



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS LÚDICOS PARA EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 357,
HUALLCOR, HUARAZ, 2021**

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

AUTORA

RAMIREZ PALACIOS, SANDRA GUISELA

ORCID: 0000-0002-5396-2380

ASESORA

PÉREZ MORÁN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Ramírez Palacios, Sandra Guisela

ORCID: 0000-0002-5396-2380

Universidad los Ángeles de Chimbote, estudiante de pregrado, Chimbote,
Perú.

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADOS

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

PRESIDENTE

Mgtr. Sofía S. Carhuanina Calahuala

MIEMBRO

Mgtr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Mgtr. Graciela Pérez Morán

ASESOR

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

A los niños y niñas de la edad de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, distrito y provincia de Huaraz, Región Ancash, por su participación en las actividades experimentales de la investigación que sin ellos no hubiera sido posible en estudio.

Asimismo, a la directora, personal docente y padres de familia de los niños y niñas de la edad de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, distrito y provincia de Huaraz, Región Ancash, por su aceptación, autorización y participación durante el desarrollo de la investigación.

Finalmente, al personal docente de la carrera profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Filial Huaraz, por sus acertadas orientaciones durante mi formación profesional.

DEDICATORIA

A mi madre, por ser mi primera maestra y compañera, quien fue que me guio y me brindo permanentemente sus valiosas enseñanzas.

A mi hermano, quien fue mi primer amigo y compañero durante el periodo de formación, quien me dio la fortaleza y compañía en toda mi vida

Sandra Guisela

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

El estudio realizado surge de las limitaciones en la motricidad fina que muestran los niños de 5 años. El objetivo fue, determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021. El tipo de investigación fue cuantitativa, nivel aplicado, diseño pre experimental con pre y post test; la muestra estuvo conformado por 13 niño de 5 años; la técnica fue la observación y el instrumento la escala de estimación, cuyo proceso de validación fue mediante el juicio de expertos y la prueba piloto. En el procesamiento de la información se utilizó la estadística descriptiva e inferencial. Los principios éticos aplicados fueron los que exige la Universidad. Los resultados muestran que, en el pre test, el 62% de niños están en el nivel en inicio; pero luego del desarrollo de 10 sesiones con los juegos lúdicos en el post test el 62% alcanzaron el nivel logro previsto. En la prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon el $p = 0,001$ y es < 0.05 . Se concluye que, los juegos lúdicos influyeron de manera adecuada el desarrollo de la motricidad fina, inicialmente la mayoría ubicó en el nivel en inicio, y en el post test la mayoría alcanzó el nivel logro previsto los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, lo que muestra que superaron sus limitaciones de inicio.

Palabras clave: Desarrollo, fina, juego, lúdico, motricidad.

ABSTRACT

The study carried out originates from the observation of the limitations in fine motor skills shown by 5-year-old children. The objective was to determine how playful games influence the development of fine motor skills in 5-year-old children of the initial educational institution No. 357 of Huallcor, Huaraz, 2021. The type of research was quantitative, applied level, pre-experimental design with pre and post test; The sample consisted of 13 5-year-old children; the technique was observation and the instrument was the estimation scale, the validation process of which was through the judgment of experts and the pilot test. In the information processing, descriptive and inferential statistics were used. The ethical principles applied were those required by the University. The results show that, in the pre-test, 62% of children are at the starting level; but after the development of 10 sessions with playful games in the post test, 62% reached the expected level of achievement. In the Wilcoxon rank normality test, $p = 0.001$ and it was < 0.05 . It is concluded that playful games adequately influenced the development of fine motor skills, initially the majority were at the starting level, and in the post-test the majority reached the expected achievement level of the 5-year-old children of the initial educational institution N ° 357 of Huallcor, Huaraz, which shows that they exceeded their starting limitations

Key words: Development, fine, game, playful, motor skills.

6. CONTENIDO

1. Título de tesis.....	i
2. Equipo de trabajo	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor	iii
4. Hoja de agradecimiento y/o dedicatoria.....	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de tablas y figuras	x
I. Introducción	1
II. Revisión de literatura	7
2.1. Antecedentes	7
2.2. Bases teóricas de la investigación	14
III. Hipótesis	27
IV. Metodología.....	28
4.1. Diseño de la investigación	28
4.2. Población y muestra	29
4.3. Definición y operacionalización de variables	31
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	33
4.5. Plan de análisis	35
4.6. Matriz de consistencia.....	37

4.7. Principios éticos	38
V. Resultados	40
5.1. Resultados	40
5.2. Análisis de resultados.....	49
VI. Conclusiones.....	58
Aspectos complementarios	60
Referencias bibliográficas.....	61
Anexos	66

7. ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Tablas

Tabla 1: Población de estudio.....	25
Tabla 2: Muestra de estudio.....	26
Tabla 3: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test por los niños de 5 años.....	36
Tabla 4: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años.....	38
Tabla 5: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test por los niños de 5 años.....	40
Tabla 6: Nivel de significancia alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años.....	42
Tabla 7: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años.	44
Tabla 8. Prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon.....	46

Figuras

Figura 1: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test por los niños de 5 años.....	36
Figura 2: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años.....	39
Figura 3: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test por los niños de 5 años.....	40
Figura 4: Nivel de significancia alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años.....	42
Figura 5: Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años	44

I. INTRODUCCIÓN

Las personas estamos en constante interacción con los seres y objetos de nuestro entorno; asimismo para vivir realizamos un conjunto de actividades en el hogar, el trabajo o cuando nos recreamos en nuestras horas libres. Por lo mismo se requiere en uso adecuado de las partes de nuestro cuerpo, y en algunos casos la realización de movimientos específicos, los mismos que pueden ser controlados y que requiere de ciertas condiciones básicas.

Mesonero (2010) menciona que, “además de la maduración biológica, es necesario el ejercicio y la actividad del niño en interacción con el medio para que se dé un desarrollo integral; se requiere una evolución como persona total en diferentes áreas y procesos que mantienen independencias recíprocas” (p. 6).

Por lo que la actividad física que realiza el niño o niña dentro de su contexto, para poder satisfacer sus necesidades o cuando realiza el juego o se recrea, necesariamente requiere de una maduración que está en estrecha relación de su sistema neuromuscular; estas son desarrolladas desde muy temprana edad. Estas actividades que son realizados en su casa, así como en la escuela, son las que condicionan el desarrollo de la coordinación viso manual, la coordinación gestual que les permite interrelacionarse con los demás, estas realizan para comunicar sus pensamientos, sentimientos, necesidades, etc., haciendo uso de su motricidad fina.

La motricidad fina desde el punto de vista de, (Pacheco, 2015) considera que, “es toda actividad que utiliza las partes finas de nuestro cuerpo como los pies, dedos y mano, al cortar, punzar, pintar, etc., las cuales utilizan la coordinación óculo manual que fomenta destrezas motrices finas” (p.32).

De manera que la motricidad fina está relacionado al desarrollo de los movimientos finos, más precisos, y específicamente en las actividades que conlleven a la iniciación a la lectura y la escritura; de manera que esas acciones como la de dibujar, pintar, escribir, o la de leer requieren en desarrollo de músculos más finos de la mano, los pies y también de la cabeza.

Sin embargo, se pueden observar que presentan una serie de dificultades, que algunas de ellas son propias de desarrollo biológico, y en otros casos por las deficiencias en la aplicación de acciones pedagógicas no adecuadas. Es así que, en Ecuador, según estudios realizados por Landi (2017) indica que, “se evidencia falta de estimulación y responsabilidad por parte de los padres de familia; lo que se ve reflejado en los niños un desinterés por realizar sus tareas, no pronuncian de manera adecuada palabras con sonidos trabados” (p. 2).

Como se puede ver que los estudiantes del nivel inicial del sistema educativo de este contexto, no toma en cuenta la iniciación oportuna de acciones que estén referidos con la motricidad fina, esto se debe a que muchas familias no ponen interés en la educación de sus hijos; muy probables por las labores que realizan fuera de casa para sufragar los gastos económicos que exige el sustento familiar; así como ocupaciones diarias que les impide estar más cerca de las tareas escolares de sus hijos.

En la región Tumbes, según estudio realizados por, Alemán (2019) da cuenta que, los niños de 4 años en la motricidad fina, “En la dimensión fonética el 42% de niños están en el nivel inicio, un 29% en el nivel en proceso; en la dimensión gestual un 14% están en inicio y un 57% están el proceso” (p. 47).

Se pueden verificar limitaciones que muestran los niños y niñas del nivel de educación inicial, específicamente en el desarrollo de su motricidad fina, en lo que respecta a su coordinación viso manual, gestual, fonética, entre otros; por lo que se requiere del apoyo pedagógico mediante la aplicación de estrategias adecuadas que posibilitan un desarrollo adecuado habilidades motrices específicas y puedan enfrentar el mundo de la lectura y la escritura.

En Ancash, según estudio realizado por Estrada (2020) indica que, “los niños de 5 años presentan dificultades a la hora de delinear por los bordes de las imágenes o gráficos, transcribir escritos, figuras, falta de coordinación de sus manos al momento de colorear, lo que hace dificultoso su aprendizaje” (p.2).

También en el contexto de la Región Ancash, se puede ver que presentan limitaciones respecto a la motricidad fina, estas limitaciones en su mayoría están relacionados a las acciones de iniciación a la producción de textos escritos, así como cuando colorean siluetas, trazan líneas, transcriben símbolos, signos, por lo que se requiere la aplicación de estrategias más activas y participativas que puedan desarrollar los músculos específicos de la mano, los pies, de la cara, y el control más preciso de los movimientos finos que realizan los niños y las niñas.

En la institución educativa inicial N° 357 de Hualcor, del distrito y provincia de Huaraz, en la observación a los niños de 5 años, durante la observación a las actividades de aprendizaje que realizan se pudo observar que los niños y niñas muestran limitaciones cuando; desarrolla acciones de manera autónoma, combinado sus habilidades motrices básicas, es decir cuando hace trazos de líneas, cuando realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y podal; cuando identifica sus

sensaciones corporales y va poder identificar las necesidades y los cambios de estado en su cuerpo.

Cuyas posibles causas están en el poco interés que muestran los padres de familia en la educación de sus hijos; así como la metodología que implementa la docente de aula en las actividades de aprendizaje de los niños y niñas. El confinamiento social establecido por el gobierno para contrarrestar el contagio del virus del COVID- 19; la poca cobertura del internet que existe, por la ubicación de sus hogares y no puede acceder a las sesiones programadas por la docente de aula; la misma carencia de equipos tecnológicos adecuados que posibilita su acceso e interacción, por los limitados recursos económicos con los que cuenta los padres de familia.

Por lo mismo que los juegos lúdicos pueden servir de alternativa para superar las limitaciones que muestran los niños y niñas respecto al desarrollo de su motricidad fina, por ser una estrategia que posibilita mayor actividad del niño, mayor atención, concentración, alegría de hacerlos.

Por las consideraciones expuestas se formuló el siguiente enunciado; ¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021?.

Así mismo, para orientar el estudio el objetivo general fue; determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

Los objetivos específicos considerados fueron: identificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021. Diseñar y aplicar los juegos

lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021. Verificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021. Contrastar el nivel de significancia alcanzado en la motricidad fina en el pre test y post test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

El estudio realizado justifica en lo teórico, se parte de las limitaciones que presentan los niños respecto al desarrollo de la motricidad fina, los mismos que pueden servir de base o marco para la intervención pedagógica en las aulas; se tomó en cuenta los aportes de Vygotsky, que fundamenta una aplicación desde una postura social. En lo práctico, el estudio posibilitó pautas pedagógicas a ser tomadas en cuenta por los docentes de aula en las prácticas pedagógicas con los niños y niñas, que posibilita mejorar los estilos de intervención en las aulas, generando aprendizajes más divertidos y significativos para los niños en educación inicial. En lo metodológico, la investigación realizada utilizó procesos e instrumentos de recolección de información con criterios de validez y confiabilidad, por lo que pueden ser tomados en cuenta para estudios similares en otros contextos educativos como guía o antecedentes del estudio. En lo social, la ejecución de la investigación generó un impacto social positivo, una alegría desbordante para los niños quienes participan como actores principales y a la vez satisfacción para los padres y docente por la mejora del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas del aula.

El estudio desarrollado fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, cuyo diseño fue pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio estuvo conformada por 13

niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Hualcor, la técnica que se aplicó fue la observación y el instrumento la escala de estimación; en el procesamiento de la información se aplicó la estadística descriptiva e inferencial.

Los resultados encontrados en el recojo de información indican que, en el pre test, el 62% de niños están en el nivel en inicio; pero en el post test el 62% de niños alcanzaron en el nivel logro previsto. En la prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon el $p = 0,001$ y es < 0.05 , por lo que se acepta la hipótesis general

Concluye que, se determinó que los juegos lúdicos influyeron de manera adecuada en el desarrollo de la motricidad fina, inicialmente la mayoría se ubicaba en el nivel en inicio, luego del desarrollo de 10 sesiones en el post test la mayoría alcanzó el nivel logro previsto los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Hualcor, Huaraz, la prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon el $p = 0,001$ y es < 0.05 ; lo que muestra que superaron sus limitaciones de inicio.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. A nivel internacional

Landi (2017) en su investigación, “Estrategia metodológica lúdica 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”, en la Universidad Politécnica Salesiana. Cuyo objetivo fue, diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial. El tipo de estudio corresponde al cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental, la muestra estuvo conformado por 25 niños y niñas, la técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Los resultados hallados indican que en la prueba de entrada el 65% están en el nivel de inicio por lo que presentan limitaciones y en la prueba de salida el 79% alcanzaron el logro deseado. Concluye que, los juegos lúdicos fueron de gran ayuda en el proceso enseñanza aprendizaje, pues permitió crear interés, emociones, compañerismo, imaginación, fantasía y favoreció a mejorar la motricidad fina de los niños de 3 y 4 años de la institución educativa inicial Antonio Borrero Vega.

Castellar; González y Santana (2017); en su investigación titulada “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia”, cuyo objetivo general es determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio es de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño

pre experimental; la muestra de estudio estuvo conformado 22 niños y niñas; la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejos. Los resultados hallados indican que, el 100% de los niños algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad y el 20% nunca utilizan el juego de imaginación. Conclusión: a pesar de que los niños y niñas reconocen la importancia de los juegos que siempre los realizan en el aula o el patio de la escuela, en ocasiones las docente no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.

Congo (2019) en su investigación, “La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica, Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja”, cuyo objetivo fue, determinar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años. En el proceso de investigación se fue de tipo cuantitativo, nivel aplicativo, diseño pre experimental. La muestra de estudio fue de 17 niños de cuatro a cinco años de edad. Se aplicó el Test y se obtuvieron los siguientes resultados: el 58,82% de los niños investigados tienen un nivel de motricidad fina regular; el 17,65% en un nivel deficiente, presentando dificultades en los movimientos manuales, precisión, agilidad, coordinación óculo-manual y el 23,53% un nivel bueno de motricidad fina. Se diseñó y se aplicó una guía de actividades lúdicas denominada

“Jugando con mis manitos” durante ocho semanas, luego se validó positivamente con el post-test evidenciando cambios significativos, donde el 23,53% están en un nivel muy bueno; el 64,71% en un nivel bueno y el 11,76% están en un nivel regular. De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que la guía de actividades lúdicas aplicada todos los días favorece el desarrollo de la motricidad fina, aspectos como habilidades manuales, ejercitación de los músculos de las manos y dedos, coordinación óculo-manual, pinza digital, precisión y agilidad para tareas más complejas para su edad.

2.1.2. A nivel nacional

Fonseca y Fonseca (2017) en su investigación, “Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial”, cuyo objetivo fue, determinar en qué medida la aplicación de un programa de actividades lúdicas desarrolla la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. del caserío de Nuevo Oriente. El tipo de investigación corresponde a la investigación cuantitativa, nivel experimental, diseño pre experimental del tipo pre y post test; cuya muestra de estudio estuvo conformada por 19 niños y niñas; la técnica fue la observación y el instrumento de recojo de información la lista de cotejo. Cuyos resultados hallados indican que, en el pre test, el 57,9% están en el nivel deficiente y el 42.1% en el nivel regular; sin embargo, en el post test el 31.6% están en el nivel regular y el 57.9% en el nivel bueno. Concluye que, al comparar los puntajes antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos, se encontró la mejora significativa en el

nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente.

Aleman (2019) en su investigación, “Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la institución educativa N° 105 de Tacna Libre, Casitas, región Tumbes”, cuyo objetivo fue, aplicar programa de juegos lúdicos basados en el enfoque cognitivo para mejorar la motricidad fina de niños de 5 años. El tipo de estudio corresponde a la investigación cuantitativa, nivel aplicado; diseño pre experimental, cuya muestra de estudio fue de 15 niños, se aplicó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que, en la dimensión viso manual el 71% alcanzaron el nivel logro previsto; en la dimensión facial un 42% esta en inicio, en la dimensión gestual el 57% esta en proceso y en la dimensión fonética el 42% está en inicio. Concluyendo que, el programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoraron de manera significativa la motricidad fina en niños de 5 años, de manera que han superado las limitaciones iniciales.

Mori (2019) en su investigación, “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa N° 519 retoñitos de Manantay de Ucayali”. Cuyo objetivo fue, determinar si la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años. El tipo de estudio asumido corresponde a la investigación cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental; la muestra de estudio estuvo conformado por 25 niños y niñas de 5 años. Se aplicó como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejos.

Los resultados hallados indican que, en la pre prueba en la coordinación viso manual, 92% están en proceso, en la gestual 52% en proceso y en la facial el 68% están en proceso; pero en el post test, en la coordinación viso manual el 92% alcanzaron logro previsto, en gestual el 100% en el nivel logro previsto y en la facial el 80% en el nivel logro previsto. Concluye que, la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoró el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E., N° 519 retoñitos de Mamantay, Ucayali, fue significativo pues la mayoría alcanzaron en el nivel A logro previsto.

Alvarado (2018) en su investigación, “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”. Cuyo objetivo fue, contrastar la efectividad del programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental, la muestra estuvo conformada por 15 niños y niñas. La técnica fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejos. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 13% de niños obtuvieron un logro B, el 53% obtuvieron C; en el post test, el 100% alcanzaron un logro A. Se concluye que, se acepta la hipótesis de la investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

Añamuro (2019) en su investigación, “El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la institución educativa inicial privada San pablo Nayol, Puno”, cuyo objetivo fue, determinar la influencia del juego lúdico en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la institución educativa inicial

privada San pablos, Nayol. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicado, diseño pre experimental con un solo grupo experimental; la técnica fue la observación y el instrumento la ficha de observación. Los resultados hallados dan cuenta que, en el pre test el 57.9% están en el nivel malo, el 42,0% en el nivel regular; pero en el post test el 17,4% están en el nivel regular y un 82,6% en el nivel bueno. Concluye que, existe influencia significativa de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina tan como demuestra en la tabla 11, respecto a la diferencia antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos, existiendo diferencias significativas en los promedios antes y después.

2.1.3. A nivel regional/local

Antúnez (2021) en su investigación, “Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa Virgen del Carmen, N° 1590 en distrito de Huarmey, provincia de Huarmey. El objetivo general fue, determinar sí los juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019. Con respecto al estudio fue de tipo cuantitativo, nivel de investigación fue aplicado por lo que se manipula la variable de estudio, el diseño fue pre experimental aplicando un pre test y post test a una sola aula con niños de cinco años de edad; es decir la muestra se conformó con 21 niños del aula azul, teniendo como instrumento la lista de cotejo y como técnica la observación. En cuanto a los resultados obtenidos mediante el pre test se obtuvo que el 57,1% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de Inicio; es decir nivel “C”. Seguidamente se aplicaron 12

sesiones para determinar si los juegos lúdicos como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños de cinco años. Se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 42,9 % han obtenido un logro de aprendizaje A y el 57,1% alcanzaron un nivel “B” (proceso). Se concluye que los juegos lúdicos como estrategia ha contribuido al desarrollo de la sicomotricidad fina en los niños de cinco años de la institución educativa Virgen del Carmen, distrito de Huarmey-2019.

Estrada (2020) en su tesis, “Técnicas grafico plásticas basadas en el enfoque significativo, para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa particular Isabel de Aragón del A, H, Bolívar Bajo, del distrito de Chimbote. Cuyo objetivo fue determinar la influencia de las técnicas gráfico plásticas basados en el enfoque significativo en la mejora de la motricidad fina en los niños de 5 años. El tipo de investigación fue cuantitativa, nivel aplicada, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio estuvo conformado por 25 niños, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Los resultados hallados indican que en el pre test un 84% están en el nivel C y un 12% en el nivel A. En el post test el 76% alcanzaron el nivel A y el 24% en el nivel B. Concluye que, al comparar los resultados del pre y post test, los resultados fueron satisfactorios ya que el 76% de niños lograron mejorar la motricidad fina, lo que indica que el programa aplicado evidencia ventajas significativas.

Hidalgo (2021) en su investigación, “aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de 4 años del nivel inicial en la I.E. N° 127 María Candelaria del Villar. distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash”. cuyo objetivo fue determinar la influencia del taller de juegos lúdicos en el desarrollo

de la motricidad fina en niños de cuatro años. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel aplicativo, diseño pre experimental con pre y post test, la muestra de estudio estuvo conformada por 25 niños y niñas, la técnica fue la observación y el instrumento la lista de cotejo. Cuyos resultados muestran que, en el pre test el 54% están en el nivel inicio y un 20% en el nivel de logro esperado. en el Post test, un 73% alcanzaron el logro destacado y un 27% en el nivel de logro esperado. Concluye que, queda demostrado que los talleres como estrategia didáctica mejoran la motricidad fina en niños de 4 años de la I.E.I. N° 127 María Candelaria Villar, del distrito de Caraz, Ancash.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Teorías que fundamentan el estudio

a) La teoría de Vygotsky

(Vygotsky, 2002) menciona que, “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto de los demás; su naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social y a través de él se presenta escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales” (p, 123).

De manera que hace una explicación, que el juego en sí viene a ser parte de la vida del niño o niña, pero a través de este juego va poder relacionarse con los demás, por lo que va generar la socialización con otros niños, además va posibilitar el uso de su cuerpo durante las actividades físico manuales; estas deben ser de una manera gradual, según la necesidad que se van generando, su maduración y el desarrollo físico según las etapas a las que corresponden.

b) La teoría de la practica o del ejercicio de Croos.

(Croos, 1901, citado por Alvarado, 2018) considera que, “que es un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlos para el ejercicio de la vida; es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta” (p. 14).

Por lo que el juego es considerado como un aspecto importante para la vida de las personas, en los niños va poder posibilitar el desarrollo de las habilidades que pueden servir para la vida del adulto. De manera que, no solo posibilita el desarrollo físico, sino psicológico, emocional, que es muy importante para desarrollar la personalidad del adulto.

2.2.2. Los juegos lúdicos

2.2.2.1. *Concepto de juegos lúdicos*

El juego lúdico como actividad física, mental y psicológica, presenta diferentes conceptos que proponen los autores, los mismos que se considera;

(Añamuro 2019) indica que, “es una actividad diferenciada del mundo habitual, que desarrolla en un espacio y en un tiempo determinado, donde el niño hace uso de su corporeidad al representar o realizar ciertas actividades que exige el juego, generando satisfacción y placer de ejecutarlos” (p.22).

Por su parte, (Congo, 2019) considera que, “se refiere a la actividad humana que posibilita expresar a través de acciones, sus emociones orientadas hacia el goce, disfrute y diversión dando paso al desarrollo del individuo por ende forma parte de su vida” (p. 9).

Por su parte, (Jiménez, 2003) menciona que, “son actividades físicas amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental; en un medio para poner en juego sus conocimientos, posibilita la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades de relevancia para su desarrollo” (p. 11).

Por lo que, los juegos lúdicos se consideran como una actividad física, mental, y emocional que pueden ser tomadas en cuenta por las docentes para el trabajo con los niños y niñas, y generar la construcción de sus aprendizajes. Estas pueden variar en función a la edad del niño, las necesidades del desarrollo de las capacidades, del área de desarrollo, y de la creatividad de los niños y niñas.

2.2.2.2. Características de los juegos lúdicos

Dentro de las características que muestran los juegos desde la postura de los autores encontramos los siguientes:

Landi (2017) menciona que, “viene a ser una actividad libre, con una cierta función en el desarrollo del hombre, produce placer en el ejecutante, producen ciertos elementos de tensión, da lugar a los lazos muy especiales, crea reglas o un nuevo orden” (p. 24).

De manera que los juegos lúdicos vienen a ser actividades libres y espontáneas en los niños y niñas, pueden ser ejecutadas por todas las edades, a través de ella se liberan energías, se despeja la mente, el cuerpo encuentra una adecuada relajación. Como parte de la vida hace uso de la creatividad, y placer a los que realizan.

Además como una actividad lúdica que realizan los participantes, el juego se rige por ciertas reglas establecidas por los mismos participantes, algunas veces pueden ser

modificadas de acuerdo a la complejidad de los juegos; así como se va creando nuevos ritmos o velocidades y complejidad en su ejecución.

2.2.2.3. Importancia de los juegos lúdicos

Dentro de la importancia del juego lúdico en la vida de los niños podemos indicar los siguientes:

(Bruno, 2011) considera que, “tiene mucha influencia en el desarrollo general de los niños en edad pre escolar, porque a través de las diferentes actividades que realizan, logran explorar su cuerpo y adquirir confianza en sus movimientos de una forma divertida” (p. 34).

Por su parte, (Fuentes, 2003) indica que, “a través del juego lúdico en niño va experimentar y consolidar su conocimiento, va permitir consolidar notablemente habilidades y destrezas” (p. 31).

Mediante el juego lúdico el niño vive su corporeidad de una manera simbólica, puede experimentar con los seres y objetos de su entorno inmediato, esto le permite desarrollar su inteligencia emocional, así como las habilidades de atención y la concentración. En las aulas se convierten en estrategias didácticas de las que se vale la docente para apoyar al niño o niña en la construcción de sus conocimientos y de manera que los aprendizajes construidos sean fruto de actividades placenteras.

Asimismo, el juego lúdico es uno de los medios más importantes en el trabajo docente en las aulas del nivel de educación inicial, pues es un medio de comunicación social, por lo que la docente de aula debe seleccionar los juegos más apropiados de acuerdo a las necesidades que se van generando en los niños y niñas.

2.2.2.4. Tipo de los juegos lúdicos.

Dentro de los juegos lúdicos encontramos diferentes tipos que son;

a) Juego simbólico.

(Acevedo, 2011) considera que, “es donde se pretende generar situaciones y personajes como si fueran posibles y estuvieran presentes y es el que predomina en esa edad” (p. 11).

De manera que le permite a niño o niña poder transformar lo imaginario en una situación representativa, por lo que da vida a todos los objetos o cosas, representando en personajes haciendo uso de su fantasía, se incorpora al mundo del adulto, donde manifiesta utilizando un lenguaje propio.

b) El juego reglado

Desde el punto de vista de (Sarlé, Rodríguez y Rodríguez, 2014) consideran que, “se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar, de tal manera que se establece una cooperación entre ellos y al mismo tiempo una competencia” (p.23).

De manera que al cumplir los 5 años el niño o niña puede incorporar el orden como parte de su vida, pero a partir del juego; por lo que poco a poco irá asimilando, para cumplir ciertas responsabilidades consigo mismo, con los demás o con las tareas diarias.

c) Juegos de construcción

(Acevedo, 2011) menciona que, “está presente en cualquier edad, desde los primeros años de vida del niño, los realiza con objetos que requiere organizar torres,

armar figura, representación de animales, construcciones, donde hace uso de su creatividad, inteligencia y su aprecio hacia lo real” (p. 32).

Por lo que los juegos de construcción le permiten hacer uso de los elementos de su contexto, no interesa ser adquiridos, ellos mismos crean o van formando figuras o representaciones, lo que les permite hacer uso de su creatividad, imaginación, manipulan con precisión, complejizan las construcciones; pueden compartir con los demás, se someten a la competencia y logran una satisfacción personal.

2.2.2.5. Fases de los juegos lúdicos

La aplicación de los juegos lúdicos sigue un proceso, el cual se puede distinguir: (Andrade y Ante, 2010) considera que, “las fases son: la introducción que son las indicaciones básicas; el desarrollo donde se desarrolla actividades programadas con participación activa de los niños y la culminación, donde se verifica el cumplimiento de lo programado” (p.30).

Por lo tanto, la fase de la introducción, está referido a la organización de los grupos, la distribución de los roles a cumplir, la negociación de las reglas a cumplir, la implementación de los medios que se va utilizar, la determinación del tiempo y espacio.

En lo que corresponde a la fase del desarrollo, es el momento de la actividad donde se va observar la participación del niño o niña en el juego, donde van dar cumplimiento de lo establecido. Pone en juego sus habilidades, destrezas y creatividad para poder alcanzar el triunfo o culminación exitosa; las mismas que va generar una satisfacción personal.

Finalmente, en la fase de la culminación, es cuando da por culminado el juego, para dar paso a la expresión de emociones de ganador o perdedor. Este momento es

importante para el análisis de las estrategias que pudo poner en juego, los errores que no le permitieron lograr, entre otros.

2.2.2.6. Dimensiones de los juegos lúdicos

a) Planificación.

(Rodríguez, 2003) menciona que, “consiste en la previsión, precisar con mayor claridad las capacidades, de manera que el juego sea desarrollado sin contratiempo, por lo que nos permite mejorar el uso del tiempo”

Los juegos lúdicos a utilizar durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje deben ser planificadas las acciones que se va realizar, antes, durante o después de la sesión de aprendizaje o en la programación curricular del aula; pero en algunos casos es necesario tomarlos de una manera espontánea de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas; por lo que se convierte como un recurso didáctico en la mediación en el aula, que facilitan y dinamizan la experiencia.

b) Ejecución.

(Rodríguez, 2003) indica que, “En esta etapa se desarrolla el juego de acuerdo a lo planificado, cuyo desarrollo en el aula u otro espacio de aprendizaje, de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas”

En esta parte, se pone en actividad lo planificado, los niños y niñas se integran, divierten, descubren, va desarrollar capacidades de autoprotección, aplicación de estrategias pensadas, uso de la creatividad y recursos. El docente debe ser un acompañante más en el juego, para ir regulando aquellas conductas no deseadas, a

consecuencia de los errores o limitaciones que pueden presentar un integrante del grupo.

c) Evaluación.

(Rodríguez, 2003) menciona que, “Mediante este procesos se refleja de manera integral las etapas a seguir, la participación de los niños y niñas, su autoevaluación personal, la participación de otros agentes educativos” (p. 23).

Por lo que se realiza una reflexión de manera general del desarrollo de la actividad, se identifican si se cumplieron las normas establecidas; es importante que manifiesten como se sintieron, que piensan de su participación, en que deben mejorar, que movimientos finos requieren mejorar. También es importante prestar atención a las opiniones de los niños y niñas, los gustos y sus disgustos, para ser corregidos oportunamente.

2.2.3. Motricidad fina

2.2.3.1. Concepto de motricidad fina

Dentro del concepto de motricidad fina encontramos los aportes de autores, quienes desde su punto de vista consideran los siguientes;

(Maganto y Cruz, 2018) consideran que, “es una capacidad para hacer uso de los músculos pequeños del cuerpo como la mano y los dedos, lo cual será efecto del desarrollo de los mismos para efectuar distintos movimientos muy específicos” (p. 4).

(Camerino, 2006) menciona que, “comprende todas aquellas actividades que necesita el niño de una precisión y un elevado nivel de coordinación, se refiere a los

movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, con precisión y la coordinación” (p. 36).

Por lo que la motricidad fina constituye todas las actividades que realiza el niño o niña con cierto nivel de precisión, y con una coordinación; por lo que va poder utilizar su cuerpo y especialmente la mano y los dedos, con la coordinación del órgano de la vista, de manera que el control puede ser ejercido a través de la vista. Estas exigen un cierto nivel de concentración en la ejecución del movimiento.

2.2.3.2. Características de la motricidad fina

Dentro de las características de la motricidad fina encontramos los siguientes;

(Congo, 2019) considera que, “comprende todas aquellas actividades del niño que necesita de una precisión y un elevado nivel de coordinación, esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión” (p. 25).

Por otra parte, (López y Gómez, 2011) afirma que, “implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo, para la adquisición plena de sus habilidades motrices, una adecuada coordinación viso motriz, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión” (p. 32).

De manera que la motricidad fina se caracteriza por la coordinación de los movimientos corporales, los mismos que son controlados por medio de la vista. Asimismo, la motricidad fina requiere de movimientos más precisos, de manera que la tarea o acción sea más precisa y más exacto el esfuerzo; pero esto lo pueden lograr con la continuidad y ejercitación permanente. Por lo que, está relacionado con la

maduración del niño o niña, los mismos que se logra con las experiencias o vivencias dentro de su entorno social.

2.2.3.3. Importancia de la motricidad fina en el niño o niña

Dentro de la importancia que se puede asignar a la motricidad fina en respecto a los niños o niñas se puede encontrar los siguientes:

(Alvarado, 2018) considera que, “la motricidad fina posibilita el acelerado crecimientos, el desarrollo de los sistemas sensoriales, da mayor flexibilidad a los músculos y tendones, calcificación de los huesos, desarrollo de la musculatura de las manos, la cara, establece conexiones nerviosas temporales” (p.28).

Por su parte, (Paredes, 2013) indica que, “está comprobado que en los primeros 5 años de vida del niño, se forman alrededor de 90% de las conexiones sinápticas que determinan igual o mayor número de funciones neuromotoras y neurofisiológicas, cuyos beneficios encontramos en la vida adulta del individuo” (p.17).

De manera que, la importancia de la motricidad fina está en la primera etapa del desarrollo del niño, el uso adecuado de la mano, los dedos, la precisión en el movimiento de los pequeños músculos de la cara, así como el uso adecuado del órgano fonador, posibilita que el niño puede usar las partes de su cuerpo con coordinación y precisión, puede expresar sus sentimientos haciendo uso de los gestos, puede apropiarse de un lenguaje apropiado, de una manera gradual, e incorporarse con facilidad al mundo de la lecto escritura y la expresión oral.

2.2.3.4. El desarrollo evolutivo de la motricidad fina.

Dentro del desarrollo evolutivo de la motricidad fina encontramos los siguientes;

(Mota y Risueño, 2007) consideran que, “el uso de las manos del infante se da con movimientos exploratorios que realiza, los mismos que al inicio de su vida son totalmente incoordinados, con la maduración se transforma en voluntarios y coordinados para lograr una precisión” (p. 12).

Lo que indica es que la motricidad fina es producto de una evolución, hace ver que en sus inicios no existe una coordinación ni precisión adecuada, pero con el transcurrir de la edad del niño se va modificando, pero gracias a las experiencias y vivencias que desarrolla en el entorno familiar, lo que adquiere una maduración y aparecen los movimientos coordinados y la precisión; pues el niño o niña ya ejerce un control, convirtiendo ese movimiento ya sea viso manual, gestual, fonética o facial de acuerdo a las necesidades que va generando.

2.2.3.5. Dimensiones de la motricidad fina

a) Coordinación viso – manual.

(Pacheco, 2015) afirma que, “está referido a aquellos movimientos precisos que realiza el niño utilizando las manos y la vista al realizar determinadas actividades, como embolillar, rasgar, pintar, moldear, etc.” (p.32).

De manera que va hacer referencia de aquellos movimientos coordinados de todo el cuerpo, esto les podrá ayudar a poder controlar los grupos musculares de su cuerpo, por lo tanto, puede intervenir en aquellos mecanismos del control postural, del equilibrio y de su desplazamiento.

b) Coordinación facial

Mesonero (2010) menciona que, “permite al niño a poder expresar de manera completa las emociones que este manifiesta, el control muscular de la zona del rostro al manifestar distintas emociones, las que puede ejercer un control adecuado” (p. 45).

Por su parte Pacheco (2015) indica que, “Es la capacidad de dominar los músculos de la cara para conseguir expresiones faciales auténticos. Aprender a dominar los músculos de la cara que es fundamental para que el niño pueda expresar sus emociones y sentimientos” (p.40).

De manera que está referido al dominio o control que debe ejercer el niño o niña de los pequeños músculos que conforman su cara, hacer que la expresión de sus sentimientos lo pueden realizar con el apoyo del movimiento de sus cejas, ojos, las mejillas, que estas pueden ser manera voluntaria o involuntaria, pero sin llegar a la exageración.

c) Coordinación fonética

Bañares (2008) considera que, “viene a ser el uso de la lengua, esto se debe dar en sus primeros meses de vida, que irá descubriendo donde puede efectuar sonidos para que posteriormente emite palabras de manera correcta” (p. 45).

Por su parte (Rudolph, 2000) indica que, “hace mayor uso de la zona de fonación y los movimientos de manera lenta, de manera que posibilita la imitación con otras áreas de su cuerpo, es donde aprende a imitar a su entorno” (p, 32).

Esta coordinación tiene su origen en los primeros años de su vida, donde el niño o niña va poder imitar la pronunciación de palabras ayudados por sus padres, va poder

repetir, los podrá vocalizar de manera lenta, y así llegará a tener un dominio del lenguaje.

2.2.4. Marco conceptual

- **Juego.** “es una actividad innata en los niños, por lo que es una factor motivante y divertido, de la que la escuela está en condiciones de aprovechar, como un recurso pedagógico para el proceso enseñanza aprendizaje” (Landi, 2017).
- **Motricidad.** “Es toda manifestación de la dimensión corporal humana de carácter cinestésico, simbólico y cognoscitivo” Castañer y Camerino, 2006, p. 17).
- **Motricidad fina.** “Comprende todas aquellas actividades que necesita el niño de una precisión y un elevado nivel de coordinación, se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo con precisión” (Mori, 2019, p. 25).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general

Hi. Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

Ho. Los juegos lúdicos no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

El tipo de investigación correspondió a la investigación cuantitativa. Hernández, Fernández y Baptista (2016) mencionan que, “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas comportamentales o probar teorías” (p. 7). Por lo que trató de verificar los efectos de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas.

El nivel de investigación corresponde a la investigación aplicada. Gallardo (2017) menciona que, “se denomina activa o dinámica y se encuentra ligada a la pura o básica, porque depende de sus descubrimientos y aportes teóricos” (p.65).

Por lo que se verificó los efectos que produjo los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños.

El diseño que se implementó estuvo relacionado con la investigación pre experimental con pre y post prueba. Hernández, Fernández y Baptista (2016) consideran que, “Consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para obtener cual es el nivel del grupo en éstas”

Cuyo esquema asumido fue:

GE O₁ X O₂

Donde:

GE : Viene a ser la muestra de estudio

O₁ : Fue la pre prueba que fue aplicado antes de la aplicación del programa experimental que estuvo relacionado con la motricidad fina

O₂ : Fue la post prueba suministrado luego de la aplicación del programa experimental y estuvo relacionado con la variable motricidad fina.

X : Fue el programa experimental, juegos lúdicos aplicado a los niños y niñas.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

Ramírez (2016) considera que, “constituye el conjunto de elementos que forman parte del grupo de estudio, por tanto, se refiere a todos los elementos de forma individual podrían ser cobijadas en la investigación” (p.55).

Por lo tanto, la población de estudio estuvo conformado por todos los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, distrito y provincia de Huaraz, Ancash.

Tabla 1

Población de estudio

Institución educativa inicial	Edad	Hombre	Mujeres
I.E.I. N° 357 de Huallcor	5 años	6	7
TOTAL		13	

Fuente: Matrícula escolar 2021

4.2.2. Muestra

La muestra de estudio se determinó por el tipo no probabilística, por lo que estuvo conformada por la población muestral o censal. Carrasco (2016) considera

que, “es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra de estudio” (p. 237).

Por lo mismo, la muestra de estudio estuvo conformado por 13 niños y niñas de 5 años de edad, de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz.

Tabla 2

Muestra de estudio

Institución educativa inicial	Edad	Hombre	Mujeres
I.E.I. N° 357 de Huallcor	5 años	6	7
TOTAL		13	

Fuente: Nómina de matrícula del aula 2021

Criterio de inclusión

- Los que son de 5 años de edad
- Todos los niños y niñas matriculadas y asisten a las clases

Criterio de exclusión

- Lo que no están matriculados en el periodo 2021
- Los que no son de 5 años de edad
- Los que no fueron autorizados por sus padres para participar en la investigación.

4.3. Definición y operacionalización de variables

Cuadro 1

Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	
VI Juegos lúdicos	“Es el conjunto de actividades que realiza el niño o niña, utilizando su corporeidad, para desarrollar en proceso cognitivo e integral y construir aprendizajes útiles para los niños y niñas” (Posada, 2014).	Como conjunto de actividades físicas será evaluados considerando las dimensiones planificación, ejecución y evaluación, con sus indicadores e ítems respectivos.	Planificación	Selección del juego	Selecciona juegos lúdicos apropiados para las actividades didácticas		
				Organización del grupo	Organiza grupos para la participación en el juego		
				Intencionalidad de la actividad	Selecciona juegos de acuerdo a la intencionalidad del área a desarrollar		
			Ejecución	Resolución de problemas	Resuelve problemas de su entorno social natural		
				Socialización	Socializa sus conocimientos y experiencias		
				Uso de recursos	Utiliza recursos apropiados		
			Evaluación	Determina los efectos	Determina los efectos del aprendizaje en los niños		
				Uso de criterios	Utiliza criterios adecuados		
				Metacognición	Participa en la metacognición		
VD Motricidad fina	“Es la movilidad de las manos centradas en tareas como el manejo de las cosas, orientada a la manipulación de los objetos, creación de nuevas figuras y el perfeccionamiento de la habilidad	Como movimiento preciso y coordinado será evaluado considerando las dimensiones de coordinación viso manual, coordinación	Coordinación viso manual	Uso de los dedos	Utiliza los dedos y el pulgar en diversas actividades lúdicas	Escala de estimación	
					Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas en diversas siluetas		
				Manipula objetos	Manipula el punzón con los dedos en actividades lúdicas		Siempre 2 A veces 1 Nunca 0
					Pinta diversas imágenes sin salirse del borde establecido		
				Troza con los dedos	Troza con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras.		Niveles En inicio

	manual” (Aguirre, 2006, 5).	facial y coordinación fonética, con sus indicadores para establecer los niveles.	Coordinación facial	Realiza gestos	Expresa distintas sensaciones acompañando con gestos (enfado, susto) durante los juegos lúdicos	En proceso Logro esperado Logro destacado
					Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios cuando juega	
					Giña los ojos al escuchar un sonido y después el otro ante otros sonidos cuando juega	
				Canta y escucha	Canta y escucha canciones acompañado de gesticulaciones	
				Imita gestos	Imita gestos observados en imágenes estáticas o en movimiento cuando realiza juegos.	
			Coordinación fonética	Imita sonidos	Imita diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos	
					Repetición de palabras	
				Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega		
				Dialoga con otros	Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos	
				Articulación de palabras	Articula correctamente las palabras cuando se expresa en sus juegos	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnicas

La técnica que fue aplicado en el estudio estuvo relacionada con la técnica de la observación.

La observación. Gallardo (2017) indica que, “es el más común de las técnicas, consiste en el registro sistemático, valido y confiable del comportamiento manifiesta mediante la vista, cualquier hecho o fenómeno que se producen en la sociedad en función a los objetivos establecidos” (p.65). Por lo que se tuvo en cuenta los hechos relacionados con la motricidad fina, mediante el uso de la escala de estimación como instrumento.

4.4.2. Instrumento

El instrumento que se utilizó para evaluar la motricidad fina, fue la escala de estimación

La escala de estimación. Consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar en base a los indicadores claramente definidos

Para el instrumento se utilizó la siguiente valoración:

Siempre = 2 A veces = 1 Nunca = 0

Escala valorativa

Nivel en inicio	(00 – 15)	El niño o niña está empezando a desarrolla los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos, necesitando mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje
-----------------	-----------	---

Nivel en proceso	(16 – 20)	El niño o niña está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo
Nivel logro esperado	(21 – 25)	El niño o niña evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
Nivel logro destacado	(26 – 30)	El niño o niña evidencia el logro destacado de los aprendizajes en el tiempo programado.

Fuente: Elaboración propia

Validez

Según Hernández, Fernández y Baptista (2019, p. 200) considera que, “indica el grado con que pueden inferirse conclusiones a partir de los resultados obtenidos; las mismas que pueden examinarse desde diferentes perspectivas: real, de contenido, de criterio, de constructo” (p. 25).

Las mismas que se realizó mediante el juicio de expertos, con la participación de 03 expertos con amplia experiencia en el nivel y formación profesional, utilizando las fichas de validación; que fue un cuadro de doble entrada las mismas que evalúa la relación del constructo con la variable, la dimensión, y los indicadores.

Resultados del juicio de expertos

Experta	Valoración	Decisión
Maguiña Quito Zenaida Zenina	5	El instrumento presenta criterios pedagógicos y científicos para ser aplicado a los niños y niñas del nivel de educación inicial
Antúñez Collas Hilda	4	El instrumento presenta las condiciones pedagógicas y técnicas para ser aplicado a los estudiantes del nivel de educación inicial.
Gomez Osorio María Flor	5	El instrumento es aplicable para los niños de 5 años de la institución educativa, a medida que se va a ir realizando el trabajo se va a ir modificando algunos

		critérios de acuerdo a las características y necesidades de los niños
--	--	---

Confiabilidad

Según Hernández, Fernández y Baptista (2019, p. 200) indica que, “es la capacidad del mismo instrumento para producir resultados congruentes cuando se aplica por segunda vez, en condiciones tan parecidas como sea posible” (p.23).

En el presente estudio se sometió a 10 niños y niñas de otra institución educativa, cuyo resultado hallado indican el grado de confiabilidad del instrumento. El Alfa de Cronbach fue $\alpha = 0,741250275$, que evidencia que el instrumento fue confiable.

Tabla de valor de confiabilidad asumida

Rangos	Magnitudes
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy baja

4.5. Plan de análisis

El análisis de la información se realizó mediante las siguientes acciones:

- a. La información captada durante el trabajo de campo; fue organizada y sistematizada mediante procedimientos estadísticos.
- b. Para organizar y procesar toda la información recolectada, se utilizó las técnicas y procedimientos estadísticos; los mismos que inicialmente fueron organizados por indicadores, aprovechando el equipo computarizado con los paquetes que facilitó el trabajo.

- c.** Para una mejor presentación objetiva, se elaboró las tablas y figuras, las que posibilitó una adecuada discusión de resultados y la prueba de rangos de Wilcoxon.
- d.** Cada uno de las tablas y figuras fueron debidamente analizados orientándose al objetivo de la investigación planteada.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 2

Matriz de consistencia

Enunciado	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores	Metodología
<p>¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.</p> <p>Objetivos específicos Identificar en nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021, durante la prueba de entrada. Diseñar y aplicar el programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021. Verificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021, durante la post prueba. Contrastar el nivel de significancia alcanzado por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021, en la post y pre prueba</p>	<p>Hi. Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021. Ho. Los juegos lúdicos no influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.</p>	<p>Variable independiente Juegos lúdicos</p> <p>Indicadores Planificación Ejecución Evaluación</p> <p>Variable dependiente Motricidad fina</p> <p>Indicadores Coordinación viso manual. Coordinación facial Coordinación fonética</p>	<p>El tipo de investigación fue cuantitativo Nivel aplicativo Diseño Pre experimental GE O₁ X O₂ Población Estuvo conformado por todos los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz. Muestra 13 niños y niñas de 5 años de edad Técnica Observación Instrumento Escala de estimación</p>

4.7. Principios éticos

El estudio realizado tomó en cuenta los siguientes principios, los mismos que están establecidos por la Universidad:

El principio de protección a las personas. La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinó de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio. En el ámbito de la investigación en las cuales se trabajó con personas, se respetó la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicó que las personas sean sujetos de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucró el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad.

Libre participación y derecho a estar informado. Por lo mismo que se coordinó con la dirección, la docente de aula y los padres de familia, para informar los objetivos, la duración y la participación de los niños y niñas. Asimismo, se pudo obtener la autorización correspondiente para la participación en la investigación. Por lo que la participación de los niños fue de manera libre y por su propia voluntad.

El principio de justicia. por lo que ejerció un juicio razonable en la investigación; se cuidó en todo momento que los datos hallados, organizados y representados fueron los que se pudieron mostrar los niños y niñas; de manera que no se incurrió a las prácticas injustas.

Integridad científica. La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que se extendió a sus actividades de enseñanza y a su

ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, se pudo mantener la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. De los objetivos específicos

OE1. Identificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

Tabla 3

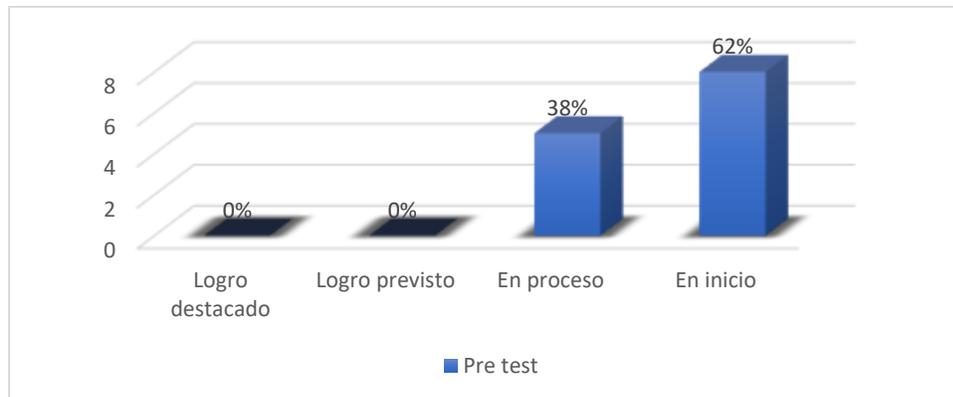
Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test por los niños de 5 años.

Niveles	Pre test	
	fi	%
Logro destacado	0	0
Logro esperado	0	0
En proceso	5	38
En inicio	8	62
TOTAL	13	100

Fuente: Observación realizada a los niños de 5 años septiembre 2021

Figura 1

Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test por los niños de 5 años.



Fuente Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, referente al nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test por los niños de 5 años, se encontraron los siguientes resultados: un 62% de niños se encuentran en el nivel en inicio y un 38% en el nivel en proceso. Por lo que indica que la mayoría de los niños están en el nivel en inicio, por lo que muestran limitaciones en su motricidad fina.

OE2. Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

Tabla 4

Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina durante las sesiones de aprendizaje por los niños de 5 años.

Niveles	Sesión1		Sesión2		Sesión3		Sesión4		Sesión5		Sesión6		Sesión7		Sesión8		Sesión9		Sesión10	
	fi	%																		
Logro destacado	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	8	1	8	1	8	2	15
Logro esperado	0	0	0	0	1	8	3	23	4	31	6	46	6	46	6	46	9	69	8	62
En proceso	5	38	6	46	6	46	6	46	5	38	4	31	4	31	5	38	3	23	3	23
En inicio	8	62	7	54	6	46	4	31	4	31	3	23	2	15	1	8	0	0	0	0
TOTAL	13	100																		

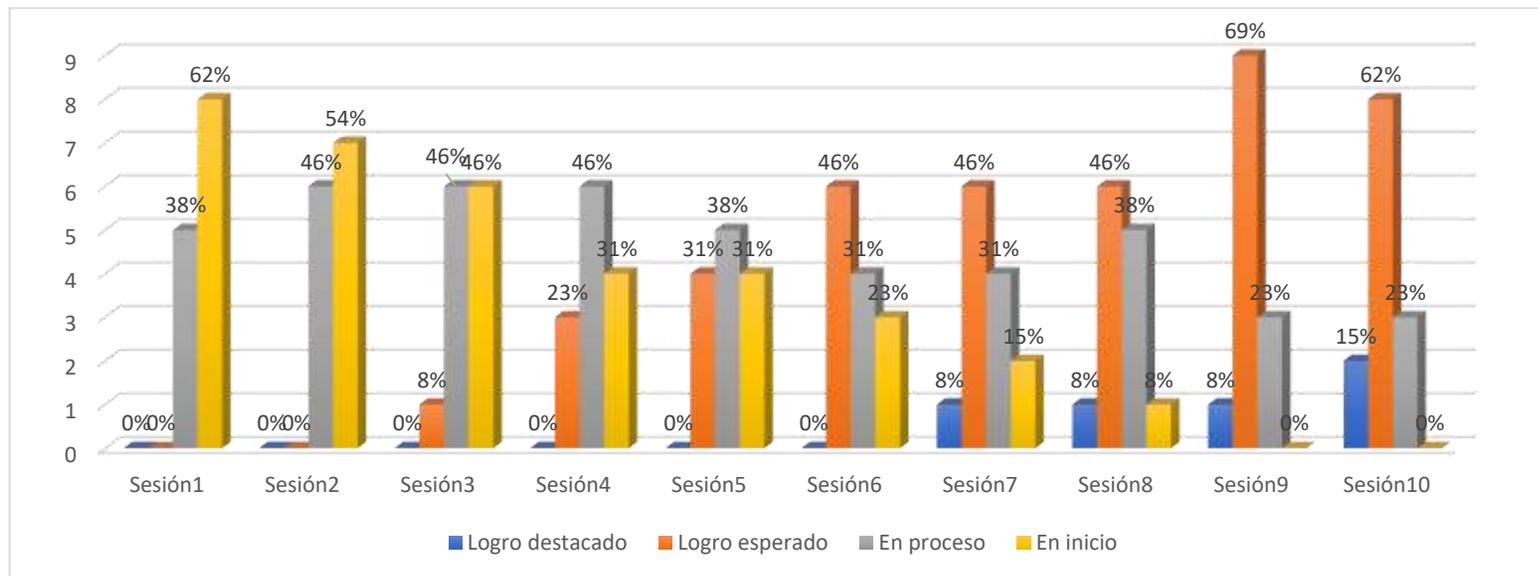
Fuente: Evaluación durante las sesiones de aprendizaje octubre - noviembre. 2021

Los datos contenidos en la tabla 4 y figura 2, respecto al nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina durante las sesiones de aprendizaje los niños de 5 años, encontramos los siguientes: en la sesión1, el 62% de niños están en el nivel en inicio. En la sesión 2, el 54% de niños están en el nivel en inicio. En la sesión 3, el 46% de niños se ubican en el nivel en proceso. En la sesión 4, el 46% de niños están en el nivel en proceso. En la sesión 5, el 31% alcanzaron el nivel logro esperado. En la sesión 6, el 46% de niños se ubican en el nivel de logro esperado. En la sesión 7 el 46% alcanzaron en el nivel logro esperado. En la sesión 8,

el 46% de niños se ubican en el nivel logro esperado. En la sesión 9, el 69% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado y en la sesión 10, el 62% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado. Como se puede ver los datos la mejora alcanzada fue de una manera gradual según fueron transcurriendo el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, lo que muestra la efectividad de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina.

Figura 2

Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.



Fuente: Tabla 4.

OE3. Verificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Hualcor, Huaraz, 2021.

Tabla 5

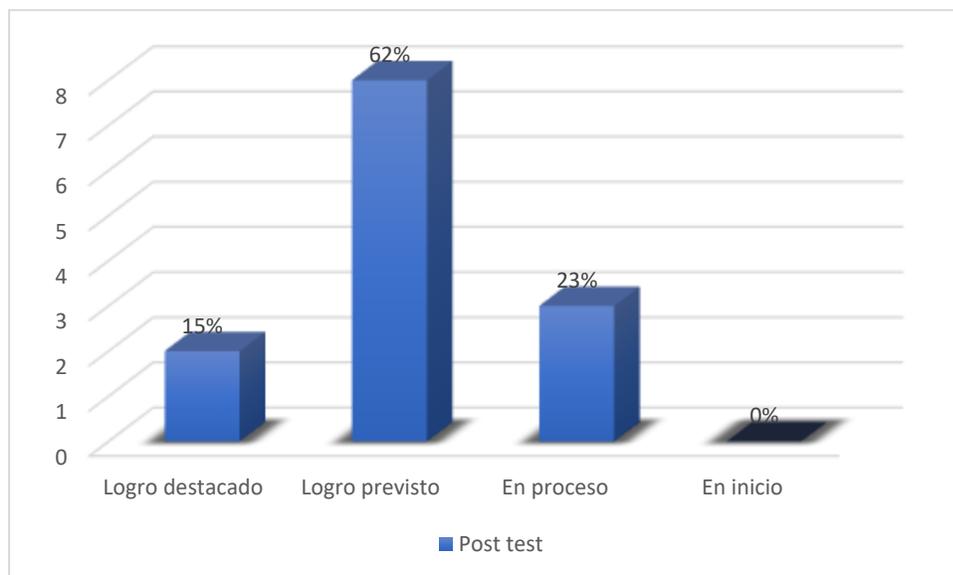
Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test por los niños de 5 años.

Niveles	Post test	
	fi	%
Logro destacado	2	15
Logro esperado	8	62
En proceso	3	23
En inicio	0	0
TOTAL	13	100

Fuente Observación realizada a los niños de 5 años, noviembre 2021.

Figura 3

Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test por los niños de 5 años.



Fuente: Tabla 5

En el contenido de la tabla 5 y figura 3, se puede observar respecto al nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test por los niños de 5 años, se encontraron los siguientes: el 62% de niños alcanzaron el nivel logro previsto y un 23% en el nivel en proceso. Por lo que se deduce que la mayoría de niños alcanzaron el nivel de logro previsto, de manera que mejoraron su actividad de motricidad fina.

OE4. Contrastar el nivel de significancia alcanzado en la motricidad fina en el pre test y post test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

Tabla 6

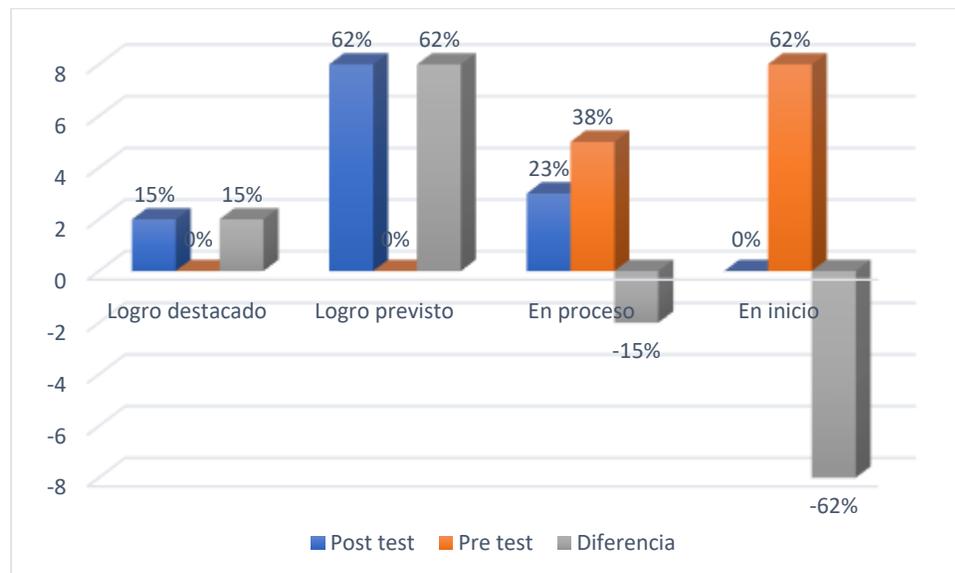
Nivel de significancia alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años.

Niveles	Post test		Pre test		Diferencia	
	fi	%	fi	%	fi	%
Logro destacado	2	15	0	0	2	15
Logro esperado	8	62	0	0	8	62
En proceso	3	23	5	38	-2	-15
En inicio	0	0	8	62	-8	-62
TOTAL	13	100	13	100	13	100

Fuente: Pre test y post test aplicado a los niños de 5 años, 2021

Figura 4

Nivel de significancia alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años.



Fuente: Tabla 6

Como se puede observar los datos presentados en la tabla 6 y figura 4, respecto al nivel de significancia alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años, se encontraron los siguientes resultados; en el nivel logro destacado, existe una diferencia positiva de 15%; en el nivel de logro esperado encontramos un incremento positivo de 62%; en el nivel en proceso existe una disminución del 15% y en el nivel de inicio presenta una disminución del 62%. Lo que indica que los niños y niñas alcanzaron un alto porcentaje en el nivel logro esperado de manera mejora positiva, frente a la pre prueba, en la motricidad fina.

5.1.2. Del objetivo general

OG. Determinar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

Tabla 7

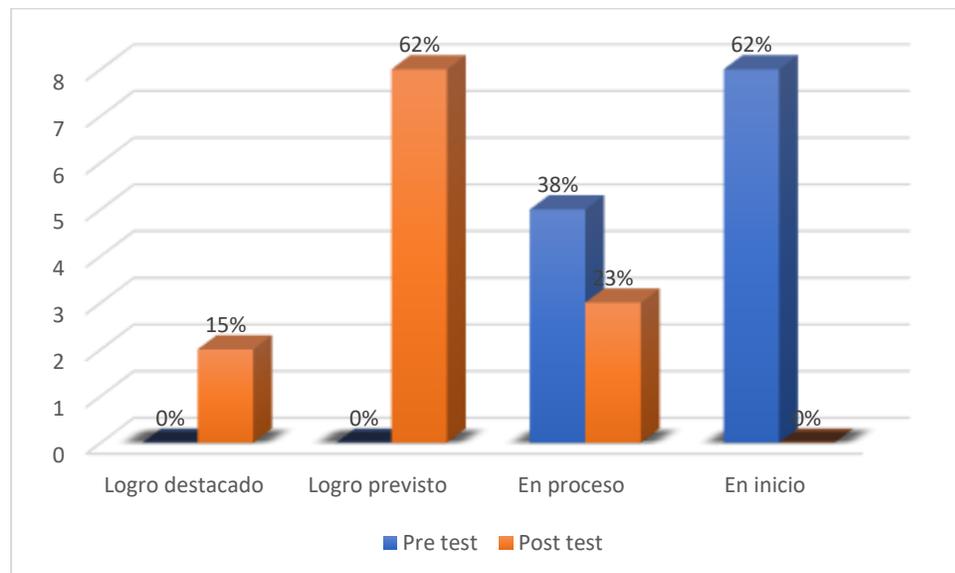
Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años

Niveles	Pre test		Post test	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	0	0	2	15
Logro esperado	0	0	8	62
En proceso	5	38	3	23
En inicio	8	62	0	0
TOTAL	13	100	13	100

Fuente: Pre test y post tes aplicado a los niños de 5 años noviembre, 2021.

Figura 5

Nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años.



Fuente: Tabla 7

Como se puede ver los resultados presentados en la tabla 7 y figura 5, respecto al nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina por los niños de 5 años, se encontraron los siguientes resultados; en el pre test, el 62% de niños están en el nivel en inicio; pero en el post test el 62% de niños alcanzaron en el nivel logro esperado. En la prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon el $p = 0,001$ y es < 0.05 , por lo que se acepta la hipótesis general. De manera que en el pre test la mayoría está en el nivel en inicio y en el post test la mayoría se ubican en el nivel logro esperado, lo que indican que han logrado superar sus limitaciones iniciales los niños de 5 años.

5.1.3. Prueba de la hipótesis

Habiéndose formulado, los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

Criterio de validación

Si el $p < 0.05$ entonces se acepta la hipótesis general, pero en caso contrario se rechaza la hipótesis general.

Estadística aplicada

Se elaboró con el apoyo de programa SPSS. V. 21, donde se determina la prueba de normalidad de Wilcoxon.

Tabla 8

Prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
pretest - posttest	Rangos negativos	13 ^a	7,00	91,00
	Rangos positivos	0 ^b	,00	,00
	Empates	0 ^c		
	Total	13		

a. pretest < posttest

b. pretest > posttest

c. pretest = posttest

Estadísticos de prueba^a

	pretest - posttest
Z	-3,186 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Decisión.

El nivel de significancia $p = 0,001$, por lo que $p < 0.05$, por lo mismo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general en todos sus extremos; que expresa, los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021.

5.2. Análisis de resultados

Con respecto al objetivo específico 1. Identificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021. Los resultados contenidos en la tabla 3 y figura 1, indican que, el 62% de niños se ubican en el nivel en inicio y un 38% en el nivel en proceso. Los datos hallados son similares al estudio realizado por, Estrada (2020) en su tesis, “Técnicas grafico plásticas basadas en el enfoque significativo, para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa particular Isabel de Aragón del A,H, Bolívar Bajo, del distrito de Chimbote. Los resultados hallados indican que en el pre test un 84% están en el nivel C y un 12% en el nivel A. En el post test el 76% alcanzaron el nivel A y el 24% en el nivel B. Concluye que, al comparar los resultados del pre y post test, los resultados fueron satisfactorios ya que el 76% de niños lograron mejorar la motricidad fina, lo que indica que el programa aplicado evidencia ventajas significativas. Como se puede observar los resultados encontrados en ambas investigaciones son similares; tanto en la zona rural como en la zona urbana, pues existe factores familiares o técnico pedagógica que no se toma en cuenta el diagnostico de los estudiantes en su programación de larga y corta duración, así como las estrategias aplicadas por las docentes no son tan adecuadas.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de, Maganto y Cruz (2018) consideran que la motricidad fina, “es una capacidad para hacer uso de los músculos pequeños del cuento como la mano y los dedos, lo cual será efecto del desarrollo de los mismos para efectuar distintos movimientos muy específicos” (p. 4). De manera que, el desarrollo de los movimientos musculares finos es muy importante, para la iniciación

a la lectura y escritura en los niños de educación inicial, así como para realizar acciones o tareas más específicas, que son producto de las experiencias o vivencias y la misma maduración del niño o niña.

Referente al objetivo específico 2. Diseñar y aplicar los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, 2021. Los resultados hallados en la tabla 4 y figura 2, indican que en la sesión 1 el 62% de niños se ubican en el nivel en inicio, en la sesión 5 el 31% de niños están en el nivel logro esperado, en la sesión 10, el 62% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado. Los resultados encontrados son similares al estudio realizado por, Añamuro (2019) en su investigación, “El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la institución educativa inicial privada San pablo Nayol, Puno”. Los resultados hallados dan cuenta que, en el pre test el 57.9% están en el nivel malo, el 42,0% en el nivel regular; pero en el post test el 17,4% están en el nivel regular y un 82,6% en el nivel bueno. Concluye que, existe influencia significativa de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina tan como demuestra en la tabla 11, respecto a la diferencia antes y después de la aplicación de los juegos lúdicos, existiendo diferencias significativas en los promedios antes y después. Como podemos ver los resultados hallados en ambas investigaciones son similares, tanto en instituciones públicas y privadas, pues frente a una necesidad o limitación presentada la estrategia optada por la investigadora fue muy significativa por lo que se pudo superar esa limitación mostrada por los niños y niñas; de manera que las docentes de aula deben realizar diagnósticos a nivel de su aula antes de realizar sus programaciones de corta duración en su aula.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de, (Congo, 2019) considera que los juegos lúdicos, “se refiere a la actividad humana que posibilita expresar a través de acciones sus emociones, orientadas hacia el goce, disfrute y diversión dando paso al desarrollo del individuo por ende forma parte de su vida” (p. 9). Asimismo, la motricidad fina desde el punto de vista de, (Alvarado, 2018) considera que, “la motricidad fina posibilita el acelerado crecimientos, el desarrollo de los sistemas sensoriales, da mayor flexibilidad a los músculos y tendones, calcificación de los huesos, desarrollo de la musculatura de las manos, la cara, establece conexiones nerviosas temporales” (p.28). Por lo mismo que los juegos lúdicos como actividades físicas, cognitivas, psicológicas y emocionales generan en el estudiante en desarrollo de la motricidad fina de manera apropiada, posibilitando que sus juegos, sus tareas sean más precisas y que genere satisfacción y disfrute de lo que hacen.

En lo que respecta al objetivo específico 3. Verificar el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Hualacor, Huaraz, 2021. Los resultados hallados en la tabla 5 y figura 3, el 62% están en el nivel logro esperado y el 15% en el nivel logro destacado. Los resultados encontrados son similares al estudio realizado por, Alvarado (2018) en su investigación, “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”. Los resultados hallados indican que, en el pre test el 13% de niños obtuvieron un logro B, el 53% obtuvieron C; en el post test, el 100% alcanzaron un logro A. Se concluye que, se acepta la hipótesis de la investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina.

Haciendo la comparación de los resultados de las investigaciones realizadas tanto en una institución estatal y particular, los resultados hallados son similares, pues las limitaciones que muestra es parte de su edad de desarrollo o que en la edad de 3 o 4 años no se tomaron en cuenta actividades lúdicas que posibiliten el desarrollo de la motricidad fina, por lo que existe una responsabilidad de parte de las docente de aula de las edades anteriores; de manera que no se toma en cuenta la misma necesidad del niño o niña y los problemas que enfrenta diariamente en casa como en el aula.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de, (López y Gómez, 2011) afirma que la motricidad fina, “implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo, para la adquisición plena de cada una de sus aspectos, una coordinación viso motriz ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión” (p. 32). Por lo que la motricidad fina está relacionada con las actividades o tareas más específicas que puede realizar el niño o niña, necesita un desarrollo adecuado de la coordinación de sus movimientos, de esta manera permitirá que los músculos más finos de su cuerpo se desarrollen y que sus movimientos sean más preciso, coordinados, en movimientos más complejos.

Con respecto al objetivo específico 4. Contrastar el nivel de significancia alcanzado en la motricidad fina en el pre test y post test por los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Hualacor, Huaraz, 2021. Los resultados hallados muestran que, en el nivel logro esperado existe un logro del 62% y en el nivel en inicio presenta una disminución del 62% frente al pre test. Los datos hallados en la tabla y grafico son similares al estudio realizado por, Hidalgo (2021) en su investigación, “aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de

4 años del nivel inicial en la I.E. N° 127 María Candelaria del Villar. distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash”. Cuyos resultados muestran que, en el pre test el 54% están en el nivel inicio y un 20% en el nivel de logro esperado. en el Post test, un 73% alcanzaron el logro destacado y un 27% en el nivel de logro esperado. Concluye que, queda demostrado que los talleres como estrategia didáctica mejoran la motricidad fina en niños de 4 años de la I.E.I. N° 127 María Candelaria Villar, del distrito de Caraz, Ancash. Como podemos comparar los resultados hallados en las dos investigaciones dentro del contexto regional, muestran que frente a las limitaciones iniciales los juegos lúdicos como alternativa pedagógica presenta logros importantes en el desarrollo de las dimensiones consideradas de la motricidad fina, y que las docentes de aula del nivel inicial pueden optar esa alternativa en el trabajo con los niños y niñas.

Estos resultados son fundamentados con los aportes de, (Jiménez, 2003) menciona que los juegos lúdicos, “son actividades físicas amenas que indudablemente requieren esfuerzo físico y mental; en un medio para poner en juego sus conocimientos, posibilita la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades de relevancia para su desarrollo” (p. 11). Asimismo, la motricidad fina, desde el aporte de Aguirre, 2006) menciona que, “Es la movilidad de las manos centradas en tareas como el manejo de las cosas, orientada a la manipulación de los objetos, creación de nuevas figuras y el perfeccionamiento de la habilidad manual” (p. 5). Por lo que los juegos lúdicos desarrollados por los niños en las aulas, posibilita la construcción de aprendizajes significativos; así como el desarrollo adecuado de la motricidad fina posibilitará que el niño o niña pueda hacer uso de su corporeidad de manera adecuada y puede obtener logros en sus tareas, juegos y su comunicación con los demás.

Referente al objetivo general. Determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Hualacor, Huaraz, 2021. Los datos hallados en la tabla 7 y figura 5 muestran que, en el pre test el 62% de niños están en el nivel en inicio y en el post test el 62% están en el nivel logro esperado; la prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon el $p = 0,001$ y es < 0.05 . Los datos encontrados presentan cierta similitud con el estudio realizado por, Fonseca y Fonseca (2017) en su investigación, “Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial”. Cuyos resultados hallados indican que, en el pre test, el 57,9% están en el nivel deficiente y el 42.1% en el nivel regular; sin embargo, en el post test el 31.6% están en el nivel regular y el 57.9% en el nivel bueno. Concluye que, al comparar los puntajes antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos, se encontró la mejora significativa en el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente. Sin embargo, son contradictorios los resultados encontrados en el estudio de, Mori (2019) en su investigación, “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa N° 519 retoñitos de Manantay de Ucayali”. Los resultados hallados indican que, en la pre prueba en la coordinación viso manual, 92% están en proceso, en la gestual 52% en proceso y en la facial el 68% están en proceso; pero en el post test, en la coordinación viso manual el 92% alcanzaron logro previsto, en gestual el 100% en el nivel logro previsto y en la facial el 80% en el nivel logro previsto. Concluye que, la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoró el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de

la I.E.,N° 519 retoñitos de Mamantay, Ucayali, fue significativo pues la mayoría alcanzaron en el nivel A logro previsto.

Como podemos observar los resultados hallados en el estudio es similar a los resultados encontrados por Fonseca y Fonseca (2017), pues en la prueba de entrada se identificaron las limitaciones existentes; sin embargo en la evaluación inicial realizada por Mori (2019) la mayoría de estudiantes están en proceso, pues esto indica que, el trabajo docente es muy importante, pues en las aulas no se toma en cuenta el desarrollo de la motricidad fina, muy por el contrario se priorizan actividades relacionados con la escritura sin tomas en cuenta que se requiere desarrollas habilidades básicas para dar inicio a la lectura o escritura.

Los mismos que son fundamentados con los aportes de, (Añamuro 2019) indica que los juegos lúdicos “es una actividad diferenciado del mundo habitual, que desarrolla en un espacio y en un tiempo determinado, donde el niño hace uso de corporeidad al representar o realizar ciertas actividades que exige el juego, generando satisfacción y placer de ejecutarlos” (p.22). Asimismo, la motricidad fina, desde el aporte de, (Camerino, 2006) menciona que, “comprende todas aquellas actividades que necesita el niño de una precisión y un elevado nivel de coordinación, se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, con precisión y la coordinación” (p. 36). Por lo que los juegos lúdicos están relacionadas a las actividades que realizan los niños y niñas en esa edad, y que puede tomarse desde el punto de vista pedagógico para poder lograr que el niño o niña puede desarrollar su motricidad fina y que los movimientos musculares que se utiliza en la comunicación, en el juego, en la interrelación con los demás sean los más apropiados.

VI. CONCLUSIONES

Se pudo determinar que los juegos lúdicos influyeron de manera adecuada en el desarrollo de la motricidad fina, inicialmente la mayoría se ubicaba en el nivel en inicio, luego del desarrollo de 10 sesiones mediante juegos lúdicos, en el post test la mayoría alcanzó el nivel logro esperado los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz, la prueba de normalidad de rangos de Wilcoxon el $p = 0,001$ y es < 0.05 ; mostrando que pudieron superar sus limitaciones de inicio.

Se pudo identificar que el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test en su mayoría están en el nivel en inicio, los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz; por lo que muestran limitaciones cuando pinta imágenes, expresa distintas sensaciones acompañado de gestos, cuando imita diversos sonidos onomatopéyicos en sus juegos de imitación.

Se pudo diseñar y aplicar los juegos lúdicos posibilitando la mejora el desarrollo de la motricidad fina en la primera sesión la mayoría estuvo en el nivel en inicio, pero según fueron transcurriendo mejoraron gradualmente y en la sesión 10 la mayoría alcanzaron en nivel logro esperado los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz; evidenciando una mejora en su coordinación viso manual, coordinación facial, coordinación fonética, por lo que pueden realizar sus juegos o comunicarse adecuadamente con los demás.

Se pudo verificar que el nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el post test, en su mayoría alcanzaron el nivel logro esperado los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, Huaraz; por lo que muestran un dominio

de su motricidad fina cuando manipula objetos con los dedos y la mano, imita gestos observados en imágenes estáticas o en movimiento y en el diálogo con sus compañeros se hace más fluido.

Se pudo contrastar que el nivel de significancia alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina en el pre test y post test que evidencia un alto porcentaje de logro en el nivel de logro esperado en el post test y a la vez una disminución total en el nivel en inicio en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Hualcor, Huaraz; por lo que pueden realizar actividades como coordinación viso manual, movimientos faciales en su interrelación con los demás y expresarse oralmente de manera adecuada.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

A la docente de aula de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, distrito y provincia de Huaraz, región Ancash, seguir desarrollando los juegos lúdicos como estrategia para afianzar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de aula.

Asimismo, a la directora de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor, distrito y provincia de Huaraz, región Ancash, considerar los juegos lúdicos como un proyecto de innovación pedagógica para poder desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas de la edad de 3, 4 y 5 años, del plantel.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, A. (2011). *El juego como estrategia para favorecer la socialización*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategia-favorecersocializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion.shtml?cv=1>
- Aguirre, J. (2006). *La psicomotricidad fina, paso previo a la escritura*. México: Universidad Autónoma de México.
- Alvarado, M. 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*. Trujillo: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4864/JUEGOS%20LUDICO_ALVARADO_MONTALVO_LEDY_RAQUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alemán, Z. E. (2019). *Programa de juegos lúdicos basados en el enfoque socio cognitivo mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la institución educativa N° 105 de Tacna Libre, castilla, Región Tumbes*. Tumbes: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15425>.
- Andrade, G. y Ante, B. (2010). *Estrategia lúdica en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica*. Ecuador: Universidad Técnica del Norte.

- Antúnez, R. R. (2021). *Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa Virgen del Carmen, N° 1590 en distrito de Huarmey, provincia de Huarmey*.
Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Añamuro, A. E. (2019). *El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la institución educativa inicial privada San Pedro Nayol, Puno*. Puno: Universidad nacional del Altiplano.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/14129/A%C3%B1amuro_Apaza_Erick_Rolando.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Bañares, D. E. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Laberinto Educativo y Editorial Grau.
- Bruno, H. (2011). *Importancia de la lúdica en la infancia*. México: Universidad Autónoma de México.
- Castañer, M. y Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. Lleida: Ediciones de la Universidad de Lleida.
- Castelar, G; González, S y Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*. Colombia: Universidad de Tolima Cartagena.
- Congo, G. S. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica, Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja*. Ecuador: Universidad nacional de Loja.
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CANZO%20NGO.pdf>.

- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. España: Paraninfo S.A.
- Estrada, C. M. E. (2020). *Técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo, para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa particular Isabel de Aragón del A.H. Bolívar Bajo, del distrito de Chimbote*. Chimbote: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/23150/APREN-DIZAJE_MOTRICIDAD_FINA ESTRADA_CUEVA_MARIA_ESTHER.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Ferrero, L. (2004). *El juego y la matemática*. España: La Muralla S.A.
- Fonseca, L. A y Fonseca, L. Í. (2017). *Programa de juegos lúdicos para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. Trujillo: Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
https://repositorio.uct.edu.pe/bitstream/123456789/371/1/014080020I_014080018D_T_2018.pdf
- Fuentes, E. (2003). *El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la primera etapa de educación básica*. Venezuela: Universidad de Carabobo.
- Gallardo, E. L. (2017). *Metodología de la investigación*. Huancayo: Universidad Continental.
- Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista, L. M. (2016). *Metodología de la investigación*. México: Mac Graw Hill.
- Landi, C. S. (2017). *Estrategia metodológica lúdica 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. Cuenca- Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPS-CT007164.pdf>.

López, M. y Gómez, L. (2011). Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina. Tesis Pregrado para obtener el título de Licenciada en Educación Básica de la Universidad Estatal de Milagro, Milagro Ecuador. <file:///D:/Juegos%20%20C3%BAAdicos/T%C3%89CNICAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EJERCITACI%C3%93N%20Y%20DESARROLLO%20DE%20LA%20MOTRICIDAD%20FINA.pdf>.

Meganto, C. y Cruz, S. (2018). *Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil*. España: San Sebastián.

Mesonero, A. (2010). *Psicología del desarrollo y la educación en la edad escolar*. Oviedo: Editorial Uno.

Mori, M. L. (2019). *Juegos lúdicos basado en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa N° 519 retoñitos de Manantay de Ucayali*. Pucallpa: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/9325>

Mota, S. y Risueño, D. (2007). *La psicomotricidad fina, innovación y experiencias educativas*. Granada- España: Revista Digital.

- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en la educación inicial*. recuperado de:
<http://biblioteca.iplacex.cl/RCA/Psicomotricidad%20en%20educaci%C3%B3n%20inicial.pdf>.
- Paredes, M. (2013). *Estimulación de la motricidad fina en niños de 3 y 4 años*. España: Revista Digital.
- Posada, G. R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Retrieved from <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf> <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/>
- Ramírez, G. A. (2016). *Metodología de la investigación científica*. México: Pontificia Universidad Javeriana.
- Rodríguez, J. (2003). *Programa de juegos lúdicos*. Barcelona: Revista educativa.
- Rudolph, N. (2000). *La educación infantil*. Argentina: CEAC. R.N
- Sarlé, P. Rodríguez, E. & Rodríguez, E. (2014). *El juego de construcción: caminos, puentes y túneles*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Vygotsky, L. (2002). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México: Editorial Grijalbo.

ANEXOS

Instrumento de recojo de datos

PRE TEST

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA

I.- DATOS DE EVALUACIÓN.

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.I. N° 357 de Hualacor

1.2. AULA: Los girasoles. EDAD: 5 años.

1.3. INVESTIGADORA: Ramírez Palacios Sandra Guisela,

APELLIDOS Y NOMBRES:

Instrucciones: la profesora en una situación de juego, marca con una X: siempre (3) si la conducta ocurre constantemente, a veces (2) si ocurre a veces o (1) si es nunca

INDICADORES	VALORACIÓN		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	2	1	0
D1: COORDINACIÓN VISO MANUAL			
Utiliza los dedos y el pulgar en diversas actividades lúdicas			
Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas en diversas siluetas			
Manipula el punzón con los dedos en actividades lúdicas			
Pinta diversas imágenes sin salirse del borde establecido			
Troza con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras.			
D2: COORDINACIÓN FACIAL			
Expresa distintas sensaciones acompañando con gestos (enfado, susto) durante los juegos lúdicos			
Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios cuando juega			
Giña los ojos al escuchar un sonido y después el otro ante otros sonidos cuando juega			
Canta y escucha canciones acompañado de gesticulaciones			
Imita gestos observados en imágenes estáticas o en movimiento cuando realiza juegos.			
D3: COORDINACIÓN FONÉTICA			
Imita diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos			
Menciona trabalenguas que escucho en los juegos lúdicos			
Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega			
Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos			
Articula correctamente las palabras cuando se expresa en sus juegos			
TOTAL			

OBSERVACIONES:

.....
.....

POST TEST

ESCALA DE ESTIMACIÓN DE LA MOTRICIDAD FINA

I.- DATOS DE EVALUACIÓN.

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: I.E.I. N° 357 de Hualacor

1.2. AULA: Los girasoles. **EDAD:** 5 años.

1.3. INVESTIGADORA: Ramírez Palacios Sandra Guisela,

APELLIDOS Y NOMBRES:

Instrucciones: la profesora en una situación de juego, marca con una X: siempre (3) si la conducta ocurre constantemente, a veces (2) si ocurre a veces o (1) si es nunca

INDICADORES	VALORACIÓN		
	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	2	1	0
D1: COORDINACIÓN VISO MANUAL			
Utiliza los dedos y el pulgar en diversas actividades lúdicas			
Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas en diversas siluetas			
Manipula el punzón con los dedos en actividades lúdicas			
Pinta diversas imágenes sin salirse del borde establecido			
Troza con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras.			
D2: COORDINACIÓN FACIAL			
Expresa distintas sensaciones acompañando con gestos (enfado, susto) durante los juegos lúdicos			
Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios cuando juega			
Giña los ojos al escuchar un sonido y después el otro ante otros sonidos cuando juega			
Canta y escucha canciones acompañado de gesticulaciones			
Imita gestos observados en imágenes estáticas o en movimiento cuando realiza juegos.			
D3: COORDINACIÓN FONÉTICA			
Imita diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos			
Menciona trabalenguas que escucho en los juegos lúdicos			
Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega			
Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos			
Articula correctamente las palabras cuando se expresa en sus juegos			
TOTAL			

OBSERVACIONES:

.....

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Quito Maguiña Zenaida Zenina

1.2. Grado Académico: Magister en Educación

1.3. Profesión: Licenciada en educación inicial

1.4. Institución donde labora: I.E.I. N° 233, La Soledad

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Escala de estimación de la motricidad fina

1.7. Autor del instrumento: Ramirez Palacios Sandra Guisela

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento: Motricidad fina

N° de Ítem	Ítems	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación viso manual								
1	Utiliza los dedos y el pulgar en diversas actividades lúdicas	X		X		X		
2	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas en diversas siluetas	X		X		X		
3	Manipula el punzón con los dedos en actividades lúdicas	X		X		X		
4	Pinta diversas imágenes sin salirse del borde establecido	X		X		X		
5	Troza con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras.	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación facial								
6	Expresa distintas sensaciones acompañando con gestos (enfado, susto) durante los juegos lúdicos	X		X		X		
7	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios cuando juega	X		X		X		

8	Giña los ojos al escuchar un sonido y después el otro ante otros sonidos cuando juega	X		X		X		
9	Canta y escucha canciones acompañado de gesticulaciones	X		X		X		
10	Imita gestos observados en imágenes estáticas o en movimiento cuando realiza juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación fonética								
11	Imita diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos	X		X		X		
12	Menciona trabalenguas que escucho en los juegos lúdicos	X		X		X		
13	Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega	X		X		X		
14	Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos	X		X		X		
15	Articula correctamente las palabras cuando se expresa en sus juegos	X		X		X		

Otras observaciones generales:

El instrumento presenta criterios pedagógicos y científicos para ser aplicado a los niños y niñas del nivel de educación inicial



Zenaida Zenina Quito Maguiña
Profesora de Educación Inicial

Firma

Quito Maguiña, Zenaida Zenina

DNI N°32607923

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Antúnez Collas Hilda

1.2. Grado Académico: Magister en Educación

1.3. Profesión: Licenciada en educación inicial

1.4. Institución donde labora: I.E.I. 422 de Mallqui

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Escala de estimación de la motricidad fina

1.7. Autor del instrumento: Ramirez Palacios Sandra Guisela

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento: motricidad fina

N° de Ítem	Ítems	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación viso manual								
1	Utiliza los dedos y el pulgar en diversas actividades lúdicas	X		X		X		
2	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas en diversas siluetas	X		X		X		
3	Manipula el punzón con los dedos en actividades lúdicas	X		X		X		
4	Pinta diversas imágenes sin salirse del borde establecido	X		X		X		
5	Troza con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras.	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación facial								
6	Expresa distintas sensaciones acompañando con gestos (enfado, susto) durante los juegos lúdicos	X		X		X		
7	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios cuando juega	X		X		X		

8	Giña los ojos al escuchar un sonido y después el otro ante otros sonidos cuando juega	X		X		X		
9	Canta y escucha canciones acompañado de gesticulaciones	X		X		X		
10	Imita gestos observados en imágenes estáticas o en movimiento cuando realiza juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación fonética								
11	Imita diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos	X		X		X		
12	Menciona trabalenguas que escucho en los juegos lúdicos	X		X		X		
13	Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega	X		X		X		
14	Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos	X		X		X		
15	Articula correctamente las palabras cuando se expresa en sus juegos	X		X		X		

Otras observaciones generales:

El instrumento presenta las condiciones pedagógicas y técnicas para ser aplicado a los estudiantes del nivel de educación inicial.



Firma

Collas Antúnez, Hilda Alejandrina

DNI N°0093423

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Gómez Osorio María Flor

1.2. Grado Académico: Magister en Educación

1.3. Profesión: Licenciada en educación inicial

1.4. Institución donde labora: I.E.I. Shumay- Carhuaz

1.5. Cargo que desempeña: Docente de aula

1.6. Denominación del instrumento: Escala de estimación de la motricidad fina

1.7. Autor del instrumento: Ramírez Palacios Sandra Guisela

1.8. Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento: Motricidad fina

N° de Ítem	Ítems	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
		El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación viso manual								
1	Utiliza los dedos y el pulgar en diversas actividades lúdicas	X		X		X		
2	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas y curvas en diversas siluetas	X		X		X		
3	Manipula el punzón con los dedos en actividades lúdicas	X		X		X		
4	Pinta diversas imágenes sin salirse del borde establecido	X		X		X		
5	Troza con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras.	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación facial								

6	Expresa distintas sensaciones acompañando con gestos (enfado, susto) durante los juegos lúdicos	X		X		X		
7	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios cuando juega	X		X		X		
8	Giña los ojos al escuchar un sonido y después el otro ante otros sonidos cuando juega	X		X		X		
9	Canta y escucha canciones acompañado de gesticulaciones	X		X		X		
10	Imita gestos observados en imágenes estáticas o en movimiento cuando realiza juegos.	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación fonética								
11	Imita diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos	X		X		X		
12	Menciona trabalenguas que escucho en los juegos lúdicos	X		X		X		
13	Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega	X		X		X		
14	Dialoga con sus compañeros con coherencia en los juegos lúdicos	X		X		X		
15	Articula correctamente las palabras cuando se expresa en sus juegos	X		X		X		

Otras observaciones generales:

El instrumento es aplicable para los niños de 5 años de la institución educativa, a medida que se va a ir realizando el trabajo se va a ir modificando algunos criterios de acuerdo a las características y necesidades de los niños



Firma

Gómez Osorio María Flor

DNI N°31659613

PRUEBA PILOTO

DATOS		$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$			
		REEMPLAZA LOS DATOS DE LA FORMULA			
K	Número de ítems	15	15	1	2
$\sum S_i^2$	Cálculo de la varianza por ítems	2	14.00	6.49	
S_T^2	Cálculo de la varianza por instrumento	6.49	1.071428571	1	0.3082
		1.071428571		0.6918	
		$\alpha =$		0.741250275	

BASE DE DATOS

Pre prueba aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 357 de Hualcor, 2021.																							
I.E.I.	Edad	sexo	Coordinación viso manual					Coordinación facial					Coordinación fonética					Variable					
			1	2	3	4	5	Punt	Niv	6	7	8	9	10	Punt	Niv	11	12	13	14	15	Punt	Nivel
357- Hualcor	5 años	1	1	1	2	1	2	1	7	2	1	1	2	1	7	1	1	0	1	1	4	18	EP
357- Hualcor	5 años	2	2	0	1	1	0	1	3	0	0	1	1	0	2	1	0	1	1	0	3	8	EI
357- Hualcor	5 años	2	3	1	0	2	1	2	6	1	1	0	0	1	3	0	1	1	1	0	3	12	EI
357- Hualcor	5 años	2	4	0	1	1	1	1	4	1	1	2	2	1	7	1	1	2	0	2	6	17	EP
357- Hualcor	5 años	1	5	1	0	2	1	1	5	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	7	EI
357- Hualcor	5 años	2	6	0	1	1	0	2	4	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0	1	2	8	EI
357- Hualcor	5 años	1	7	1	0	0	1	1	3	0	1	1	0	1	3	0	0	1	0	1	2	8	EI
357- Hualcor	5 años	1	8	0	1	1	0	2	4	1	0	1	1	0	3	0	1	0	1	0	2	9	EI
357- Hualcor	5 años	2	9	1	0	0	1	1	3	0	1	1	1	0	3	0	1	1	1	0	3	9	EI
357- Hualcor	5 años	2	10	2	2	1	1	1	7	1	0	1	2	1	5	0	1	2	1	0	4	16	EP
357- Hualcor	5 años	2	11	1	1	2	1	2	7	0	1	2	1	2	6	1	0	2	0	1	4	17	EP
357- Hualcor	5 años	1	12	1	0	1	0	1	3	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	0	2	9	EI
357- Hualcor	5 años	2	13	2	1	1	1	1	6	0	2	1	1	2	6	0	2	0	1	1	4	16	EP

Post prueba aplicado a los niños de 5 años de la I.E.I. N° 357 de Hualcor, 2021.																							
I.E.I.	Edad	sexo	Coordinación viso manual					Coordinación facial					Coordinación fonética					Variable					
			1	2	3	4	5	Punt	Niv	6	7	8	9	10	Punt	Niv	11	12	13	14	15	Punt	Nivel
357- Hualcor	5 años	1	1	2	2	2	2	1	9	2	1	1	2	1	7	2	2	1	2	2	9	25	LP
357- Hualcor	5 años	2	2	1	2	2	1	2	8	1	2	2	2	1	8	2	1	2	2	1	8	24	LP
357- Hualcor	5 años	2	3	2	1	2	2	2	9	2	2	1	1	2	8	1	2	1	2	1	7	24	LP
357- Hualcor	5 años	2	4	1	2	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	2	9	28	LD
357- Hualcor	5 años	1	5	2	1	2	2	2	9	1	1	1	1	1	5	2	1	1	1	1	6	20	EP
357- Hualcor	5 años	2	6	1	1	1	1	2	6	2	1	1	2	1	7	2	1	1	1	2	7	20	EP
357- Hualcor	5 años	1	7	2	1	1	2	1	7	1	2	2	1	1	7	1	1	1	1	2	6	20	EP
357- Hualcor	5 años	1	8	1	2	2	1	2	8	2	1	2	2	1	8	1	2	1	2	1	7	23	LP
357- Hualcor	5 años	2	9	2	1	1	2	2	8	1	2	2	2	1	8	1	2	2	2	1	8	24	LP
357- Hualcor	5 años	2	10	2	2	1	2	1	8	2	1	2	2	2	9	1	2	2	2	1	8	25	LP
357- Hualcor	5 años	2	11	2	2	2	2	2	10	1	2	2	2	2	9	2	1	2	1	2	8	27	LD
357- Hualcor	5 años	1	12	2	1	2	1	2	8	2	2	2	1	1	8	2	1	2	1	1	7	23	LP
357- Hualcor	5 años	2	13	2	2	2	2	2	10	1	2	1	1	2	7	1	2	1	2	2	8	25	LP



PERÚ

Ministerio
de Educación

"AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

CONSTANCIA

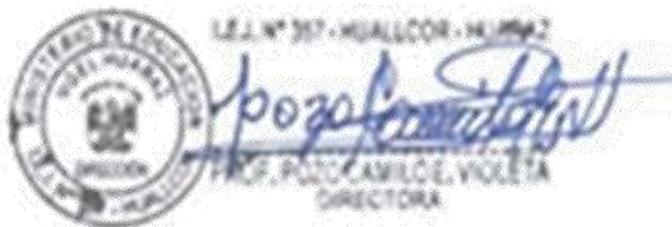
LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 357 LOCALIZADO EN EL DISTRITO Y PROVINCIA DE HUARAZ DE LA JURISDICCIÓN DE LA UGEL – HUARAZ;

HACE CONSTAR:

Que, RAMIREZ PALACIOS, Sandra Guisela, identificado con DNI 43562887. Alumna de la UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE - HUARAZ, con código 1207132006 de la Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación Inicial, desarrolló la parte experimental su trabajo de investigación titulada **“Juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357, Hualcor, Huaraz, 2021”**, desde el 13 de septiembre 2021 hasta el 26 de noviembre del 2021, demostrando responsabilidad, dedicación y profesionalismo

Se le expide la presente constancia a solicitud verbal de la interesada para los fines que cree conveniente.

Hualcor, 30 de noviembre del 2021.



Sesión de aprendizaje N°01



- 1.1. I. E.: N° 357- Huallicor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	08-09-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos con los dedos de la mano	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina utilizando los dedos y el pulgar mediante juegos lúdicos.

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCI ÓN
PSICOM OTRIZ Se desenvuel ve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprend e su cuerpo. Se expresa corporalme nte	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Utiliza los dedos y el pulgar en diversas actividades lúdicas.	Envía un video o foto del juego realizado utilizando los dedos y el pulgar.	Ficha de observación
Enfoques transversales	Valor	Actividades que Suponen			
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias	Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos,	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.			

	preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?		¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.		Bandeja, canción, video
III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS		
INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra canta la canción mis manos https://youtu.be/L4FL6n4xovg</p>  <p>y responden a las preguntas de la maestra preguntamos: SABERES PREVIOS: ¿te gusto la canción? ¿de qué se trató? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Conocen el nombre de sus dedos? ¿Dónde está el dedo pulgar? ¿que ¿podemos hacer con él? La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>	
DESARROLLO	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran con sus deditos, cantando la canción este dedito.</p> <p>Luego La docente les da las bandejas y le pide a cada uno echar un poco de harina en ellas. Y dibujar libremente trazos o imágenes en la bandeja utilizando todos sus dedos de la mano.</p> <p>-Pregúntale lo siguiente ¿Qué siluetas dibujaron en la bandeja? ¿Qué dedos utilizamos para realizar las siluetas? Escuchamos sus respuestas.</p> 	 <p>“¿Te parece si utilizas el dedo pulgar? ¿Qué imagen o trazos puedes hacer con el dedo pulgar? ¿Qué parte de la actividad te resulto más difícil y cual más fácil? -Invitamos a los niños a hacer trazos libres en la bandeja de harina. La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga. Transferencia del aprendizaje. Realiza la hoja de aplicación decorando un dibujo libre en la hoja y decorarlo con huellitas de sus dedos utilizando temperas.</p>
CIERRE	<p>Metacognición: ¿El día de hoy les gustó lo que hicimos? ¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?</p>	

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

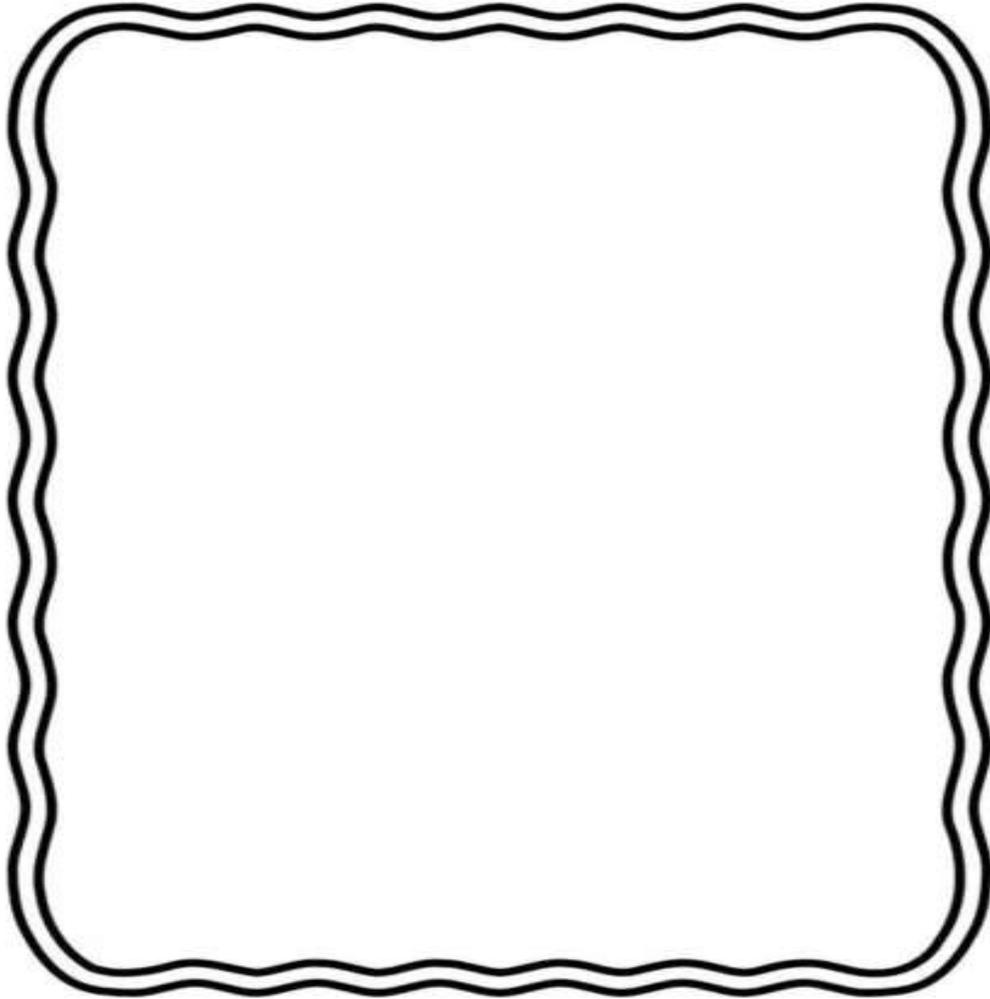
Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	Utiliza los dedos y el pulgar en diversas actividades lúdicas.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

1. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

REALIZA UN DIBUJO LIBRE Y DECÓRALO CON LAS HUELLITAS DE TUS DEDOS UTILIZANDO TEMPERA.



Sesión de aprendizaje N°02



- 1.1. I. E.: N° 357- Huallcor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	15-09-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

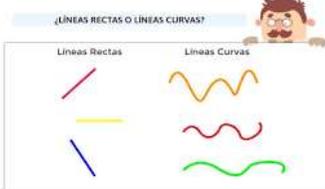
1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos a recortar líneas rectas y onduladas	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina recortando con tijeras líneas curvas y rectas mediante juegos lúdicos.

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCIÓN
PSICOMOTRIZ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas u curvas en diversas siluetas	Envía un video o foto del juego realizado y recorta con tijeras siguiendo las líneas rectas y curvas en la hoja de aplicación.	Ficha de observación
Enfoques transversales		Valor	Actividades que Suponen		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias		Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.		

	físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad? Cintas de tela, canción, video

III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS

INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas observan una canción sobre las líneas https://youtu.be/xdSFn9XtY_s</p>  <p>y responden a las preguntas de la maestra preguntamos:</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿te gusto la canción? ¿de qué se trató? ¿te gustaría dibujar líneas horizontales y verticales? ¿de qué manera los dibujarías? ¿Qué materiales utilizarías para hacerlas?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: te gustaría dibujar líneas rectas y onduladas? ¿de qué manera los dibujarías? ¿Qué materiales utilizarías para hacerlas?</p> <p>La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>
DESARROLLO	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran con las cintas de tela</p>  <p>Luego La docente les indica que con ellas pueden realizar diferentes líneas imaginando que están imitando las olas del mar, imaginando que son pintores pintando de arriba hacia abajo con las cintas etc.</p> <p>-Pregúntale lo siguiente ¿Qué líneas realizaron con las cintas? ¿Qué imaginaste cuando hiciste líneas onduladas y rectas con la cinta? ¿Qué parte de la actividad te resulto más difícil y cual más fácil? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga.</p> <p>Transferencia del aprendizaje. ¿que otro material puedes utilizar para hacer líneas rectas y onduladas? busca objetos en casa para poder realizar la actividad.</p> <p>Envía un video o foto del juego realizado y recorta con tijeras siguiendo las líneas rectas y curvas en la hoja de aplicación</p>

CIERRE

Metacognición:

¿El día de hoy les gustó lo que hicimos?

¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

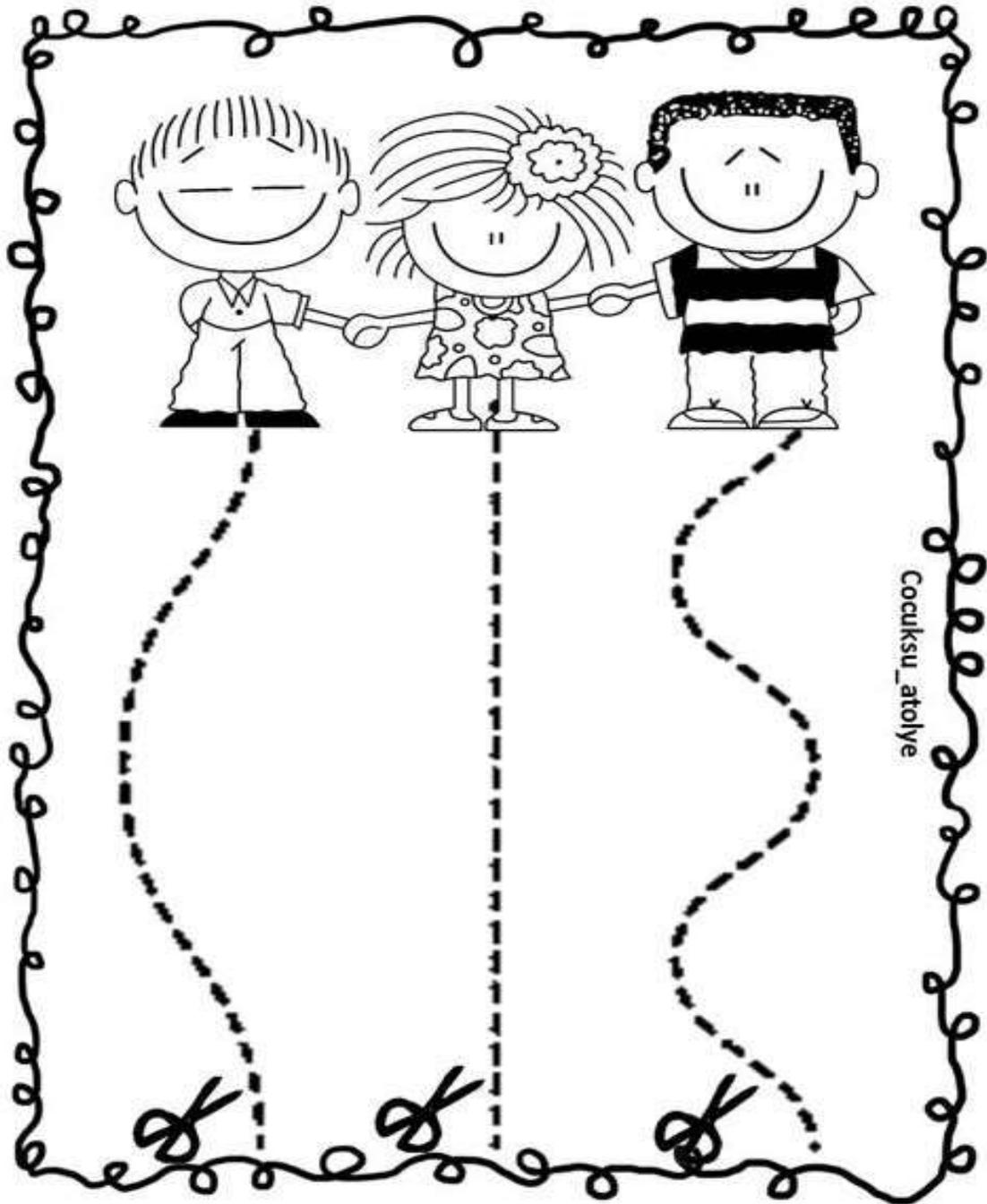
Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	Recorta con tijera siguiendo líneas rectas u curvas en diversas siluetas			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

2. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

RECORTA CON TIJERA LAS LINEAS RECTAS Y ONDULADAS



Sesión de aprendizaje N°03



- 1.1. I. E.: N° 357- Hualacor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	22-09-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos y decoramos con el punzón	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina manipulando el punzón con los dedos en juegos lúdicos.

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCI ÓN
PSICOM OTRIZ Se desenvuel ve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Manipula el punzón con los dedos en actividades lúdicas.	Envía un video o foto del juego realizado y manipula el punzón para realizar la hoja de aplicación.	Ficha de observación
Enfoques transversales	Valor	Actividades que Suponen			
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias	Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos,	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.			

	preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?		¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.		Punzón, canción, video, siluetas de zapatos.
III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS		
INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas cantan, la canción las líneas https://youtu.be/-nk63DseeJQ y responden a las preguntas de la maestra:</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿te gusto la canción? ¿de qué se trató? ¿te gustaría dibujar?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿conoces el punzón? ¿Qué podemos hacer con él? ¿podemos decorar el dibujo con el punzón? ¿Qué partes de nuestros dedos de la mano utilizaremos para manipular el punzón? La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>	
DESARROLLO	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran con el punzón.</p>  <p>Luego La docente les indica que van a utilizar el punzón para hacerle agujeros al zapato que esta en cartulina y luego pasaran por los agujeros que punzaron los pasadores y aprenderán a amarrar los zapatos en las siluetas. -Pregúntale lo siguiente ¿Qué material utilizaste para hacer los agujeros? ¿te gusto el juego? ¿Qué parte de la actividad te resulto más difícil y cual más fácil? Escuchamos sus respuestas. La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga. Transferencia del aprendizaje. ¿que otro material puedes utilizar para punzar? busca objetos en casa para poder realizar la actividad.</p>  <p>RETO: Envía un video o foto del juego realizado y manipula el punzón para realizar la hoja de aplicación.</p>	
CIERRE	<p>Metacognición: ¿El día de hoy les gustó lo que hicimos?</p>	

¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

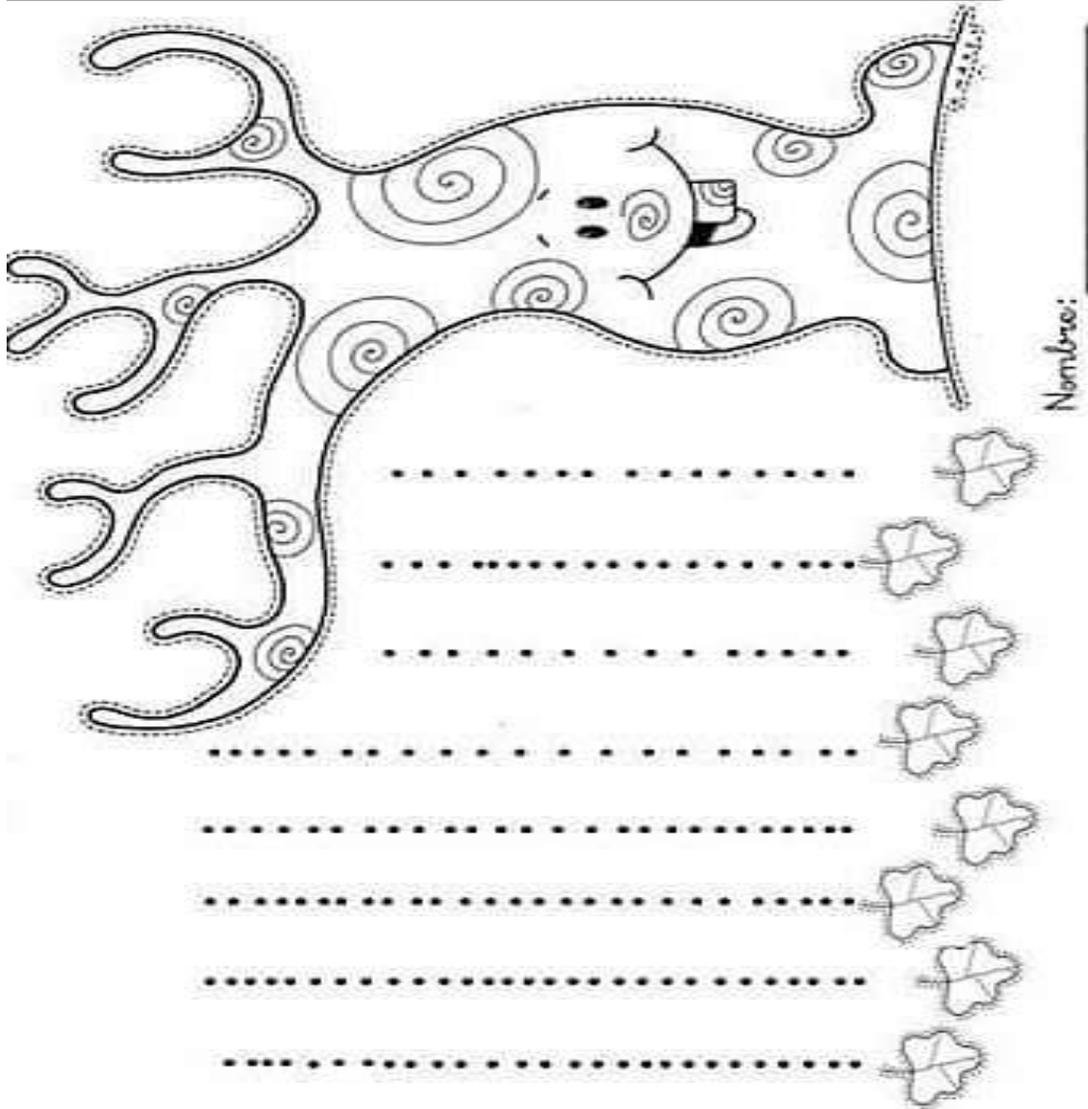
Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	Manipula el punzón con los dedos en actividades lúdicas.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

3. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

Colorea el árbol, y repasa las líneas verticales con el punzón



Sesión de aprendizaje N°04



- 1.1. I. E.: N° 357- Huallicor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	06-10-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos recortando con los deditos a recortar papeles	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina trozando con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras en juegos lúdicos.

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCIÓN
PSICOMOTRIZ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	troza con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras en juegos lúdicos.	Envía un video o foto del juego realizado y troza papeles en tiras para decorar la hoja de aplicación.	Ficha de observación
Enfoques transversales		Valor	Actividades que Suponen		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias		Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos,	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.		

	preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?		¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.		Papel seda, canción, video, siluetas de zapatos.
III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS		
INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas cantan, la canción la familia dedo</p>  <p>https://youtu.be/eYoQJ4VLEnE</p> <p>y responden a las preguntas de la maestra:</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿te gusto la canción? ¿de qué se trató?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿podemos trozar con nuestros dedos? ¿Qué dedos usaremos para trozar? ¿Qué materiales utilizaremos para trozar? ¿podemos decorar con las tiras trozadas un dibujo?</p> <p>La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>	
DESARROLLO	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran a trozar papeles con los dedos.</p>  <p>Luego La docente les indica que van a utilizar el dedo índice y pulgar para trozar los papeles. -Pregúntale lo siguiente ¿Qué material utilizaste para trozar? ¿te gusto el juego? ¿Qué dedos de la mano utilizaste para trozar el papel? Escuchamos sus respuestas. La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga. Transferencia del aprendizaje. ¿puedes decorar tu dibujo con los papeles que trozaste? ¿cómo lo harías? realizar la actividad. RETO: Envía un video o foto del juego realizado y troza papeles en tiras para decorar la hoja de aplicación.</p>	
CIERRE	<p>Metacognición: ¿El día de hoy les gustó lo que hicimos?</p>	

¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

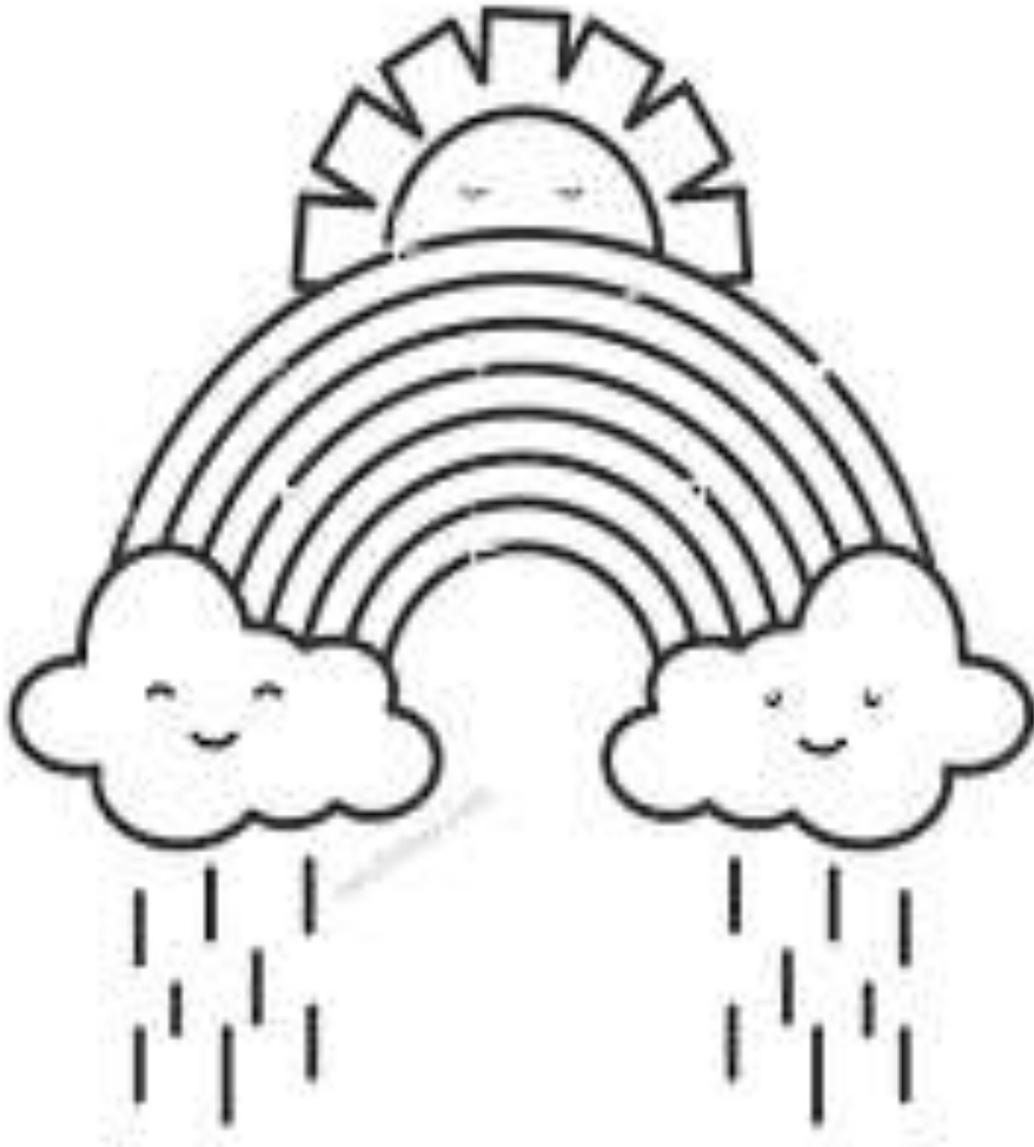
Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	troza con facilidad utilizando el dedo índice y pulgar los papeles en tiras en juegos lúdicos.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

4. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

Decora el arcoíris y las nubes con tiras de papelitos de colores



Sesión de aprendizaje N°05



- 1.1. I. E.: N° 357- Hualcor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	13-10-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

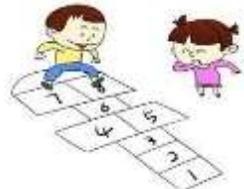
1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos el avioncito y pintamos sin pasarnos de la línea.	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina pintando diversas imágenes sin salirse del borde en juegos lúdicos.

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCIÓN
PSICOMOTRIZ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Pinta diversas imágenes sin salirse del borde establecido.	Envía un video o foto del juego realizado y pinta en la hoja de aplicación imágenes sin salirse del borde establecido.	Ficha de observación
Enfoques transversales		Valor	Actividades que Suponen		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias		Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.		

	expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?		¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.		juegos, canción, video. Colores

III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS

INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas cantan, la canción los patitos</p>  <p>LOS PATITOS Todos los patitos se fueron a nadar, y el más piquenito se quiso quedar. Su mamá enfadada le quiso regañar, y el pobre patito se puso a llorar. Los patitos en el agua meneaban la colita y decían uno al otro ¡ay qué agua tan fresquita! (BIS)</p> <p>y responden a las preguntas de la maestra: SABERES PREVIOS: ¿te gusto la canción? ¿de qué se trató? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué les gustaría dibujar? ¿Qué materiales utilizaran? La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>
DESARROLLO	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran al avioncito</p>  <p>Luego La docente les dice de que forma jugaran y les recuerda que no tienen que pisar los márgenes de las casillas Brincaran en un pie a la casilla 1, salta por encima de la 2 (que es donde ahora está su piedra) y sigue como antes hasta la 10 y de regreso. Recoge desde la 3 su piedra, salta la 2, pisa en un pie la 1 y sale fuera del avión. Sigue así sucesivamente hasta equivocarse o terminar y ganar. -Pregúntale lo siguiente ¿te gusto el juego? ¿por qué? Escuchamos sus respuestas. La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga. Transferencia del aprendizaje. ¿puedes pintar un dibujo sin salirte de la línea? ¿cómo lo harías? realizar la actividad. RETO: Envía un video o foto del juego realizado y pinta en la hoja de aplicación imágenes sin salirse del borde establecido.</p>
CIERRE	<p>Metacognición: ¿El día de hoy les gustó lo que hicimos? ¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?</p>

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

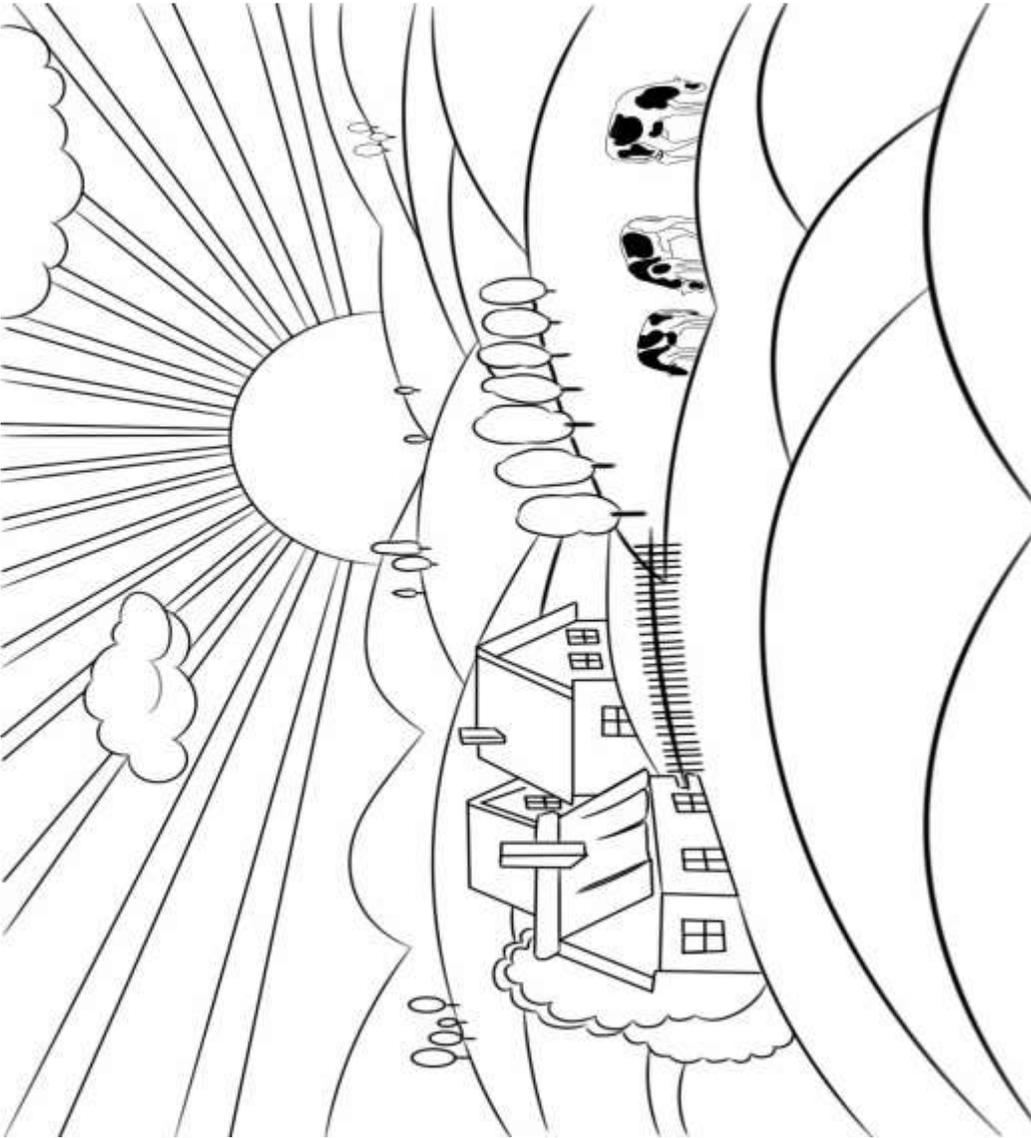
Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	Pinta diversas imágenes sin salirse del borde establecido.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

5. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

Pinta el paisaje sin salirte de las líneas establecidas



Sesión de aprendizaje N°06



- 1.1. I. E.: N° 357- Huallicor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	20-10-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos con la plastilina	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina en juegos lúdicos. Expresando distintas sensaciones acompañando con gestos enfadado, susto.

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCI ÓN
PSICOM OTRIZ Se desenvuel ve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	expresa distintas sensaciones acompañando con gestos enfadado, susto durante los juegos lúdicos.	Envía un video o foto del juego realizado y moldea con plastilina al personaje del juego.	Ficha de observación
Enfoques transversales		Valor	Actividades que Suponen		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias		Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos,	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.		

	preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?		¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.		juegos, canción, video. Colores
III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS		
INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas cantan, la canción las emociones. https://youtu.be/OfShGWewskw</p>  <p>¿Baila el enfado?</p> <p>y responden a las preguntas de la maestra:</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿te gusto la canción? ¿de qué se trató? ¿Qué emociones reconociste en el video?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué emoción te genera cuando alguien te quita los juguetes? ¿Qué emoción te genera cuando apagan la luz?</p> <p>La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>	
DESARROLLO	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran la ronda juguemos en el bosque</p>  <p>Los niños forman una ronda y giran cantando la canción. Otro niño previamente elegido está en el centro o gira en sentido contrario. Cada vez que el grupo pregunta "¿Lobo, estás?" el lobo contesta "Me estoy poniendo [una prenda]...". Siguen cantando esto una y otra vez hasta que el lobo esté vestido y responda "Ya salgo para comérselos a todos" –el "lobo" puede agregar tantas prendas como se le antoje. Luego los niños echan a correr mientras el lobo trata de tocar a uno. El primero que el lobo toque pasa a ser el lobo y el juego vuelve a empezar. Los niños pueden también caminar y dar saltitos sin formar una ronda. El lobo puede también hacer muchas cosas antes de vestirse, tales como estar tumbado y descansando, levantarse, lavarse, cepillarse los dientes... -Pregúntale lo siguiente ¿te gusto el juego? ¿Qué emociones sentiste cuando realizaste el juego? ¿por qué? Escuchamos sus respuestas. La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga. Transferencia del aprendizaje. ¿puedes pintar un dibujo el juego que realizaste? ¿si utilizaras plastilina a quien quisieras moldear? ¿cómo lo harías? realizar la actividad. RETO: Envía un video o foto del juego realizado y moldea con plastilina al personaje del juego.</p>	
CIERRE	<p>Metacognición: ¿El día de hoy les gustó lo que hicimos?</p>	

¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respeto los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	expresa distintas sensaciones acompañando con gestos enfadado, susto durante los juegos lúdicos.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

6. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

Pega plastilina de colores en la imagen del lobo



Sesión de aprendizaje N°07



- 1.1. I. E.: N° 357- Huallcor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	27-10-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos y cantamos	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina en juegos lúdicos cantando y escuchando canciones acompañados de gesticulaciones.

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCIÓN
PSICOMOTRIZ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Canta y escucha canciones acompañadas de gesticulaciones.	Envía un video o foto del juego realizado y realiza el embolillado para decorar la hoja de aplicación.	Ficha de observación
Enfoques transversales		Valor	Actividades que Suponen		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias		Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.		

	diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?		¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?
En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.		juegos, canción, video. Colores, papel crepe
III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS		
INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas observan una imagen.</p>  <p>y responden a las preguntas de la maestra:</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿Qué observas en las imágenes? ¿de qué se tratará? ¿Qué gestos están realizando los niños?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿alguna vez hiciste un gesto? ¿en qué situaciones realizaste gestos? ¿por qué?</p> <p>La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>	
DESARROLLO	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran las estatuas.</p>  <p>Un adulto de la familia será el animador y se colocará cerca del reproductor de música y habilitará la música (play), en ese momento todas las estatuas comenzarán a bailar de manera divertida. Pasado unos segundos, el animador detiene la música (stop); en ese momento, todas las estatuas detendrán su movimiento, tomando la posición en la que la música los sorprendió. La estatua que se mueve pasará a formar parte del museo. El resto seguirá jugando hasta que sólo quede uno o una.</p> <p>-Pregúntale lo siguiente ¿te gusto el juego? ¿Qué gestos realizaste en el juego? ¿por qué? Escuchamos sus respuestas.</p> <p>La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga.</p> <p>Transferencia del aprendizaje. ¿puedes pintar un dibujo sobre gestos? ¿Qué te parece si utilizamos bolitas de papeles para decorar tu dibujo? ¿cómo lo harías?</p> <p>realizar la actividad.</p> <p>RETO: Envía un video o foto del juego realizado y realiza el embolillado para decorar la hoja de aplicación.</p>	

CIERRE	<p>Metacognición:</p> <p>¿El día de hoy les gustó lo que hicimos?</p> <p>¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?</p> <p>En el aula ordenan sus materiales de estudio.</p> <p>Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.</p> <p>Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.</p> <p>Se agradece a las familias por su participación.</p>
---------------	--

<p>REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE</p> <p>¿Participe en todo momento con mis ideas?</p> <p>¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?</p> <p>¿Respete los acuerdos de convivencia?</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

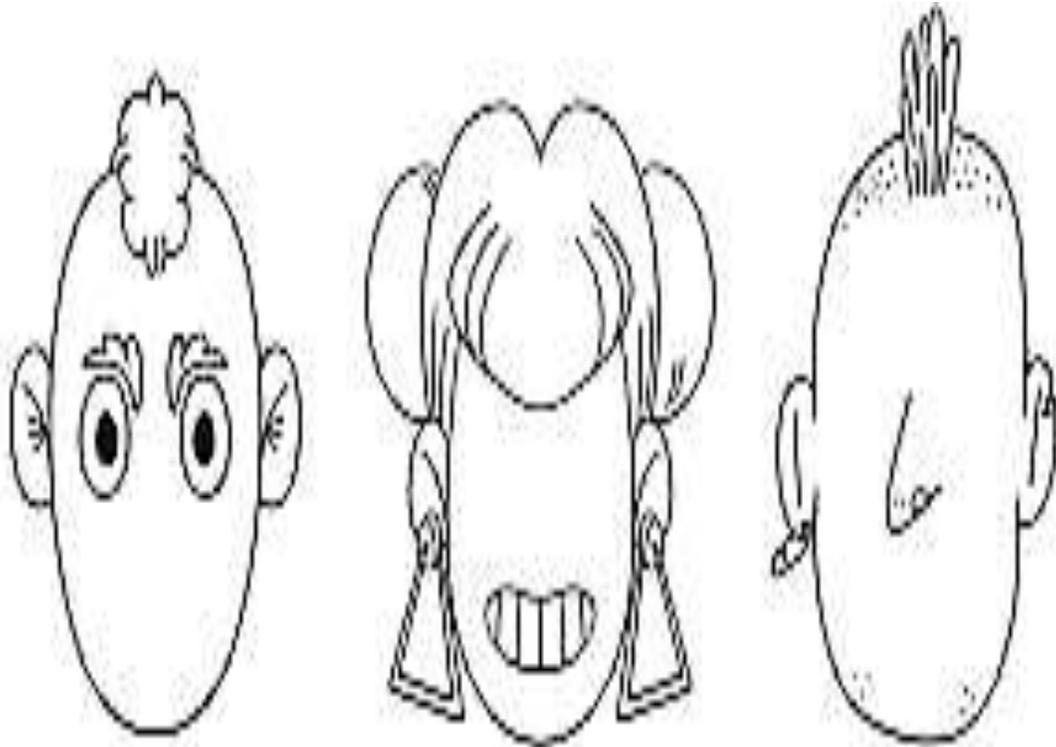
Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	Canta y escucha canciones acompañando de gesticulaciones.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

7. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

Dibuja diversos gestos en las
caras



y decora tu dibujo utilizando la
técnica del embolillado

Sesión de aprendizaje N°08



- 1.1. I. E.: N° 357- Hualacor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	03-11-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION Jugamos con los trabalenguas	PROPOSITO Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina mencionando trabalenguas que escucho en juegos lúdicos
--	---

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCI ÓN
PSICOM OTRIZ Se desenvuel ve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprend e su cuerpo. Se expresa corporalme nte	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Menciona trabalenguas que escucho en los juegos lúdicos.	Envía un video o foto del juego realizado mencionando el trabalenguas aprendido y dibuja lo que mas le gusto del trabalenguas	Ficha de observación
Enfoques transversales		Valor	Actividades que Suponen		
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias		Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.		

	físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad? juegos, canción, video. Colores, trabalenguas

III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS

<p>INICIO</p>	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas observan una imagen.</p>  <p>y responden a las preguntas de la maestra: SABERES PREVIOS: Responden a las siguientes preguntas ¿Qué trabalenguas han aprendido? ¿De qué trato los trabalenguas? CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué son los trabalenguas? ¿alguna vez han escuchado un trabalenguas? ¿de qué se tratará? ¿pueden ustedes crear trabalenguas? ¿Cómo lo harían? La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran con los trabalenguas.</p>  <p>-Pregúntale lo siguiente ¿te gusto el juego? ¿Qué gestos realizaste en el juego? ¿por qué? Escuchamos sus respuestas. La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga. Transferencia del aprendizaje. ¿puedes crear un trabalenguas? ¿Qué te parece si utilizamos puntitos de colores para decorar tu dibujo? ¿cómo lo harías?</p>



RETO: Envía un video o foto del juego realizado mencionando el trabalenguas aprendido y dibuja lo que mas le gusto del trabalenguas

CIERRE

Metacognición:

¿El día de hoy les gustó lo que hicimos?

¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	Menciona trabalenguas que escucho en los juegos lúdicos.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

8. PARA EL DOCENTE:

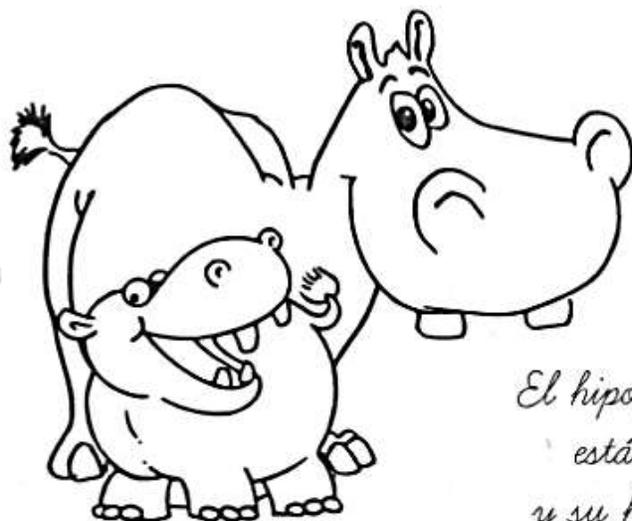
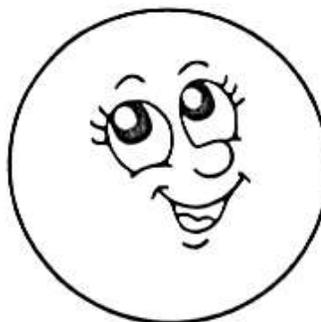
Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

Decora los trabalenguas aprendidos
con la técnica del puntillismo utilizando hisopos y temperas

Trabalenguas

Con la ayuda de tu profesora aprende y repite el trabalenguas.

*La luna llena, luna llena
llena la luna está
la luna llena es más luna
si la luna llena está*



*El hipopótamo hipo
está con hipo
y su hipopotamito
con hipito*

Sesión de aprendizaje N°09



- 1.1. I. E.: N° 357- Huallcor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	10-11-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos a la ronda	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina repitiendo algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega.

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCI ÓN
PSICOM OTRIZ Se desenvuel ve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	repite algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega.	Envía un video o foto del juego realizado repitiendo algunas estrofas de sus canciones favoritas. y realiza un collage de la canción aprendida.	Ficha de observación

Enfoques transversales	Valor	Actividades que Suponen
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias	Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.

	físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos	
¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?	En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.	¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad? juegos, canción, video. Colores, trabalenguas

III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS

INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas observan una imagen.</p>  <p>y responden a las preguntas de la maestra: SABERES PREVIOS: ¿De qué trato la canción? ¿de qué manera podemos jugar a la ronda? Responden a las siguientes preguntas CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué otras rondas sabes? ¿Qué parte de la canción te gusta más? La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas</p>
DESARROLLO	<p>-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales. la docente indica que el día de hoy jugaran con las canciones.</p>  <p>Aprenderán una canción debajo de un botón</p>  <p>-Pregúntale lo siguiente ¿te gusto el cuento? ¿Qué estrofa de la canción te gusta? ¿por qué? Escuchamos sus respuestas. La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga. Transferencia del aprendizaje. que otras canciones te gustaría aprender, en familia aprenden canciones infantiles.</p>

Dibuja lo que mas le gusto de la canción y decora su dibujo con la técnica del collage.



RETO: Envía un video o foto del juego realizado repitiendo algunas estrofas de sus canciones y realiza un collage de la canción aprendida.

CIERRE

Metacognición:

¿El día de hoy les gustó lo que hicimos?

¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

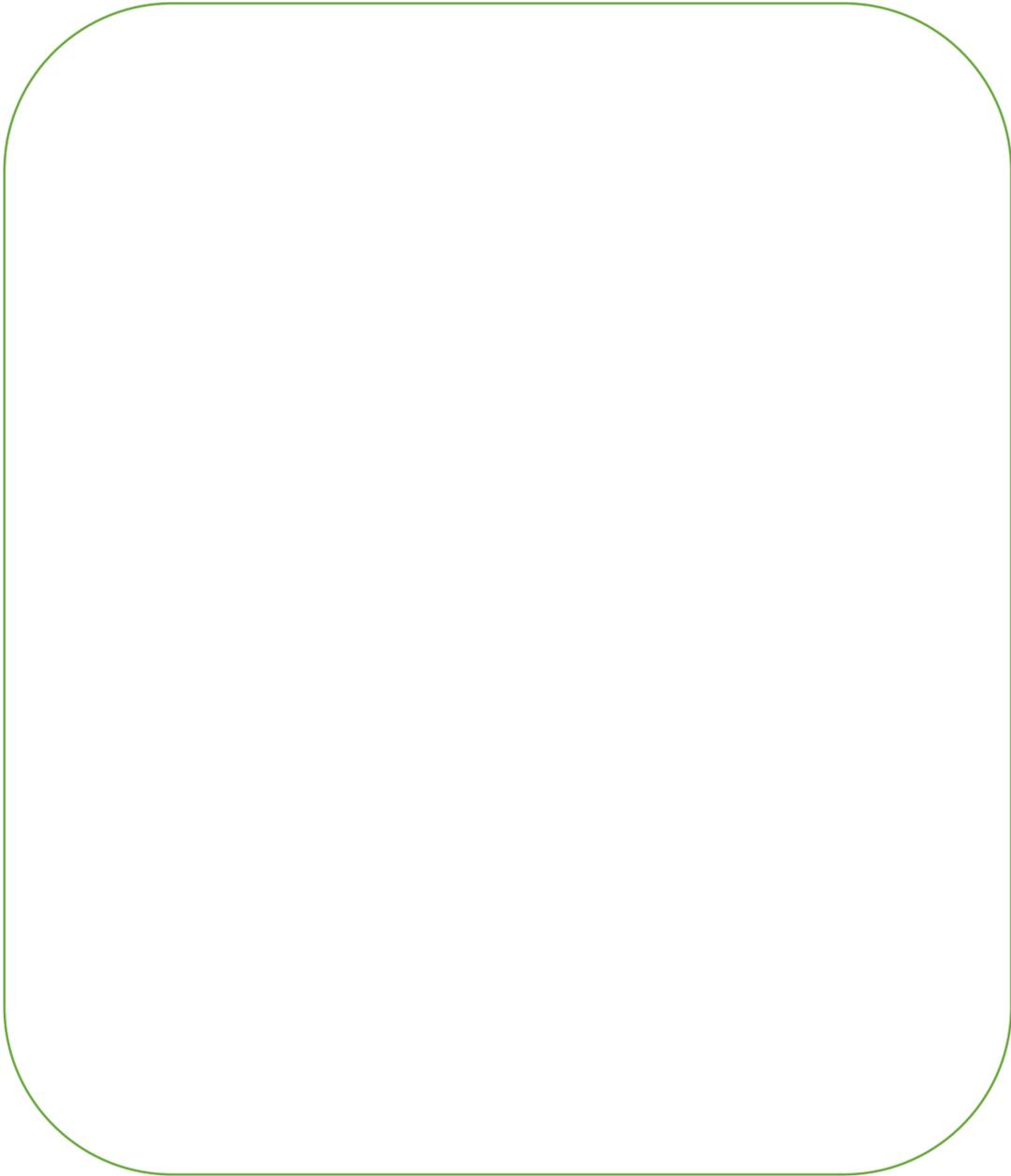
Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	Repite algunas estrofas de sus canciones favoritas cuando juega.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

9. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

Pega tu collage, utiliza diferentes materiales para realizar tu trabajo.



Sesión de aprendizaje N° 10



- 1.1. I. E.: N° 357- Huallcor
 1.2. Docente de aula: Rossana Silvestre Flores
 1.3. Nombre de la investigadora: Sandra G. Ramírez Palacios



MEDIO	WhatsApp/Meet				
EDAD Y SECCIÓN	5 años	Fecha	17-11-21	TIEMPO PEDAG.	45
				INICIO	9:00
				TERMINO	9:45 horas

1. DATOS DE LA UNIDAD:

TITULO DE LA SESION	PROPOSITO
Jugamos con los sonidos onomatopéyicos	Que los niños y niñas desarrollen la motricidad fina imitando diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos

COMP./ /AREA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	Criterio de evaluación	¿QUÉ NOS DARÁ EVIDENCIAS DE ¿APRENDIZAJE?	INST. DE EVALUCIÓN
PSICOMOTRIZ Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades	Imita diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos.	Envía un video o foto del juego realizado imitando sonidos onomatopéyicos. Dibuja a los animalitos que les gusta y decora el dibujo utilizando la técnica del estampado.	Ficha de observación
Enfoques transversales	Valor	Actividades que Suponen			
Enfoque inclusivo o atención a la diversidad. Respeto a las diferencias	Responsabilidad. Docentes y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre niñas y niños Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier	La docente propicia que, tanto los estudiantes como sus familiares, reflexionen sobre sus aprendizajes a partir de la información que la docente les brinda sobre sus logros y dificultades.			

forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia (relacionado a lo físico, a sus gustos, preferencias y habilidades) al expresar sus características físicas, cualidades, habilidades y gustos

¿Qué necesitamos hacer antes de la actividad?

En compañía de la familia, observan con atención los materiales proporcionados por el docente sobre la actividad planificada para el día de hoy.

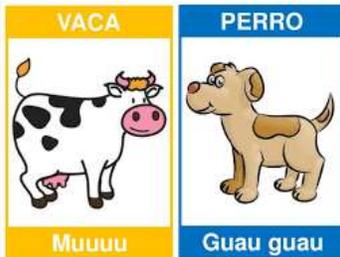
¿Qué recursos o materiales se utilizan en esta actividad?

juegos, canción, video. Colores, papas, verduras.

III. PROCESOS PEDAGOGICOS - DIDÁCTICOS

INICIO

Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión. La maestra juntos a los niños y niñas observan una imagen.



y responden a las preguntas de la maestra:

SABERES PREVIOS: ¿De qué trata la imagen? ¿Qué sonidos producen estos animales?

Responden a las siguientes preguntas

CONFLICTO COGNITIVO:

¿Qué otros sonidos conoces que producen los animales? ¿Qué animalitos puedes imitar? La maestra escucha atentamente a los niños y niñas y los felicita por las respuestas dadas

DESARROLLO

-la docente pide a los niños y niñas a manipular los objetos que se utilizaran el día de hoy, describiendo sus características y utilidad que observen y exploren los materiales.

la docente indica que el día de hoy jugaran a imitar a los animales.



Aprenderán la canción

El juego consta en dividir a los niños en dos equipos. Ellos deben escoger a uno que sea el encargado de emitir el sonido del animal. Al resto del grupo debes vendarle los ojos.

A los niños encargados de emitir los sonidos de ambos equipos se le asigna el animal que van a imitar, ejemplo: un equipo imita a un gallo y el otro a un león.

Los miembros de los equipos deben estar dispersos y alejados del niño que va a emitir el sonido. Con mucha atención van a escuchar de donde proviene el sonido de su animal asignado para acercarse hasta el lugar.

El primer equipo que junte a todos sus miembros ¡Gana!

-Pregúntale lo siguiente ¿te gusto el juego? ¿Qué sonidos imitaste? Escuchamos sus respuestas. La docente Acompaña este proceso con mucho respeto permitiendo que ella o el mismo lo haga. **Transferencia del aprendizaje.** que otros animales puedes imitar te gustaría jugar con tu familia.



RETO: Envía un video o foto del juego realizado imitando sonidos onomatopéyicos. Dibuja a los animalitos que les gusta y decora el dibujo utilizando la técnica del estampado.

CIERRE

Metacognición:

¿El día de hoy les gustó lo que hicimos?

¿Por qué? ¿Qué aprendimos Hoy? ¿Para qué nos va servir?

En el aula ordenan sus materiales de estudio.

Para el cierre de la actividad, dialogamos sobre lo que más nos gustó de lo que hicimos en el día.

Agradecemos la asistencia de todos y nos disponemos a despedirnos.

Se agradece a las familias por su participación.

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Participo en todo momento con mis ideas?

¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?

¿Respete los acuerdos de convivencia?

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FICHA DE OBSERVACIÓN

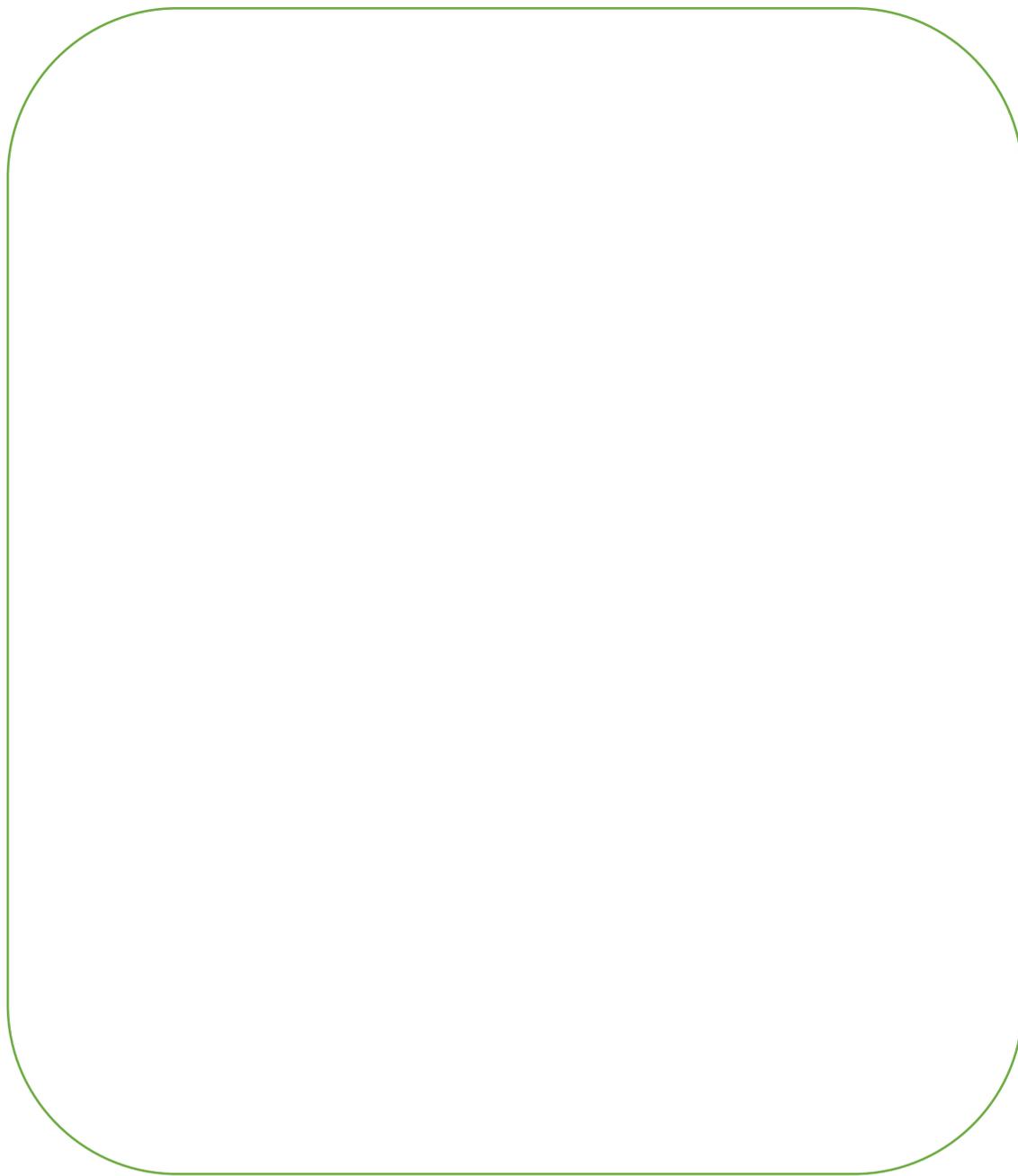
Apellidos y Nombres	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad			
	Imita diversos sonidos onomatopéyicos cuando hacen juegos lúdicos.			
	Siempre	A veces	No lo hace	No observado

BIBLIOGRAFÍA/MEDIO:

10. PARA EL DOCENTE:

Ministerio de Educación. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.

Dibuja a los animalitos que les gusta y decora el dibujo utilizando la técnica del estampado.



Consentimiento informado



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: Juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357, Huallcor, Huaraz, 2021.

Investigador (a): Sandra Guisela Ramírez Palacios

Propósito de la investigación:

Estamos invitando a los niños y niñas bajo su cargo y responsabilidad a participar en un trabajo de investigación, cuyo objetivo es: en niños del nivel inicial I.E.I N° 357, este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

Si usted decide que los niños (a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 998514080

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Yo en mi calidad de Directora de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N° 357, Huallcor, Huaraz, doy mi consentimiento, acepto libre y voluntariamente que los niños y niñas participe en este estudio, para lo cual he sido informado y he tomado conocimiento de la misma, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento. A su vez acepto que los resultados de la investigación puedan ser publicados en el país o el exterior, manteniendo anonimato de mi menor hijo.

**Nombres y Apellidos
Directora**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
investigadora**

Fecha y Hora