". Los niños marcan asistencia - En una lámina con la figura del mapa del Perú identificamos la región costa. Hablamos de clima de la costa es húmedo y caluroso las costumbres, las comidas tradicionales como son la mazamorra morada, arroz con leche, picarones, anticuchos, etc. Así como danzas sus danzas típicas como son marinera norteña, bailes negroides, etc. Para la cual utilizan el cajón, la guitarra, la trompeta, etc. Indicando los productos que producen el arroz, la caña de azúcar y variedades frutas y flores. ¿Saben cuántas regiones tenemos? ¿En qué región vivimos? ¿Recuerdan cómo lo hicimos? ¿Cómo es vestimenta en la región costa? ¿Qué comerán en la costa?	✓ Recuso humano ✓ Canción	15 minutos
ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN	- En un mapa distribuido en las regiones los niños pintan y modelan según corresponde especies características de la costa peruana.  - Trabajan su hoja de aplicación: - Realizan la técnica dáctilo pintura: • Primero: El profesor les muestra cómo deben pintar la costa peruana. • Segundo: Le enseña cómo se introduce el dedo índice en la tempera preparada. • Tercero: Le muestra cual es la postura adecuada para que puedan pintar. • Cuarto: Los niños pintan la costa peruana con su dedo de acuerdo a los colores observados en la pizarra. - Realizamos la técnica del modelado: • Primero: El profesor les muestra cómo deben amasar la plastilina. • Segundo: El profesor le entrega la hoja en donde aplicaran la técnica. • Tercero: Les indica en que parte de la imagen aplicaran la técnica del modelado. • Cuarto: Los niños empiezan a hacer uso de la técnica del modelado.	✓ Lamina ✓ Temperas ✓ Hoja de aplicación ✓ Plastilina	30 minutos
ACTIVIDADES DE APRECIACIÓN DE LOS RESULTADOS	- Dialogamos sobre la actividad realizada. ¿Qué aprendemos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos?		10 minutos

sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 12

DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: Cramer Kids – Satipo
Profesora: Cruz Quispe Maydi
Fecha: 19 de octubre 2021

ÁREA: COMUNICACIÓN				
ORGANIZADOR	CAPACIDAD Y CONOCIMIENTO	INDICADOR	TÉCNICA	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Expresión y apreciación artística.	Desarrolla su creatividad utilizando diversas técnicas grafico plásticas y recreándolas, valorando las posibilidades expresivas que estas le proporcionan.	• Embolilla papel crepe de color verde y luego pega dentro de la región sierra peruana. • Realiza la técnica del collage y luego pegue en el contorno de la región sierra. • Goza al manipular sus materiales de trabajo al momento de embolillar y realizar la técnica del collage.	Observación	• Lista de cotejo • Hoja de aplicación
ACTITUD: Disfruta del uso de los materiales.				

PROCESO DE APRENDISAJE	SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA	MATERIALES DIDACTICOS	TIEMPO

ACTIVIDADES DE EXPLORACIÓN	- Realizamos actividades permanentes: Les damos la bienvenida a los niños. Recordamos lo hecho anteriormente y realizamos una adivinanza: va por el campo una canción toca su quinita que llora de emoción ¿Qué será? El cholito. Marcamos la asistencia - Presentamos una lámina con el mapa del Perú y les explicamos el clima de la sierra es frígido y seco. Las personas que vivimos en la sierra, nos vestimos con bastante ropa que hace mucho frio, en la sierra tenemos productos, como son la papa, la quinua, cebada, trigo, etc. Criamos ganado vacuno, ovino, auquénidos, etc. Los platos típicos que tenemos son thimpu de carachi, mazamorra con cal, chayrito, pescado frito, etc. Tenemos variedad de danzas como son de trajes típicos y trajes de luces. ¿Cómo nos vestimos los que vivimos en la sierra? ¿Qué animales en la región sierra que no viven en la costa? ¿Saben de qué ingredientes está elaborado este plato? ¿Ustedes saben a qué región pertenece este plato típico? ¿Qué comidas tendremos en la sierra? Socializamos para luego dar respuestas.	✓ Recuso human o	15 minutos
ACTIVIDADES DE PRODUCCIÓN	- Presentamos mediante un mapa región sierra - En su hoja de aplicación: - Realizamos la técnica del embolillado: • Primero: El profesor entrega papel crepe de color verde. • Segundo: El profesor les enseña cómo hacer las bolitas de papel (utilizando los dedos índice y pulgar) • Tercero: Los niños empiezan a embolillar. • Cuarto: Los niños pegan las bolitas de papel crepe dentro de la región sierra del Perú. - Realizamos la técnica del collage: • Primero: El profesor reúne toda clase de semillas, granos, hojas de flores, etc. • Segundo: El profesor les enseña a pegar en una imagen pegada en la pizarra. • Tercero: El profesor entrega un papel bond con el dibujo del mapa del Perú. • Cuarto: Se procede a pegar cada uno de los materiales seleccionados sobre la región sierra.	✓ Lamina ✓ Semillas ✓ Papel crepe ✓ Goma ✓ Tijeras ✓ Hoja de aplicación	30 minutos
ACTIVIDADES DE APRECIACIÓN DE LOS RESULTADOS	- Dialogamos sobre la actividad realizada. ¿Qué aprendemos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo nos sentimos?		10 minutos

10% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 150 palabras)

Fuentes principales

10% Fuentes de Internet
1% Publicaciones
2% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

Texto oculto
750 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.