



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

APLICACIÓN DE TALLER DE JUEGOS LÚDICOS PARA FAVORECER LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE CUATRO AÑOS, NIVEL INICIAL EN LA IE N° 127 “MARIA CANDELARIA DEL VILLAR” DISTRITO CARAZ, PROVINCIA DE HUAYLAS, REGIÓN ANCASH EN EL AÑO 2019.

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

AUTOR

HIDALGO DOMINCUEZ, ANA

ORCID: 000-002-5970-7743

PADILLA MONTES, TIMOTEO AMADO

ORCID: 0000-0002-2005-3658

HUARAZ – PERÚ

2021

TITULO DEL INFORME

Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de 4 años, nivel inicial en la I.E N 127 “María candelaria del villar” del distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Áncash 2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Hidalgo Domínguez Ana

ORCID: **000-002-5970-7743**

Universidad católica los ángeles de Chimbote, estudiante de pregrado

Huaraz - Perú

ASESOR

Padilla Montes, Timoteo Amado

ORCID: 0000-0002-2005-3658

JURADOS

Tarazona Cruz, Natalia Albertina ORCID:

0000-0002-7113-7472

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

González Suarez, Lourdes Mayela

ORCID: 0000-0002-4593-0645

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Dr. Tarazona Cruz, Natalia Albertina.

Presidente

.....
Mgr. Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro.

Miembro

.....
Mgr. González Suarez, Lourdes Mayela.

Miembro

.....
Dr: Padilla Montes, Timoteo Amado

Asesor

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la inteligencia y sabiduría para cumplir con mis objetivos académicos.

A los niños y niñas, los padres de familia, los docentes y los directores de las instituciones educativas por el apoyo incondicional y su valiosa participación en la presente investigación.

A los docentes de la Facultad de Educación de la Universidad Católica los Angeles de Chimbote, por compartir sus conocimientos y experiencias por el apoyo brindado en nuestra formación profesional.

DEDICATORIA

Este presente trabajo, me es grato dedicar a mis padres y hermanos por su apoyo íntegro y económico durante los años de formación académica que cursé. De igual manera, a mi esposo, quien me inculco una enseñanza y formación integral, cuando aún cursaba el colegio.

RESUMEN

Esta investigación surgió a partir de la interrogante: ¿En qué medida la aplicación de taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María del villar Candelaria” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019? Para responder esta interrogante se planteó el objetivo de investigación, determinar la influencia del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019. En referencia a la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño fue pre experimental. La población estuvo conformada por 15 niños y niñas de 04 años y la muestra fue censal. Con respecto a la técnica fue la observación no participante y el instrumento una escala de estimación, la cual fue sometida a validez mediante juicio de expertos y la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.842. Finalmente, se aplicó la prueba de T Student, donde se visualizó que el valor observable 6,1079 es mayor que el valor tabular 1,7613, por ende, el primero al ser mayor que el segundo se acepta la hipótesis el estudio y queda demostrado que los títeres como estrategia didáctica mejoran los hábitos de higiene en los niños de 05 años de edad de la I. E. I. N° 622 San Miguel, Cátac-2019.

Palabras claves: fina, juegos, motricidad, lúdicos, taller

ABSTRACT

This research arose from the question: To what extent does the application of the playful games workshop favor fine motor skills in four-year-old children, initial level in EI No. 127 "María Candelaria" Caraz district, Huaylas province, Ancash region in 2019? To answer this question, the research objective was raised, to determine the influence of the playful games workshop on the development of fine motor skills in four-year-old children, initial level in EI No. 127 "María Candelaria" Caraz district, province of Huaylas, Ancash region in 2019. In reference to the methodology, it was quantitative, explanatory level and design was pre-experimental. The population consisted of 15 04year-old boys and girls and the sample was census. Regarding the technique, it was the non-participant observation and the instrument an estimation scale, which was subjected to validity through expert judgment and the reliability through Cronbach's Alpha, whose result was 0.842. Finally, the T Student test was applied, where it was visualized that the observable value 6.1079 is greater than the tabular value 1.7613, therefore, the first being greater than the second, the hypothesis of the study is accepted and it is demonstrated that puppets as a didactic strategy improve hygiene habits in 05-year-old children from IEI N

° 622 San Miguel, Cátac-2019.

Keywords: fine, games, motor skills, playful, workshop

CONTENIDO

1. TÍTULO DEL PROYECTO	ii
2. EQUIPO DE TRABAJO	iii
3. HOJA Y FIRMA DEL JURADO	iv
4. AGRADECIMIENTO	v
5. DEDICATORIA	vi
6. RESUMEN	vii
7. ABSTRACT	viii
8. CONTENIDO	ix
9. ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS	x
10. FIGURAS	xi
I. Introducción	01
II. Revisión de literatura	06
III. Hipótesis	35
IV. Metodología	36
4.1. Diseño de la investigación	36
4.2. Población y muestra	36
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores	38
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
4.5. Plan de análisis	43
4.6. Matriz de consistencia	44
4.7. Principios éticos	45
V. Resultados	46
5.1. Resultados	46
5.2. Análisis de resultados	60
VI. Conclusiones	65
Referencias bibliográficas	67
Anexos	73
DE TABLAS Y GRÁFICOS	ÍNDICE

Tabla 01: Resultados del pre test de la motricidad fina en los niños de cuatro años,

nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz,
provincia de Huaylas, región Ancash en el año
2019.....46

Tabla 02: Resultados del post test de la motricidad fina en los niños de cuatro años,
nivel inicial en la IE N° 127 “María del villar Candelaria” distrito Caraz,
provincia de Huaylas, región Ancash en el año
2019.....48

Tabla 03: Resultados de la aplicación de las sesiones del taller de juegos lúdicos en
el favorecimiento de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel
inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz,
provincia de Huaylas, región Ancash en el año
2019.....50

Tabla 04: Resultados del pre test y post test de la motricidad fina en los niños de
cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito
Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año
2019.....52

Tabla 05: Resultados de la prueba T Student sobre la motricidad fina en los niños
de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar”
distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año
2019.....54

FIGURAS

Figura 01: Resultados del pre test de la motricidad fina en los niños de cuatro años,
nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz,
provincia de Huaylas, región Ancash en el año

2019.....	46
Figura 02: Resultados del post test de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.....	49
Tabla 03: Resultados de la aplicación de las sesiones del taller de juegos lúdicos en el favorecimiento de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.....	50
Figura 04: Resultados del pre test y post test de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.....	52
Figura 05: Resultados de la prueba T Student sobre la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.....	54

I. INTRODUCCIÓN

La motricidad fina es uno de los aportes fundamentales en el desarrollo de los niños y niñas, ya que permite realizar diversos movimientos musculares pequeños que ocurren en partes del cuerpo como en los dedos en una coordinación con los ojos en su vida diaria escolar como en el colegio. Por ende, se percibe que esta capacidad implica “hacer movimientos precisos y exactos usando los músculos pequeños de nuestras manos y muñecas” (Understood, 2019). Es notorio entonces, que su desarrollo es crucial para el manejo de las acciones de las áreas de comunicación, matemáticas, y específicamente, la psicomotriz ya que ayuda en la mejor comprensión de los niños y niñas en lo que se le quiere transmitir.

Con respecto al desarrollo de esta capacidad, en la actualidad, existen diversas convenciones de lograrlo, pero lamentablemente en muchas escuelas del mundo como España y Argentina estas no se ejecutan de manera adecuada ya que no aplican correctamente la motricidad fina en los niños, perdiéndose su propósito que se desea adquirir en los alumnos. Esto es corroborado por el portal web del Instituto de Paula (2019) donde describen que diversas madres de familia manifiestan lo siguiente “Me dicen en el colegio que mi hijo escribe de forma muy irregular, con la letra ilegible, pequeña o demasiado grande. Además, me comentan que tiene poca fuerza en las manos, le cuesta recortar, romper la plastilina, romper un papel o pasar de página”. Estas descripciones verbales demuestran que en muchos centros de estudios no estimulan correctamente el desarrollo activo de esta capacidad debido muchas veces a la falta de modernidad en la administración teórica de esta o por otro lado, la negligencia en la innovación metodológica se está originando el atraso y limitación en los movimientos

que realizan los niños en su centro educativo. Tal como lo confirma Sánchez (2019) cuando argumenta que “un niño con dificultad con las habilidades motoras finas, tendrá problemas para realizar trazos finos, escribir en letra cursiva, respetar los márgenes que se le piden (especialmente si estos son estrechos).”

En el Perú, la motricidad fina es una dificultad en lo que concierne a su desarrollo generado por el uso tradicional de métodos y estrategias, que muchas veces, no se contextualizan a la realidad donde se utilizan. Esto confirma el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2014) en un estudio donde señala que “el 50.9% de los niños (as) tienen alguna incapacidad motriz generado básicamente por la poca estimulación en su hogar y, sobre todo, en la escuela donde se debería desarrollar de manera adecuada la motricidad fina”. Las afirmaciones mencionadas son similares con el estudio de García (2012) citado por Cabrera y Dupeyrón (2019) sobre la motricidad fina donde identificó que en la zona de Arequipa los niños de la zona campestre están en el nivel inicio y proceso con respecto a la capacidad mencionada, por lo cual sugirió que los docentes implementen nuevas estrategias considerando el contexto del alumnado y el ambiente ya que es una de los factores que influyen en los alumnos. Estos estudios demuestran que, a pesar del crecimiento estadístico de la educación peruana, aún existen algunas escuelas o lugares donde no se está desarrollando lo que el Ministerio de Educación establece en el Currículo Nacional donde expresa que los niños de cinco años deben tener la capacidad de “realizar acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que solicitan mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las peculiaridades de los objetos, materiales y/o

herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades en los infantes” (MINEDU, 2016)

El panorama local, no está muy alejado de los otros expuestos, ya que los niños de 04 años la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” Caraz, muestran diversas dificultades cuando realizan actividades de motricidad fina como, por ejemplo, en la coordinación viso manual es una de las capacidades que posee un persona en utilizar simultáneamente las manos y la vista con el objetivo al realizar trazos o delinear algunos dibujos o figuras, otro aspecto es la coordinación facial, ya que se representa que muchas veces no pueden recrear o calcar ciertas emociones o sentimientos en su rostro, de igual manera ocurre con el aspecto fonético.

A partir de lo expuesto surgió la siguiente pregunta de investigación: ¿En qué medida la aplicación de taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019?

Esto permitió plantear los objetivos de investigación; el general, determinar la influencia del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019; y los específicos, identificar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes de la aplicación del taller de juegos lúdicos, aplicar las sesiones de clase del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar”

distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, identificar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127

“María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, después de la aplicación del taller de juegos lúdicos, comparar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127
“María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos lúdicos.

Después de lo expuesto, este estudio se justificó centralmente en tres aspectos; teórico, ya que estuvo fundamentado en las teorías de Piaget y Vygotsky, los cuales permitieron cimentar las variables del estudio. Asimismo, se recopiló información física y virtual actualizada sobre la temática de estudio, la que servirá como fuente de consulta y antecedente para futuras investigación con temas similares; práctica, debido a la naturaleza del estudio, esta investigación tiene como propósito mejorar la motricidad fina de los alumnos, por ende, ahí radica su relevancia, aparte, servirá como herramienta pedagógica para la docente; y finalmente, metodológica, porque se elaboró un instrumento, el cual fue sometido a procesos de validez y confiabilidad para que la información recopilada y las conclusiones a las que se arriben sean confiables.

En referencia a la metodología que se utilizó, esta fue de tipo cuantitativo, debido a que se trabajó con datos numéricos; nivel explicativo, ya que se analizó la relación de causa y efecto entre las variables del estudio y el diseño fue pre experimental, es decir, con un solo grupo de estudio. La población estuvo conformada por 15 niños y niñas de 04 años y la muestra fue censal. Con respecto a la técnica fue la observación no participante y el instrumento una escala de estimación, la cual fue sometida a validez mediante juicio de expertos y la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.842, lo que evidencia que es muy confiable.

Finalmente, todos los datos obtenidos mediante el instrumento de recolección de datos fueron sometidos al método estadístico, específicamente, el descriptivo e inferencial, el primero se ejecutó a través de la sistematización de tablas y gráficos y el segundo mediante la prueba de T Student, la cual arrojó que el valor tabular es igual a 1,7613 y siendo los valores obtenidos para el estadístico “t”, en la variable $t_o = 6,1079$; el valor observado es mucho mayor, por ende, se acepta la hipótesis de investigación y queda demostrado que los talleres como estrategia didáctica mejoran la motricidad fina en los niños de cuatro años de la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes Internacionales

Malán (2017) en su tesis de licenciatura “Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa “Nación Puruhá” Palmira, Guamote, periodo 2016”, desarrollada en la Universidad Nacional de Chimborazo. El objetivo de esta investigación fue: Aplicar la guía didáctica de técnicas grafo plásticas “Jugando con mis Manitos” mediante actividades de trozado, rasgado y dátilo pintura para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nación Puruhá”, Palmira, Guamote, período 2016. La metodología utilizada fue: el tipo de investigación fue aplicada, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La población estuvo constituida por 48 niños y niñas y la muestra fue censal. La técnica para la recolección de datos fue: la observación sistemática y el instrumento la ficha de observación. El resultado de la investigación fue: un porcentaje del 86% del desarrollo adquirido de la motricidad fina después de la aplicación de la guía y un 03% del desarrollo adquirido antes de la aplicación de la guía. Se concluyó que el desarrollo de la motricidad fina a través de actividades ejecutadas mediante la técnica del trozado permitió a los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “Nación Puruhá” Palmira, Guamote, período 2016, mejorar el movimiento de manos y dedos.

Llumiquinga (2016) en su tesis de licenciatura “Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela “delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.”

Realizado en la universidad Técnica de Ambato tuvo como objetivo general realizar

un análisis del uso de las técnicas lúdicas considerado como el mismo Juego para que pueda ser empleada por las maestras en la enseñanza-aprendizaje del desarrollo de la Motricidad Fina de los niños(as). La metodología de la investigación se elaboró los instrumentos adecuados como encuestas para los docentes y ficha de observación para los niños, continuando con el procesamiento de datos la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediendo a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En el resultado se revelo que la investigación se procede a plantear la Propuesta de una Guía de estrategias lúdicas que será de interés colectivo en la que se plantean alternativas viables y aplicables a la realidad facilitando el continuo desarrollo motriz centrados a ciertas partes principales como son: la coordinación motriz de ojo-mano, la coordinación gestual, coordinación fonética y la coordinación facial todos estos son de vital importancia para el desenvolvimiento del niño dentro del aula o fuera de ella donde se relacione con la sociedad. La investigación concluye teniendo en cuenta la consideración del trabajo investigativo con el que se combina adecuadamente teoría y práctica con la realidad de la Institución educativa.

Landi (2017) en su tesis de licenciatura “Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 – 2017”.realizado en la universidad Politécnica Salesiana, tuvo como objetivo general mejorar la motricidad fina a través de estrategias metodológicas lúdicas, ya que en los tres primeros años de vida del niño y la niña, ha pasado por varias etapas de su desarrollo motriz el mismo que le servirá para su diario vivir. La metodología está basada en diferentes estrategias metodológicas lúdicas, planificaciones acordes al artículo de

educación inicial 2014, también se incluirán técnicas grafo plásticas para mejorar el trabajo de la profesora y de los infantes y a desarrollar su interés por aprender, crear e imaginar cosas. En el resultado se considera que el juego favorece al aprendizaje porque mientras realiza dicha actividad está manteniendo el desarrollo de las habilidades motoras, ya que admite una correcta coordinación en su movilidad, también favorece a la expresión de sentimientos, emociones y al pensamiento ayudando a su desarrollo integral. Se llegó a la conclusión que la elaboración de dicho proyecto de la investigación científica mejora la motricidad fina en los niños de 3 a 4 años de edad, como es el juego durante la enseñanza aprendizaje basado en estrategias metodológicas lúdicas dentro de la planificación diaria, el desarrollo motriz las características evolutivas del niño podrá desenvolverse correctamente ya que ha ido cumpliendo con todo su procedimiento de maduración, el mismo que su imaginación, curiosidad, las fantasías y la creatividad deben ser estimulados y generen interés por ir aprendiendo más y más, para en el futuro sean buenos ciudadanos.

Nacionales

Alvarado (2018) en su tesis de licenciatura “Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular metáforas del distrito de la esperanza 2018 “. Realizado en la universidad católica Los Ángeles De Chimbote tuvo como objetivo general constatar la efectividad del Programa de Juegos Lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del Distrito de La Esperanza 2018. La metodología fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y pos test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 15 niños y niñas de 4 años de edad de educación

inicial. Además, se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis de la investigación. La población muestral fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la motricidad fina, y el 53% obtuvo C. En los resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron un logro A. La

investigación concluyó con la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

Fonseca y Fonseca (2017) en su tesis de licenciatura “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial” realizado en la Universidad católica de Trujillo Benedicto XVI. El objetivo general fue: mejorar la motricidad fina mediante la aplicación de un programa de actividades a los estudiantes seleccionados para la investigación. La metodología fue de estudio cuantitativo, con diseño pre experimental. La población fue de 19 niños y niñas residentes en la zona rural. Se utilizó como instrumento una escala de observación para recoger información de acuerdo a las dos variables: “Programa de actividades lúdicas” y sus dimensiones de juego de ejercicio y juego simbólico y la variable dependiente:

“Motricidad fina” con sus dimensiones coordinación viso - manual, control de trazos y presión. La información fue procesada utilizando el software SPSS 22. Para el procesamiento de datos se hizo uso de frecuencias y porcentajes, aplicándose la estadística descriptiva y para la comprobación se utilizó la prueba de Wilcoxon porque la distribución no fue normal. Los resultados indican que se ha producido una mejora significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post

test). La investigación concluyó que la aplicación del Programa ha permitido mejorar significativamente la motricidad fina, en la población estudiada, con un nivel de significancia de $p= 0.000$, que se determinó mediante la prueba de Wilcoxon.

Rodríguez (2017) en su tesis de licenciatura “Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica mis pequeños amigos, Paita 2013” realizado en la Universidad Cesar Vallejo tuvo como objetivo general de mejorar la coordinación motora fina, a través de actividades lúdicas, en los niños de 4 años. La metodología de la investigación se trabajó con una población y muestra de 18 niños de ambos sexos. Como una manera de recoger datos que se ajusten a la realidad se utilizó en diario de campo, también se diseñó y aplicó una lista de cotejos que permitió registrar el progreso de los estudiantes que participaron en el desarrollo de este programa. Posteriormente se tabuló la información obtenida en la lista de cotejos de entrada y la lista de cotejos de salida, paralelamente a ello se realizó la transcripción del diario de campo, como una forma de ir registrando las mejoras en el desarrollo de la coordinación motora fina a partir de la ejecución del programa. El resultado evidencia que las actividades desarrolladas permitieron que los niños mejoren su coordinación motora fina entre un 70%, logrando precisiones en el trazo de acuerdo a su edad, llegando a la conclusión que las actividades lúdicas incidieron positivamente en el desarrollo de la coordinación motora fina, La investigación concluye que se debe estimular este aspecto de la coordinación para que en un futuro no muy lejano pueda el niño enfrentar con éxito el aprendizaje de la escritura.

Laredo (2018) en su tesis de licenciatura “Las técnicas Grafoplásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa N° 80446 “Ramón Castilla”, centro poblado pueblo libre del distrito de Huancaspata, provincia de Pataz, 2018” realizado en la universidad Católica Los Ángeles De Chimbote tuvo como objetivo fue determinar si las técnicas grafoplásticas desarrolla la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 80446 “Ramón Castilla” del distrito de Huancaspata en la provincia de Pataz, 2018. La metodología de la investigación fue de tipo explicativo de nivel cuantitativa, de un diseño pre experimental. Para el análisis se utilizó el Programa Microsoft Excel 2010. Los resultados de la investigación, con respecto al desarrollo de la motricidad fina es que en la prueba de salida el 93.3% lograr desarrollar la motricidad fina. El 66.7% se ubicaron en el nivel alto de motricidad fina. La investigación concluye que las técnicas grafoplásticas favorece el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años.

Chávez (2016) en sus tesis de licenciatura “estrategias gráfico plásticas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas, Institución Educativa Inicial N° 233 “el porongo” – Cajamarca 2016.” Realizado en la universidad Cesar Vallejo tuvo como objetivo general Determinar y evaluar en qué medida las estrategias grafico plásticas desarrollan la motricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa N° 233 “El Porongo”. Baños del Inca Cajamarca. La metodología contó con una muestra y población de 18 estudiantes del nivel inicial, utilizando el diseño cuasi experimental con un solo grupo y como instrumento se utilizó un test de entrada y salida para determinar el nivel de mejora de su motricidad fina, los datos estadísticos que sustentan

la presente investigación se obtuvieron procesando los resultados obtenidos al finalizar las sesiones de aprendizaje aplicando las estrategias grafico plásticas para lo cual hemos utilizado el aplicativo SPSS para determinar la Prueba de U de Mann-Whitney porque se contaba con el tipo de variable categórica ordinal. Para realizar la evaluación de la manipulación de la variable independiente se utilizó el aplicativo SPSS para realizar la prueba estadística y los resultados fueron que el 50% de los niños y niñas logro un desarrollo de la motricidad fina pasando del nivel de inicio al nivel de proceso y el otro 50% paso del nivel de proceso al nivel logrado afirmar nuestra hipótesis alterna y llegando al a conclusión que las estrategias grafico plásticas desarrollan significativamente la motricidad fina en niños y niñas, institución educativa inicial n° 233 “El Porongo” – Cajamarca 2016.

Almanza (2018) en su tesis de licenciatura” Desarrollo de la dactilopintura como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Divino Amor la Libertad Cerro Colorado, 2018”. Realizado en la universidad San Pedro, tuvo por objetivo demostrar la eficacia de la dactilopintura en la mejora de la psicomotricidad fina de los niños/as de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Divino Amor la Libertad Cerro Colorado. La metodología fue de tipo experimental con diseño preexperimental con una dimensión: Subtest Coordinación a un grupo de 24 estudiantes de cuatro años, se le midió la dimensión mencionada, después se trabajó con 6 actividades, aplicando la dactilopintura; donde los estudiantes participaban en forma individual y grupal. El instrumento de medición fue un test de motricidad el test de TEPSI. Los resultados indican que, en el pre-test, los estudiantes obtuvieron una media de 33.88 se

encontraban entre los niveles de inicio y proceso de motricidad fina, en el post-test varió en forma importante los resultados porque se ubicó con una media de 51.29 de normalidad en su psicomotricidad fina. Este resultado es debido que a través de la dactilopintura se les ha estimulado sus coordinaciones finas. La investigación se concluye que reforzando lo obtenido con la "t" de Student, con una "t" calculada de 11.4922 y una "t" tabulada de 1.714, rechazando la hipótesis nula y aceptando la hipótesis de investigación.

Local

Llanto (2015) con su tesis para licenciatura “Estrategia gráfico – plástica en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 389 de Vichay, distrito de Independencia – huaraz, 2014”, desarrollada en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El objetivo de la investigación fue: Conocer si la estrategia gráfico – plástica influye en la mejora de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 389 de Vichay, distrito de Independencia – Huaraz en el 2014. La metodología empleada fue: el tipo de investigación fue cuantitativo, de nivel descriptivo y con diseño descriptivo simple. La población estuvo conformada por 180 niños y niñas y la muestra fue de 30 alumnos. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento, una lista de cotejo. En el resultado se evidencia que el 100% de penates observados en la docente representan la aplicación de la dimensión conceptual de la estrategia gráfico – plástica, el 80% de observación afirmativa de la docente indica la aplicación de clases de técnicas gráfico – plásticas, el 83% de puntaje afirmativo de la docente representa la aplicación de las técnicas grafico – plásticas para desarrollar la motricidad fina, el 87% de niños y niñas observados lograron puntajes positivos en la motricidad fina, el 82% alcanzaron puntajes positivos en los

componentes de la motricidad fina y el 83% de niños/as lograron puntajes positivos en el control de la motricidad fina. La conclusión fue: Se ha identificado la estrategia gráfico – plástica en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 389 de Vichay, distrito de Independencia – Huaraz en el 2014; con el 100% de puntajes observados en la docente que fueron afirmativos en el uso de la dimensión conceptual de estrategias grafo plásticas; con el 80% de puntajes positivos de la docente sobre el uso de clase de técnicas grafo plásticas y el 83% afirmativo de la docente observada sobre aplicación de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la motricidad fina.

Menacho (2016) en su tesis de licenciatura “Aplicación de un manual de técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 258 del distrito y provincia de Huari en el año 2016, realizada en la Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo. El objetivo de esta investigación fue: Determinar la influencia de la aplicación de un manual de técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de cuatro 15 años de la institución educativa inicial N° 258 del distrito y provincia de Huari en el año 2016. La metodología fue: la investigación aplicada, nivel explicativo y diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 41 niños y niñas y la muestra fue censal. La técnica empleada fue la observación directa y su instrumento, una escala de estimación. Los resultados evidenciaron que la aplicación de un manual de técnicas grafo plásticas influye significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de cuatro años. Se percibe en los valores que arroja la prueba estadística elegida donde asigna un valor para $Z = -5,314$ y $p = 0,000$. Lo que implica rechazar la hipótesis nula. La conclusión a la que se arribó fue: La aplicación del manual de técnicas grafo plásticas nos permitió elevar

el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial No. 258 del distrito y provincia de Huari. Tal como se demuestra estadísticamente a través del modelo estadístico de U de Mann Whitney que arroja un valor $Z = -5,314$ y $p = 0,000$; implica rechazar la hipótesis nula.

2. 2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El juego lúdico 2.2.1.1.

Definición:

La definición de los juegos lúdicos se precisa en las actividades que se dan durante la etapa de desarrollo del niño; se caracteriza en ser espontaneo cuando lo emplea y así crean su ambiente adecuado para explotar su imaginación.

Para el estudioso Leyva (2010) precisa que el juego se desarrolla de manera espontánea y divertida, que crean los niños para poder relacionarse entre ellos. Además, los niños por medio de los juegos desarrollan sus sentidos motrices y aprenden. (p.76).

Además, para Cepeda (9 de abril de 2018) determina que el juego es la forma espontánea de relacionarse, los aspectos positivos del juego es el equilibrio en su desarrollo motriz y con su ambiente que crean para los juegos. Asimismo, ayuda a desarrollar su creatividad, su comunicación y ayuda con los demás.

Asimismo, según Ríos (2015) define que el juego es la etapa inicial donde los infantes pueden comunicarse y expresarse con los demás, y es de suma ayuda para su interacción con su ambiente, donde expresan su creatividad,

preocupaciones, sentidos, entre otros. (p.21).

Según Caba (2004), precisa que el juego es la actividad por el cual el infante se relaciona con el mundo (ambiente), empleando objetos, sentimientos y personas. Estas actividades espontaneas permiten que el infante se encuentre activo y pueda solucionar algunos inconvenientes o problemas que se puedan dar en el desarrollo de las actividades lúdicas. (p.39).

Por otra parte, el Ministerio de Educación (MINEDU, 2019), describe al juego como una acción natural de goce que genera satisfacción y cambia en ambiente del infante a su deleite.

Por último, se concluye que el juego es una actividad lúdica y natural, donde el infante desarrolla diversas facetas que acrecentar su desarrollo motriz. Estas actividades son de gran beneficio para la socialización y expresión con su entorno o ambiente del infante.

2.2.1.2. Teorías

La teoría de Piaget (1956) se determina en la afirmación donde el juego comprende el conocimiento del infante, es decir, aprovecha la actividad en desarrollo, además Piaget divide el progreso cognitivo en cuatro etapas: La etapa sensomotriz, se da desde el nacimiento del niño, hasta los dos años de edad; la etapa preoperativa, se inicia desde los dos años hasta los seis años, la etapa operativa inicia desde los seis años hasta los once años, y la etapa del pensamiento inicia desde los doce años en adelante.

La teoría de Vygotsky (1924) según el autor, se detalla que el juego nace como una actividad de socialización de los niños con los demás. Los fenómenos de las actividades lúdicas son la personalidad, principio y el juego en si, por medio del juego se desarrolla la creatividad e imaginación. En concreto, para Vygotsky determina que el juego es una actividad general, por el cual, mediante otros infantes, logran adoptar papeles o roles que complementan al mismo (desarrollo de las actividades lúdicas).

La teoría de aprendizaje de Bruner (1984), el autor lo vincula con la inmadurez del infante, lo que se sitúa obediencia hacia los padres en determinadas etapas de su existencia, es por ello que los progenitores tienen que reguardar por las necesidades imprescindibles para que puedan desarrollar con normalidad sus actividades lúdicas. “El juego es un empujón de la subsistencia subjetiva hacia la sociedad, en contraste con la educación mediante el cual interiorizamos el espacio foráneo y lo hacemos pieza de nosotros mismos”. (Bruner, 1981, p. 57). Para Bruner existe una diversidad de funciones en los juegos: uno de los cuales es la atribución del juego como una zona de estudios.

Se concluye que el juego nace como una actividad de socialización de los niños con los demás. Los fenómenos de las actividades lúdicas son las personalidades, principio y el juego en si, por medio del juego se desarrolla la creatividad e imaginación.

2.2.1.3. Características

Los centros educativos (colegios y aulas) además de comprender la enseñanza y aprendizaje, también cumplen el rol de desarrollar la personalidad del infante; es

por ello que el juego es imprescindible que cuenten con áreas o ambiente adecuados para el infante.

Es por ello que según el Ministerio de Educación del Perú (2016, p.12), determina el juego como:

- Generador de bienestar.
- Desarrollo de manera natural.
- El infante tiene que tener la iniciativa.
- Explorar la necesidad y deseos de los infantes.
- Incentivar para un buen discernimiento y descripción.
- Se desarrolla en un ambiente de armonía.

Se concluye que las actividades lúdicas en los centros educativos además de comprender la enseñanza y aprendizaje, también cumplen el rol de desarrollar la personalidad del infante y tiene que cumplir un aspecto importante que es el de entretener.

2.2.1.4. Tipos de juegos lúdicos

Lo establecido por la Ministerio de Educación (2010) determina que los tipos de juegos son varios, los cuales son:

a) Juego motor: Se determina en un conjunto de acciones que realiza el infante con su masa corporal, lo cual conlleva a provocar sensaciones en el mismo infante. Actividades como jugar con sogas, brincar, lanzar el balón, entre otros. Todo lo mencionado viene a hacer actividades motrices. Estas actividades con el tiempo generan más placer y sensación en el infante. Los infantes que tengan un buen estado físico son indispensables que emplee las

actividades lúdicas, con los materiales y espacio adecuado. Con los diversos tipos de juegos se ejercita y desarrolla las actividades psicomotrices en el infante.

- b) Juego cognitivo:** Se determina cuando el infante empieza a explorar y manifiesta sus inquietudes. El juego cognitivo se da lugar desde que se es bebe, cuando explora su ambiente. Lo cual le permite al infante tomar interés en la resolución de algún problema o desafío para así poder ejercitar su mente.
- c) Juego social:** Se determina en un tipo de juego que socialice con el demás infante de su entorno. Es primordial que el infante realice estos tipos de juegos y le sea permitido realizarlo.

Se precisa que el juego motriz es un conjunto de acciones que realiza el infante con su masa corporal, lo cual conlleva a provocar sensaciones en el mismo infante, el juego cognitivo se determina cuando el infante empieza a explorar y manifiesta sus inquietudes.

2.2.1.5. Funciones

La recreación no presenta un resultado final, ya que es una actividad que favorece en muchos aspectos y libera diferentes maneras importantes para la vida y que transfigura a la persona que juega. (Bernabeu y Goldstein, 2008, p.28).

El juego es exploratorio y de hallazgo, por ello presenta pruebas constantemente para que la persona pueda mejorar las situaciones dificultosas o

problemáticas y lo cual esto fomente cambios personales (Bernabeu y Goldstein, 2008, p.30).

El juego mejora las relaciones interpersonales, ya que existe una relación sin ofuscaciones y ataduras, que servirán para hacer frente aquellas situaciones de la vida que ayuden a concretar su identidad (MINEDU, 2019, p.20).

La recreación origina y beneficia el aprendizaje, ya sea de manera corporal o cognitiva, formando con eje determinante para la organización de la parte lingüística y cognitiva. (Piaget y Bruner)

El juego permite que el niño enlace nuevas prácticas con las que ya tiene o ya vivió, tanto de su propia práctica como la de su ambiente, esto le permitirá estar prevenido en la vida y poder tomar o coger la delantera a diferentes situaciones en adelante. (Bernabeu y Goldstein, 2008).

Finalmente, El juego es la transformación y posibilita la inteligencia. La cual refuerza a crear e irse a un mundo magino. La cual permite que el niño pueda distraerse en algunos momentos. El niño logra nuevos bosquejos de aprendizaje y resta valor a sus errores, y fortifica la firmeza a su frustración.

2.2.1.6.El juego lúdico en el ámbito educativo:

Para Gómez (2014) los favores del juego infantil son:

Consiente los cimientos psíquicos, como el aprovechamiento que es necesaria para la organización del yo; la comprensión, la cual permite conocer el hábitat y adaptarse a él y la aprobación de este mundo la cual le permite crear mecanismos de acomodo de un crecimiento en su entorno de los niños.

Es significativo como medio educativo, ya que los juegos no deben ser elaborados ni complejos para ennoblecen la imaginación, ayuda al módulo de la creación y también perfeccionamiento de la observación permitiéndole un mayor énfasis en la memoria y comprensión.

Es fundamental como medio de socialización, ya que permite relacionarse e interactuar desde una temprana edad, por lo que fomenta habilidades de comunicación social como la asertividad.

En conclusión, el juego lúdico en el ámbito educativo es muy importante en la vida de los niños tanto también en su desarrollo ya que ello les va ayudar a interactuar con la sociedad y el entorno, en la comprensión y en la imaginación que puedan tener en el momento en el momento del juego.

2.2.1.7.Importancia

Bruner (1973) reflexiona que la importancia en el juego radica en el hecho que a través de él produce las acciones que vive diariamente, por lo cual constituye una de sus diligencias primordiales. Ocupar largos periodos en el juego permite al niño elaborar interiormente las conmociones y experiencias que despierta su interacción con su medio exterior. El juego favorece a los niños preescolares debido a que lo utilizan para ejercer sus relaciones personales, la socialización, sus gustos e intereses y sobre todo desarrollar sus habilidades.

La recreación en la etapa preescolar no solo es una distracción sino “tienen un valor intelectual, ya que el niño por mediación de ellos adquiere conceptos y

desarrollo de funciones de la psicomotricidad como la cognición, la motricidad fina y gruesa, y el desarrollo social” (Candino, 2008, p.579)

Ledezma (2007) menciona que los niños y niñas de edad preescolar “van adquiriendo el dominio e inspección de su cuerpo de forma gradual, lo que les consiente hacer acciones diversas que corresponden a un desarrollo motor grueso o a un desarrollo motor fino”. Para el autor, la educación temprana exige la organización de estrategias metodológicas y métodos de enseñanza que tomen en consideración el conocimiento de estas particularidades para el desarrollo pleno y armónico de estas capacidades y entendimiento de los niños.

En conclusión, el juego es muy importante en los niños ya que es una forma de aprender rápidamente de una forma dinámica de tal modo se va ayudando al infante en su desarrollo cognitivo y desarrollando su motor grueso y fino desde la etapa inicial de los niños y niñas.

2.2.1.8. Rol del docente en el juego lúdico

El papel del educador, en aquel momento, es modificar conscientemente nuestros importantes como enseñantes de la ciencia, con relación a qué es lo que debe o no enseña y cómo debe hacerse para que el estudiante aprenda conscientemente.

Sáez (2015) considera que el maestro debe suministrar al estudiante los mejores ambientes posibles para el recreo y debe ser competente de crear el círculo del propio. El medio será lo más estable, armonioso, y apacible que sea accesible. Debe lograr una perspectiva de sensatez y diestro observador y guía del juego, descubriendo las actitudes y cabidas de los alumnos.

Para Olmedo y Curotto (2011) declara que el ser educador ahora, tomando en respeto el entendimiento que ha hecho el estudio relativo a los procesos de enseñanza y habilidad para cotejarlos con nuestra propia habilidad. Es producir nuestras ideas sobre cómo debemos enseñar para que los estudiantes aprendan, no sólo los contenidos de la ciencia, sino que asimilen a aprenderla.

2.2.1.9. Enfoque significativo del juego lúdico

Ausubel (1983) considera la enseñanza de proposiciones, de las ideas expresadas por un conjunto de palabras. Así que, el aprendizaje de grafías es primordial, para la auténtica enseñanza de ofrecimientos cuando éstas se expresan verbalmente “El psicólogo ha dado grandes aportes al constructivismo, como es su conjetura de la Educación Significativa y los organizadores anticipados, los cuales ayudan a los escolares a que vayan construyendo sus propios esquemas de aforos y para una mejorada imagen de los conceptos. Hernández (2015) manifiesta que el aprendizaje característico es el transcurso de obtener culturas, destrezas, actitudes o valores, mediante la indagación, la habilidad o la enseñanza; dicho desarrollo causa un cambio constante, cuantificable y específico en la conducta de un sujeto y, según algunas teorías, hace que el propio formule una noción intelectual original o que revise uno anterior. El valor surge cuando el estudiante, como constructor de su propio intelecto, concierne el concepto a aprender y les da un sentido a partir de la distribución conceptual que ya posee.

La idea de aprendizaje característico fue presentada únicamente por Ausubel, psicólogo estadounidense, pionero de la teoría cognoscitiva El aprendizaje para este autor, implica una colocación activa de las ideas y bocetos que posee los escolares,

en su disposición cognitiva. Ausubel menciona que los reformadores previos son aquellas ideas que se hacen presentes en el alumno, con las que relaciona el material por aprender como: averigua lo que el alumno sabe y actúa, en consecuencia, esto nos dice que siempre que demos un tema nuevo, debemos estar fuerte en sus instrucciones previas (examen de apertura).

Se concluye que el rol del docente en el juego lúdico es una parte fundamental en el desarrollo del niño ya que instruye al infante en cómo realizar y observa el desarrollan los niños en las actividades, en cuanto al enfoque significativo del juego lúdico es una de las características de obtener culturas y destrezas, actitudes y valores mediante las habilidades de los niños.

2.2.2. Motricidad fina

2.2.2.1. Definición

La motricidad fina es esencial en el infante por ello es necesario que este lo ejercite muy bien asentado su formación motriz, haciendo uso del movimiento de las extremidades del cuerpo, y así el estudiante tenga un mejor desenvolvimiento en su cuerpo. Este tipo de desarrollo permite que el niño logre un desarrollo positivo en la coordinación de sus partes del cuerpo, para lograr que seas perfecto.

Así lo manifiesta Thoumi (2013, citado por Bailón 2019), manifiesta que la motricidad fina permite que el infante desarrollo las extremidades, a través de actividades físicas y emocionalmente, porque permitirán una mejor seguridad, para que este desarrolle todas las extremidades.

Por lo mismo, para los autores Muniz, Calzado y Cortina (2010, citado por Venegas, 2017, p. 122) refieren lo siguiente:

la motricidad fina, involucra ciertas características como armonía, acción, precisión la cual se conoce como movimientos dotados de sentimientos útiles, también se conceptualiza como una acción del individuo en cuya ejecución se interacciona las participaciones de las extremidades, sin que se predisponga las manos, pies y rostros.

Para Gonzales (1998, citado por Bailón, 2019) manifiesta abarca que la motricidad es todo movimiento corporal. Siendo el movimiento motriz el que se refiere al comportamiento del niño de 0 a 6 años que manifiestan a través de la habilidad motriz.

Y por último para Frías (2014) expone que la motricidad fina “es quien delimita a los movimientos integrales del cuerpo del infante, con una precisión, coordinación y generando una madurez paulatina de la motriz y se extiende en una estricta coordinación visual.”

Concluyendo de acuerdo a todos los autores mencionados se puede inferir que la motricidad fina es un conjunto de acciones motoras que permiten que se realicen el movimiento de las extremidades del niño la cual se forma porque el infante necesita desenvolverse para así expresar los logros que se adquirió de este dominio.

2.2.2.2. Teorías

Teniendo en cuenta a algunas teorías acerca de la motricidad fina que se inclinan a ellas mencionaremos las siguientes:

- a) **Piaget:** para este autor el niño va desarrollando sus movimientos de acuerdo al periodo sensorio motor que se inicia en el primer mes de nacido, y que se da hasta la etapa preoperacional con movimientos sincronizados, es decir, voluntarios. Además, manifiesta que es esencial

para el desarrollo cognitivo del infante, ya que, lo que está imaginando este será representado través d ellos movimiento. (Castillo, 2014)

b) Teoría del desarrollo neuro psíquico infantil: fue sugerida por Ajuriaguerra, este denomina que la psicomotricidad se da por tres procesos determinados; uno la organización del esqueleto motriz, es el inicio de la estructuración de parte motriz general del infante; la organización del plano motriz, en la cual se inicia la motricidad de carácter voluntario; y por último, lo movimientos voluntarios “donde se destaca porque hay mayor manejo de la psicomotricidad por parte del niño. Todos estos procesos son importantes porque permite que el infante se desempeñe mejor. (Semino,

2016, p.21)

2.2.2.3. Evolución

Teniendo en cuenta que la motricidad fina es todo un proceso existe cierta evolución, es por ello que, Solorzano (2017), manifiesta que se da desde el primer momento de nacimiento hasta una cierta edad.

De 0-2 meses: se da con el inicio del reflejo de las manos que viene a ser un reflejo neonatal, ya que esta acción es inconsciente porque el puño cierra el roce de la palma. Este reflejo involuntario ira desapareciendo cuando cumple los 05 meses, ya que este no podrá tener el control de los movimientos de sus manos. A partir de los dos meses el niño empieza ya a sentir contacto y sensaciones con el tacto de su mano, el siguiente mes ya el bebe puede ir asimilando la vista.

De 2 a 4 meses: se da inicio al desarrollo de la coordinación “*óculo-manual*” la cual en este periodo implica el desarrollo del “ensayo- error” que ocurre en el momento de observar los objetos y querer cogerlos con sus manitos.

De 4 a 5 meses: un evento esencial en esta capacidad es el denominado “máximo nivel de alcance” este logro así llamado posibilita a los bebés coger los objetos que este a su alcance observando solo los juguetes mas no sus manos.

De 6 a 9 meses: en un cierto periodo corto los niños pueden coger los objetos pequeños, algunos tienden a golpearlos; pero su habilidad aun es torpe y suelen soltarlo. Ello comienza a sentir placer cuando coger y se lo llevan a su boca.

De 9 a 12 meses: cuando el bebé ya va a cumplir un año este siente una satisfacción, porque primero observa su juguete antes de cogerlo con sus manos, pero este solo lo empuja haciendo uso de su dedo índice.

De 12 a 15 meses: aquí en esta etapa el bebé ya está aprendiendo hacer tenazas con sus deditos, lo cual le permite que será piezas pequeñas de las grandes o pellizcar, la cual esto es esencial en el logro de su motricidad fina que está yendo en evolución.

De 1 a 3 años: ya en este proceso el niño es más hábil en lagunas acciones porque va adquiriendo nuevas habilidades manuales que este le ayuda a la manipulación de poder utilizar juguetes con mayor destreza y una adecuada coordinación, también hay una capacidad que le permite desplazarse y esto se da a través de su gateo

De 3 a 4 años: en este periodo es la etapa del nivel inicial, en la cual el se enfrenta al manejo de cubiertos y también a atarse sus cordones de sus zapatos, abrocharse su camisa. Al inicio de los tres años tiene un mejor control del lápiz lo que le permite dibujar algunas formas o personas, sin embargo, el trazo que realiza todavía es débil y simple. Ya en la edad de los 04 empieza el inicio del recorte, copiar las figuras geométricas o silabas o realizar algunos dibujos con plastilina

A los 5 años: a esta edad el infante ya ha perfeccionado su capacidad fina. “El abanico” un acto esencial de la motricidad fina es demasiado amplio a esta edad. Pero, aun se enriquece con mayor precisión, coordinación, resistencia, fuerza y otras actividades con el r que este se vaya desarrollando de manera paulatina

2.2.2.4. Dimensiones

a) Motricidad visomanual.

La motricidad viso manual, para Roldan (2014, p.31) manifiesta que se da con el inicio de las manos en diversas situaciones en función al desarrollo motriz, y no es necesario utilizar las manos para realizar ciertas actividades.

La motricidad visomanual es una composición de “movimientos visual y manual” del niño, cuando no se explica una coordinación completa, conlleva a ciertos conflictos en el desarrollo de acciones en su espacio. Este tipo de dimensión se conceptualiza como oculomanual es determinante por la captación de nuevos conocimientos educativos, por lo tanto, al no ejecutar esta actividad motriz primordial, genera un déficit en el infante en el grado de la lectura y escritura, afectando el rendimiento educativo.

b) Motricidad facial

Para Roldán (2014, p.29) este tipo de actividad permiten llevar la actividad de un músculo fácil, la cual responde a voluntades de la persona, este tipo de acciones son en las que se expresan sentimientos, emociones y posturas ante otros o al espacio en que le rodea. La motricidad facial es una expresión gestual que implica la coordinación manual, visual y viso manual.

También, se destaca, que la persona hace uso de la motricidad fina con anticipación; además, manifiesta que los inicios de la primera expresión de comunicar se dan, en el uso de los gestos y miradas. Las expresiones del rostro se complementan con deglución, masticar y deglutir.

c) Motricidad fonética

De acuerdo a este tipo de dimensión Mesonero (1994, p. 28) citado por Roldan (2014, p. 29) expone que la motricidad es el “empleo adecuado de las cuerdas vocales y los órganos de la boca para producir o imitar diversidad de sonidos en diferentes contextos”

Este tipo se da con el inicio de la coordinación cuando recién nacemos, en la cual el bebé es quien inicia a mostrar algunas “*retransmisión del sonido*” ya que este desde su inicio el niño tiene la capacidad de evidenciar un sonido, que con el tiempo este lo disminuye, la cual le ayudará con el pasar de los días a mejorar y así expresará adecuadamente diferentes palabras.

2.2.2.5. Requisitos para el desarrollo de la motricidad fina

Para Domínguez (2019, pp. 32 y 33) los requisitos para el desarrollo de la motricidad fina, se relaciona al estudio grafomotor lo cual se estrecha a un lineamiento de conducta. Y estos son:

- a) **La coordinación general**, son acciones que se ejercitan en función de la masa corporal. Su crecimiento del bebé se da desde que viene a este mundo. Para que evolucione y desarrolle de manera más concreta, es fundamental que el niño llegue a tener una adecuada coordinación, el cual se logra a través de actividades de movimientos y coordinación de las extremidades del cuerpo. El cual se da por un adecuado equilibrio, que conlleva a una mejorar en su coordinación corporal.
- b) **Coordinación visomotora**, este tipo de coordinación tiende a realizarse a través de la visomanual, en la que explica, la competencia de seguir los movimientos movimientos las extremidades hacia determinados objetos, además, esta coordinación visomotora se manifiesta a partir de los tres años de edad.
- c) **Coordinación audiomotriz, este rasgo de coordinación** audio motora es explicada en la capacidad de la persona mediante ciertas acciones que se entrelazan con la sensibilidad auditiva. Este rasgo se va desarrollando y acrecentando cuando implican bailes y melodías, ya que estas permiten que los movimientos proveen movimientos somáticos creativos y excesivos, se da a partir d ellos cuatro años
- d) **Lateralidad**, se establece por la preponderante motricidad de un hemisferio del cuerpo, que se confirma por la respuesta de las extremidades, y el cual se vincula a estímulo de la respuesta del hemisferio del cerebro de la persona. El niño ejerce el hemisferio izquierdo de su cerebro, el cual será diestro. En caso particular si el cerebro no domina ninguna del hemisferio predominante, al niño se le cataloga por ambidiestro.

- e) **Estructuración espacial**, este tipo de rasgo se estrecha más con la aptitud de la persona ubicándose a sí misma y a los demás en un contexto para que la estructura del espacio se pueda ejecutar, es necesario que se cumplan distintas etapas, las cuales son: 1) Capacidad de discernimiento del ambiente y concepción del individuo en el espacio, 2) Posición de los objetos en la relación misma, 3) Capacidad de percepción de nociones y posiciones de los objetos; estas capacidades motrices, se originan desde los tres y cuatro años de edad del infante.
- f) **Orientación temporal**, este último requisito esencial para la vida de la persona, ya que a través de las melodías del niño logrará, un dominio para escribir, conocedor del orden y sucesión de como escribir, esto es porque los cuentos deben ser narrados en forma línea, de principio a fin. La finalidad del tiempo es que el niño aprenderá el tiempo como: hoy, mañana, el día y la noche, pretérito futuro, etc. La habilidad de esta coordinación es que el infante pueda cifrar y descifrar al mismo tiempo las destrezas de sensaciones visuales y de audio; además la escritura es un mecanismo doble de señal el cual la composición audio visual es indispensable.

2.2.2.6. Enseñanza de la motricidad fina

En función de la enseñanza de motricidad fina, Frías (2014) argumenta que la enseñanza de la motricidad fina forma con la adecuación curricular de requerimiento, por los docentes, para que los niños logren de manera general las metas trazadas, direccionando las posibilidades de cada persona. (p.5)

La enseñanza solo se direcciona a una educación conformista y no de calidad, se basa solo a un deseo, se requiere acciones de redimir algunas falencias en la educación, que se debe trabajar de manera conjunta con los padres de familia, directores. Mediante este tipo de actividades se reorganizará de manera adecuada hechos factibles para lograr el éxito a una educación de calidad, satisfaciendo los aspectos personales o grupales en los niños.

2.2.2.7. Retraso en el desarrollo motriz fino

Para el autor Chuva (2016) citado por Domínguez (2019, p. 13) manifiesta que el comportamiento motriz sirve para acrecentar y enseñar, ya que es una evolución paulatina que da a través de tres aspectos esenciales y son: 1) Un desarrollo secuencial, 2) dirección del desarrollo motriz y 3) acumulación y madures de las funciones.

las esenciales conductas motrices se fijan por la madurez del sistema nervioso y se irán perfeccionando a través de las prácticas y una exploración constante. Existe un vínculo en la actividad física, mental y emocional, como ya se sabe, y las investigaciones que los infantes que su coeficiente intelectual manifiesta un porcentaje mayor de retraso motor respecto a los niños normales (Chica y Galarza, 2010, p. 18, citado por Domínguez, 2019, p. 13).

Como dicho anteriormente, se manifiesta un déficit en la estimulación de la capacidad de la motricidad fina en los niños, es por ello, que el niño tendrá dificultades para un buen aprendizaje y una correcta escritura, porque el cerebro buscará la manera más rápida para que se coordinen los movimientos del niño.

En función a la carencia del desarrollo motriz esto tendrán una repercusión de forma negativa en el aprendizaje de la motricidad, lenguaje t aptitudes de relación social, en ciertas situaciones se puede ser de manera genérica, la carencia de estímulo por el padre de familia, afecciones en el embarazo y después del parto, la anemia y enfermedades graves.

a) Falta de estimulación

La ausencia de estímulo en los niños, se da por la pérdida del desarrollo motriz, Esto se da porque algunos padres no tienen noción o desconocen, por falta de tiempo, trabajo o por la tutela de otras personas, y también la desmotivación en las escuelas, falta de asertividad algunos docentes en utilizar estrategias adecuadas, es por ello que muchos niños pierden la motivación ante una situación así, y ya no pueden realizar algunas actividades lúdicas y creativas en la escuela

la motivación infantil tiene por finalidad utilizar esta habilidad de aprendizaje y adaptación de la mente en función del niño. A través de distintas actividades su finalidad es de proporcionar una secuencia de estímulos repetidos, de modo que se acrecienten aquellas funciones cerebrales a que al final son de mayor interés. (Guamán, 2015, p. 10,

Domínguez, 2019, p. 14)

b) Desnutrición

Este rasgo es esencial porque la mala alimentación, en el proceso del embrazo o después, implica que el desarrollo físico, psicológico y sensitivo no evoluciona de manera adecuada, ya que esto conlleva aun desinterés en proceso de aprendizaje del niño.

c) Enfermedades durante el embarazo y luego del parto

Algunas enfermedades que se presentan también en el embarazo nos conllevan que se afecte el embrión, ya que no se podrá desarrollar adecuadamente la parte física, emocional y psicológica del feto, la cual a las madres gestantes tiene un control médico para observar la evolución del embarazo.

2.2.2.8. Actividades para el desarrollo de la motricidad fina

Según Frías (2014, p. 65) sostiene que “el si el niño ha sido adiestrado de manera correcta este le servirá para impulsar determinadas acciones en los trabajos para usar las tijeras, moldear, teclear, el manejo de las pinzas, plumones y el lapicero, la cual hace uso de variedad de materiales didácticos”

Este tipo de habilidad motriz fina es creadora de beneficios en los niños en: realización de movimientos coordinados con eficacia, fortalecimiento de las agilidades manuales, percibimiento de los estímulos sensoriales, ejecuta acciones motrices finas.

Además, progreso de ciertas acciones en los niños genera: precisión en la parte visomotriz: estirarse como un resorte, fijarse y acertar, actividad las manos, dedos saltarines. Coordinación manual, tiene la habilidad en la agilidad de las manos, crear figuras, la ubicación y seguir del movimiento. Recrea figuras. Coordinación visomanual: es el poder trazar las líneas, destreza visomanual, trazo, pintar y recortar sus destrezas.

2.2.2.9. Importancia de la motricidad fina

Como toda capacidad la motricidad fina es esencial por eso se dice que “es un proceso complejo que enmarca las coordinaciones visomotriz, manual y visomanual, se adquiere la laterización, acentuación y postura”. (Frías, 2014, p.8).

El crecimiento de cada niño se manifiesta de diferente forma y de manera lenta, a través de ejercitar la neuroperceptivo hasta la perfección, mediante el uso de la motricidad admite que al niño la autoría funcional, permisividad y eficacia en los movimientos fina del cuerpo. Esta capacidad permite que se adquiriera una flexibilidad, agilidad y precisión en las actividades estudiantiles en función de la escritura. Las sensaciones sensoriales en el niño se desarrollan desde los cinco años de vida, a través de sensibilización manual. La visión permite que el niño se relaciones con sus extremidades hasta alcanzar que se perfeccionen los movimientos de su cuerpo. Del mismo modo la sensibilidad manual del niño se relaciona con la forma de su tacto.

2.3. Base conceptual

- a) Taller.** – Es un conjunto de procedimientos o actividades planificadas con el objetivo de desarrollar diversas capacidades y/o competencias,
- b) Juegos.** – Son actividades que se realizan con la finalidad de esparcimiento, ocio u diversión, asimismo, pueden tener diversa naturaleza.
- c) Lúdicos.** – Son acciones que tienen por objetivo la recreación o esparcimiento.
- d) Motricidad fina.** – Es la capacidad para manejar los músculos pequeños del cuerpo con precisión y exactitud al realizar cualquier actividad.

III. HIPÓTESIS

3.2. Hipótesis general

La aplicación de taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

3.3. Hipótesis específicas

La motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes de la aplicación del taller de juegos lúdicos, se encuentra en el nivel inicio.

La aplicación de las sesiones de clase del taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el

año 2019.

La motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Viillar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, después de la aplicación del taller de juegos lúdicos, se encuentra en el nivel logro.

Existe diferencia entre el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos lúdicos.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo, ya que se cuantificaron en datos los fenómenos observados (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). En este estudio la motricidad fina.

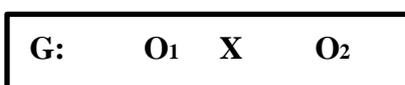
El nivel fue explicativo, ya que se analizó la influencia de una variable en otra, es decir, la causa – efecto (Domínguez, 2019). En este caso el taller de juegos lúdicos en la motricidad fina.

Con respecto al diseño de investigación este fue de carácter pre experimental con pre test y post test. Esta se ejecuta de la siguiente manera: En un primer momento se suministra el pre test para identificar como se encuentra la variable dependiente,

después se suministra un estímulo, el cual puede ser algún método, estrategia o técnica (estrategia, método o técnica), y finalmente se aplica el post test. (Hernández,

Fernández y Baptista, 2014, p. 141)

Se representa del modo siguiente:



Donde:

G = Grupo de estudio (muestra de 15 niños y niñas)

O1= Aplicación del pre test (Escala de estimación)

X = Fase experimental (Taller de juegos lúdicos)

O2= Aplicación del post test (Escala de estimación)

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población.

La población es el “conjunto de personas, entidades u objetos cuya situación se está estudiando o investigando” (Silva, 2018, p. 122). En esta investigación estuvo conformado de la siguiente manera:

Población estudiantil

EDAD	N° DE NIÑOS
04	15
TOTAL	15

Fuente: Nómina de matrícula la IE N° 127 “María Candelaria”

4.2.2. Muestra

Silva (2018) manifiesta que la muestra “es una parte representativa de la población del cual se recolectan los datos, es decir es un subconjunto de la población” (p. 122). Asimismo, Castro (2003) establece que cuando la

población es menor o igual a 50 niños y niñas, se aborda a toda la población como muestra.

Muestra estudiantil

EDAD	N° DE NIÑOS
04	15
TOTAL	15

Fuente: Nómina de matrícula la IE N° 127 “María Candelaria”

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

a) Definición de las variables

Variable independiente: Juegos lúdicos

“Cepeda (2018) determina que el juego es la forma espontánea de relacionarse, los aspectos positivos del juego es el equilibrio en su desarrollo motriz y con su ambiente que crean para los juegos. Asimismo, ayuda a desarrollar su creatividad, su comunicación y ayuda con los demás”.

Variable dependiente: Motricidad fina

“Venegas, 2017, p. 122) refieren que la motricidad fina, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que se conoce como movimientos dotados de sentimiento útil, también puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención de las extremidades, sin la predisposición de las manos, pies y rostro”.

a) Operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Jugos lúdicos	Cepeda (2018) determina que “el juego es la forma espontánea de relacionarse, los aspectos positivos del juego es el equilibrio en su desarrollo motriz y con su ambiente que crean para los juegos. Asimismo, ayuda a desarrollar su creatividad, su comunicación y ayuda con los demás”.	Son actividades que tienen como finalidad el esparcimiento, ocio o diversión, asimismo, pueden generar diversos tipos de aprendizaje	Planificación	Planea el número de sesiones de aprendizaje sobre los juegos lúdicos Selecciona diversas narraciones y actividades sobre los juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina Planifica las actividades de aprendizaje sobre los juegos lúdicos	-	-
			Elaboración	Adapta los juegos lúdicos a la realidad de los niños y niñas Diseña las actividades de aprendizaje sobre los juegos lúdicos Elabora las sesiones de aprendizaje sobre los juegos lúdicos		
			Ejecución	Desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje sobre los juegos lúdicos Evalúa el aprendizaje de la motricidad fina con el uso de los juegos lúdicos		
Motricidad fina	Venegas, 2017, p. 122) que “la motricidad fina, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que se conoce como movimientos dotados de sentimiento útil, también puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención de las extremidades, sin la predisposición de las manos, pies y rostro”	La motricidad fina es una capacidad que permite utilizar los músculos pequeños del cuerpo como lo visomanual, facial y fonético para realizar movimientos que implican precisión y exactitud	Visomanual	Utiliza instrumentos para realizar actividades motrices finas Utiliza sus capacidades motoras finas viso manuales para realizar actividades escolares y de su vida cotidiana	1, 2, 3, 4, 5, 6	Escala de estimación
			Facial	Realiza diferentes expresiones faciales de manera coordinada	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	
			Fonética	Repite sonidos onomatopéyicos. Repite trabalenguas, canciones, y rimas diversas Imita diversos tipos de voces de personajes o de sus compañeros	13, 14, 15, 16, 17, 18	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En todo estudio, el investigador utiliza un conjunto de técnicas e instrumentos para recopilar información válida y confiable. Estos son definidos como “las formas y medios posibles de que se vale el investigador para obtener la información necesaria en el proceso investigativo.” (Hernández et al., 2014, p. 217). Para este estudio se usó la técnica de la observación no participante que consiste en “visualizar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis” (Palomino et al. 2015, 162).

Considerando la técnica empleada se utilizó el instrumento denominado escala de estimación, la cual “contiene una serie de ítem que permiten identificar comportamientos, acciones o actitudes observables otorgándole un valor específico” (Quesada y Gallego, 2011)

Para el instrumento se utilizaron las siguientes escalas:

Siempre = 2 A veces = 1 Nunca = 0

Para el análisis se consideró la siguiente escala:

Escala valorativa

Puntuaciones	Motricidad fina
28 – 36	Nivel logro destacado
19 – 27	Nivel logro esperado
10 – 18	Nivel proceso
00 - 09	Nivel inicio

Fuente: Elaboración propia

42

Asimismo, es necesario que todo instrumento considere con dos requisitos indispensables para una correcta recolección de datos, estos son: validez y confiabilidad. El primero se realizó mediante juicio de expertos y el segundo se ejecutó a través del Alfa de Cronbach cuyo resultado fue 0,842, lo que evidencia que es altamente confiable.

4.5. Plan de análisis

La investigación inició con la identificación del problema del estudio, luego se elaboraron los objetivos, el marco teórico – conceptual y las hipótesis de investigación, y finalmente se diseñó el instrumento de investigación.

Se coordinó con la directora de la Institución Educativa y se suministró la escala de estimación antes y después de la aplicación del taller como estrategia didáctica. Luego de los datos obtenidos, estos fueron sometidos al proceso estadístico descriptivo e inferencial: la primera se realizó mediante la elaboración de tablas y gráficos con sus respectivas descripciones y en la segunda se utilizó la prueba T – Student, la cual permitió comprobar la hipótesis de investigación, es decir, determinó la influencia del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019,

4.7. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables y dimensiones	Metodología
<p>¿En qué medida la aplicación de taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes de la aplicación del taller de juegos lúdicos.</p> <p>Aplicar las sesiones de clase del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.</p> <p>Identificar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, después de la aplicación del taller de juegos lúdicos.</p> <p>Comparar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos lúdicos.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>La motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes de la aplicación del taller de juegos lúdicos, se encuentra en el nivel inicio.</p> <p>La aplicación de las sesiones de clase del taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.</p> <p>La motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, después de la aplicación del taller de juegos lúdicos, se encuentra en el nivel logro.</p> <p>Existe diferencia entre el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos lúdicos.</p>	<p>Taller de juegos lúdicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación - Elaboración - Ejecución <p>Motricidad fina:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visomanual - Facial - Fonético 	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Diseño: pre experimental. El esquema es: G O₁ X O₂ G = Grupo experimental O₁= Pre test X = Fase experimental O₂= Post test</p> <p>Método: Experimental, bibliográfico, inductivo - deductivo</p> <p>Población: 15 niños de 04 años de edad en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.</p> <p>Muestra: 15 niños de 04 años de edad en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Escala de estimación</p>

4.6. Principios éticos

De acuerdo al Código de Ética de la investigación en la ULADECH (2019), se tuvo en cuenta los siguientes principios:

Protección a las personas. - Las personas son el fin de la actividad investigadora, por ende, durante toda la investigación se aplicó el grado de protección que se consideró adecuado en los diversos ámbitos.

Libre participación y derecho a estar informado. - Los participantes y sus padres estuvieron informados del proceso investigativo, así como de los fines y beneficios que proporcionaron.

Beneficencia y no maleficencia. - La investigación debe centrarse en no causar daños o disminuir los posibles efectos o riesgos de la investigación, y en contraste, incrementar los beneficios. En este estudio, se disminuyó todos los posibles efectos negativos en la población estudiantil.

Justicia. - Se aseguró que las limitaciones, dificultades o desconocimientos no generen sesgos en la actividad investigativa o sobre algún aspecto de prácticas inadecuadas.

Integridad científica. - La investigadora respetó las normas deontológicas en todo el proceso de la investigación que se ejecutó.

V. RESULTADOS

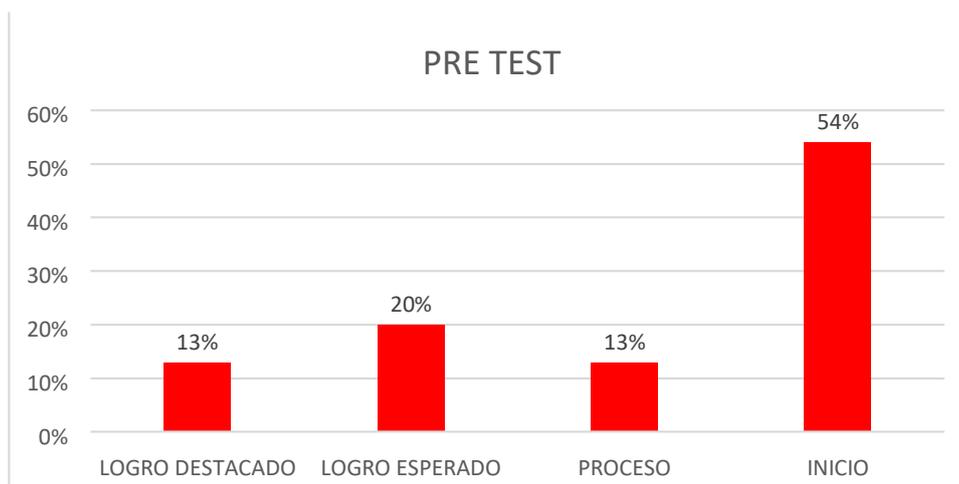
Identificar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes de la aplicación del taller de juegos lúdicos.

Tabla 01

Resultados del pre test de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

NIVELES	PRE T EST		
	Frecuencia	Porcentaje	
Logro destacado	28 - 36	02	13,00
Logro esperado	19 – 27	03	20,00
Proceso	10 – 18	02	13,00
Inicio	00 – 09	08	54,00
Total		15	100,00

Fuente: Pre test aplicado a los niños y niñas de 04 años, 2019



Fuente: Tabla 01

Figura 01

Resultados del pre test de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Interpretación:

La tabla y figura 01 han sido elaboradas con los datos obtenidos del pre test sobre la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Los resultados evidencian que un 13% de los niños se ubican en el nivel Logro Destacado; en el nivel Logro Esperado se sitúan un 20% de los niños; para el nivel Proceso se localizan un 13% de niños; y, por último, en el nivel Inicio se visualiza un 54% de los niños de cuatro años. Asimismo, se concluye que un gran porcentaje de los estudiantes de cuatro años no acrecientan de manera óptima su motricidad fina.

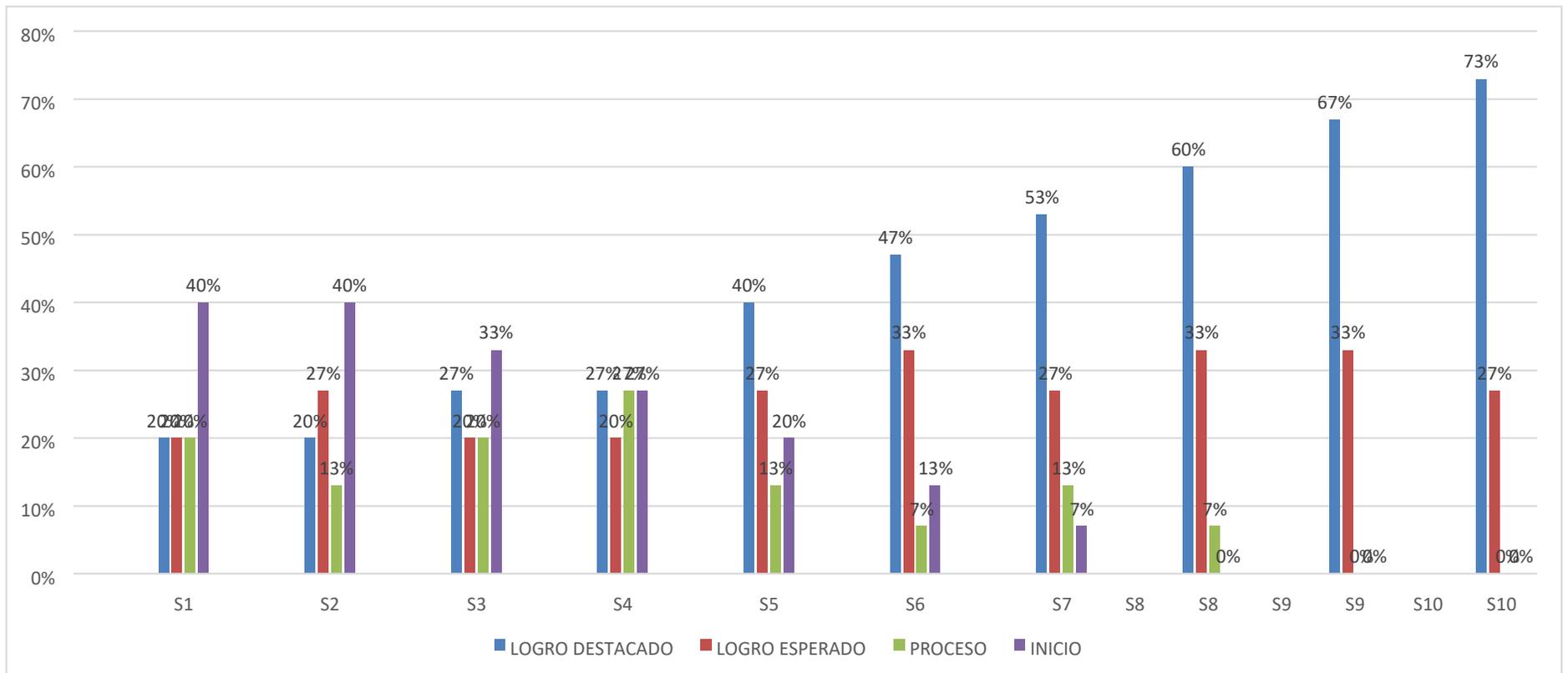
Aplicar las sesiones de clase del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Tabla 02

Resultados de la aplicación de las sesiones del taller de juegos lúdicos en el favorecimiento de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

NIVELES	SESIONES DE CLASE																			
	S1	%	S2	%	S3	%	S4	%	S5	%	S6	%	S7	%	S8	%	S9	%	S10	%
LOGRO DESTACADO	3	20%	3	20%	4	27%	4	27%	6	40%	7	47%	8	53%	9	60%	10	67%	11	73%
LOGRO ESPERADO	3	20%	4	27%	3	20%	3	20%	4	27%	5	33%	4	27%	5	33%	5	33%	4	27%
PROCESO	3	20%	2	13%	3	20%	4	27%	2	13%	1	7%	2	13%	1	7%	0	0%	0	0%
INICIO	6	40%	6	40%	5	33%	4	27%	3	20%	2	13%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente: Pre test aplicado a los niños y niñas de 04 años, 2019.



Fuente: Tabla 02

Figura 02

Resultados de la aplicación de las sesiones del taller de juegos lúdicos en el favorecimiento de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Interpretación:

La tabla y figura 02 han sido procesadas con los datos obtenidos de las sesiones de clases sobre la aplicación del taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

En la sesión 01, los resultados se dieron en el siguiente orden: un 20% de los niños y niñas se ubican en el nivel Logro Destacado; otro 20% se sitúa en el nivel Logro Esperado; en el nivel Proceso se precisa un 20% de niños y niñas; y, por último, en el nivel Inicio se desarrolla un 40%.

En la sesión 02, los resultados se precisaron en: El nivel Logro Destacado se detalla un 20%; en el nivel Logro Esperado se localiza un 27%; para el nivel Proceso se visualiza un 13%; y el último nivel Inicio se gesta un 40% de estudiantes de cuatro años.

En la sesión 03, se detalla los resultados siguientes: un 27% de los estudiantes se acentúan en el nivel Logro Destacado; un 20% se ubican en el nivel Logro Esperado; otro 20% se precisa en el nivel Proceso; y, un 33% de los estudiantes de cuatro años se sitúan en el Nivel Inicio.

En la sesión 04, se obtuvieron los siguientes resultados: un 27% de los estudiantes se posiciona en el nivel Logro Destacado; otro 20% se ubica en el nivel Logro Esperado; otro 27% se gesta en el nivel Proceso; y, finalmente, un 27% de los estudiantes de cuatro años se ubica en el nivel Inicio.

En la sesión 05, los resultados son: un 40% se detalla en el nivel Logro Destacado; un 27% para el nivel Logro Esperado; un 13% para el nivel Proceso; y, un 20% en el nivel Inicio.

50

En la sesión 06, los resultados son: un 47% se ajusta en el nivel Logro Destacado; un 33% se precisa en el nivel Logro Esperado; un 7% en el nivel Proceso; y por último, un 13% en el nivel Inicio.

En la sesión 07, los resultados alcanzados fueron: en el nivel Logro Destacado se obtuvo un 53%; en el nivel Logro Esperado se alcanzó un 27%; en el nivel proceso se detalló un 13%; y finalmente, en el nivel Inicio se situó un 7% de estudiantes.

En la sesión 08, los resultados alcanzados fueron: un 60% de los estudiantes se ubicaron en el nivel Logro Destacado; un 33% se situaron en el nivel Logro Esperado; otro 7% de los estudiantes alcanzaron el nivel Proceso; y finalmente, ningún estudiante se localizó en el nivel Inicio.

En la sesión 09 “”, los resultados se detallaron de la siguiente manera: en el nivel Logro Destacado se visualizó un 67% de los estudiantes; en el nivel Logro Esperado le corresponde un 33%; en el nivel Proceso e Inicio ningún estudiante se situó.

Finalmente, en la sesión 10 “”, los resultados se desarrollaron de la siguiente manera: en el primer nivel Logro Destacado alcanzo un 73% de los estudiantes; en el segundo nivel Logro Esperado, los estudiantes se identificaron en un 27%;

para el nivel Proceso e Inicio, ningún estudiante se posiciono en los niveles referidos.

51

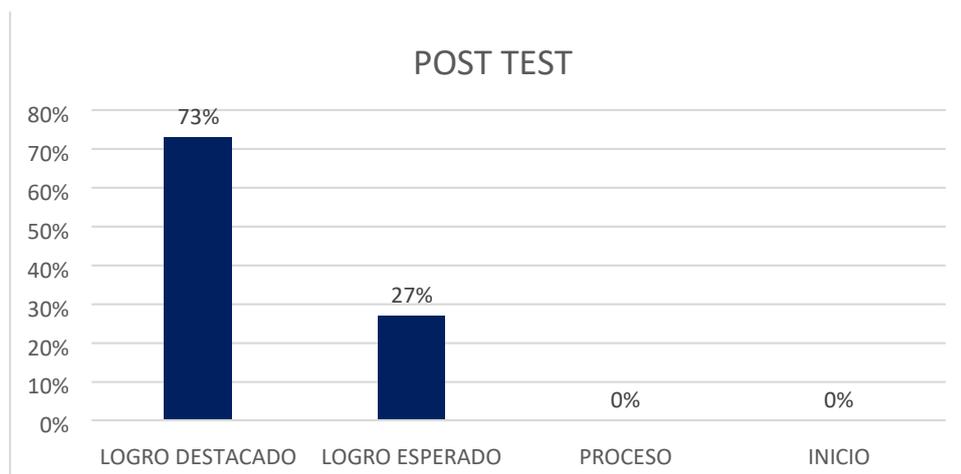
Identificar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, después de la aplicación del taller de juegos lúdicos.

Tabla 03

Resultados del post test de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

NIVELES	POST TEST		
	Frecuencia	Porcentaje	
Logro destacado	28 - 36	11	73,00
Logro esperado	19 – 27	04	27,00
Proceso	10 – 18	00	00,00
Inicio	00 – 09	00	00,00
Total		15	100,00

Fuente: Post test aplicado a los niños y niñas de 04 años, 2019.



Fuente: Tabla 03

Figura 03

53

Resultados del post test de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Interpretación:

En la tabla y figura 03 se sistematizaron los datos obtenidos del post test sobre la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

En el desarrollo de los resultados del post test demuestran que un 73% de los estudiantes de cuatro se ubican en el nivel Logro Destacado; en el nivel Logro Esperado se sitúan un 27% de los estudiantes; en los niveles Proceso e Inicio no se localiza ningún niño. Por ello, se determina que la mayoría de los estudiantes alcanzaron la motricidad fina.

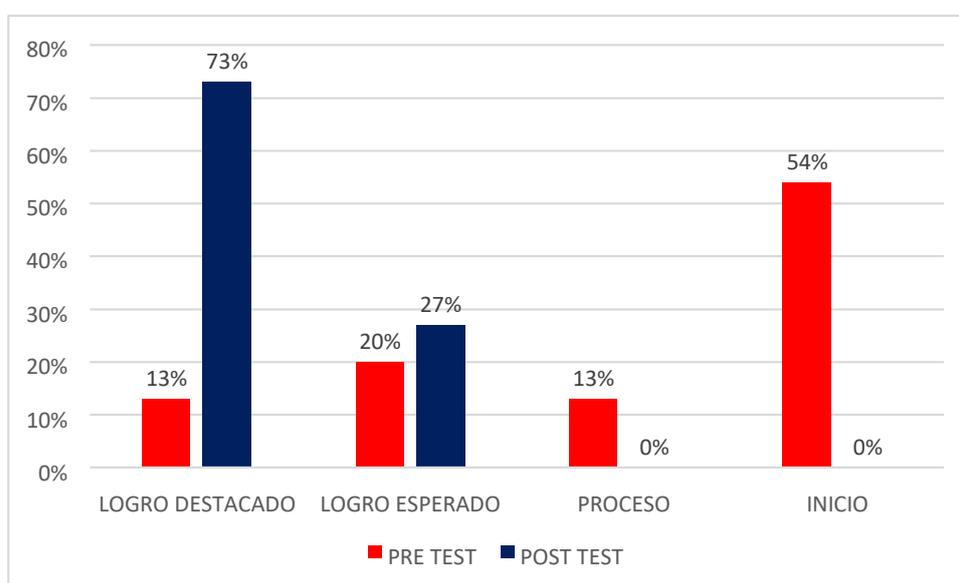
Comparar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos lúdicos.

Tabla 04

Resultados del pre test y post test de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

NIVELES		PRE T EST		POST TEST	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Logro destacado	28 – 36	02	13,00	11	73,00
Logro esperado	19 – 27	03	20,00	04	27,00
Proceso	10 – 18	02	13,00	00	00,00
Inicio	00 - 09	08	54, 00	00	00,00
Total		15	100,00	15	100,00

Fuente: Pre test y post test aplicado a los niños y niñas de 04 años, 2019



Fuente: Tabla N° 04

Figura 04

Resultados del pre test y post test de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Análisis e interpretación:

En la tabla y figura 04 que han sido desarrolladas en base a los datos obtenidos del pre test y post test sobre la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

En el desarrollo de los resultados del pre test se visualiza que en el nivel Logro Destacado se ubican un 13% de los estudiantes; para el nivel Logro Esperado se sitúan un 20% de los estudiantes; en el nivel Proceso se localiza un 13%; y, en el último nivel Inicio se refleja un 54% de los estudiantes; por otro lado, el desarrollo del post test refleja que un 73% de los estudiantes se sitúan en el nivel Logro Destacado; otro 27% de los estudiantes se localizan en el nivel Logro Esperado; en los niveles Proceso e Inicio no se halla ningún estudiante. Finalmente, se concluye que la mayoría de los estudiantes de cuatro años si alcanzaron el objetivo.

4.5. Resultados de la prueba T Student – Comprobación de hipótesis

Hipótesis general

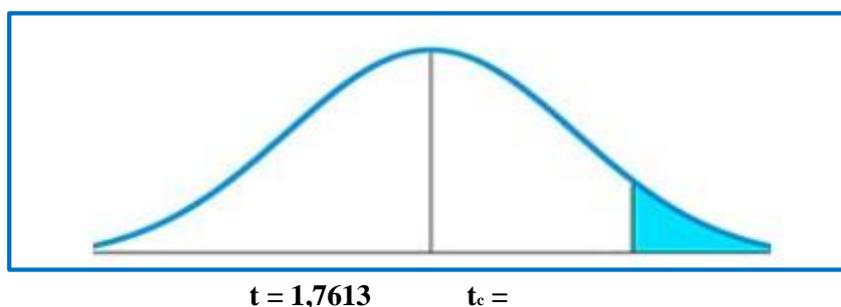
Hi: La aplicación de taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Tabla 05

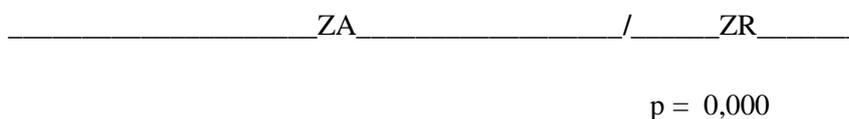
Resultados de la prueba T Student sobre la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Dimensiones / variable	Prueba T – Student			Nivel de significancia	Decisión
	Valor observado	Valor tabular	Probabilidad significancia		
Variable					Se rechaza H_0
Expresión oral	$t_o = 6,1079$	$t_c = 1,7613$	$p = 0,0000$	$\alpha = 0,05$	

Fuente: Tabla N° 04



6,1079



Fuente: Tabla N° 05

Figura 05

Resultados de la prueba T Student sobre la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Análisis e interpretación

De acuerdo a los datos evidenciados en la tabla y figura 05, se presenta la prueba de hipótesis “T Student” para comparar las medias obtenidas por los estudiantes, se muestra las condiciones necesarias para aceptar la hipótesis nula ($t_o < t_c$) o aceptar la alterna ($t_o > t_c$), que al haberse establecido como grados de libertad 14, y un nivel de significancia de 0,05, el valor esperado es igual a 1,7613

y siendo los valores obtenidos para el estadístico “t”, en la variable $t_o = 6,1079$; el valor observado es mucho mayor que el valor tabular, lo que nos lleva a tomar la decisión de rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna. En consecuencia, se concluye que la aplicación de taller de juegos lúdicos favorece la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

5.2. Análisis de resultados

Con respecto al objetivo general, determinar la influencia los talleres como estrategia didáctica mejoran la motricidad fina en los niños de cuatro años de la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019. Se aplicó la prueba de T Student, donde se visualizó que el valor observable $6,1079$ es mayor que el valor tabular $1,7613$, por ende, el primero al

ser mayor que el segundo se acepta la hipótesis el estudio y queda demostrado que los talleres como estrategia didáctica mejoran la motricidad fina en los niños de cuatro años de la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019. Estos resultados son similares con los de Fonseca y Fonseca (2017) en su tesis titulada “Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial” cuyo objetivo fue mejorar la motricidad fina Para el procesamiento de datos se hizo uso de frecuencias y porcentajes, aplicándose la estadística descriptiva y para la comprobación se utilizó la prueba de Wilcoxon porque la distribución no fue normal. Los resultados indican que se ha producido una mejora significativa de los promedios de los niños que pasaron de 8,5 (pre test) a 16.2 (post test). Por lo tanto, la aplicación del Programa ha permitido mejorar significativamente la motricidad fina, en la población estudiada, con un nivel de significancia de $p= 0.000$, que se determinó mediante la prueba de Wilcoxon. Contrastando ambos trabajos de investigación es evidente que los talleres permiten el desarrollo de la motricidad fina. Esto es corroborado por

Condori y Choquehuanca (2015) cuando expone que “las técnicas grafo plásticas son estrategias que se utilizan en los primeros años de educación básica para desarrollar la psicomotricidad fina, con el objetivo de preparar a los niños y niñas para el proceso de aprendizaje” (p.35).

En referencia al objetivo específico 01, identificar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, antes de la aplicación del taller de juegos lúdicos. Se evidencia que en el nivel Inicio se refleja un 54% de los estudiantes; esto demuestra que los niños y niñas no estaban

desarrollando adecuadamente su motricidad fina. Estos datos son similares con lo Almanza (2018) en su tesis de licenciatura “Desarrollo de la dactilopintura como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Divino Amor la Libertad Cerro Colorado, 2018”, que tuvo por objetivo demostrar la eficacia de la dactilopintura en la mejora de la psicomotricidad fina de los niños/as de 4 años. Los estudiantes obtuvieron una media de 33.88 se encontraban entre los niveles de inicio y proceso de motricidad fina. Ambas investigaciones llegaron a la misma conclusión, que cuando a los estudiantes no se les aplica adecuadamente un programa, talleres o las sesiones de clase, estos no desarrollan sus capacidades. Esto es corroborado por Quispe y Quispe (2014) quien sostiene que es muy relevante que los docentes impartan adecuadamente los talleres de grafomotricidad y programas similares que involucren aprendizajes significativos, estos mediante, actividad de carácter lúdico, ya que es una actividad consustancial en su aprendizaje significado.

En alusión al objetivo específico 02, aplicar las sesiones de clase del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019. Los resultados indican que la aplicación del taller como estrategia didáctica. Los resultados mostraron que, en la primera sesión, los resultados ubican un 40%, mientras que, en la última sesión, un 73% de los estudiantes; alcanzó el nivel Logro Destacado. Estos resultados concuerdan con los de Menacho (2016) con sus tesis “Aplicación de un manual de técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años. Se concluyó que la aplicación del manual de técnicas grafo plásticas nos permitió elevar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución

Educativa Inicial No. 258 del distrito y provincia de Huari”. Tal como se demuestra estadísticamente a través del modelo estadístico de U de Mann Whitney que arroja un valor $Z = -5,314$ y $p = 0,000$; implica rechazar la hipótesis nula. Entonces es evidente que los programas o talleres bien implementados sí permiten mejorar la motricidad fina, tal como lo establece Muníz, Cortina y Calcado (2010) cuando sostiene que las actividades en un taller deben estar orientadas y coordinadas cuidadosamente hacia el objetivo general del estudio sin descuidar, las actividades específicas, ya que están permitirán el desarrollo de lo que se desea lograr.

Con respecto al objetivo específico 03, identificar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, después de la aplicación del taller de juegos lúdicos. En el post test, en el nivel LOGRO DESTACADO se ubica el 73% de los niños y niñas de 05 años, lo que evidencia que al finalizar la estrategia didáctica del taller los niños y niñas de 04 años mejoraron notablemente su motricidad fina, entonces, la estrategia si tuvo efectos positivos. Estos resultados concuerdan con los de Chávez (2016) en sus tesis de licenciatura “Estrategias gráfico plásticas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas, Institución Educativa Inicial N° 233 “el porongo” – Cajamarca 2016”, cuyo objetivo general fue determinar y evaluar en qué medida las estrategias grafico plásticas desarrollan la motricidad fina. Los resultados indican que en el post test, el otro 50% pasó del nivel de proceso al nivel logrado. Entonces se demuestra porcentualmente que si hubo mejora con la aplicación de del taller de juegos lúdicos.

Chávez (2016) en sus tesis de licenciatura “estrategias gráfico plásticas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas, Institución Educativa Inicial n° 233

“el porongo” – Cajamarca 2016.” Realizado en la universidad Cesar Vallejo tuvo como objetivo general determinar y evaluar en qué medida las estrategias grafico plásticas desarrollan la motricidad fina en los estudiantes de la Institución Educativa N° 233 “El Porongo”. Los resultados fueron que el 50% de los niños y niñas logro un desarrollo de la motricidad fina pasando del nivel de inicio al nivel de proceso y el otro 50% paso del nivel de proceso al nivel logrado afirmar nuestra hipótesis alterna y llegando al a conclusión que las estrategias grafico plásticas desarrollan significativamente la motricidad fina en niños y niñas, institución educativa inicial n° 233 “El Porongo” – Cajamarca 2016. Es evidente entonces que, si hubo mejora en la motricidad fina, tal como lo sostiene Frías (2014) cuando establece que las actividades de los docentes que planifican los objetivos de sus clases tendrán efectos positivos en el desarrollo de las diversas capacidades de los estudiantes.

Finalmente, en referencia al objetivo específico 04, Comparar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año

2019, antes y después de la aplicación del taller de juegos lúdicos. Los resultados muestran que a la aplicación del taller como estrategia didáctica los resultados mostraron que, en la primera sesión, los resultados ubican un 40%, mientras que, en la última sesión, un 73% de los estudiantes; alcanzó el nivel Logro Destacado. Esto concuerda con la investigación de Laredo (2018) en su tesis de licenciatura “Las técnicas Grafoplásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa N° 80446 “Ramón Castilla”, centro poblado pueblo libre del distrito de Huancaspata, provincia de Pataz, 2018” que tuvo como objetivo determinar si las técnicas grafoplásticas desarrolla la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años. Los resultados de la investigación, con respecto al desarrollo de la motricidad fina es que en la prueba de salida el 93.3% lograr desarrollar la motricidad fina. El 66.7% se ubicaron en el nivel alto de motricidad fina. Se determina que las técnicas grafoplásticas favorece el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años. Es evidente entonces existe diferencia antes y después de la aplicación de un programa o taller, así lo expone Barrerra (2011) cuando establece que las actividades para el desarrollo motriz deben comenzar por sus

análisis de la realidad problemática, lo cual permitirá detectar las raíces de las dificultades, así como los posibles métodos más eficaces para su desarrollo.

VI. CONCLUSIONES

Con respecto al objetivo general, los datos del pre test y post test se tabularon y luego se sometieron a la prueba de T Student donde se evidencia que el valor tabular es igual a 1,7613 y siendo los valores obtenidos para el estadístico “t”, en la variable $t_o = 6,1079$; el valor observado es mucho mayor, por ende, se acepta la hipótesis de investigación y queda demostrado que los talleres como estrategia didáctica mejoran la motricidad fina en los niños de cuatro años de la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

En referencia al pre test, en el nivel INICIO está el 54% niños y niñas, lo que demuestra estadísticamente que la mayor parte de los niños no están desarrollando adecuadamente su motricidad fina, por esto había premura en la elaboración y aplicación de alguna estrategia o método.

En relación a la aplicación de los títeres como estrategia didáctica los resultados mostraron que, en la primera sesión, los resultados ubican un 40%, mientras que, en la última sesión, un 73% de los estudiantes; alcanzó el nivel Logro Destacado.

Con respecto al post test, en el nivel LOGRO DESTACADO se ubica el 73% de los niños y niñas de 04 años, lo que evidencia que al finalizar la estrategia didáctica de los talleres los niños y niñas de 04 años mejoraron notablemente su motricidad fina, entonces, la estrategia si tuvo efectos positivos.

Finalmente, en referencia a la comparación de los resultados de los test, se evidencia que en el pre test, en el nivel INICIO se ubican el 47%; mientras que en el post test, en el nivel LOGRO DESTACADO lo alcanzó el 87% de los niños y niñas de 04 años. Entonces se evidencia que si hay diferencia entre antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Al director de la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019, se le invita que fomente el desarrollo de las diversas estrategias didácticas para el desarrollo de las diversas capacidades motrices finas, ya que esta mejorará el aprendizaje de los niños y niñas.

A la plana docente de la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, se les insta a que implementen y apliquen adecuadamente estrategias para el desarrollo motor fino, ya que incidirá directamente en el aprendizaje de los niños y niñas.

A los estudiantes de la carrera profesional de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, así como de otras universidades, que innoven las diversas estrategias didácticas para el desarrollo de la motricidad fina, ya que es un aspecto fundamental en la vida de todas las personas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aquino Rivas, S. (2018). *Desarrollo de la motricidad fina como base para el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 4 años del Complejo Educativo Ricardo Palma del centro poblado Samán del distrito de Marcavelica – 2018*. (Tesis de licenciatura)
http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11853/Tesis_6_1093.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Bailón, S. (2019) *Programa basado en las técnicas gráfico plástico en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de una institución educativa*. (Tesis de Maestría). <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/37970>
- Cabrera y Dupeyron. (2019). *El progreso de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*". (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de México.
- Candino S. (2008). *Escuela para Educadoras*. Editorial: Cadiex Internacional S.A. Edición: Colombia.

- Castillo Juárez, B. (2014). *La psicomotricidad fina y gruesa como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral de los niños de tercer grado de pre escolar*. (Tesis de licenciatura). <http://200.23.113.51/pdf/30796.pdf>
- Castro, M. (2003). *El proyecto de investigación y su esquema de elaboración*. (2 ed.). Caracas: Uypal
- Condori Saavedra, E. y Choquehuanca Yana, M. (2015). *Aplicación del programa de actividades grafoplasticas como estrategia para estimular el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E. TRIUNFO FRANCISCO MOSTAJO, Paucarpata – 2014*. (Tesis de licenciatura).
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/1949>
- Domínguez Nima, A. (2019) *Efectos del uso de materiales didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 Años De La I.E. Divino Jesús Del A.H. Los Médanos-Castilla, 2015*. (Tesis de licenciatura)
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13781/MATERIALE_S_DIDACTICOS_MOTRICIDAD_FINA_DOMINGUEZ_NIMA_ANGELA_MARIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Caba (2004). El desarrollo de la psicomotricidad en Alemania. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*. Monográfico: Psicomotricidad y Educación, 37, 35-36.
- Frías, C. (2014). *100 situaciones didácticas de psicomotricidad*. México: Trillas.
- Gomez, M. (2014). *Los problemas evolutivos de coordinación en la infancia . Analisis de una dificultad oculta*. *Revista internacional de ciencias de deporte*. Vol. II, años II, N° 3. www.cafyd.com/REVISTA/art3n3a06.pdf
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). México: Mc Graw Hill.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática (2014). *La motricidad en el nivel inicial y primario*. Lima: INEI

- Ledezma S. (2007). *La expresión corporal*. Madrid: Ediciones Nueva Helede.
- Muniz, Calzado y Cortina (2010). *Motricidad fina en la etapa pre-escolar*. Recuperado de: www.efdeportes.com/efd146/la-motricidad-fina-en-la-edad-preescolar.htm.
- Palomino Orizano, J., Peña Coarahua, J., Zevallos Ypanaqué, G. y Orizano Quedo, L. (2015). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. Lima: San Marcos.
- Roldán, E. (2014). *Objetos lúdicos para la estimulación psicomotriz de los adultos mayores en el centro gerontológico "Hogar de Ancianos Sagrado Corazón De Jesús*. (Tesis de Ingeniería). Ecuador: Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato.
- Semino, G. (2016). *Nivel de psicomotricidad gruesa de los niños de 4 años de una institución educativa privada del distrito de Castilla-Piura*. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2603/EDU_042.pdf
- Sáez (2015). *Educación infantil*. Ministerio de Educación de España. Books.google.es/books?isbn=9788436948509
- Silva Siesquén, I. (2018). *Metodología del proyecto de investigación*. Chimbote: ULADECH.
- Solorzano, M. (2017). *Estrategias metodológicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años en la unidad de atención mies, creciendo con nuestros hijos (cnh) estrellitas radasntes de la parroquia Luis Cordero Vega, Del Cantón Gualaceo, periodo lectivo 2016-2017*. (Tesis de Licenciamiento). Cuenca: Universidad Politécnica Salesiana.
- Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2019). *Código de ética para la Investigación*. Chimbote: ULADECH.

- Venegas Castillo, Y. (2017). *Nivel de grafomotricidad en los niños y niñas de 5 años "A" de la I.E.I. N° 324 Divino Niño de Jesús de la ciudad de Puno-2017*. (Tesis de licenciatura). <https://1library.co/document/y96jmmry-nivel-grafomotricidadninos-ninas-divino-nino-jesus-ciudad.html>
- Verde Huerta, N. (2016). *Aplicación de un manual de técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial No. 258 del distrito y provincia de Huari*. (Tesis de licenciatura).
- Bernabeu N. y Goldstein A. (2008). *Creatividad y Aprendizaje: El Juego como Herramienta Pedagógica*. Madrid, España: Editorial Narcea.
- Cepeda, M. (9 de abril de 2018) El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. *Magisterio*. Recuperado: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-comoestrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F., México: Mc Graw Hill.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* (tesis de licenciatura). Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf;jsessionid=93F16B63D7A7A4BA50C347F4932C2C0C?sequence=1>
- Llanto Trejo, N. (2015). *Estrategia gráfico – plástica en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 389 de Vichay, distrito de Independencia – huaraz, 2014*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Web del Instituto de Paula (2019). *Desarrollos de la motricidad Fina*. Instituto Nacional.
- Ministerio de Educación del Perú. (2010). *La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>

Ministerio de Educación del Perú. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Recuperado de: <http://www.perueduca.pe/recursosedu/cdocumentos-curriculares/el-juego-simbolico-en-la-hora-del-juego.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Programación Curricular de Educación Inicial*. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programacurricular-educacion-inicial.pdf>

Verde huerta, T. y Paz Huerta, Y. (2018). *Aplicación de un manual de técnicas grafoplásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 258 del distrito y provincia de Huari en el año 2016*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo.

Palomino, J., Peña, J., Orizano, L. y Zevallos, G. (2017). *Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación*. Lima, Perú: Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Quispe , N. y Quispe, M. (2014). *Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de I.E. N° 525 Reino del Carmen del Distrito de Villa Maria del Triunfo, Lima*. (Tesis de licenciatura).

Ríos, M. (2015). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* (tesis de bachillerato). Universidad Internacional de La Rioja, La Rioja, España. Recuperado de: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Silva, G. (2015). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Educación y procesos pedagógicos y equidad*. Recuperado de:

<http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

Llumiquina V. (2016) *Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela “delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi.* (Tesis de licenciatura)
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Antecedente%20internacional%202%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Antecedente%20internacional%202%20(1).pdf)

Landi S. (2017) *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Antonio borrero vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 – 2017*(Tesis de licenciatura)
file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Antecedente%20internacional%201_unlocked.pdf

Alvarado L. (2018) *Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular metáforas del distrito de la esperanza 2018* (Tesis de licenciatura)

<file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Antecedente%20Nacional%201.pdf>

Fonseca A. y Fonseca I. (2017) *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial* (Tesis de licenciatura)
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Antecedente%20nacional%202%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Antecedente%20nacional%202%20(1).pdf)

Rodríguez S.(2017) *Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica mis pequeños amigos, Paita*

2013(Tesis de licenciatura)

[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Antecedente%20Nacional%203%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Antecedente%20Nacional%203%20(1).pdf)

Laredo E.(2018) *Las técnicas Grafoplásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa n° 80446 “ramón castilla”, centro poblado pueblo libre del distrito de Huancaspata, provincia de Pataz, 2018* (Tesis de licenciatura)

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/3418/MOTRICIDAD_FINA_DESARROLLO_INFANTIL_LAREDO_LAGUNA_EDILBERTA_MARUJA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Chávez P. (2016) estrategias gráfico plásticas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas, Institución Educativa Inicial n° 233 “el porongo” – Cajamarca 2016.

(Tesis de licenciatura) https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21284/chavez_ip.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Almanza H. (2018) *Desarrollo de la dactilopintura como estrategia para mejorar la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Nuestra Señora del Divino Amor la Libertad Cerro Colorado, 2018*(Tesis de licenciatura) http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11290/Tesis_61010.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE HÁBITOS DE HIGIENE

La presente escala de estimación fue empleada por la estudiante investigadora con el propósito de recopilar información la motricidad fina de los niños de 04 años de la I.E. N° 127 “María Candelaria” - Caraz, 2019.

Instrucciones: Por tal motivo, resulta conveniente que la investigadora marque con una (X) en los recuadros de los ítems propuestos, considerando la valoración propuesta en la siguiente leyenda:

VALORACIÓN
1: Siempre
2: A veces
3: Nunca

I. Datos del Estudiante:

1.1. Institución Educativa: _____

1.2. Nombres y apellidos: _____

1.3. Aplicador(a): _____

1.4. Fecha de aplicación: _____

II. Ítems de observación:

N°	MOTRICIDAD FINA	ESCALA DE VALORACIÓN		
		1	2	3
DIMENSIONES / ÍTEMS				
VISOMANUAL				
01.	Utiliza los dedos índice y pulgar en sus diversas actividades lúdicas			
02.	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas diversos dibujos			
03.	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) en sus actividades lúdicas			
04.	Troza papeles con el dedo índice y pulgar de manera adecuada en sus actividades lúdicas			
05.	Pinta diversas imágenes sin salirse de los dibujos de los juegos lúdicos			
06.	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas durante las actividades lúdicas			
FACIAL				
07.	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado, susto, etc.) durante los juegos lúdicos			
08.	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios, mover la lengua con la boca cerrada, mueve la quijada de un lado a otro, etc., los juegos lúdicos			
09.	Giña un ojo al escuchar un sonido y después el otro ante otro sonido en los juegos lúdicos			
10.	Infla las mejillas simultáneamente y de manera aislada durante los juegos lúdicos			
11.	Canta y escucha canciones acompañadas de gesticulaciones			
12.	Imita gestos observados en imágenes estáticas y en movimiento en los juegos lúdicos.			
FONÉTICA				
13.	Imita diversos sonidos onomatopéyicos en los juegos lúdicos			
14.	Menciona trabalenguas que escuchó en los juegos lúdicos			
15.	Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas en los juegos lúdicos			
16.	Canta y entona correctamente en los juegos lúdicos			
17.	Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos			
18.	Articula correctamente las palabras cuando se expresa en los juegos lúdicos			

Anexo 02: Base de datos

BASE DE DATOS DEL PRE TEST

MOTRICIDAD FINA																	
i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2
1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0
0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1
0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1
0	0	1	0	2	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0
1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1
1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	0	1	2	1	1	1	1
1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1
1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1
1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2
1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1
2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2

BASE DE DATOS DEL POST TEST

MOTRICIDAD FINA																		
i1	i2	i3	i4	i5	i6	i7	i8	i9	i10	i11	i12	i13	i14	i15	i16	i17	i18	TOTAL
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	34
1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	28
2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	28
2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	25
1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	21
2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	31
1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	30
2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	30
1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	0	1	0	1	1	2	1	1	19
2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	29
1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	29
1	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	29
2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	34

1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	23
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	35

Anexo 03: Validación del instrumento




FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE MOTRICIDAD FINA
INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.
 (*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.

DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Participación de los niños y niñas	Respuestas			PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Siempre	A veces	Nunca	Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
D1: VISOMANUAL											
1. Utiliza los dedos índice y pulgar en sus diversas actividades lúdicas				X							X
Observación:											
2. Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas diversos dibujos				X							X
Observación:											
3. Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) en sus actividades lúdicas				X							X
Observación:											
4. Troza papeles con el dedo índice y pulgar de manera adecuada en sus actividades lúdicas				X							X
Observación:											
5. Pinta diversas imágenes sin salirse de los dibujos de los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
6. Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas durante las actividades lúdicas				X							X
Observación:											
D2: FACIAL											
7. Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado, susto, etc.) durante los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
8. Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios, mover la lengua con la boca cerrada, mueve la quijada de un lado a otro, etc., los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
9. Gira un ojo al escuchar un sonido y después el otro ante otro sonido en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
10. Infla las mejillas simultáneamente y de manera aislada durante los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
11. Canta y escucha canciones acompañadas de gesticulaciones				X							X
Observación:											
12. Imita gestos observados en imágenes estáticas y en movimiento en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
D3: FONÉTICO											
13. Imita diversos sonidos onomatopéyicos en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
14. Menciona trabalenguas que escuchó en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
15. Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
16. Canta y entona correctamente en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
17. Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
18. Articula correctamente las palabras cuando se expresa en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
COMENTARIO					X
El instrumento cumple con los requisitos y puede ser aplicado a los niños y niñas del presente estudio.					



Mgtr. Richard J. Cruz Gonzales
 Docencia e Investigación
 CPP. N° 0543925383

(Firma y post firma)

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO SOBRE MOTRICIDAD FINA

INSTRUCCIONES: Colocar una "X" dentro del recuadro de acuerdo a su evaluación.

(*) Mayor puntuación indica que está adecuadamente formulada.



DETERMINANTES DE LA VARIABLE: Participación de los niños y niñas	Respuestas			PERTINENCIA			ADECUACIÓN (*)				
	Siempre	A veces	Nunca	¿Los indicadores medidos por este reactivo es...?			¿Está adecuadamente formulada para los aplicar a los niños y niñas?				
				Esencial	Útil pero no esencial	No necesaria	1	2	3	4	5
D1: VISOMANUAL											
1. Utiliza los dedos índice y pulgar en sus diversas actividades lúdicas				X							X
Observación:											
2. Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas diversos dibujos				X							X
Observación:											
3. Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) en sus actividades lúdicas				X							X
Observación:											
4. Troza papeles con el dedo índice y pulgar de manera adecuada en sus actividades lúdicas				X							X
Observación:											
5. Pinta diversas imágenes sin salirse de los dibujos de los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
6. Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas durante las actividades lúdicas				X							X
Observación:											
D2: FACIAL											
7. Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado, susto, etc.) durante los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
8. Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios, mover la lengua con la boca cerrada, mueve la quijada de un lado a otro, etc., los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
9. Giña un ojo al escuchar un sonido y después el otro ante otro sonido en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											

10. Infla las mejillas simultáneamente y de manera aislada durante los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
11. Canta y escucha canciones acompañadas de gesticulaciones				X							X
Observación:											
12. Imita gestos observados en imágenes estáticas y en movimiento en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
D3: FONÉTICO											
13. Imita diversos sonidos onomatopéyicos en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
14. Menciona trabalenguas que escuchó en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
15. Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
16. Canta y entona correctamente en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
17. Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											
18. Articula correctamente las palabras cuando se expresa en los juegos lúdicos				X							X
Observación:											

VALORIZACIÓN GLOBAL	1	2	3	4	5
COMENTARIO					X
<i>El instrumento está correctamente elaborado</i>					



(Firma y post firma)



I.E.I. N° 127 "MARÍA CANDELARIA DEL VILLAR" CARAZ - HUAYLAS - ANCASH

"Año de la Lucha Contra la Corrupción e Impunidad"

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 127
"MARÍA CANDELARIA DEL VILLAR" DE LA CIUDAD DE CARAZ,
QUE AL FINAL SUSCRIBE, OTORGA LA PRESENTE:

CONSTANCIA

A doña HIDALGO DOMINGUEZ, ANA MARÍA, identificada con D.N.I. N° 45883766, quien realizó sus practicas pre profesionales, en la institución educativa a mi cargo, durante los meses de mayo, junio y julio, habiendo demostrado responsabilidad durante su permanencia.

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

Caraz, 12 de julio de 2019



Miriam A. Delgado Figuera
Lic. MIRIAM A. DELGADO FIGUEROA
DIRECTORA I.E.I. N° 127 CARAZ

Jr. Leoncio Prado N° 210

☎: 391714

Anexo 05: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE 01 INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 4 años	Sección: rojo
Título de la sesión: "JUGANDO A LOS CARA COLITOS"	
Fecha: 24 /05/19	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.	LISTA DE COTEJO

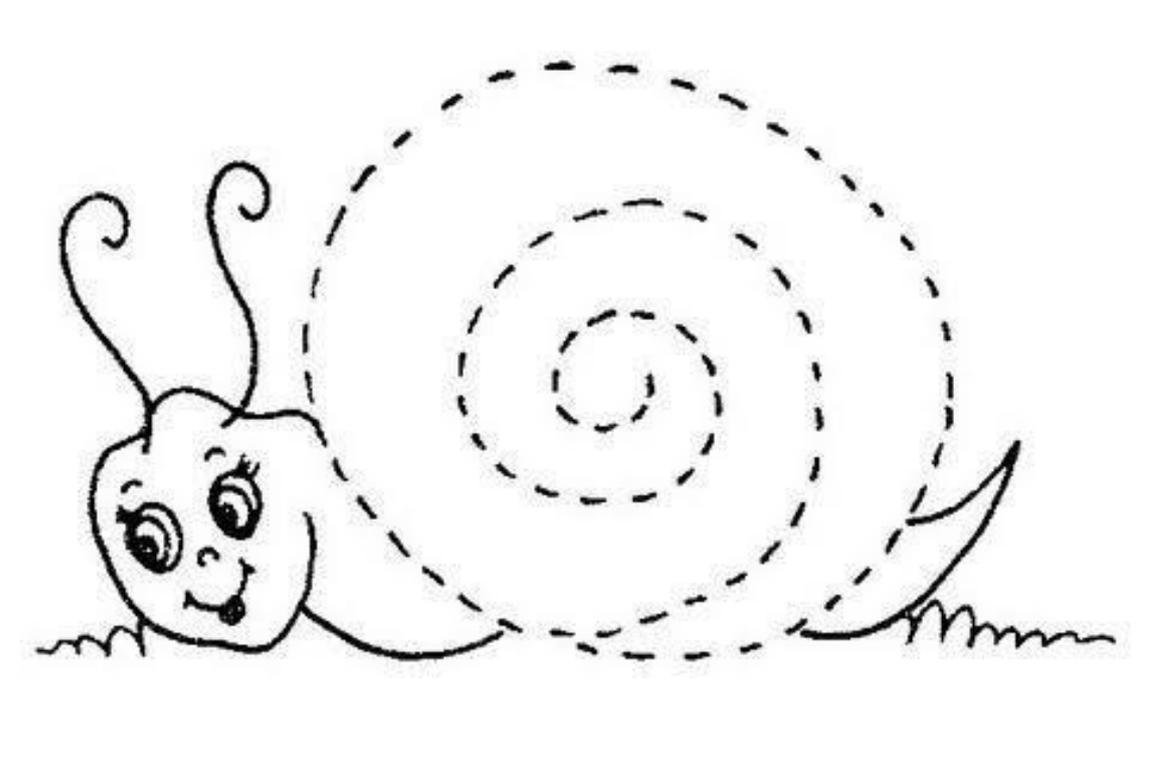
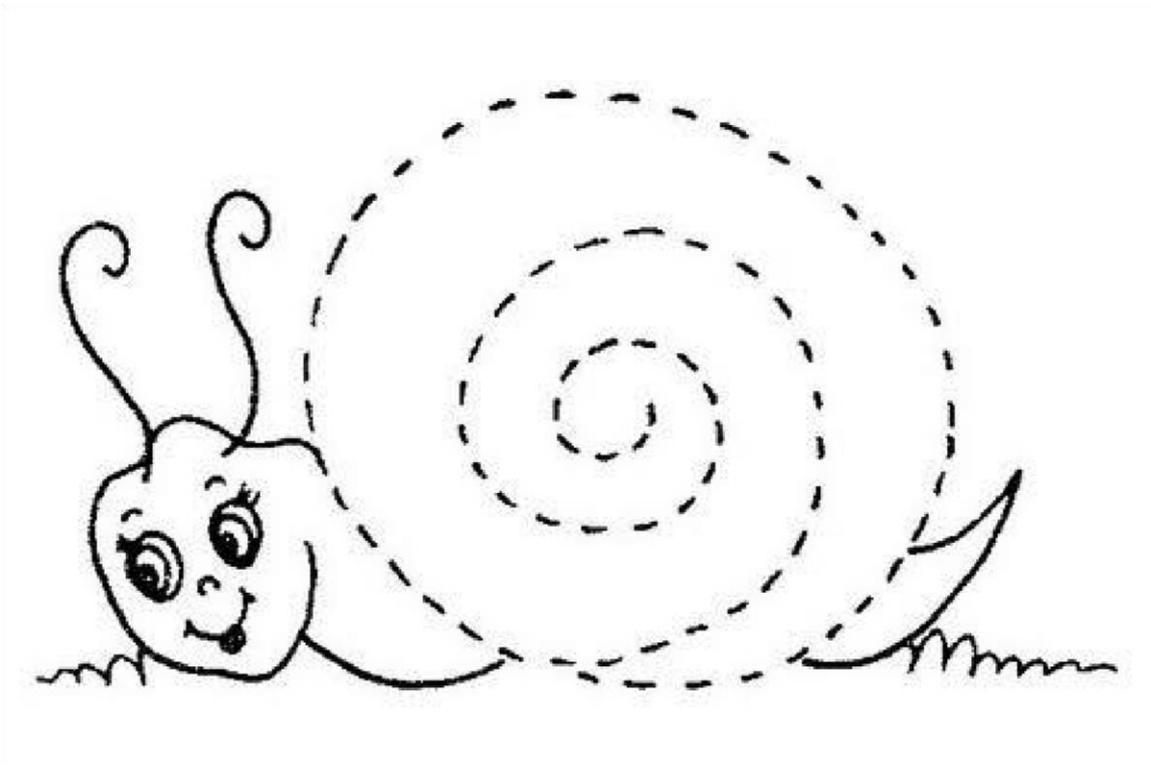
PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Momentos	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
Inicio	<p>MOTIVACION</p> <p>Se inicia con la canción "caracol"</p> <p>La docente invita a salir al patio con los alumnos (as) y dice que hoy vamos a jugar a que son caracoles y que las casas de los caracoles se forman con muchas vueltas</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>¿Qué hemos jugado? ¿Conocen al caracol? ¿Dónde vive?</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>Que los niños reconozcan la línea dibujada en el suelo</p> <p>PROBLEMATIZACION</p> <p>¿El caracol vive junto con nosotros en la casa? ¿Qué comerá el caracol?</p>	<p>-parlante</p> <p>Un USB de música infantil</p> <p>-Tizas de colores</p>	10

<p>DESARROLLO</p>	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente ordena a los alumnos (as) que formen una fila para luego indicarles que caminen por encima del dibujo de un caracol dibujado en el piso con tiza de color llamativo recordándoles que deben dar varias vueltas, sin salirse de las líneas del dibujo hasta llegar al centro para salir del dibujo; y el que se sale pierde.</p> <p>El niño empieza el recorrido por el dibujo del caracol, mientras la docente coloca un fondo musical de relajamiento para que el niño, disfrute más lo que realiza.</p> <p>Luego que todos los niños terminaron de hacer el recorrido por el dibujo del caracol, la docente pide a sus alumnos (as) que se coloquen en un lugar apropiado del patio para el relajamiento del cuerpo y cuando ella de la indicación, muevan los brazos, recordándole que tomen aire por la nariz y boten por la boca, soplando suavemente.</p> <p>MOMENTO EXPRESION GRAFICO - PLASTICO.</p> <p>La docente coloca en un papelógrafo en forma vertical con varios aspírales; Luego proporciona a los alumnos (as) una hoja de aplicación con dibujos de un caracol con líneas aspírales para que ellos lo realicen primero pasando el dedo índice y luego con la crayola, y comienza a preguntales ¿Qué observaron? ¿Dónde viven los caracoles? ¿Cómo es el cuerpo del caracol? Y luego trazaran líneas curvas de acuerdo al modelo, y después la docente entona una canción con ellos del caracol.</p>	<p>Radio Tizas de colores Papelógraf o</p> <p>Crayolas y la hoja de aplicación</p>	<p>20</p>
--------------------------	---	--	-----------

CIERRE	. La docente realiza un breve repaso de la clase y luego entrega hojas de trabajo a cada uno de sus alumnos, explicándoles lo que tenían que desarrollar cada uno de ellos.	hojas de trabajo	15
---------------	---	------------------	----

Punza sobre los puntos del caracol



SESIÓN DE APRENDIZAJE 02
INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 3 años	Sección: rojo
Título de la sesión: "Jugando haciendo bolitas de papel"	
Fecha: 24 /05/19	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	CONSTRUYE SU CORPOREIDAD	*Realiza acciones motrices variadas con autonomía. *Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados	Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual a la embolilla papel.	LISTA DE COTEJO

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

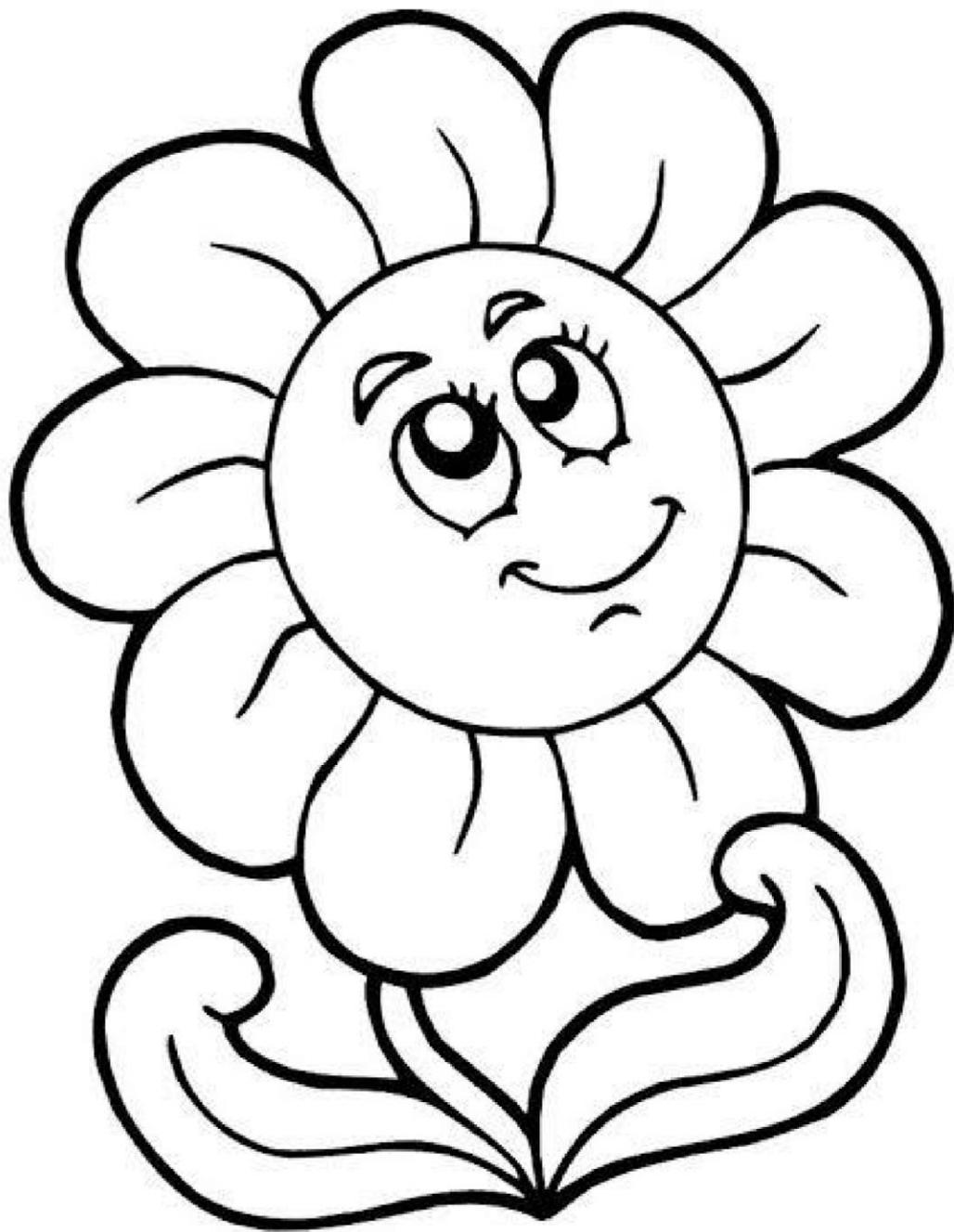
MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
INICIO	MOTIVACION La docente invita a participar a los alumnos (as) la canción de "Dinky Dinky araña", la docente indica que esto se va a realizar es con movimientos del dedo índice y pulgar de ambas manos, luego realiza los movimientos para que los alumnos lo imitan SABERES PREVIOS ¿Que hemos cantado? ¿Cómo se llama el animalito? ¿Será grande o chico? PROBLEMATIZACION ¿Cómo será la araña? ¿De qué color será?		10

	<p>PROPOSITO</p> <p>Que dominen los dedos índice y el pulgar</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente dice a los alumnos (as) hoy vamos a jugar un juego utilizando papel de crepe, para luego hacer bolitas de papel y pegarlo en un hermoso dibujo que les he traído, la docente muestra una lámina de unas hermosas flores, y luego pregunta ¿les gusta este dibujo? ¿En dónde las podemos encontrar? ¿Ustedes la siembran en su casa? ¿Les gustaría que alguien les regale una flor? La docente les dio a conocer la importancia de las flores, después la docente dice vamos a iniciar el juego, primero separarnos en 2 grupos ,para que cada grupo arme un rompe cabezas, y poder ver de qué dibujo hay en cada rompecabezas, la docente les entrega las piezas de la rompecabezas a cada grupo y dice el grupo que lo arme primero gana, los niños empiezan a armar, ya terminando cada grupo la docente dice, este grupo termino primero, han descubierto más rápido las piezas del rompecabezas, la docente felicitó al grupo y dijo esperemos al otro grupo que también arme su rompecabezas que tenían ellos, ya terminando el otro grupo también los felicito, pero les recomendó que en casa armen rompecabezas de ellos mismo si tuvieran o de sus hermanos o por último que le digan a su mamá que les compre un rompecabezas, para que ellos tengan más habilidad en sus manos y puedan armar en menos tiempo.</p>	<p>Lamina con dibujo de flores</p> <p>rompecabeza</p> <p>Hojas de aplicación.</p> <p>*papel crepe de varios colores</p> <p>*goma</p> <p>*paleógrafo</p> <p>o</p>	<p>20</p>

--	--	--	--

	<p>MOMENTO EXPRESION GRAFICO - PLASTICO.</p> <p>La docente entrega a los alumnos (as) papel crepe para que ellos embolillen con las yemas de sus dedos y peguen en un dibujo grande, que la docente entrego a cada grupo, indicándoles que deberían de pegar el embolillado por las líneas del dibujo y luego pregunta ¿Qué observan? ¿Qué es lo que van a hacer? ¿Dónde lo colocaran? Los niños comienzan a rasgar utilizando el dedo índice y pulgar de cada mano, finalmente los niños pegan el embolillado en el dibujo indicado.</p>		
	<p>CIERRE:</p> <p>La docente realiza preguntas a los alumnos (as) ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué hicieron con los dedos? ¿Qué dedos utilizaron?</p>		15

Embolilla papel y pega sobre las líneas del dibujo.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 03

INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 3 años	Sección: rojo
Título de la sesión: "JUGANDO CON MI PAS ADOR"	
Fecha: 24 /05/19	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Psicomotriz	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía. Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados.	-Explora sus posibilidades de movimiento vivenciando su equilibrio en su postura del juego.	LISTA DE COTEJO

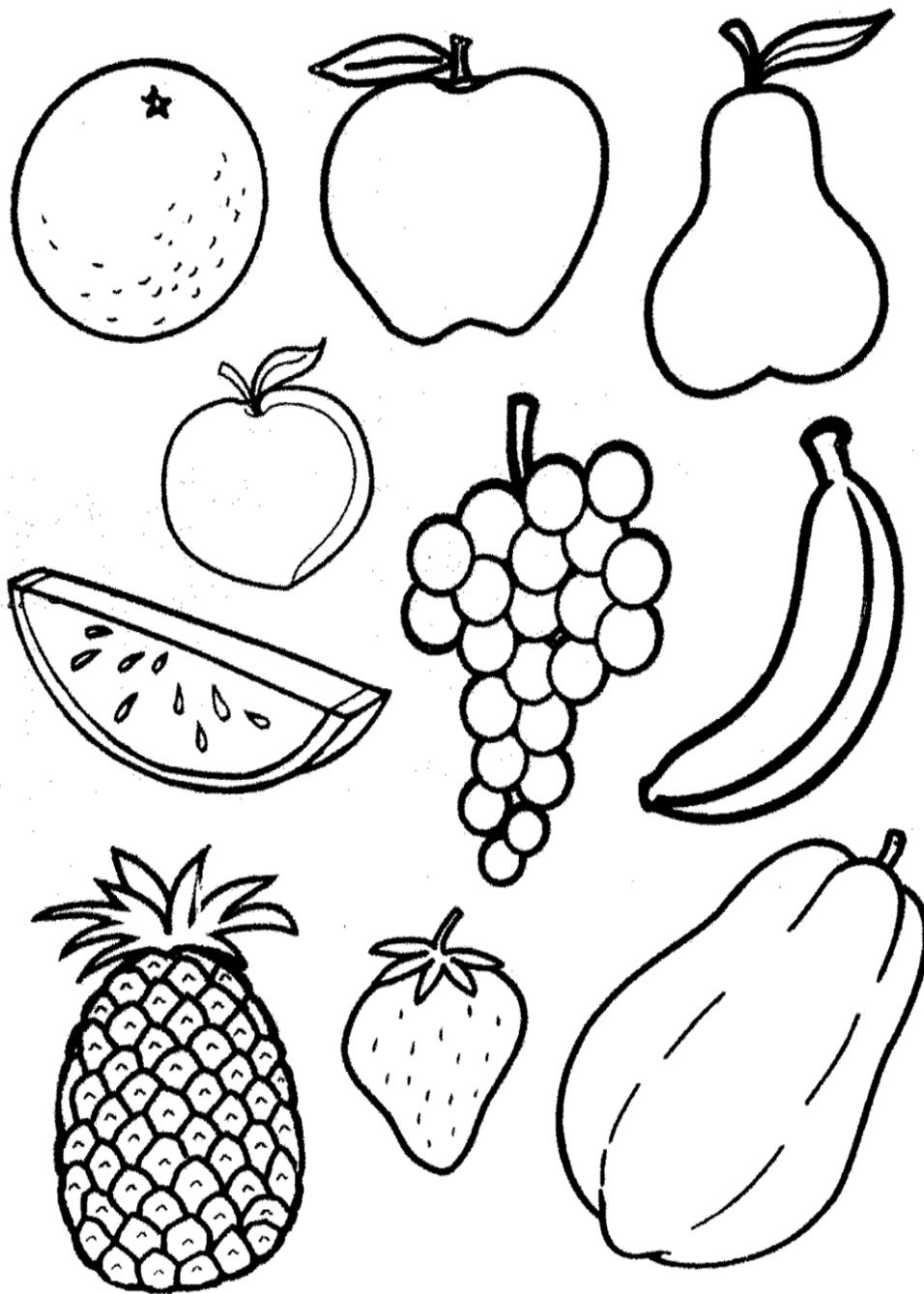
PROPOSITO DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>La docente proporciona a los alumnos (as) pañuelos de diferentes colores, luego les dice que los manipulen libremente al sonido de la pandereta.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>Luego la docente pregunta a los niños ¿ustedes saben que color son los pañuelos? La docente indica a los niños que trabajaron con el color rojo.</p> <p>PROPOSITO</p> <p>Que los niños reconozcan los colores</p> <p>PROBLEMATIZACION</p> <p>¿De qué color será el pañuelo? ¿Qué color será nuestro salón de clase?</p>	Pañuelos de diferentes colores	10

<p>DESARROLLO</p>	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente proporciona a los niños (as) una caja de frutas, luego la docente pregunta ¿Cuáles son las frutas que conocen? ¿Qué color son?</p> <p>La docente entrega a los niños(as) un recipiente color rojo para que los niños coloquen las frutas de color rojo, y para esto pidió un voluntario que lo hiciera.</p> <p>Luego la docente verifica juntamente con los niños, si realmente su compañero había colocado la fruta que correspondía; el color indicado, la docente dialoga sobre las frutas y su importancia de consumirlas, especialmente las de color rojo, después la docente muestra a los niños pasador de color rojo y siluetas de frutas con ojalillos y les dice hoy vamos a jugar ¿a quién le gusta jugar? ¿Quién quiere jugar? Vamos a jugar. La docente proporciona a cada niño varias siluetas de frutas y pasador de color rojo, indicando lo que deberán hacer, diciendo solo van a colocar las pitas por los ojalillos a las frutas de color rojo y el que lo haga primero gana, emocionados los niños comenzaron su tarea. Finalmente, la docente felicita al niño ganador y alienta a los demás a seguir practicando en sus casas a ensartar, la docente comparte con los niños frutas para que las disfruten.</p>	<p>*Siluetas de frutas con ojalillos. * pasadores de color rojo *frutas - Recipiente color rojo - Hojas de trabajo - crayolas</p>	<p>20</p>
<p>cierre</p>	<p>La docente dialoga con los niños sobre lo que aprendido y entrega hojas de trabajo, explicando lo que iban a realizar y pregunta ¿Qué hicieron? ¿Les gusto? ¿Cómo hicieron? ¿Les gusto lo que comieron?</p>	<p>Hojas de trabajo</p>	<p>15</p>

Colorea las frutas que corresponda el color rojo.

FRUTAS



SESIÓN DE APRENDIZAJE 04

INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 4 años	Sección: Rojo
Título de la sesión: "JUGANDO A PUNZAR EL CAMINO DEL CONEJO "	
Fecha: 24 /05/19	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
personal social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía. Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados.	-Coordina sus movimientos a nivel motriz en acciones óculo manual al punzar .	LISTA DE COTEJO

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

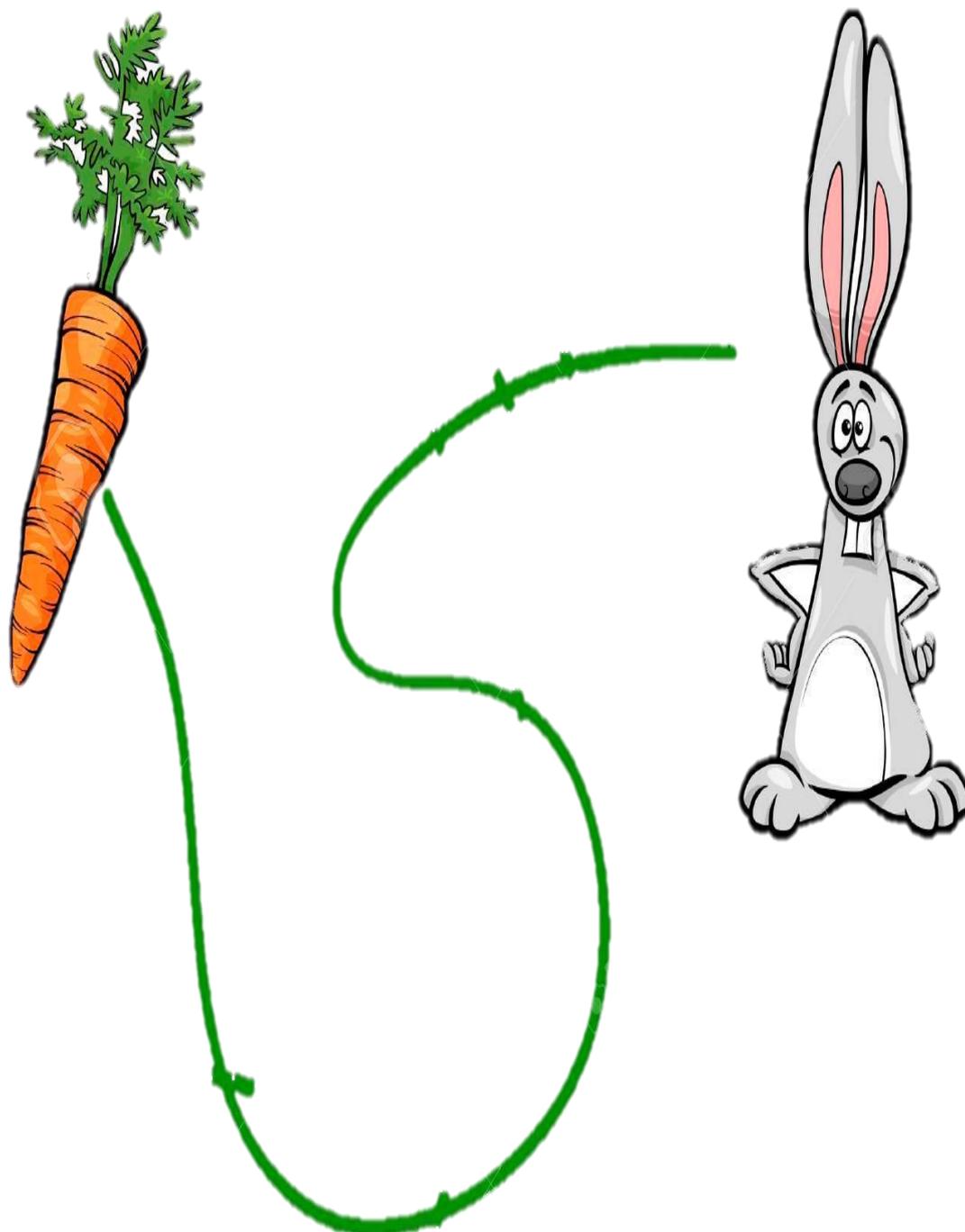
MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
inicio	<p>MOTIVACION Se inicia con una canción " saltan los conejitos"</p> <p>SABERES PREVIOS La docente coloca el dibujo de un conejo en la pizarra y pregunta a sus alumnos ¿Qué ven? ¿Cómo se llaman? ¿Qué comen los conejos? Y cuando los alumnos responden a las preguntas, la docente coloca una zanahoria en el otro extremo de la pizarra; ahora pide a los niños que salten como los conejos y llegar hasta la zanahoria.</p> <p>PROPOSITO Que los niños logren controlar el movimiento de sus dedos.</p>	Dibujo de un conejo, una zanahoria	10

<p>DESARROLLO</p>	<p>DESARROLLO O EXPRESIÓN MOTRIZ</p> <p>La docente lleva a los niños al patio ,luego coloca una caja de siluetas de zanahorias ,dibuja líneas curvas en el piso con una tiza en dirección a la caja y forma cuatro grupos los cuales forman una fila frente a la caja que contiene siluetas de zanahorias ,la docente dice esto es un juego vamos a divertirnos al primer integrante de cada fila se le entrega una máscara de conejo para que se la coloque y le dice vas a saltar hasta llegar a la caja y luego cogen una silueta de zanahoria y que regrese saltando como conejito, y cuando llegue a su fila sale el siguiente integrante y de esta manera todos los demás .Gana el equipo cuyos integrantes terminen de hacer esta actividad más rápido . La docente y los demás compañeros acompañarán y darán ánimo con palmas cantando la canción del conejito.</p> <p>RELAJACION:</p> <p>La docente pide a los alumnos que caminen por el patio sacudiendo sus piernas como si estuvieran pateando una pelota, les indica que mientras caminan tomen aire por la nariz y boten por la boca; Repetir esta actividad hasta que la respiración se normalice.</p> <p>EXPRESION GRAFICA PLASTICA:</p> <p>La docente coloca un papelgrafo apoyado en un tecnopor y proporcionar a los alumnos(as) punzones, luego la docente indica que puncen dentro de un camino de líneas curvas.</p> <p>La docente entrega las hojas de trabajo los alumnos (as) y les pregunta ¿Qué observan? ¿Qué les gusta comer a los conejos? ¿Cómo hace el conejo para llegar a su zanahoria? ¿De dónde a donde va ir? Luego entrega el tecnopor forrado como base para que coloquen por debajo de la hoja de trabajo y un</p>	<p>*Hojas de aplicación. *punzón *tecnopor - Tiza de colores - Siluetas de zanahorias Caja de cartón Canción Máscara de conejo Punzón</p>	<p>20</p>
--------------------------	---	---	-----------

--	--	--	--

	punzón grueso. Finalmente les indica que punce por la línea del camino para que el conejo pueda llegar a su zanahoria.		
CIERRE	La profesora dialoga con los alumnos (as) sobre cómo se sintieron al realizar al realizar la actividad ¿Cómo hicieron el trabajo? ¿Qué hicieron primero? ¿qué materiales utilizaron?		15

Punzar el camino que el conejo debe seguir para encontrar la zanahoria



SESIÓN DE APRENDIZAJE 05
INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 4 años	Sección: roja
Título de la sesión: "ESTOY JUGANDO CON LA PLASTILINA "	
Fecha:	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Infiere e interpreta información del texto oral.	Participa en conversaciones o escucha cuentos, leyendas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Formula preguntas sobre lo que más le interesa saber o lo que no ha comprendido o responde a lo que le preguntan. Ejemplo: <i>Un niño comenta sobre la leyenda "La quena de oro" que escuchó y dice: La flauta no sonaba porque el jefe era malo.</i>	LISTA DE COTEJO

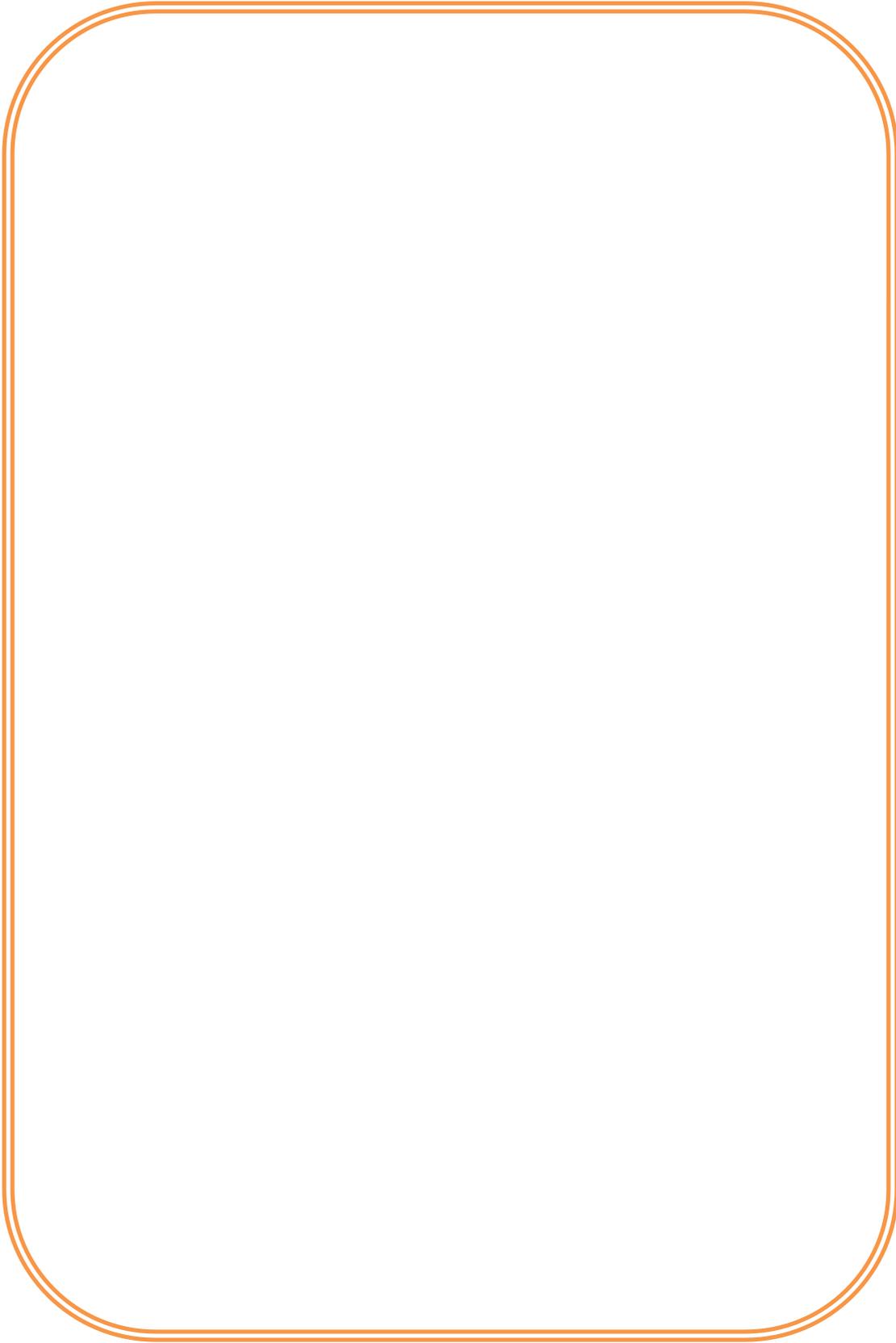
PROPOSITO DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
inicio	<p>MOTIVACION Se inicia saludando a los niños con una canción de bienvenida.</p> <p>SABERES PREVIOS La docente muestra a los alumnos un cuento forrado con papel de regalo, y les dice ¿que será, que será lo que tengo aquí?, ¿no lo sé no lo sé? luego pide a un niño voluntario para que descubra lo que hay detrás del papel de regalo abriendo el regalo y contándoles que aquel cuento que</p>	Cuento forrado con papel de regalo.	10

	<p>ella había forrado era el cuento que a ella había leído cuando era una niña</p> <p>PROBLEMATIZACION</p> <p>¿Qué pasará en el cuento? ¿Quién será el personaje?</p> <p>PROPOSITO</p> <p>Hacer que les guste que le lean cuentos</p>		
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <p>La docente lleva a los alumnos al sector de biblioteca para que elijan libremente un cuento, los niños eligen un cuento. Luego pregunta ¿Por qué eligieron ese cuento? ¿de qué tratará el cuento? ¿Quiénes serán los personajes de este cuento?</p> <p>DURANTE LA LECTURA</p> <p>La docente pide un niño voluntario para que le diga un número y luego cuenta el número que el niño eligió y en el niño que cae el número le pide el cuento para narrarlo, la docente dialoga con los niños diciéndoles que solo hoy se va leer el cuento elegido y que mañana continuaran con los demás cuentos, los niños escuchan atentamente lo que narra la profesora, pues se trataba del cuento de los animales de la granja.</p> <p>DESPUES DE LA LECTURA después la docente realizamos la comprensión de texto por medio de preguntas</p> <p>¿Cuál es el título? ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde sucedieron los hechos? ¿Que entendieron? ¿en qué terminó la historia? ¿Qué personajes del cuento les gusto más?</p>	<p>Hojas de aplicación.</p> <p>*plastilina</p> <p>*cinta de embalaje. - Cuentos</p>	20
CIERRE	<p>Se le entregara a los niños y niñas plastilinas de diversos colores para que</p>	<p>plastilinas</p>	15

	moldeen los personajes del cuento que más les gusto luego realiza las siguientes preguntas: ¿Qué personajes moldearon? ¿Qué materiales utilizaron para moldear? ¿De qué trato la historia? ¿Cuáles son los personajes?		
--	--	--	--

Moldear con plastilina del cuento los personajes que más te gusto y pegarlas



SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 4 años	Sección: Roja
Título de la sesión: "JUGAMOS HA RASGAR PAPEL "	
Fecha:	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía. Controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en su espacio y tiempo determinados.	Comprende su cuerpo -Coordina los movimientos de la mano al rasgar papel	LISTA DE COTEJO

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Momentos	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
Inicio	<p>MOTIVACION Se inicia saludando a los niños con una canción de bienvenida</p> <p>SABERES PREVIOS La docente muestra un dibujo de unas manos por medio de una lámina a los niños y dice ¿Qué dibujo está en la lámina? ¿Para que servirán? ¿Cuántas son?, la docente dice hoy vamos a cantar una canción "Muevo mis manitos" y al momento que cantamos la canción van a imitar los movimientos que yo hago está claro, la docente empieza a cantar movimiento sus manos, cerrando y abriendo los dedos, cerrando y abriendo</p>	*canción "Mis manitos" Una lamina	10

	<p>las manos y los niños empiezan a realizar los movimientos.</p> <p>PROPOSITO Que el reconozca la importancia de su mano</p>		
Desarrollo	<p>PROBLEMATIZACION</p> <p>La docente pide a los alumnos (as) que se sienten en el piso formando un semicírculo para dialogar con los niños por medio de un cuento “Mis manitos son importantes” luego la docente empieza a narrar el cuento por medio de láminas, dialogando con los niños sobre la importancia que tienen estas partes de nuestro cuerpo.</p> <p>BUSQUEDA DE INFORMACION</p> <p>Después la docente pega un papelote con un dibujo de una pelota en la pizarra.</p> <p>ACUERDOS TOMA DE DECISIONES</p> <p>Vamos a decorarlo, utilizando los dedos de nuestras manos y para esto vamos a utilizar papel cometa de dos colores para realizar trozos de papel, la docente indica como lo tienen que hacer para luego pegarlo sobre el dibujo, utilizando los dedos pinzas índice y pulgar, luego la docente les entrega la hoja de trabajo para que ellos trabajen individualmente, explicando cómo lo van a realizar.</p>	<p>Papel grepe *hoja de aplicación Papelote</p>	20
cierre	<p>La docente a través de dialogo pregunta ¿cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Qué hicieron primero? ¿Qué parte del cuerpo han movido? La docente felicita a los niños (as) por realizar su hoja de trabajo.</p>		10

Rasgo y pego trozos de papel sobre la imagen.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 07
INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 3 años	Sección: Roja
Título de la sesión: "ESTOY JUGANDO CON LAS TEMPERAS DE COLORES "	
Fecha:	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

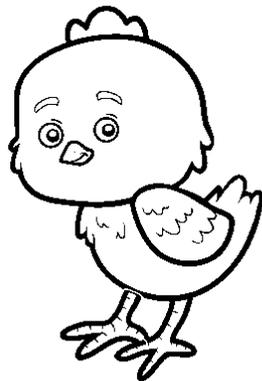
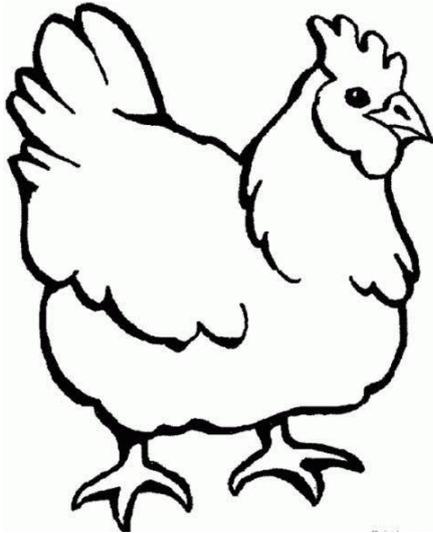
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	-Participa en actividades deportivas en interacción con el entorno.	-Emplea sus habilidades socios motrices al compartir con otras diversas actividades físicas	- Participa en juegos grupales interactuando con sus compañeros y compartiendo el material	LISTA DE COTEJO

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
INICIO	MOTIVACION: Se inicia con una canción La docente lleva a los alumnos (a) al patio y escoge a uno de ellos para vendarles los ojos, para que haga de la gallina ciega, luego los demás alumnos (as) correrán y el alumno que se dejara atrapar por el niño de los ojos vendados ocupará su lugar, así sucesivamente realizará el cambio con 5 alumnos (as) guiándolos para que sepan hacia donde deben dirigirse.	*Retazo de tela	10
DESARROLLO	PROBLEMATIZACION La docente dice a los niños hoy vamos a jugar utilizando un canuto de cartón ,luego la docente distribuye a los alumnos (as) en dos grupos, formándolos en dos filas , al primero de la fila se le entregará un canuto de cartón para que pase por debajo de	*Canuto de cartón *hoja de aplicación. *Tempera de colores	

	<p>entre las piernas de sus demás compañeros de la misma fila , luego se pasaran el canuto de mano en mano hacia delante y hacia atrás , con la participación de todos los niños de la fila, sin equivocarse el grupo que se equivoque pierde, la docente dice van a empezar cuando suene la música, una vez que haya pasado el rollo se repite pero al revés de atrás para adelante , el grupo que lo hayan realizado cuatro veces gana el juego.</p> <p>ACUERDOS Y TOMA DE DESICIONES</p> <p>La docente pide a los alumnos (as) que se estiren, luego que se toquen la punta de sus pies, tomando aire y cuando se reincorporen boten el aire soplando.</p> <p>EXPRESION GRAFICO PLASTICA:</p> <p>La docente pega en la pizarra la imagen de una gallina y al otro lado coloca una imagen de pollitos, y la docente dice ¿Cómo vamos a ayudar a la mamá gallina a encontrar a sus hijos? Luego la docente invita a un niño para que le ayude a realizar un camino y la señora gallina pueda llegar al lugar en donde están sus hijos, luego pide a los alumnos(as) que uno por uno unte su dedo índice con tempera, para que ellos unan los dos objetos con una línea enfatizando el punto de inicio (izquierda a derecha), luego entrega a los alumnos (as) la hoja de aplicación y realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observan? ¿De dónde a donde deben de ir los pollitos? Luego les pide a los alumnos que tracen el camino que debe seguir los pollitos para que llegue a la mamá gallina.</p>	<p>Imagen de una gallina y pollito</p> <p>20</p>
CIERRE	<p>La docente les pide a los a los niños que expongan sus trabajos mencionando como lo realizaron y cuál fue la dirección del trazo que hicieron.</p>	<p>15</p>

Qué dirección debe seguir el pollito para encontrar a mamá gallina.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 08

INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 3 años	Sección: roja
Título de la sesión: "ESTOY ENTONANDO LA CANCION QUE ME GUSTA"	
Fecha:	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

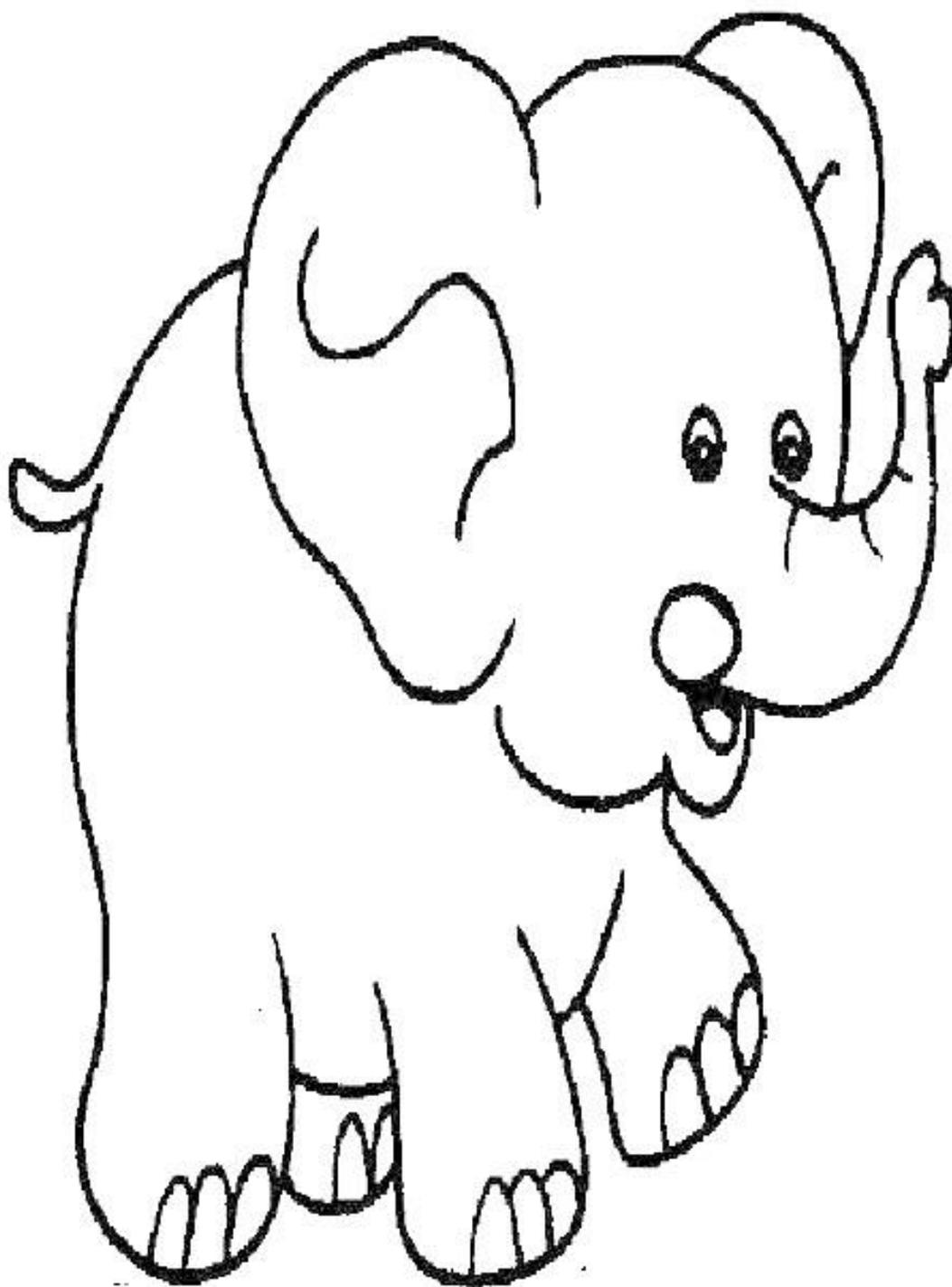
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Personal social	Percibe y aprecia las producciones artísticas.	Contextualiza y valora las manifestaciones artísticas que percibe y estudia. Reflexiona y opina sobre las manifestaciones artísticas que percibe y produce	*Se interesa en escuchar música variada. *Cuenta lo que dicen las canciones que escucha	LISTA DE COTEJO

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>La docente pide a los alumnos (a) que formen un semicírculo para narrar un cuento.</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>Luego muestra a los alumnos (as) un papelote conteniendo el cuento con imágenes del cuento a narrar "El elefante trompitas", luego realiza preguntas antes de la lectura ¿Qué observan en la lámina? ¿De qué tratará? ¿Cómo son sus orejas?</p> <p>PROPOSITO</p> <p>Que los niños canten las canciones que más les gusta</p>	papelote con imágenes del cuento "El elefante trompitas"	10
DESARROLLO	PROBLEMATIZACION	*Papelotes con	

	<p>La docente dice a los niños, hoy vamos a divertirnos jugando, entonando canciones, cada uno de ustedes va a cantar una canción que en casa mamá les enseñó y las que más les guste, la docente pregunta</p> <p>BUSQUEDA DE INFORMACION</p> <p>¿Quién sabe una canción? ¿Quién quiere cantar? ¿Qué canción más les gusta? luego la docente dice aquel niño que participe cantando se le entregará una sorpresa, de un globo, así todos los niños querían participar, la docente realiza preguntas relacionadas a la canción que cada uno de ellos cantó, luego la docente dice a los niños ahora ya pueden jugar con sus globos, los niños empezaron a inflar sus globos, hinchando sus mejillas y mostrando mucha alegría.</p> <p>ACUEDOS TOMA DE DESICIONES</p> <p>Al jugar inflando cada uno su globo que tenía.</p> <p>Después la docente entrega a los niños la hoja de trabajo explicándoles lo que iban a realizar.</p>	<p>imágenes relacionadas al tema. *crayolas</p>	<p>20</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La docente realiza preguntas ¿Cuál es el título de la canción que cantamos al inicio de clase? ¿Qué hacía el elefante? ¿a quién llamaban trompitas? ¿Qué le dice su mamá a trompitas? La docente entrega una hoja de aplicación a los alumnos (as)</p>	<p>*hoja de aplicación.</p>	<p>15</p>

Pinta la imagen del elefante.



SESIÓN DE APRENDIZAJE 09

INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"	
Grado: 3 años	Sección: roja
Título de la sesión: "ESTOY IMITANDO LOS SONIDOS DE LOS DIFERENTES ANIMALES"	
Fecha:	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	-Utiliza estratégicamente varios recursos expresivos	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	LISTA DE COTEJO

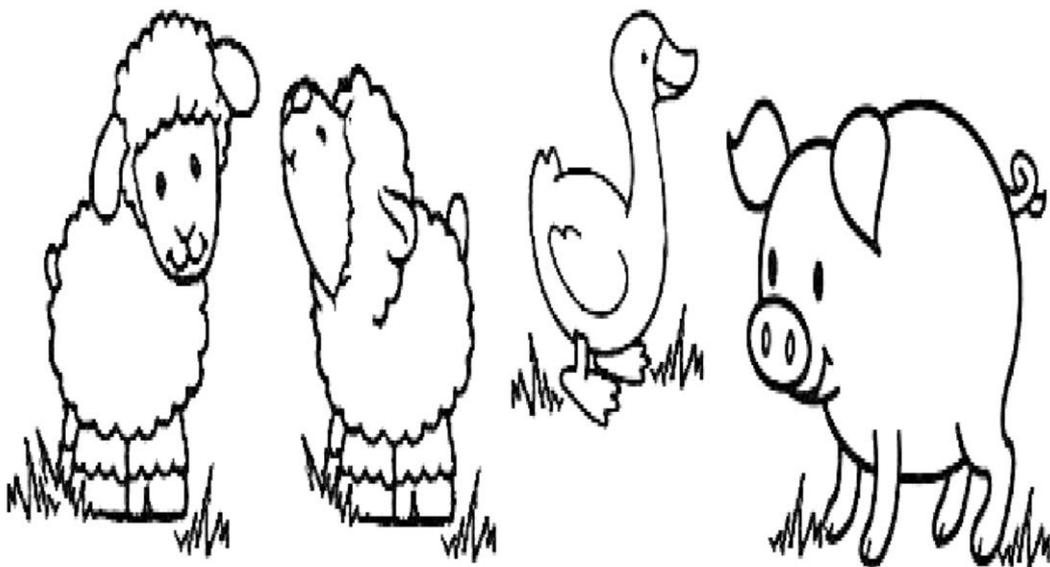
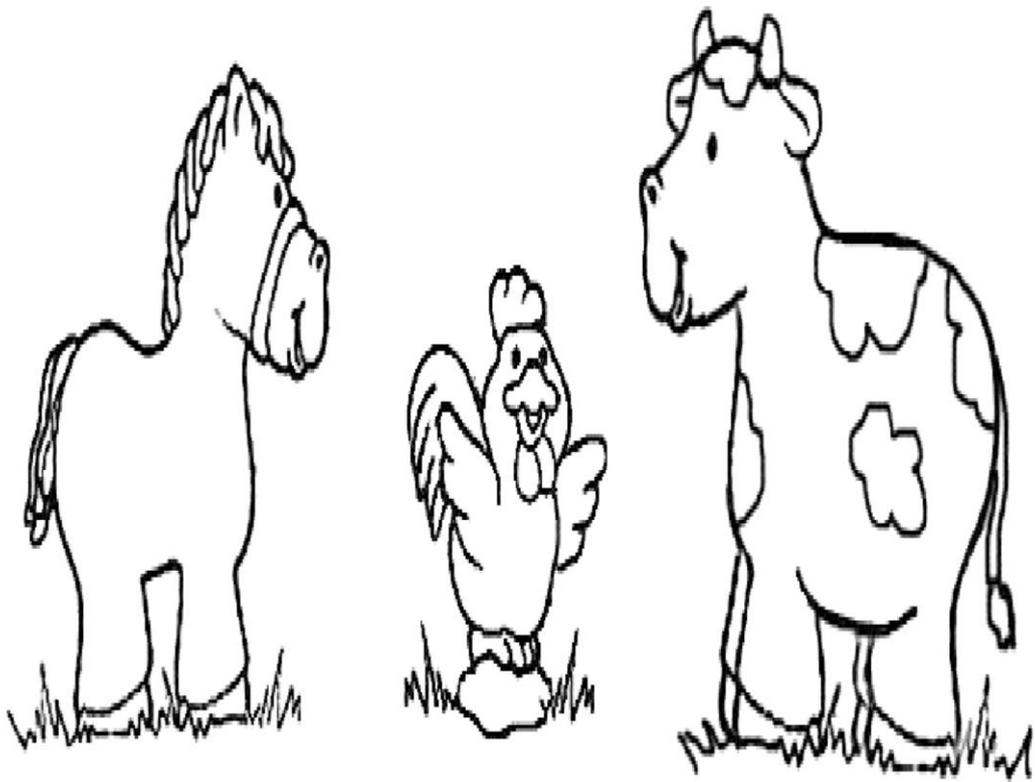
PROPOSITO DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
INICIO	<p>MOTIVACION</p> <p>La docente canta una canción "El arca de Noé" acompañada de los alumnos (a) la docente comienza a producir el sonido de cada animal que va mencionando en la canción los animalitos</p> <p>SAVERES PREVIOS</p> <p>Luego pregunta ¿Qué sonidos escucharon? ¿a qué animales pertenecen? ¿A qué animal pertenece el primer sonido que hicimos?</p> <p>PROPOSITO</p> <p>Que reconozcan los diferentes sonidos de los animales</p> <p>PROBLEMATIZACION</p> <p>Que animales conoces</p>		10

<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <p>La docente dialoga con los niños de los animales que viven en la zona y pide a los niños que los nombren a cada animal que conocen y que viven en su casa, también que pronuncien el sonido que hace cada animal.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <p>La docente lleva a los niños al aula de proyectar videos, para que puedan observar un video de los animales que producen sonidos onomatopéyicos y luego de ver terminado de mirar el video retornan al aula y la docente les dice que reproduzcan los mismos sonidos que escucharon en el video, la docente realiza preguntas ¿Qué sonidos escucharon? ¿A qué animal pertenecía? ¿Cómo era?; luego la docente proporciona a los alumnos (as), después la docente muestra algunas láminas de imágenes de animales que habían visualizado en el video y también tenía imágenes de otros animales de la selva.</p> <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <p>La docente muestra todas esas laminas y les dice a ver niños observen bien las imágenes que les estoy mostrando para que identifiquen y mencionen los nombres de los animales que vieron en el video, los niños muy atentos respondía cada nombre de la imagen que se les mostraba. Luego la docente aplica la hoja de trabajo como refuerzo de la clase.</p>	<p>*Video de los sonidos onomatopéyicos.</p> <p>*hoja de aplicación.</p> <p>*Lápiz</p> <p>*Objetos que producen sonidos.</p> <p>Láminas de animales.</p>	<p>20</p>
<p>CIERRE</p>	<p>La docente proporciona a los alumnos la hoja de trabajo y les pregunta: ¿Qué animales observaron en el video? ¿Todos hacían el mismo sonido? ¿Cuántos animales viven con ustedes en casa? ¿Qué creen que harán ustedes en su hoja de</p>		<p>15</p>

	trabajo? Luego les dice lo que realizaran en su hoja de trabajo, pintar los animales que observaron en el video, luego la docente le dice a los alumnos (as) ¿fue sencillo reconocer a quienes pertenecían los sonidos onomatopéyicos? ¿Les gusto la clase?		
--	---	--	--

Pinta los animales que observaste en el video



SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

INICIAL

2019 I.

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: "María Candelaria del Villar"

Grado: 3 años	Sección: Roja
Título de la sesión: "ESTOY ESCUCHANDO SONIDOS DE LA NATURALEZA"	
Fecha:	Tiempo: 45 minutos
Docente de aula: Rosaura Isabel Mejía Ramón	
Docente Practicante: HIDALGO DOMINGUEZ ANA MARIA	

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

Área	Competencia	Capacidad	Desempeño	Instrumentos de Evaluación
Comunicación	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gesto y movimientos al expresar sonidos del ambiente y animales.	LISTA DE COTEJO

PROPOSITO DE APRENDIZAJE

Momentos	SECUENCIA DIDACTICA	Medios y materiales	tiempo
INICIO	<p>MOTIVACION Se inicia saludando a los niños con una canción de bienvenida</p> <p>La docente dice a los niños hoy conoceremos los sonidos naturales de nuestro medio ambiente para ello la docente muestra un video de los fenómenos naturales, para los niños puedan observar y escuchar los sonidos que reproducen e identificarlos a cada uno de ellos, los niños observan atentamente el video realizando diferentes gestos al observar el video.</p> <p>SABERES PREVIOS La docente dialoga con los niños sobre los sonidos que escucharon y luego realiza las siguientes preguntas: ¿Qué observaron en el video? ¿Saben que sonidos se producen en</p>	video	10

	<p>nuestro medio ambiente? ¿Tendrá un sonido de la lluvia?¿qué sonido tiene el viento?¿ Que otros sonidos es cucharon?¿Cuál fue el más suave?¿Cuál fue el más fuerte?</p> <p>PROPOSITO Reconocemos el sonido de la naturaleza</p> <p>PROBLEMATIZACION ¿Qué sonidos encontramos en la naturaleza?</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO La docente muestra a los alumnos láminas con imágenes de río, lluvia, volcán, viento, entre otros, los niños responder con el nombre de cada imagen que observan.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO la docente dice ahora ya no van a visualizar sino van a escuchar atentos los sonido para que mencionen que sonido le corresponde a cada fenómeno y comenzó con del viento y los niños escuchan atentamente y así sucesivamente siguió colocando todos los demás sonidos que los niños habían observado en el video</p> <p>DESPUES DEL DISCURSO Finalmente pregunta a los niños: ¿Qué sonidos escucharon?¿cuáles fueron lo que produjeron sonidos más fuertes? ¿Qué observaron en el video? ¿En la zona donde vives hay volcanes? ¿Te gusta escuchar la lluvia? ¿En la zona en que vives llueve mucho? , luego la docente explica que fenómenos ocurren más frecuente en nuestra zona. La docente proporciona a los alumnos la hoja de trabajo y también les proporciona lentes para el desarrollo de su hoja de trabajo</p>	<p>Láminas de río, viento, volcán, lluvia, entre otros</p> <p>*parlante. *hoja de aplicación. *Sonidos del ambiente grabados en USB</p>	<p>20</p>

	explicando lo que iban a realizar y les pregunta: ¿Qué figuras observan en la hoja de trabajo? ¿Cuáles serán sonidos naturales? ¿Qué harán en su hoja de trabajo?, luego la docente dice a los niños que van a punzar alrededor de cada imagen que produce sonidos naturales , la docente pregunte a los		
CIERRE	META COGNICION la docente pregunte a los niños ¿Qué aprendieron hoy? ¿Qué sonidos escucharon? ¿Qué tenían que hacer en la hoja de trabajo? ¿Qué sonido les gusto más? ¿Les gusto la clase de hoy?		15

Decoro con lentejas la imagen del fenómeno natural que más se presenta en nuestra zona.



Anexo 06: Evidencia fotográfica de la investigación







FOTO JUNTO A LA DIRECTORA Y LA PROFESORA DE AULA.

