



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
EL JUEGO LÚDICO MEJORA LA MOTRICIDAD FINA EN
NIÑOS Y NIÑAS DE 3, 4 Y 5 AÑOS DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA INICIAL N° 054 HIGUERÓN, DISTRITO SAN
JACINTO, REGIÓN TUMBES, 2021

TESIS PARA OPTAR EL TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADA
EN EDUCACION INICIAL

AUTOR

AGUILAR UGAZ, ROSA DEIDA

ORCID:0000-0001-9249 -0331

ASESOR

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ORCID: 0000-0002-9392-7520

TUMBES – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Aguilar Ugaz, Rosa Deida

ORCID: 0000-0001-9249.0331-3837

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado.

Tumbes, Perú.

ASESOR

Alama Zarate, Erika Leonor

ORCID: 0000-0002-9392-7520

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID:0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

ZAVALETA RODRIGUEZ, ANDRES TEODORO

PRESIDENTE

CARHUANINA CALAHUALA, SOFÍA SUSANA

MIEMBRO

MUÑOZ PACHECO, LUIS ALBERTO

MIEMBRO

ALAMA ZARATE, ERIKA LEONOR

ASESOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la fortaleza por guiar mi camino a seguir en esta lucha de superación y lograr mis objetivos tan anhelados por mi gracias DIOS

Agradezco a todos los docentes de la ULADECH que compartieron sus enseñanzas, experiencias, tiempo y dedicación ya que fue la base para mi formación como profesional

Agradezco a mi asesora por ser mi maestra y guía en este proyecto que es el resultado del esfuerzo conjunto de quienes a lo largo de este tiempo me han brindado sus enseñanzas

Rosa Deida Águila Ugaz

DEDICATORIA

A Dios por estar en cada momento de mi vida, llenándome de paz y sabiduría para culminar mi carrera profesional, así mismo a mi esposo, mis hijos por su apoyo incondicional y a mi padre que desde el cielo me guía, a mi madre por recibir su apoyo de ella

Dedicada a los niños de la Institución Educativa Inicial N054 Higuerón ya que ellos fueron mi inspiración en la realización de mi investigación

Aguilar Ugaz Rosa Deida

RESUMEN

La presente tesis surgió ante la dificultad que presentan los niños de 3, 4 y 5 años en cuanto a su motricidad fina, por ello se planteó como objetivo determinar de qué manera el juego lúdico mejoran la motricidad fina en los niños y niñas de 3,4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuierón distrito san jacinto Región Tumbes, la metodología es de tipo cuantitativo, con un diseño pre experimental, con pre test y post test , se trabajó con una población muestral de 15 niños de 3,4 y 5 años de edad de educacion inicial, se utilizó la técnica de observación e instrumento ficha de observación, en los resultados se demostró que el pre test 13% de los niños y niñas están en proceso el 87% en inicio, a partir de estos resultados se aplicó 10 sesiones de aprendizaje del juego lúdico en la cual se obtuvo en el post test que el 93 % de los niños y niñas del nivel inicial demostrando un logro previsto y un 7% en proceso. Para la contrastación de hipótesis se empleó la prueba de wilconxon, con un valor de sig. =0,001 y es <0.05 por lo tanto se concluye que se acepta la hipótesis general la cual hace mención que el juego lúdico mejora significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de la institución educativa N°054 Higuierón.

Palabras claves: Juego, Lúdico, Motricidad, Educación, Inicial.

ABSTRACT

This thesis arose from the difficulty that children of 3, 4 and 5 years old present in terms of their fine motor skills, for this reason the objective was to determine how the playful game improves fine motor skills in children of 3, 4 and 5 years of the initial educational institution N°054 Higuierón San Jacinto District Tumbes Region, the methodology is quantitative, with a pre-experimental design, with pre-test and post-test, we worked with a sample population of 15 children of 3.4 and 5 years of age of initial education, the observation technique and observation sheet instrument were used, in the results it was shown that the pre-test 13% of the boys and girls are in process 87% in the beginning, from these results, 10 learning sessions of the playful game were applied in which it was obtained in the post test that 93% of the children of the initial level demonstrated an expected achievement and 7% in process. For the verification of hypotheses, the Wilconxon test was used, with a value of sig. =0.001 and it is <0.05, therefore it is concluded that the general hypothesis is accepted, which mentions that the playful game significantly improves the fine motor skills of the boys and girls of the educational institution N°054 Higuierón.

Keywords: Game, Ludic, Motor skills, Education, Initial

CONTENIDO

1. TÍTULO DE LA TESIS	i
2.EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
3.HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
4.AGRADECIMIENTO.....	iv
5.RESUMEN	vi
6.CONTENIDO	viii
7.INDICE DE TABLAS	x
8.INDICE DE GRAFICOS	xi
I. INTRODUCCION	1
II. REVISION DE LA LITERATURA.....	6
2.1 Antecedentes.....	6
2.1.1 Antecedentes internacional.....	6
2.2. Marco teórico y conceptual	12
.2.2.1. Caracterización de variables	12
2.2.1.1. El juego	12
2.2.1.2. secuencia didáctica del juego	13
2.2.1.3. El juego en el aprendizaje	13
2.2.1.4. Juegos Lúdicos	14
2.2.1.5. Características de los juegos lúdicos.....	15

2.2.1.6. Dinámicas de juegos lúdicos	16
2.2.1.7. Importancia de los juegos lúdicos	16
2.2.1.8. Importancia del juego en el aprendizaje	17
2.2.1.10. Teoría del Juego.....	17
2.2.2 Motricidad	18
2.2.2.1. Motricidad fina	18
2.2.2.2. Clasificación de motricidad fina.....	19
2.2.2.3. Teorías sobre la motricidad fina	21
III. HIPÓTESIS.....	21
IV. METODOLOGÍA	22
4.1. Diseño de la investigación	22
4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores	25
4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	28
4.5. Plan de Análisis.....	31
4.6. Matriz de consistencia.....	32
4.7. Principios Éticos	33
V. RESULTADOS	34
5.1. Resultados	34
5.2. Análisis de resultados.....	41
VI. CONCLUSIONES.....	47
Aspectos Complementarios.....	49

Referencias Bibliográficas	50 ^x
ANEXOS	57

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.

Población Muestral... ..	23
--------------------------	----

Tabla 2.

Escala de calificaciones	29
--------------------------------	----

Tabla 3.

Nivel alcanzado del pre test por dimensiones.....	34
---	----

Tabla 4.

Nivel alcanzado durante la aplicación de sesiones	35
---	----

Tabla 5.

Nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina mediante un post test.....	37
---	----

Tabla 6.

Nivel alcanzado en pre y post test estableciendo comparaciones.....	38
---	----

Tabla 7.

Prueba de normalidad de rango de wilcoxon.....	40
--	----

INDICE DE GRAFICOS**Figura 1**

Porcentaje alcanzado a través de un pre test 34

Figura 2

Porcentual alcanzado en la mejora de la motricidad fina durante la aplicación de las
sesiones de aprendizaje..... 36

Figura 3

Porcentaje alcanzado a través de un pos test37

Figura 4

Nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina.....39

I. INTRODUCCION

Los juegos son actividades lúdicas recreativas y placenteras en los primeros años surgen de manera espontánea a medida que crece el niño va reglamentando el juego, desarrollan las capacidades físicas y habilidades motrices y sus habilidades técnicas propias de sus distintos juegos. La investigación está orientado a los juegos lúdicos, mejoran la motricidad fina de niños de 3, 4 Y 5 años de la institución educativa N.º 054 Higuierón Distrito San Jacinto región Tumbes, 2021.

La educación inicial es imprescindible y de valiosa transcendencia dentro del ámbito formativo de los niños a nivel mundial. (Melo & Hernández 2014). Se realizó una investigación por parte de la Organización de Naciones Unidas (ONU), sobre la importancia de la motricidad fina. donde se establece que la motricidad fina es fundamental en el desarrollo del infante, en tal sentido permite desarrollar movimientos con sus miembros superiores. (ONU, 2018). Por consiguiente, el Currículo Nacional de Educación Básica (2017), resalta que la motricidad es importante. En general estimula la capacidad creativa desde la infancia a mediante el arte. (Maganto & Cruz ,2018).

La institución educativa. Que se trabajó en primer lugar, se pudo observar que los niños tenían problema en lo que se refiere a motricidad fina, ya que tenían dificultad para realizar diferentes movimientos motrices en sus actividades lúdicas que realizan, es probable que los docentes están más enfocados en lo cognitivo, dejando de lado el tema de motricidad fina. Asimismo, los niños son capaces de expresar y comunicar a través de su cuerpo, ideas, emociones y sentimientos con gestos,

posturas, tonos musculares, entre otros. (Minedu, 2015). A partir de lo expuesto surgió la pregunta de investigación del enunciado del problema ¿Cómo el juego lúdico mejora la motricidad fina en niños de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 054 Higuierón, Distrito de San Jacinto Región Tumbes, 2021 El Objetivo general es Determinar de qué manera el juego lúdico mejora la motricidad fina en niños de 3, 4 y 5 años objetivo específico, Describir el juego lúdico mediante un pre test para mejora la motricidad fina , en la dimensión viso manual , facial, gestual y fonética en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años luego, vamos a aplicar el juego lúdico para mejora la motricidad fina mediante sesiones de aprendizaje ,después de aplicar demostrar como el juego lúdico mejora la motricidad fina mediante un post test , es necesario establecer una comparación de pre y post test en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años se **justifica en la práctica** Con la aplicación de la actividad lúdica se pretende generar espacios de aprendizajes diferentes en el aula de clase, estas actividades tienen el objetivo de beneficiar a los niños, niñas y docentes, puesto que se tiene la necesidad de mejorar la motricidad fina con los niños de esta manera. Los niños vencerán obstáculos y desarrollarán capacidades motrices así mismo, el trabajo **se justifica en lo metodológico** porque los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa N° 054 Higuierón, tienen que adquirir aprendizajes que los envuelva directamente a en una dinámica nueva que sea la participación con el fin de desarrollar la motora fina , se observa bajo rendimiento , no incluyen la lúdica dentro y fuera del aula , los padres deben ser partícipes en la comunidad educativa ofreciendo el material y espacio necesario para que el niño sea el constructor de su propio aprendizaje,esta investigación se

justifica en lo teórico debido a que su información está basada en teorías, definiciones, principios, etc., que complementan en nuestras bases teóricas de esta manera viene siendo un aporte positivo para el desarrollo de la investigación como también un realce para los juegos lúdicos. En lo práctico, la investigación fue importante ,en la observación de los resultados obtenidos en pre test para aplicar propuesta para mejorar la motricidad fina dando uso a diferentes actividades lúdicas que ayuden a ver resultados positivos dando solución al problema siendo satisfactorio para el aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina en los alumnos , la **metodología** fue de tipo cuantitativo ya que se aplica un pre test sobre una muestra de niños , el nivel de la metodología es explicativo porque ayuda a explicar al investigador los efectos de la variable el diseño de la investigación es pre experimental ya que tiene pre y post test ,la población es de 15 niños , la muestra es de 15 niños ,07 niños y 08 niñas de 3 ,4 y 5 años ,se utilizó la técnica de observación y como instrumento ficha de observación, las variables con las que se trabajaron fueron , variable independiente el juegos lúdicos ,y como variable dependiente motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 054 Higuierón distrito san jacinto Región Tumbes 2021. Los datos obtenidos fueron mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación que permiten conocer el efecto de aplicación de la variable independiente; para esto se utilizó las siguientes técnicas e instrumentos de evaluación ficha de observación para el plan de análisis se utilizó la estadística descriptiva e inferial a través de la prueba de wilcoxon. Los resultados obtenidos en esta investigación son productos de la aplicación de la estrategia seleccionada (juegos lúdicos) Se toma como referencia a la motricidad fina como capacidad para hacer uso de los músculos

pequeños del cuerpo (manos y dedos) lo cual será efecto del desarrollo de los mismos para efectuar movimientos específicos, como, por ejemplo, cerrar, y abrir los ojos, arrugar la frente, recortar, punzar, pintar y enredar, etc. Sé concluyo que en el post test ha obtenido un nivel alto en coordinación viso manual como lo demuestra la tabla 4 figura 2 logrando consolidar los aprendizajes propuestos de tal manera que podemos concluir que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa N°054 Higuerón .En relación a los alumnos el problema es a nivel global, la Educación Inicial forma cimientos para el aprendizaje, de ahí que todo niño tiene derecho a pasar por una educación de calidad, además el niño desarrolla habilidades motrices finas para futuros aprendizajes.

En Portugal, se llevó a cabo una investigación referente a la motricidad fina, en definitiva, juega un papel relevante, en el desarrollo del infante, es necesario resaltar que a través de este se expresa y comunica las emociones además se logra instrucciones básicas para futuros aprendizajes. (Silva, 2016).

Así como también en España, se desarrolló un estudio resaltando la importancia de la motricidad en los niños, también detalla que en las escuelas públicas no le dan la respectiva atención a este punto, por lo que los niños presentan algún déficit en el desarrollo de sus habilidades motrices (Viciano, 2017).

De manera similar en Pucallpa se realizó una investigación para dar a conocer como determinar los juegos lúdicos en la mejora de del desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas , esta investigación permitió obtener una evaluación significativa con un diseño pre experimental quienes pudieron mejorar demostrando así que el

juego lúdico mejora significativamente la motricidad fina en el estudiante además utiliza la correlación entre las variables para conocer el efecto de una sobre otra así como también permite desarrollar habilidades y destrezas. La presente investigación se realiza mediante la observación en la Institución Educativa N.º 054 Higuierón Distrito de San Jacinto, Región Tumbes, 2021. Lo que se pudo evidenciar en el área motriz es específicamente fina, pues su dificultad prioriza en la coordinación óculo manual, tiene dificultad para desarrollar diferentes habilidades para el logro de las habilidades motoras finas ya que transforma su creatividad, desarrolla independencia, autonomía y seguridad en sí mismo, al facilitar la actividad lúdica que enriquece el aprendizaje por medio de la exploración, la manera que la concentración y coordinación. Si el niño no es atendido, eficazmente por parte de los maestros para su desarrollo progresivo de forma científica y pedagógica seguirá teniendo dificultades y se entorpecerá en su desarrollo.

II. REVISION DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes internacional

Medina & Páez (2017) realizaron un estudio titulado “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad” en Colombia, el objetivo general que tuvo énfasis en su investigación fue implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar, la metodología que utilizo para la realización del proyecto es de carácter cualitativo y descriptivo, se obtuvieron excelentes resultados con relación al desarrollo de la psicomotricidad en los infantes del grado de preescolar de la institución, se identificó por medio de la observación y de actividades basadas en la práctica motriz que el 70% de los estudiantes presentan dificultades a la hora de la práctica motriz y actividades físicas, la conclusión que por medio de la técnica dactilopintura y arma todo, se les despertó en ellos, la imaginación, atención y el trabajo en equipo, ya que gracias a estas técnicas, el niño despierta interés y desarrolla la personalidad.

Puertas (2017) realizo un a investigación denominada; La motricidad fina en el aprendizaje de la preescritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la escuela fiscal mixta Avelina Lasso de Plaza período lectivo 2015-2016, en Ecuador, tuvo como objetivo determinar el desarrollo de la motricidad fina en el infante y su relación en el aprendizaje de la Pre escritura en los niños y las niñas de 5 años de Escuela Fiscal “Avelina Lasso de Plaza. La metodología usada es un diseño

cuali-cuantitativo, porque permitió constatar las preguntas directrices que encaminaron el proyecto investigativo, siendo analizadas con precisión; los instrumentos de recolección de datos fueron: lista de cotejo y escala de 20 Licker, cuyos resultados permitieron observar y evidenciar la realidad. Los resultados establecieron que existe dificultades en el desarrollo psicomotor fino en los niños y niñas, ya que la mayoría presenta falencias en el sujetar el lápiz, recortar con tijeras, dibujo poco definido, líneas oblicuas no dominadas, etc. (aspectos que pueden ser corregibles), que limitan el progreso del infante en sus tareas escolares y cotidianas

Cango (2019), realizó una investigación denominada; La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “b” de la escuela de educación básica Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja, periodo 2017- 2018, la cual tuvo como objetivo 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 utilizó los métodos: científico, descriptivo, inductivo, deductivo, análisis-síntesis y estadístico, los mismos que permitieron desarrollar en forma organizada el proceso investigativo; las técnicas utilizadas fueron: entrevista a la docente y el Test de Goddard aplicado a los niños. La población investigada comprende: una docente y diecisiete niños de cuatro a cinco años de edad. Mediante la aplicación del Test 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. Comparando con el diagnóstico inicial se puede constatar que los niños han mejorado su motricidad fina, obteniendo niveles de muy bueno, bueno y regular a diferencia del pretest que obtuvieron niveles de bueno, regular y deficientes. De acuerdo a los resultados obtenidos se concluye que 19 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.

En el contexto Nacional

Cadena (2018) El presente trabajo de investigación titulado juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de nivel inicial, institución educativa “Virgen del Rosario” Huacho – 2017, tuvo como objetivo general determinar la relación entre el juego lúdico y el desarrollo psicomotor, para lo cual se citaron diferentes autores que definirán las variables y sus dimensiones. La muestra estuvo conformada por 100 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa Virgen del Rosario” de Huacho. Se emplearon como instrumentos de investigación dos listas de cotejo, una que consta de 13 preguntas para variable juegos lúdicos y otro instrumento para la variable desarrollo psicomotor que consta de 20 preguntas. El estudio básico descriptivo correlacional, el diseño no experimental. Los datos obtenidos fueron procesados mediante un software estadístico denominado SPSS versión 23 en los casos de las variables juego lúdico y desarrollo psicomotor. Del

trabajo de campo se obtuvo como resultado $r_{h0} = 0.721$ indicando una correlación alta entre los juegos lúdicos y el desarrollo psicomotor con un valor calculado donde $p = 0.003$ a un nivel de significancia de 0.05.

Para Villavicencio (2019). La investigación titulada juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina tuvo como objetivo aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “Mi Garden” de Iquitos, 2019. La metodología de la investigación utilizada en este estudio fue de tipo cuantitativo y explicativo de diseño preexperimental; con una muestra de 22 niños de una edad de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “Mi Garden” de Iquitos. Se inició con la aplicación de 10 sesiones educativas y de una lista de cotejo de 26 ítems para el medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños, el cual tuvo como resultado que; en la dimensión viso manual, facial, gestual y fonética ha evidenciado una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de edad. Se concluye que; los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran en medida significativa ($p < 0.000$) el objeto de estudio.

Laredo (2018) La presente investigación las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina, tuvo como objetivo determinar si las técnicas grafo plásticas desarrolla la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 80446 “Ramón Castilla” del distrito de Huancas pata en la provincia de Pataz, 2018. La investigación es de tipo explicativo de nivel cuantitativa, de un diseño pre experimental. Para el análisis se utilizó el Programa Microsoft Excel 2010. Los resultados de la investigación, con respecto al desarrollo de la motricidad

fina es que en la prueba de salida el 93.3% lograr desarrollar la motricidad fina. El 66.7% se ubicaron en el nivel alto de motricidad fina. Se determina que las técnicas grafo plásticas favorece el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años.

En el contexto local

Sanes (2018) Esta investigación está referida a determinar si la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando el material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial No 035 Vaquería Región Tumbes 2018. El estudio aplicado es cuantitativo, descriptivo y explicativo, el diseño de investigación es no-experimental, contiene un pre test y un post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 14 niños y niñas de 4 años de edad. La población muestral fue sometida a un pre test el cual demostró que el 28.57% de los niños y niñas obtuvieron A, el 42.86% obtuvieron B y el 28.57% obtuvieron C. obteniendo estos resultados se aplicó la estrategia didáctica con 15 sesiones de aprendizaje. Luego se realizó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 85.71% obtuvieron A. Con los resultados obtenidos se concluye que la hipótesis planteada en la investigación que el juego lúdico basado en el enfoque significativo utilizando el material concreto mejora significativamente la motricidad fina. Para comprobar la hipótesis de la investigación se utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se observó que el valor de Z es -3,302 en el pretest.

Preciado (2018) este trabajo de investigación lleva de nombre juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, del distrito de

Pampas de Hospital, región Tumbes, año 2018. Los objetivos propuestos para esta investigación fueron: Objetivo general: Determinar si las técnicas grafo plásticas desarrolla la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación no experimental con pre test y post test a un solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 23 estudiantes de 4 años, así mismo, se les aplicó un pre test el cual presentó como resultado un bajo nivel de desarrollo de motricidad fina en los estudiantes, el 65% de niños (as) han obtenido En cuanto a estos resultados se desarrolló 15 sesiones de aprendizaje, de tal manera se aplicó un post test, teniendo como resultados el 68% obtuvo A, se concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basadas en un enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años, en la prueba estadística de Wilcoxon se observa que el valor de Z 4,20 perteneciente al pretest, y el valor de P es 0,000 perteneciente al post test, se rechaza el pre tes por tener valores negativos, llegando a la conclusión de que los juegos lúdicos son relevantes en el desarrollo integral del niño, en todos los ámbitos: psicomotor, personal, social facial concluyendo que mejoran significativamente después de aplicar las estrategias lúdicas en actividades para que el niño mejore en la motricidad fina. De los resultados obtenidos del post test se mejoró significativamente con un 81% en la dimensión viso-manual y en la fonética un 78%, en la dimensión gestual con un 70% y un 70% de la dimensión facial concluyendo que los niños y niñas si mejoraron significativamente con las estrategias lúdicas.

Enrique (2020) La tesis lleva de nombre, programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina este trabajo de investigación

atiende como objetivo general La Aplicación de un Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo si mejora significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N° 205 “Sol Radiante” Aguas verdes-Tumbes, 2018. Así mismo identificar la problemática de qué manera Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 205 “Sol Radiante” Aguas verdes-Tumbes, 2018. La metodología es de tipo cuantitativo, Nivel: correlacional de Diseño: Preexperimental, se utilizó la técnica la observación y el instrumento fue la lista de cotejo una población muestral de 27 niños y niñas de 4 años, como resultados podemos demostrar que en la dimensión gestual el logro previsto era el 3 % en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 96%, se concluyó que después de aplicar programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio-cognitivo si mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

2.2. Marco teórico y conceptual

.2.2.1. Caracterización de variables

Se han identificado dos variables para la estructuración de este estudio, la primera es la variable independiente referida al juego lúdico y la segunda variable dependiente la motricidad fina. El planteamiento se fundamenta en la incidencia del juego como actividad lúdica con intencionalidad, y la forma como interviene en el desarrollo de la motricidad fina

2.2.1.1. El juego

En la docencia pedagógica el juego se conceptualiza, como el vínculo que le permite al ser humano a evolucionar para construir aprendizajes en la infancia. En sociología el juego lo considera de vital importancia para jóvenes que aprenderán reglas para la vida social, así como también cognitiva y afectiva los niños se integran a ella ya que tiene importancia en el desarrollo e integración social cognitiva y afectiva (Sigrid, L.2007)

2.2.1.2. secuencia didáctica del juego

El juego también se toma en cuenta como una estrategia didáctica que se desarrolló con frecuencia en los niveles educativos, aunque poco se toma en cuenta por los docentes por desconocimiento, el juego busca un objetivo educativo o se organiza como un juego moderado, que tiene lugar a momentos de acción reflexivos de simbolización abstracta lógica, según su vivencia para construir sus aprendizajes. El jugador propicia sus objetivos de esa manera desarrolla su creatividad poniendo en práctica habilidades y destrezas en el área indicada, también es primordial conocer las características que tiene el juego para el propósito de la 13esión didáctica dando elección al más pertinente (Chacón ,2008)

2.2.1.3. El juego en el aprendizaje

El juego viene también se considera una estrategia didáctica que se desarrolla en diferentes niveles educativos, ya que en oportunidades no se viene tomando en cuenta

El juego es una acción innata del hombre y de gran importancia en la vida cotidiana de los infantes porque de esa manera descubren la realidad y logran entender el mundo que los rodea, y el porqué de las cosas os estudiantes logran manifestar su actividad en la educación básica regular y se divierten de manera entretenida y a la vez, en completa

libertad y de forma espontánea jugando con material imaginativo, con resultados consecuencia (Llull ,2009)

2.2.1.4. Juegos Lúdicos

El juego lúdico es una actividad diferenciada del mundo habitual que desarrolla en un espacio, y en un tiempo determinado por consiguiente el niño hace uso de su corporeidad al representar o realizar ciertas actividades que permite el juego generando satisfacción y placer de realizarlos (Añamuro, 2019 p.22)

El juego, es esencial para las actividades lúdicas, se adquieren en el desarrollo de la corporeidad principalmente en la infancia mediante el juego se divierten expresando así emociones. Los valores son desarrollados en esta etapa, (Melo & Hernández 2018)

En lo cognitivo la persona se desarrolla por la actividad lúdica, el niño desarrolla habilidades de motricidad fina, siendo transcendental partiendo desde los infantes, familia y escuela, dando siendo así indispensable el aprendizaje social como el juego que nos ayuda a desarrollar habilidades y al mismo tiempo disfrutar el vínculo afectivo entre todos adultos y niños. (Melo p. 2018) p.45.

Melo (2018) El punto de partida indispensable en el aprendizaje social es el juego, ya que el juego ayuda a desarrollar diferentes habilidades y a su vez disfruta este vínculo de afecto entre el niño y adulto. (p.45)

El juego viene hacer una actividad que las personas adaptan en su medio social de este modo se relaciona con diversas actividades que puedan encontrar placer, diversión en su entorno social por otro lado el juego es un proceso de aprendizaje si bien es cierto viene

hacer una estrategia de aprendizaje que ayuda al niño a desarrollar su nivel cognitivo, afectivo y social (Melo & Hernández, citado por Rosillo,2018)

Esta variable se llama independiente que no depende de otro factor para estar presente en esta realidad de estudio esta variable puede ser manipulada por el investigador porque él puede variar los factores, para determinar el comportamiento de la variable (Rivas ,2010)

El juego es aquella actividad de adaptación de la persona en su medio social de modo que va relacionando con diversas actividades que pueda encontrar como diversión y placer en su medio social, el juego en su proceso de aprendizaje es una estrategia de aprendizaje que ayuda al estudiante a desarrollar su aspecto cognitivo, afectivo y social (Melo, Hernández & Rosillo, 2018)

2.2.1.5. Características de los juegos lúdicos

Dentro de un conjunto de las características que muestran los juegos, viene hacer una actividad libre con cierta función en el desarrollo del ser humano, es necesario resaltar que produce placer en el ejecutante, produce ciertos elementos de tensión, da lugar a lazos muy especiales como también crea reglas a un nuevo orden (Landi 2017 p.24)

Estimulación: de los juegos lúdicos son utilizados para la práctica de diferentes asignaturas, ya que refuerzan y definen los diferentes puntos en una asignatura. Ayuda al crecimiento total de capacidades. Esto permite que los niños aceleren su adaptación a los diferentes procesos sociales dentro de clase. Por medio de la estimulación, los niños expresan sus habilidades creativas rompiendo muchas veces esquemas autoritarios y informativos. (Viloria, 2013)

2.2.1.6. Dinámicas de juegos lúdicos

Se observa constantemente que la dinámica planteada desde el punto de vista estratégica, son actualmente tema de investigación, la enseñanza Educativa cambia de una manera radical con el pasar del tiempo, se introducen nuevos conceptos filosóficos y curriculares. Una de las áreas de conocimiento que forma parte esencial de las etapas de educación formal es la ciencia, por lo tanto, la dimensión lúdica del ser humano se transforma con el crecimiento de desarrolla habilidades cognitivas y motrices, además de desarrollar valores que le sirven para la vida. La modernización del educador debe ser constante, donde lo ameno y didáctico sean su principal regla, de esta forma el estudiante tomara una postura de adaptación y fascinación hacia el estudio de cada contenido brindado. (Muguruza, 2014).

2.2.1.7. Importancia de los juegos lúdicos

En la etapa del juego lúdico en la educación Inicial ha llegado a ser unos de los aspectos más importantes y simbólico de comunicación social en los niños ya que estimula en el desarrollo de competencias tanto físicas mentales y sociales y sobre todo es la forma más inocente por el cual los pequeños manifiestan su sentir, su amor, creatividad, etc. Es por ello las actividades lúdicas sirven de gran ayuda para una educación exitosa que permite explorar su propio ambiente, conocer partes de su cuerpo e interactuar con otros amigos y socializarse con ellos, implementar sus palabras y dramatizar roles de adultos, lo que hace que se vuelva el juego un aspecto fundamental en la educación en niños. Todo

ello tiene un peso positivo en la infancia del niño el infante mejora su proceso de socialización e integración, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. (Gómez, Molano & Rodríguez, 2015).

2.2.1.8. Importancia del juego en el aprendizaje

Cuando el niño juega, desarrolla habilidades creativas, pone en práctica sus capacidades y destrezas, el juego es parte esencial del ser humano. El juego permite al infante de manera divertida aprender cosas nuevas, desarrollando estas actividades lúdicas, fortalece apropiadamente su vincula social y familiar. (Rosillo. 2018).

2.2.1.9. Secuencia didáctica de los juegos lúdicos

Para realizar un juego didáctico, en aula se debe tener en cuenta varios factores entre ellos tenemos, el nombre del juego, el área de conocimiento a trabajar si también objetivos a lograr, contenidos cantidad de participantes en el juego duración de materiales a utilizados, lista de materiales (Chacón ,2011)

2.2.1.10. Teoría del Juego

Vygotsky (1924) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. naturaleza origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. de igual manera el autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otro que tienen para el un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si esta fuera un caballo y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

La evolución en la actividad lúdica del niño: Juego funcional juego de autoafirmación, juego simbólico, juego prosocial, etc., permite al niño estructurar su personalidad

2.2.2 Motricidad

La motricidad es un conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten el movimiento y la coordinación de los músculos, los movimientos se efectúan gracias a la contracción y relajación de los músculos para ello entran en funcionamiento los receptores sensoriales, estos receptores informan a los centros nerviosos sobre el funcionamiento apropiado (Posso, 2010)

2.2.2.1. Motricidad fina

Desarrolla en el niño sus movimientos como también es la coordinación de músculos huesos y nervios para producir movimientos en definitivo, pequeños y precisos haciendo énfasis en el recojo de elementos con el dedo índice y pulgar, desarrolla sus emociones y sentimientos, estos se ubican en la tercera unidad funcional del cerebro están localizados en la parte central y pre central (Melo &, Hernández, citado por Rosillo ,2018)

Es el desarrollo de los movimientos coordinados de las manos en efecto están vinculados a la motricidad fina donde el niño puede coger objetos con las manos, colocarlos, tocarlos en coordinación con los ojos. Para el desarrollo de una coordinación apropiada se requiere el control de esos movimientos tanto de músculos y articulaciones de las extremidades superiores, el desarrollo de la motricidad fina se va perfeccionando a medida que va creciendo, en la etapa de cero a dos años existen funciones básicas en el desarrollo del niño que son; (afectividad, motricidad, lenguaje y desarrollo sensorial. (Benzant, 2015).

La motricidad fina en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa N°054 Higuierón distrito de san jacinto, Región Tumbes ,2021(Carrasco ,2013) en su aporte nos dice que las variables dependientes son aquellas que reciben la influencia, el efecto o son consecuencia de otras variables o situaciones fácticas, es decir, son las que explican en función a otros

2.2.2.2. Clasificación de motricidad fina

Se clasifica en varias dimensiones de motricidad fina, proponemos en este trabajo que esta se divide en: Coordinación Viso- manual, Motricidad facial, Motricidad Gestual, Motricidad Fonética. Dimensiones de la motricidad fina. (Pacheco ,2015).

a. Coordinación viso-manual:

La coordinación viso manual se identifican las manos como material específico por los estímulos captados por la visión es necesario desarrollar la coordinación oculo manual , ya que es esencial para nuestras vidas diarias y las realizamos cuando las resolvemos , el saber cómo vestirse ,comer, el saber abrochar y desabrochar , uso de la pinza ,presión ,enhebrado, dibujo, encastre, parketry , ensarte, collage, colorear , uso del punzón dactilopintura ,construcciones, recortes, la coordinación manual lleva al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados que intervienen directamente son, la mano , la muñeca el antebrazo y el brazo (Pacheco ,2015)

b. Coordinación Facial

Se refiere a los movimientos de músculos de la cara, manos y pies y de este modo la comunicación con otras personas sin usar el habla, dando cada expresión, sentimiento o emoción a través del gesto (Ortega ,2016)

c. Coordinación Fonética

Esta coordinación ayuda a lograr dominio expresivo el niño desde los primeros meses descubre la posibilidad de emitir sonidos de manera similar va completando la coordinación de movimientos. (Ortega ,2016),

Aparato Fonador es que hace que el proceso de coordinación fonética se desarrolle, de acuerdo con el desarrollo psicomotor del niño, La coordinación fonética es importante porque en los primeros meses descubre la emisión de sonidos, luego va desarrollando con la emisión de silabas, palabras o frases sencillas, según el dialogo que se puede dar de forma directa. (Posso, 2016).

d. Coordinación Gestual

La coordinación fonética es un aspecto dentro de la motricidad muy importante estimular para garantizar un buen dominio de la misma. y a seguir de cerca, el niño en sus primeros meses de vida empieza a emitir sonidos, la maduración necesaria que le permita una emisión, sistematice de cualquier sonido, ni tan siquiera la capacidad de realizarlos todos. Ha iniciado ya en este momento el aprendizaje que le ha permitido llegara la emisión correcta de la palabra, este método llama la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que se hacen lentamente ante él, posibilitando la imitación como en tantas otras áreas; el medio de aprender será imitar su entorno especialmente cuando se trata de un juego de decir cosa y aprender nuevas palabras, hacer sonido de animales u objetos (Villavicencio ,2013)

Los títeres: Son materiales lúdicos donde al ser utilizado por el niño, este coordina movimientos con los dedos en las diferentes actividades ejecutadas por el Docente.

Las marionetas: utilizados para los diferentes movimientos que se dan de manera indirecta entre los dedos y el objeto.

2.2.2.3. Teorías sobre la motricidad fina

Piaget resalta que tanto el nivel docto como el nivel físico, operan igual en el proceso de adaptación. Los neonatos expresan su inteligencia a través de acciones motrices como, mover la cabeza, chupar, agarrar y tragar. (Montero ,2005).

Piaget plantea las siguientes etapas: Etapa sensoriomotora desde los 0 a 2 años.

Desarrollo cognitivo: Etapa preoperacional desde los 2 a 7 años

Desarrollo cognitivo, niños preoperacionales, niños sensoriomotores

Etapa de operaciones concretas desde los 7 a 12 años

Teoría Del Aprendizaje Significativo, en esta teoría se propone el diseño de técnicas educacionales con los principios para el desarrollo de la labor educativa, a su vez plantea estrategias cuyo principio favorece a las estrategias de aprendizaje significativo, donde el estudiante asimila y proyecta esta nueva información facilitando su aprendizaje.

El ser humano posee una red orgánica de ideas y conceptos, basados en una estructura mental formada por la relación social, que llamaremos conocimiento. (Núñez, p. 54, 2017)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

El juego lúdico mejora significativamente la motricidad fina en las dimensiones Viso manual, facial, gestual y fonética en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial 054 Higuierón, distrito de San Jacinto, Región Tumbes 2021

3.2. Hipótesis nula

El juego lúdico no mejora significativamente la motricidad fina en las dimensiones viso manual, facial, gestual, y fonética en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial 054 Higuieron distrito san jacinto región tumbes 2021

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

La investigación conto con una metodología de tipo cuantitativo, nivel explicativo, con diseño pre experimental. con la aplicación de pre y post test, a un solo grupo ya que la población a estudiar esta constituida por un solo grupo de estudio de 3,4y 5 años de la institución educativas inicial N°054 Higuieron los diseños pre experimental son siempre utilizados en la investigación educacion. psicología y en todas las ciencias sociales (salas, 2013)

El esquema es:

O1————— **X**————— **O2**

DONDE

GE: Grupo experimental

O1: Pre Test al grupo

X: Aplicación de los Juegos lúdicos

O2: Post Test al grupo

Además, la presente investigación es de tipo cuantitativo porque está orientada a la búsqueda de nuevos enfoques educativos basados en los diferentes campos de variable de interés (motricidad fina) a través de esta investigación se busca contribuir a la teoría educativa a su vez con el campo gnoseológico científico (Valderrama ,2013)

Por su nivel de Investigación fue de carácter explicativo, de acuerdo con los estándares propuestos: Manual De Metodología De Investigación (2016), donde se plantea que la Variable propuesta debe ser respondida a las causas que se centran esta investigación, planteando así un propósito de exploración a la problemática del estudio de investigación.

4.2. Población y Muestra

Población: La población utilizada en esta investigación está integrada por los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 054 Higuieron distrito san jacinto Región Tumbes

La población es el conjunto de sujetos que se adaptan a un conjunto designados de específicos para la investigación, que va a facilitar la obtención de datos siendo susceptible de los resultados que se puedan alcanzar (Hernández, Fernández &Baptista 2016)

Tabla 1

Población Muestral de la institución educativa inicial 054 Higuieron Distrito San Jacinto Región Tumbes 2021

Institución Educativa Inicial N°054 Higuieron Distrito San Jacinto, Región tumbes 2021	EDAD	EDAD	EDAD	TOTAL, NIÑOS Y NIÑAS
	03	04	05	
	5	4	6	
TOTAL	5	4	6	15

Fuente: Nomina de matrícula año 2021 integrada por los niños y niñas.

Criterio de inclusión Estudiantes de 3, 4 y 5 años de edad; Matriculados con disposición a participar en el programa

Criterios de exclusión Estudiantes que se integran a 3, 4 y 5 años de la institución educativa N°054 Higueros distrito san jacinto Región Tumbes 2021 después de haber iniciado el programa; estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteado en el instrumento.

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
Variable Independiente: Juegos Lúdico	El juego lúdico es una actividad voluntaria, flexible y espontánea que le permite al niño interactuar con el contexto en el que se desenvuelve; desarrollando de esta manera su Creatividad e imaginación en cualquier campo de aprendizaje. (Quito, 2018)	. Vienen hacer actividades que tienen como finalidad esparcimiento, diversión u ocio y generan diversos aprendizajes en los niños	Motora	Realiza movimientos, acciones y juegos, salta con dos pies haciendo uso del elástico de diferentes maneras - Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, utilizando sus dedos para realizar rasgados.	-Realiza formas con el elástico. - -Manipula arena para su collage. - -Embolilla papel crepe utilizando diferentes colores
			Afectiva		
			Emocional	. Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimiento a través del tono de voz	• Juega con títeres. - Colorearon la bandera según la muestra.
Variable dependiente: Motricidad fina	La motricidad fina es la coordinación de los distintos movimientos musculares pequeños que se centra la manipulación de objetos la cual dará realce a la creación	La Motricidad fina está referida a la utilización de las partes más pequeñas de los músculos de cada niño los cuales permitirán realizar movimientos	D1: Viso - Manual	- Realiza operaciones con las manos en forma recta y ondeada en papel. - Utiliza los dedos de las manos en operaciones	• Punza sobre la figura completa. • Recorta líneas rectas y ondeadas. • Embolilla papel crepe • Introduce objetos utilizando el dedo índice y pulgar a una

	de nuevas figuras y diferentes formas dando lugar al reforzamiento de la habilidad manual (Artes, 2017)	precisos que llevarán al pequeño a crear nuevas formas e imágenes.		<p>indicadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usa y lanza objetos con dirección determinada. 	<p>botella</p> <ul style="list-style-type: none"> • Saca objetos utilizando el dedo índice y pulgar. • Emboca la pelota al lanzarla hacia un determinado objetivo. • Da bote a la pelota al lanzarla.
			D2: Facial	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos de los músculos de la cara para expresar emociones. - Expresa facialmente los sentimientos y emociones. - Realiza ejercicios faciales sencillos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta. • Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros. • Hincha las mejillas cuando infla un globo-Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado, tristeza y felicidad. • Frente a un espejo hace ejercicios faciales como: abrir y cerrar los ojos
			D3 Gestual	<ul style="list-style-type: none"> - Responde a los estímulos mediante con la mirada. - Saluda a sus compañeros y a la profesora. - Participa en la solución de preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sonríe al estar frente a un espejo. • Atiende y responde con la mirada. • Se despiden a la profesora con un beso. • Responde a preguntas sencillas que le hace la

					profesora.
			D4: Fonética	<ul style="list-style-type: none"> - Pronuncia correctamente su nombre. - Nombra las partes del cuerpo. - Realiza sonidos de animales e imitaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dice su nombre cuando se le solicita. • Identifica algunas partes de su cara nombrándolas. • Imita sonidos onomatopéyicos: perro, gato. • Observa y nombra objetos en láminas. • Entona canciones sencillas.

4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica:

Observación

se utilizó como técnica la observación virtual y como instrumento la ficha de observación con modalidad teniendo como resultado los problemas que presentan los niños en lo que concierne a la falta de motricidad fina, la misma que no permite un buen desarrollo motriz en los niños de 3, 4 y 5 años de educación inicial

Para este estudio se utilizó la técnica de observación no participante que consiste en visualizar atentamente el fenómeno, hecho o caso tomar información y registrar para su posterior análisis (palomino ,2015)

. 4.4.2. Instrumento:

Ficha De Observación

El instrumento que se va a utilizar es la ficha de observación ya que va a recopilar de datos para obtener la información de los informantes, mediante indicadores (Carranza ,2014)

Tabla 2**Escala de calificación**

Nivel Educativo: Educacion Inicial		
ESCALA DE CALIFICACION		
A	B	C
Logro previsto	en proceso	en inicio
DESCRIPCION Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previos en el tiempo programado	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes esperados	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previos, o evidencia dificultades para el desarrollo de estos necesita mayor tiempo de e intervención del docente acompañamiento

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educacion Básica Regular propuesta por el DCN

Validez y confiabilidad de los instrumentos**Validez**

Hernández, Fernández baptista (2019, p-200) considera que el índice indica el grado de 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 tres expertos con amplia experiencia con formación profesional en nivel inicial. Se ha tomado en cuenta el instrumento validado de una tesis siendo la autora, Erika Milagros Saavedra Noel, además asido validado por 3 expertos con grado de licenciados que corroboran la validación de la investigación y son los siguientes profesionales en educacion inicial. Katy Tinedo Ibáñez, con grado de licenciada, cargo que desempeña, docente en educacion inicial segundo experto

en dicha validación, la licenciada Carmina Marilú García Carrasco Cargo que desempeña, docente en educacion inicial y como ultima validación, la licenciada Flor Saavedra Sanjinés cargo que desempeña docente en educacion inicial

Confiabilidad

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

En el presente estudio se sometió a 15 niños y niñas, el grado de confiabilidad del instrumento. El Alfa de Cronbach fue $\alpha=0,741250275$, que evidencia que el instrumento fue confiable

Valor de confiabilidad asumida

Rango	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

Para proceder a una validación se hace uso de la formula calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente formula

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

- K = número de ítems
- s_i^2 = varianza de los puntajes por cada ítem
- s_T^2 = varianza de los puntajes totales

4.5. Plan de Análisis

Para el análisis de los datos de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial se utiliza el programa Microsoft Excel, el procedimiento se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento test TEPSI los sujetos de estudio (niños y niñas), de 3, 4 y 5 años de edad interpretación de los resultados se emplea la estadística descriptiva e inferencial. Se utiliza la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utiliza la estadística inferencial a través de la prueba de wilcoxon para inferir el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica

4.6. Matriz de consistencia

TITULO DE LA TESIS	ENUNCIADO DEL PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
El juego Lúdico mejora la motricidad fina en niñas y niños de 3,4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N.°054 Higuierón distrito San Jacinto, Región Tumbes ,2021	¿Cómo el juego lúdico mejora la motricidad fina en niñas y niños de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial. N.° 054 Higuierón Región Tumbes, 2021?	<p>Variable Independiente</p> <p>-El juego lúdico</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>La motricidad fina</p>	<p>Motora</p> <p>Afectiva</p> <p>Emocional</p> <p>-viso manual</p> <p>- Facial</p> <p>Gestual</p> <p>- Fonética</p>	<p><u>Objetivo General</u></p> <p>Determinar de qué manera el juego lúdico mejora la motricidad fina en niñas y niños de 3, 4 y 5 años en la institución. Educativa Inicial. N. °054 Higuierón distrito San Jacinto, Región Tumbes, 2021</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>-Describir el juego lúdico mejora la motricidad fina, en niñas y niños de 3,4 y 5 años de la institución. Educativa Inicial. N.° 054 Higuierón distrito San Jacinto, Región Tumbes,2021 a través de un pre test</p> <p>Aplicar el juego lúdico para mejorar la motricidad fina, en niñas y niños de 3,4, y 5 años de la institución. Educativa Inicial. N.° 054 higuierón distrito San Jacinto Región, Tumbes 2021</p> <p>-Demostrar como el juego lúdico mejora la motricidad fina en las niñas y niños de 3 ,4. y 5 años de la institución. Educativa Inicial. N°054 Higuierón, Tumbes 2021 mediante un post test</p> <p>Establecer una comparación de los resultados del pre y post test aplicados en niñas y niños de 3 ,4 y 5 años de la institución. Educativa Inicial. N° 054 Higuierón, Región Tumbes, 2021</p>	<p>Hipótesis De Investigación (Hi)</p> <p>El juego lúdico mejora significativamente la motricidad fina en niñas y niños de 3 ,4 y 5 años en la Institución Educativa inicialN°054, Higuierón distrito San Jacinto, Región Tumbes ,2021</p> <p>Hipótesis Nula (H0)</p> <p>El juego lúdico no mejora significativamente la motora fina en niñas y niños de 3 , 4 y 5 años en la Institución Educativa inicial. N°054 Región Tumbes, 2021</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño: Pre Experimental con pre test y post test a un solo grupo</p> <p>Por la naturaleza del diseño se utilizó el siguiente esquema 01-x-02</p> <p>Donde</p> <p>01=pre test grupo</p> <p>X=aplicación del juego lógico</p> <p>02=post test grupo población</p> <p>El estudio se realizó con una población de 15 niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. N°054 Higuierón distrito san jacinto Región Tumbes 2021los cuales constituyen la población y la muestra</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha De Observación</p> <p>Plan De Análisis</p> <p>Programa Excel</p>

4.7. Principios Éticos

presente informe se ha considerado los siguientes principios éticos basados en la resolución de 13 de enero 2021

Principio de protección a la persona: Toda persona investigada tiene derecho a ser protegida en bienestar y seguridad por ello se debe proteger su identidad como también sus derechos fundamentales en este caso se trata del niño involucrado en una investigación

Libre participación y derecho de estar informado: las personas tienen derecho a estar bien informados sobre los propósitos y fines de dicha investigación, tienen la opción de elegir por voluntad propia si deciden participar

Beneficencia y no maleficencia: toda investigación se ajusta a lo positivo y justificado cuidando que la vida es principal propósito en la investigación, en este caso la conducta es la base principal del investigador no causando daños disminuyendo posibles efectos adversos

Principio de Justicia: El investigador: tiene que tener presente en la investigación, justicia y el bien común antes que el interés personal debe ser razonable no dando pie a la injusticia, el trato tiene que ser equitativo con las personas involucradas en el proceso de la investigación

Principio de integridad: La estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes profesionales. Es responsable y veraz y respeta las relaciones de confianza que establece en su ejercicio profesional. que abandonen la actividad de juego.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

Respecto de los Objetivos específicos 1. Describir el juego lúdico mejora la motricidad fina, en niños y niñas de 3 ,4 y 5 años de la institución educativa N° 054 higuieron distrito san jacinto Región Tumbes 2021 a traves de un pre test.

Tabla 3

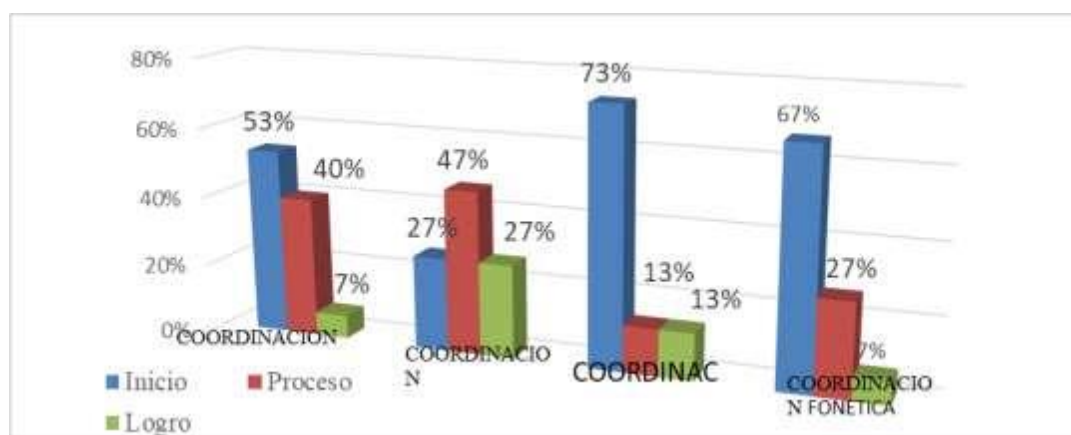
Porcentajes de Motricidad fina en niños de 3,4 ,5 años a través de un pre test

CALIFICACIONES	COORDINACION VISO MANUAL		COORDINACION FACIAL		COORDINACION GESTUAL		COORDINACION FONETICA	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio 0 al 8	8	53%	4	27%	11	73%	10	67%
Proceso 9 al 16	6	40%	7	47%	2	13%	4	27%
Logro 17 al 24	1	7%	4	27%	2	13%	1	7%
Total	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente observación a los niños

Figura 1

Porcentaje alcanzado a través de un pre test.



Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 figura 1 objetivo específico 1 describir el juego lúdico mejora de la motricidad fina en el pre test por los niños de 3 ,4 y 5 , se encontraron los siguiente resultados ; en coordinación viso manual se observa un53 %en el nivel inicio , en proceso , solo un7% se encuentra en nivel de logro, en coordinación facial 27 % , en inicio ,en proceso 47 % , y en logro esperado 27 % ,en coordinación Gestual 73 % en inicio , en proceso 13 % y en logro esperado 13 % así como también en coordinación fonética, en inicio 67 % , en proceso 27 % y en logro esperado 7 % , por lo que indica que la mayoría de los niños están en un nivel en inicio por lo que muestran limitaciones en la motricidad fina

Objetivo específico 2. Aplicar el juego lúdico para mejorar la motricidad fina en niñas y niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuierón, distrito san jacinto, Región Tumbes ,2021 mediante sesiones de aprendizaje

Tabla 4

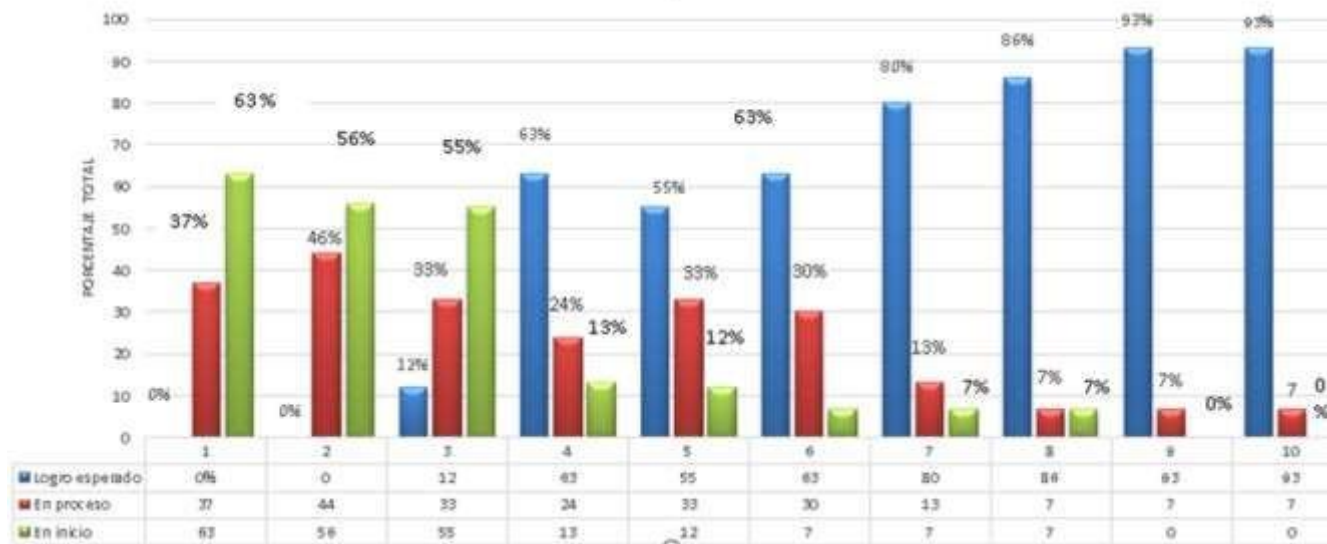
Nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina durante la aplicación de sesiones de aprendizaje por los niños de 3 ,4 y 5 años

NIVELES %	Sesion1		Sesion2		Sesion 3		Sesion 4		Sesion 5		Sesion 6		Sesion 7		Sesion 8		Sesion 9		Sesion 10	
	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%	Fi	%
Logro Esperado	0	0%	0	0%	2	12%	5	63%	8	55%	10	63%	12	80%	13	86%	14	93%	14	93%
En proceso 7%	6	37%	7	44%	5	33%	7	24%	5	33%	4	30%	2	13%	1	7%	1	7%	1	7%
En inicio 0%	9	63%	8	56%	8	55%	3	13%	2	12%	1	7%	1	7%	0	0%	0	0%	0	0%
TOTAL	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%	15	100%

Fuente: Evaluación durante las sesiones de aprendizaje

Figura 2

Porcentual alcanzado en la mejora de la motricidad fina durante la aplicación de las sesiones de aprendizaje



Fuente: Ficha de observación a los alumnos de la institución educativa inicial N° 054 Higuerón Distrito De San Jacinto Región Tumbes

Los datos contenidos en la tabla 4 y figura 2 con respecto al nivel alcanzado en el desarrollo de la motricidad fina durante las sesiones de aprendizaje de los niños de 3, 4 y 5 años encontramos los siguientes: En la sesión 1, el 63% de los niños están en el nivel inicio. En sesión 2, el 56% de los niños están en el nivel inicio. En la sesión 3 el 55% de niños siguen en inicio. En la sesión 4 el 24% los niños se ubican en el nivel de procesos. En la sesión 5 el 33% continúan en proceso, mientras que en la sesión 6 el 63% alcanzaron el nivel logro esperado. En la sesión 7 el 80% alcanzaron el logro esperado. En la sesión 8, el 86% de los niños se ubican en el nivel logro esperado. En la sesión 9 el 93% de los niños alcanzan el nivel logro esperado, y en la sesión 10 el 93% de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado. Como se puede ver los datos de la mejora alcanzada fue de una manera gradual según fueron transcurriendo el desarrollo de las sesiones de aprendizajes, lo que muestra la efectividad de los juegos lúdicos en la mejora de la motricidad fina.

Objetivo específico 3. Demostrar como el juego lúdico mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N° 054 Higerón Región Tumbes 2021 mediante un post test

Tabla 5

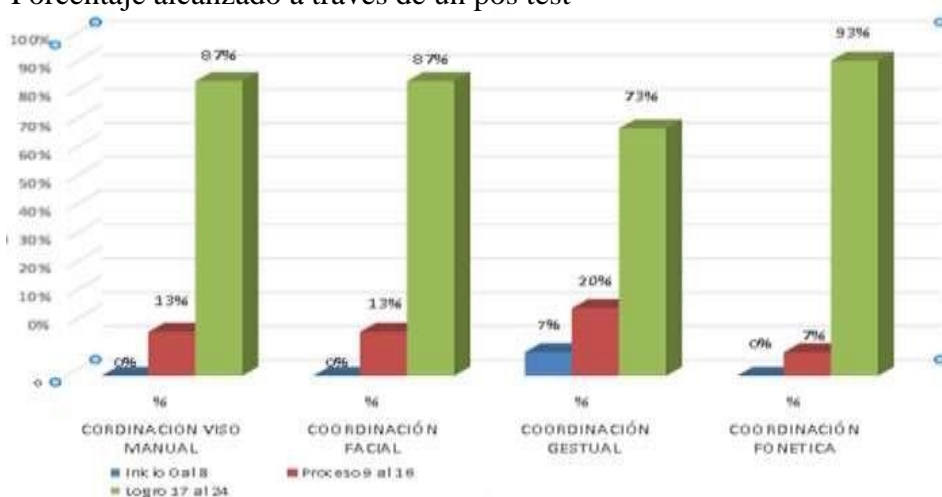
Nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina mediante un post test

CALIFICACIONES	COORDINACIÓN VISO MANUAL		COORDINACIÓN FACIAL		COORDINACIÓN GESTUAL		COORDINACIÓN FONETICA	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio 0 al 8	0	0%	0	0%	1	7%	0	0%
Proceso 9 al 16	2	13%	2	13%	3	20%	1	7%
Logro 17 al 24	13	87%	13	87%	11	73%	14	93%
TOTAL	15	100	15	100	15	100	15	100

Fuente: observación a niños de 3, 4 y 5 años del 17 enero al 4 de febrero

Figura 3

Porcentaje alcanzado a través de un pos test



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 figura 3 referente al objetivo específico 2: Demostrar como el juego lúdico mejora la motricidad fina en dimensión, coordinación viso manual se observa en el post test los niños han logrado un porcentaje mayor de 87% en

logró previsto , en proceso 13% , y en inicio 0% ,en coordinación Facial se observa en logro un porcentaje mayor de 87% en logro en proceso 13% y en inicio 0% continuando con las dimensiones , en coordinación gestual observamos que en logro tiene un porcentaje mayor de 73 % , en proceso un 20% y en inicio 7 % por último se observa en coordinación fonética un porcentaje mayor de 93% en logro así como también en proceso un 7% , y en inicio 0%. Por lo que se deduce que la mayoría de niños alcanzaron el nivel de logro previsto de manera que mejoraran sus actividades de motricidad fina

Objetivo específico 4

Establecer una comparación de los resultados del pre y post test aplicados en niños de 3 , 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuierón, distrito san jacinto, Región Tumbes 2021.

Tabla 6

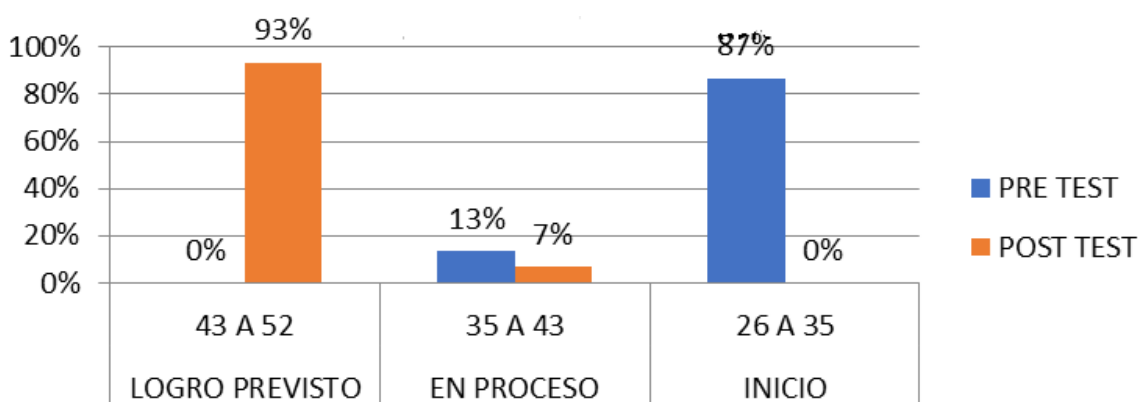
Nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina estableciendo comparaciones de pre y post test

MOTRICIDAD FINA NIVELES		PRE TEST		POST TEST	
		fi	%	fi	%
LOGRO PREVISTO	43 A 52	0	0%	14	93%
EN PROCESO	35 A 43	2	13%	1	7%
INICIO	26 A 35	13	87%	0	0%
TOTAL		15	100%	15	100%

Fuente base de datos

Figura 4

Nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina



Fuente: Tabla 6

cómo se puede ver los resultados presentados en la tabla 6 y grafico 4 con respecto al nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina por los niños de 3 ,4 y 5 años encontraron los siguientes resultados; en el pre test el 87% de niños están en el nivel en inicio; por otro lado, en el post test el 93 % de niños alcanzaron el nivel logro esperado por lo que se deduce que la mayoría de los niños alcanzaron el nivel de logro previsto de manera que mejoraran su actividad de motricidad fina.

Contrastación de hipótesis

El rango de wilcoxon fue $p=0,001$ y es <0.05 por lo que se acepta la hipótesis general. De manera que en el pre test la mayoría de niños está en el nivel en inicio y en el post test la mayoría de niños se ubican en el nivel de logro esperado, lo que indica que han logrado superar sus limitaciones iniciales los niños de 3,4 y 5 años

Habiéndose formulado, los juegos lúdicos influyen significativamente en la mejora de la motricidad fina en los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial 054 Higuierón, distrito de san jacinto Región, Tumbes 2021

Criterio de validación

Si $p < 0,05$ 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 determinó la prueba de normalidad de Wilcoxon

Tabla 7

Prueba de normalidad de rango de wilcoxon

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
PUNTV1POST -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
TOTV1PRE	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	2 ^c		
	Total	15		

a. PUNTV1POST < TOTV1PRE
b. PUNTV1POST > TOTV1PRE
c. PUNTV1POST = TOTV1PRE

Estadístico de prueba de juegos lúdicos en pre y post test

	PUNTV1POST - TOTV1PRE
Z	-3,207 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

- a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo
b. Se basa en rangos negativos.

En la tabla 7, del pre y post de juegos lúdicos se analizaron 15 pares de datos obteniendo trece rangos positivos y dos empates, no habiendo rangos negativos.

Estadístico de prueba. se aprecia un valor $Z = -3,207^b$ y la fila Sig. asintomática (bilateral) y su valor 0,001 menor a 0,05 por lo que se rechaza la hipótesis nula y se admite la hipótesis alternativa, concluyendo que los juegos lúdicos mejoran después de la ejecución de las sesiones de aprendizaje.

Motricidad fina en el pre y post test

Prueba de normalidad de rango de Wilcoxon Rango de juego lúdico en pre y post test. Luego se aplicó el juego lúdico por medio de 10 sesiones se comprobó que la motricidad fina de los niños de 3,4, y 5 años mejoran de manera gradual evidenciándose en la primera sesión que el 63% de los niños evaluados están en el nivel de inicio y que al concluir la sesión diez, lograron alcanzar el 93% en logro previsto evidenciándose esto en la tabla.

5.2. Análisis de resultados

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos para el objetivo general que establece determinar de qué manera el juego lúdico mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuera distrito de San Jacinto, Región, Tumbes 2021, corresponde a la prueba de hipótesis con el método de Wilcoxon, donde se tiene la comparación del valor de la significancia asintótica bilateral obtenida la cual fue de 0.001, en comparación con el margen de error 0.005 por lo cual, se tiene que el valor obtenido es inferior al margen de error. A partir de estos datos se acepta la hipótesis de investigación y se concluyó que el juego lúdico mejora significativamente, esto concuerda con la investigación de Erique (2020) La tesis lleva como nombre, programa de juegos lúdicos basados en el enfoque sociocognitivo mejora

la motricidad fina en los niños de 4 años de la institución educativa N°205 “Sol Radiante “Aguas Verdes Tumbes .entre sus conclusiones afirma que los resultados hallados indican que en la dimensión gestual el logro previsto fue de 3% en el pre test, mientras que en el post test el logro previsto fue de 96% se concluyó que después de aplicar programa de juego lúdico basado en el enfoque socio cognitivo si mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina. Así mismo, nos corrobora Rosillo (2018) “cuando el niño juega desarrolla habilidades creativas ya que pone en práctica sus capacidades y destrezas así mismo el juego es parte del ser humano, el niño desarrolla actividades lúdicas aprende de manera divertida cuando se le presenta cosas nuevas fortaleciendo vínculos familiares y sociales”

Respecto al primer objetivo específico describir el juego lúdico mejora la motricidad fina mediante un pre test en los niños y niñas de 3 ,4 y 5 años de la Institución Educativa N°054 Higuierón distrito san jacinto Región Tumbes 2021. Se encontraron los siguientes resultados en coordinación viso manual se observó un 53% en el nivel inicio y un 40%en el nivel en proceso solo un 7% se encuentra en el nivel de logro por lo que indica que la mayoría de los niños están en un nivel de inicio por lo que muestran limitaciones en su motricidad fina. Estos hallazgos tienen cierta similitud con la investigación realizado por, Puertas (2017). Los resultados establecieron que existe dificultades en el desarrollo Psicomotor fino en los niños y niñas ya que la mayoría presentan falencias, así como sujetar el lápiz, utilizar la tijera para recortar, dibujos poco definidos, líneas oblicuas no dominadas etc. Estos aspectos pueden ser corregibles de esta manera limitan el progreso del infante en su tarea escolar y cotidianas, de manera que el desarrollo de los movimientos musculares finos es muy importante para realizar acciones o tareas más específicas que son producto de la experiencia o vivencias y la misma maduración del niño o niña

Respecto al segundo objetivo específico. Aplicar el juego lúdico para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuerón, distrito San Jacinto, Región Tumbes 2021, mediante sesiones de aprendizaje. Los resultados de la tabla 4, figura 2 con respecto al nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina durante sesiones de aprendizaje en los de 3, 4 y 5 años encontramos lo siguiente: en la sesión 1 el 63 % de los niños están en el nivel inicio, en la sesión 2 el 56 % de los niños están en inicio, en la sesión 3 el 55 % de niños continúan en inicio en la sesión 4 el 24 % de los niños se ubican en el nivel proceso, en la sesión 5 el 33 % continúan en proceso, mientras que en la sesión 6 el 63 % alcanzaron el nivel logro esperado, en la sesión 7 el 80 % de los niños están en el nivel logro continuando con la sesión 8 el 86 % de los niños se ubican en el nivel logro esperado, en la sesión 9 el 93 % de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado. Como se puede ver los datos de la mejora alcanzada fue de manera gradual según fueron transcurriendo el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, lo que muestra la efectividad de los juegos lúdicos en la mejora de la motricidad fina. Los resultados tienen cierta similitud a los estudios realizados por Sanes (2018) esta investigación está referida a determinar si la aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando el material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 035 Vaquería Región Tumbes 2018, concluye que la hipótesis planteada en la investigación que el juego lúdico basado en el enfoque significativo utiliza el material concreto mejora significativamente la motricidad fina, para comprobar la hipótesis de la investigación utilizó la prueba estadística de Wilcoxon y se observó que el valor de Z es -3,302 en el pre test. De la misma manera Vilorio (2013) afirma que los juegos lúdicos son utilizados para la práctica de diferentes asignaturas y a la vez ayuda al crecimiento

total de capacidades ya que los niños aceleran su adaptación a los diferentes procesos sociales .este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación de . Preciado (2018) esta investigación lleva de nombre juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo dela motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la I. E. I. N° 004 “Mi Dulce Hogar, del distrito de Pampas de Hospital, región tumbes año 2018 concluye aceptando la hipótesis de investigación que sustenta que la aplicación de los juegos lúdicos basados en un enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años, en la prueba estadística de wilcoxon. Existe una responsabilidad por parte del docente tomar en cuenta las necesidades del niño y niña en los problemas que enfrentan diariamente en casa como en el aula, esto se fundamenta con el aporte de Melo &Hernández (2018) el juego es esencial para las actividades lúdicas se ejecutan en el desarrollo de la vida del ser humano principalmente surge de la infancia a través del juego donde el niño se divierte expresando así sus emociones

Respecto al tercer objetivo específico demostrar como el juego lúdico mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa N ° 054 Higuierón, distrito san jacinto, Región Tumbes, 2021 mediante un post test , los resultados en la tabla 5 figura 3 referente a l objetivo específico 3 indican en la dimensión coordinación viso manual se observó en el post test que los niños han logrado un porcentaje mayor de 87% en logro previsto , en proceso 13% , y en inicio 0% a continuando en coordinación facial se observa en logro mayor de 87%en logro ,y en proceso13% terminando con inicio 0% , en la dimensión coordinación gestual se observó un porcentaje mayor de 73%, en proceso un 20% , y en inicio 7% por último se observó la coordinación fonética dando un porcentaje mayor de 93% en logro así como también en proceso 7%, y en inicio0% quedando demostrado que los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina . estos hallazgos tienen cierta similitud con la investigación

de ,Cango (2019) en su investigación denominada actividades lúdicas para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años , paralelo “d” la escuela de educación básica Vicente Vastidas Reinoso de la ciudad de Lojas , periodo 2017 - 2018, concluye que la guía de actividades lúdicas aplicadas todos los días favorece el desarrollo de la motricidad fina , aspectos como habilidades manuales , ejercicio de los músculos de la mano y dedos , coordinación óculo- manual, pinza digital , precisión y agilidad para tareas más complejas para su edad , tal como se demuestra en la tabla 6 respecto a la comparación de pre test y post test hay una diferencia antes y después de la aplicación de los juegos lúdicas existe diferencia significativa como podemos ver los resultados hallados en ambas investigaciones son muy significativas por lo que se pudo superar las limitaciones de los niños y niñas de manera que los docentes de aula deben realizar diagnósticos a nivel de aula antes de su programación de corta duración. De la misma manera manifiesta Vygotsky en su teoría constructivista que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, gracias a la cooperación con otros niños se logra adquirir papeles o roles que son complementarios al propio

Con respecto al cuarto objetivo específico. Establecer una comparación de los resultados del pre y post test aplicados en los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuierón distrito san jacinto ,Región Tumbes ,2021, como se puede ver los resultados presentados en la tabla 6 grafico 4 con respecto al nivel alcanzado en la mejora de la motricidad fina por los niños se encontraron los siguientes resultados ;en el pre test el 87% de niños alcanzaron el nivel en inicio ; por otro lado en el post test el 93% de niños alcanzaron el nivel de logro esperado : Los datos encontrados en la tabla y grafico este hallazgo tiene cierta similitud con la investigación de Villavicencio (2019) la investigación tiene como título juegos lúdicos

basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en la Institución Educativa cuna jardín “Mi Garden “de Iquitos concluye que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran en medida significativa ($p < 0.000$) el objeto de estudio ;Como podemos comparar los resultados hallados en las dos investigaciones dentro del contexto nacional muestra que frente a las limitaciones iniciales los juegos lúdicos como alternativa pedagógica , presentan logros importantes , en el desarrollo de las dimensiones consideradas de la motricidad fina y que los docentes de aula del nivel inicial , puedan optar esas alternativas en el desarrollo con los niños y niñas estos resultados son fundamentados con los aportes de Piaget, (1996) considera que el juego tiene distintas y variadas funciones para un buen desarrollo personal e intelectual de los niños y niñas, mediante el juego se brinda la posibilidad de que pueda manifestar y expresar sus emociones de manera que le produzca satisfacción y además le sean útiles para su desarrollo personal

Con relación a la Hipótesis de investigación: El juego lúdico mejora significativamente la motricidad fina en niños y niñas de 3, 4 y 5 años en la institución educativa N° 054 Higuierón distrito san jacinto Región Tumbes 2021

Se estableció que existe una diferencia altamente significativa en la motricidad fina después de la aplicación de los juegos lúdicos, lo cual podemos corroborar en el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas donde $Z = - 3,207^b < Z = 3,440^b$ es decir el taller de juegos lúdicos mejoro significativamente la motricidad fina de los niños de la muestra.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que los juegos lúdicos influyen de manera significativa en la mejora de la motricidad fina, como se demuestra en un pre test se ubican en el nivel en inicio luego del desarrollo de las 10 sesiones mediante juegos lúdicos, en el pre test la mayoría alcanzó el nivel logro esperado los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 054 Higuerón, distrito san jacinto, Región Tumbes, 2021 la prueba de normalidad de rango de wilcoxon el $p=0,001$ y es <0.05 ; mostrando que pudieron superar sus limitaciones de inicio.

Se describió mediante un pre test que el nivel de motricidad fina de los niños de 3, 4 y 5 años en un nivel de inicio con un 53% en coordinación viso manual, 27% coordinación facial, 73 % en gestual y 67% en fonética, evidenciándose este resultado en la tabla N°3

Luego se aplicó el juego lúdico por medio de 10 sesiones se comprobó que la motricidad fina de los niños de 3,4, y 5 años mejoran de manera gradual evidenciándose en la primera sesión que el 63% de los niños evaluados están en el nivel de inicio y que al concluir la sesión diez, lograron alcanzar el 93% en logro previsto evidenciándose esto en la tabla N°4

Se demostró mediante un post test que el nivel de motricidad fina de los niños de 3, 4 y 5 años alcanzaron un aumento considerable obteniendo como resultado de 87% en coordinación viso manual, lo mismo en coordinación facial 87% así también en coordinación gestual un 73% y por último coordinación fonética un 93 % evidenciándose en la tabla N°5

Se compararon los resultados del pre y post test en los educandos donde se demostraron que al comienzo del estudio se ubicaron con 63% en el nivel inicio y luego se aplica el juego lúdico y se ubicaron con el 93% en el nivel de logro previsto lo que evidencio un aumento significativo y diferencia en el antes y después de la aplicación, igualmente esta diferencia de valores entre el pre tes y post test permiten determinar que las sesiones de juego lúdico han sido la causa de este cambio

Se determinó y se aceptó la hipótesis de la investigación señalándose que los resultados de la prueba estadística de Wilcoxon así lo evidencian $Z = - 3,207^b < Z = 3,440^b$ es decir que la aplicación de juegos lúdicos mejora significativamente la motricidad fina de los niños de 3, 4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuierón distrito san Jacinto Región Tumbes 2021 por lo tanto se aceptó la hipótesis alterna evidenciándose que los juegos lúdicos tiene relevancia estadística como pedagógica

Aspectos Complementarios

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

A los nuevos investigadores se les plantea ampliar esta investigación con nuevas dimensiones para ahondar más en el estudio de mejora de la motricidad fina

Recomendaciones desde el punto de vista practico

Se recomienda al a maestra implementar estrategias didácticas para la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo motriz en sus estudiantes, promover en los niños el juego como estrategia de aprendizaje en todas las áreas del plan de estudio diseñar y ejecutar las actividades recreativas para desarrollar la motricidad en sus estudiantes

Recomendaciones desde el punto de vista académico

Es muy importante que los docentes se capaciten permanentemente en el manejo de estrategias didácticas, incentivar la participación de los nuevos docentes y estudiantes de pre grado para fomentar talleres que posibiliten el desarrollo de juegos lúdicos que ayuden afianzar el desarrollo de la motricidad fina ,debemos de tener en cuenta que para realizar un juego didáctico o lúdico en aula se debe tener en cuenta varios factores entre ellos tenemos el nombre del juego el área de conocimiento a trabajar y objetivos a lograr, contenidos, cantidad de participantes en el juego, duración de materiales a utilizar, lista de materiales (Chacón ,2011)

Referencias Bibliográficas

- Añamuro, A. (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
- Benzant, Y. (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para atender a niños con factores de riesgo de retraso mental. Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5678443>
- Bruner, J. (2006). Desarrollo motor en el ser humano, Madrid, Editorial Oikos.
- Cadenas, Y. (2018). Juego lúdico y desarrollo psicomotor en estudiantes de Nivel inicial, Institución Educativa “Virgen del Rosario” Huacho”-2017 [, Universidad César Valle <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/13482?show=full>
- Chacón P, (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Universidad pedagógica experimental Libertador 68 Instituto pedagógico de Caracas departamento de educación especial.
 Recuperado de [http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%](http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20)
- Cango, S. (2019). La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “b” de la escuela de educación básica

Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja, periodo 2017- 2018. Ecuador:
Universidad Nacional de Loja.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CAN%20GO.pdf>

Carrasco (2013) Definición de las variables dependientes e independientes

Castilla, S. (2014) La Teoría Del Desarrollo Cognitivo De Piaget Aplicada En La Clase De Primaria. Universidad De Valladolid.

https://es.wikipedia.org/wiki/Teor%C3%ADa_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget

Chacón, P. (2011). “El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula? “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador. Disponible en paulach. elpipegmail.com.

Erique. D. (2020). Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la institución educativa N° 205” Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018. Universidad Católica los Ángeles de

Chimbote.[PROGRAMA_JUEGOS_LUDICOS_ERIQUE ESTRADA DIANA SOLANHS.pdf](#)

Gallardo-López (March 2028) teorías del juego como recurso educativo

https://www.researchgate.net/publication/324363292_TEORIAS_DE_L_JUEGO_COMO_RECURSO_EDUCATIVO

Gómez, T; Molano, O & Rodríguez, S (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa

Niño Jesús de Praga. Universidad del Tolima Instituto de Educación a distancia
Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué.

Hernández, R., Fernández, C & Baptista, P. (2010). Metodología de la Investigación. (5ta ed.).

México: MC GRAW-HILL

Landi, C. (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 64 Vega en el nivel Inicial I B. Cuenca- Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPSCT007164.pdf>

Laredo, E. (2018) Las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la institución educativa N° 80446 “ramón castilla”, centro poblado pueblo libre del distrito de huancas pata, provincia de pataz, 2018 <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/3418>

Llull J, (2009). El juego infantil y su metodología. Centro universitario cardenal Cisneros. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/292978306-el-juego-infantil-y-su-metodologia>

Maganto, C & Cruz, S (2018). Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil. San Sebastián. http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf

Medina, & Páez (2017) El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. Universidad de Cartagena <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Melo & Hernández (2018) Concepto de Juegos Lúdicos

<https://espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/214/698>

- Melo, M. P., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66) <https://bit.ly/2JxtFA0>
- Minedu. (2015) Guía lúdica y de apertura a la educación formal : guía de actividades lúdicas con uso de kits para atender emergencias
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/5057>
- Ministerio de Educación (2018) <http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el->
- Motta, I. y Risueño, A. (2007). El juego en el aprendizaje de la escritura. [En línea]. Editorial Bonum. Disponible en: UNIVERSIDAD DE CUENCA Jenny Soledad
Guamarriga Chicaiza Sandra Janeth Padilla Molina 77
http://books.google.com.ec/books?id=IJKPieUggSgC&printsec=frontcover&dq=el+juego+en+el+aprendizaje+de+la+escritura&hl=es&sa=X&ei=9_JqU9OfGeO0yAHS14DYAw&ved=0CC0Q6AEwAA#v=onepage&q=el%20juego%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20escritura&f=false
Recuperado el 26 julio de 2013
- Muguruza, A (2014) Dimensiones del juego lúdico. https://prezi.com/jfxcw-p_-cgs/el-juego-y-sus-dimensiones
- Ortega, V. (2016) la terapia del juego, para modificar conductas descriptivas en niños de tercer grado de educación general básica de la escuela teresa molina de la ciudad de piñas. Quito. Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Pacheco, G. (2015). Psicomotricidad en educación inicial. *Quito Ecuador. ISBN*.
<http://educa.minedu.gob.bo/assets/uploads/files/cont/esfm/esfm22-b5ny.pdf>.
- Palomino O, J., Peña Coarahua, J., Zevallos Ipanaqué, G. y Orizano Quedo, L. (2015). Metodología de la investigación. Guía para elaborar un proyecto en salud y educación. Lima: San Marcos.

Piaget, J. (1956). Que el juego forma parte de la inteligencia del niño.

<https://edurehabilitadora3d.wordpress.com/tag/piaget>

Piaget (1896-1980). Etapas del Desarrollo Cognitivo.

http://www.cca.org.mx/profesores/cursos/cep21/modulo_2/Jean_Piaget.htm

Puertas, P. (2017) La Motricidad fina en el aprendizaje de la preescritura los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015- 2016

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>

Preciado, E. (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, Del Distrito De Pampas De Hospital, Región Tumbes, Año 2018(tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/59>

Quito, M (2018). Programa De Juegos Lúdicos Para Mejorar El Aprendizaje En Los Niños De 4 Años De La Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017.Trujillo.

Ramírez D.(2020) (25 de 02 de 2020).

enfoque_significativo_ramirez_navarro_daniza.pdf (813.6kb).

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16342>. Aguaytía., PERU:

Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como [info:eu-repo/semantics/openAccess](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Rivas (2010) Definición de la variable

Rosillo, D. (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de

3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús De La Divina Misericordia,”
Región Tumbes 2018

[defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(73\).pdf](defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20(73).pdf)

Revista Portuguesa de Pedagogía ISSN: 0870-418X e-ISSN: 1647-8614

DOI: 10.14195/1647-8614 Periodicidade: Anual (publicação em fluxo contínuo)

Sigrid, L. (2007). Jugando se aprende mucho: expresar y descubrir a través del juego.

Madrid-España: NARCEDA S.A DE EDICIONES. Recuperado de

<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12365/1/T-UCE-0010-1482.pdf>.

Sanez, M. (2018). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreta mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.

N° 035 Vaquería, región Tumbes 2018. Universidad Católica los Ángeles de

Chimbote. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5953>

Salas, B. (2013). Diseño pre experimental en psicología y educación; una versión

conceptual. Liberabit, 19(1), 133-141- Recuperado el 02 de febrero de 2021, de

[http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013&lng=es&tlng=es)

[48272013000100013&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272013000100013&lng=es&tlng=es)

Salirrosas, R. (2016). “Programa de juegos didácticos utilizando material concreto Para

Mejorar El aprendizaje en el área de matemática en los alumnos de 5 Años de

edad de la Institución Educativa N° 159 Shitamalca Pedro Gálvez San Marcos –

2016”.

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote (2019). Código de ética para la

Investigación. Chimbote: ULADECH.

Valderrama, S. (2013). Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica.

San Marcos.

Viloria, E. (12 de diciembre de 2013). Blogger. Obtenido de Blogger:

<http://larecreacionatravesdelosjuegosludicos.blogspot.com>

Villavicencio, M. (2019). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1154>

Viciana, V. (2017), importancia de la motricidad para el desarrollo integral del niño en la etapa de educación infantil E0000masf, revista digital de educación física

8(47), 89-105 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6038088.pdf>.

ANEXOS

ANEXO 1: Instrumento de recolección de datos

FICHA DE OBSERVACION DE LA MOTRICIDAD

Datos Generales: Masculino (07) Femenino (08)

Objetivo del instrumento: El presente instrumento tiene como objetivo recabar información sobre la variable la motricidad fina. La información que se recabe tiene como objetivo realizar un trabajo de investigación relacionado con dichos aspectos.

Legenda:

1	2	3
siempre	nunca	A veces

INDICADORES		1	2	3
D1: Viso – Manual				
1.	Punza sobre la figura completa.			
2.	Recorta líneas rectas y ondeadas.			
3.	Embolilla papel crepe			
4.	Introduce objetos utilizando el dedo índice y pulgar a una botella			
5.	Saca objetos utilizando el dedo índice y pulgar.			
6.	Emboca la pelota al lanzarla hacia un determinado objetivo			
7.	Da bote a la pelota al lanzarla.			
D2: Facial				
8.	Saca y mete la lengua al compás del sonido de la pandereta.			
9.	Imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros.			
10.	Hincha las mejillas cuando infla un globo			
11.	Da bote a la pelota al lanzarla.			
D3: Gestual				
12.	Sonríe al estar frente a un espejo.			
13.	Atiende y responde con La Mirada.			
14.	Se despiden a la profesora con un beso.			
15.	Responde a preguntas sencillas que le hace la profesora.			
D4: Fonética				
16.	Dice su nombre cuando se le solicita.			
17.	Identifica algunas partes de su cara nombrándolas			
18.	Imita sonidos onomatopéyicos: perro, gato.			
19.	Observa y nombra objetos en láminas.			
20.	Entona canciones sencillas.			

ANEXO 2: INSTRUMENTO VALIDADO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE CACHA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE CACHA
ESCALA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO DEL PROYECTO:
JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO PARA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA C.E.L. N° 809 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAavedra

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Variables: Motricidad fina

Orden	Items	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Se perfecciona con el ejemplo?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Se fundamenta explícitamente?		¿Se muestra más interés para realizar el ejemplo?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
30E Coordinación Viso Manual									
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "u"	✓		✓	✓				✓
2	Embelliza plastilina con la yema de los dedos, para su nombre	✓		✓	✓				✓
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal "a"	✓		✓	✓				✓
4	Embelliza lana en circuitos en cartulina	✓		✓	✓				✓
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓		✓	✓				✓
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.	✓		✓	✓				✓
7	Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo	✓		✓	✓				✓
8	Pinta sobre los puntos de una figura según se la indica.	✓		✓	✓				✓
9	Corta y pega perlas medianas y pequeñas en una botella.	✓		✓	✓				✓
10	Embelliza lana en la silueta de su nombre para decorar.	✓		✓	✓				✓
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓		✓	✓				✓
12	Rango papel con la mano para colorear por el 30° 1	✓		✓	✓				✓
13	Modela con plastilina el número 1.	✓		✓	✓				✓
14	Modela con plastilina el número 2	✓		✓	✓				✓
15	Recorta silueta sobre los hábitos de higiene.	✓		✓	✓				✓
16	Copiar dibujos sencillos	✓		✓	✓				✓

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE CACHA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE CACHA
ESCALA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL


Orden	Items	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
30E Coordinación Auditiva									
13	Imita la canción que escuchó siguiendo el modelo.	✓		✓	✓				✓
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.	✓		✓	✓				✓
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓		✓	✓				✓
30E Coordinación Gestual									
3	Imita los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓		✓	✓				✓
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓	✓				✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓	✓				✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de estado trístico y felicidad al observar los alimentos que le gustan.	✓		✓	✓				✓
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.	✓		✓	✓				✓
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: ruidos, circulares, etc.	✓		✓	✓				✓
40E Coordinación Facial									
	Girar el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓		✓	✓				✓
	Saca y mete la lengua al sonido del compás del sonido de la pandero.	✓		✓	✓				✓
	Hacha las mejillas cuando suena un globo.	✓		✓	✓				✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y Apellidos del validador	Ketty Dincolo Hónig		
DNI N°	80361025	Teléfono / Celular	960646220
Título profesional / Especialidad	Docente de Educación Inicial		
Grado Académico	Superior		
Mención	Especializada		

Firma:

Ketty Dincolo Hónig


UNIVERSIDAD TÉCNICA Y CIENTÍFICA CHIMBOTE
 CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO DEL PROYECTO:
JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 809 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAAVEDRA

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

AUTOR: LADY LAURA MONTERO SAAVEDRA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Variable: Motricidad fina


Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿En promedio una al semana?		¿Nueve meses la semana?		¿En tendencias equivalentes?		¿Se alcanza cada ítem para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
IOE	Coordinación Viso Manual								
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "u"	✓			✓	✓			✓
2	Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre			✓		✓			✓
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal "o"	✓			✓	✓			✓
4	Embolva lana en círculos en cartulina	✓		✓		✓			✓
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓			✓	✓			✓
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.	✓			✓	✓			✓
7	Realiza bolitas de papel y las pega sobre un dibujo		✓		✓	✓			✓
8	Pinta sobre los puntos de una figura según se la indica.	✓			✓	✓			✓
9	Cuenta y pega perlas medianas y pequeñas en una botella.	✓			✓	✓		✓	✓
10	Embolva lana en la suelta de su nombre para decorarlo.	✓			✓	✓			✓
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓			✓	✓			✓
12	Ranga papel con la mano para colorear por el N° 1	✓			✓	✓			✓
13	Modela con plastilina el número 1.		✓		✓	✓			✓
14	Modela con plastilina el número 2	✓		✓		✓		✓	✓
15	Recorta siluetas sobre los hábitos de higiene.	✓			✓	✓			✓
16	Copian dibujos sencillos	✓			✓	✓			✓


UNIVERSIDAD TÉCNICA Y CIENTÍFICA CHIMBOTE
 CHIMBOTE

IOE	Coordinación Auditiva								
13	Entona la canción que muestra siguiendo el sonido.	✓			✓	✓			✓
14	Imita los sonidos de los objetos de su entorno.	✓		✓		✓			✓
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓			✓	✓			✓
IOE	Coordinación Gestual								
5	Imita los gestos y emociones que realizan sus compañeros.	✓			✓	✓			✓
6	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓			✓	✓			✓
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓		✓			✓
8	Se expresa a través de gestos, sentimientos de estado tristes y felicidad al observar los alimentos que le gustan.	✓			✓	✓			✓
9	Traza líneas de izquierda a derecha con el dedo índice.	✓			✓	✓		✓	✓
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares, etc.	✓		✓				✓	✓
IOE	Coordinación Facial								
	Ocultan el ojo izquierdo y derecho al sonido de las palmas.	✓			✓	✓			✓
	Saca y mete la lengua al sonido del campan del sonido de la pandereta.	✓			✓	✓			✓
	Hincha los mejillos cuando infla un globo.	✓			✓	✓			✓

DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y Apellidos del validador	Carrino Marily Gorda Carrasco		
DNI N°	4004260	Teléfono / Celular	96138224
Título profesional / Especialidad	Educación Inicial.		
Grado Académico	Superior		
Mención	Docente.		
Firma:			


UNIVERSIDAD TÉCNICA LOS RÍOS
CANTÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO DEL PROYECTO:
JUEGOS LÉDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO UTILIZANDO MATERIAL CONCRETO MEJORA EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I. N° 809 JESÚS DE LA DIVINA MISERICORDIA REGIÓN TUMBES 2017

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

AUTOR: LADY LATRA MONTERO SALASIEDRA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Variable: Motricidad fina

Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN																	
		¿Se perfecciona con el ejemplo?		¿Necesita mejorar la reflexión?		¿Se transfieren aprendizajes?		¿Se asimilan solo items para modelar el concepto?											
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO										
10E	Coordinación Viso Manual																		
1	Forma figuras con bolitas de papel la vocal "o"	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2	Embolilla plastilina con la yema de los dedos, para su nombre	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
3	Modela con plastilina dando forma a la vocal "a"	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
4	Embolva lana en círculos en cartulina	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
5	Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas de color rojo.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
6	Recorta papel con la tijera siguiendo el modelo.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
7	Bolitas bolitas de papel y las pega sobre un dibujo	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
8	Pinta sobre los puntos de una figura según se le indica.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
9	Cuenta y mete perlas medianas y pequeñas en una bolita.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
10	Embolva lana en la silbata de su nombre para decorarla.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
11	Modela con masa diferentes tipos de alimentos.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
12	Ranga papel con la mano para colorear por el N° 1	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
13	Modela con plastilina el número 1.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
14	Modela con plastilina el número 2	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
15	Recorta silbata sobre los hábitos de higiene.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
16	Copiar dibujos sencillos	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	


UNIVERSIDAD TÉCNICA LOS RÍOS
CANTÓN

Coordinación Fina

10E	Coordinación Fina																		
13	Entasa la arcilla que escucha siguiendo el modelo.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
14	Imita los sonidos de los animales de su entorno.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
15	Imita los sonidos de los animales domésticos.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
10E	Coordinación Gestual																		
3	Imita los gestos y movimientos que realizan sus compañeros.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
4	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
7	Mueve los dedos al ritmo de una canción.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
8	Se expresa a través de gestos, movimientos de cabeza tronco y bilateral al observar los alimentos que le gustan.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
9	Toca fondo de izquierda a derecha con el dedo índice.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
10	Reproduce figuras en el aire con todo tipo de movimientos: rectos, circulares, etc.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
10E	Coordinación Facial																		
	Gulfa el ojo izquierdo y derecho al sonido de los palmos.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
	Imita y mueve la lengua al sonido del acordeón del sonido de la pandero.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
	Imita los movimientos cuando se le suena el globo.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

DATOS DEL VALIDADOR

Nombre y Apellidos del validador	Flor Saavedra Sanjón		
DNI N°	00206479	Teléfono / Celular	940884979
Título profesional / Especialidad	Docente del Nivel Inicial.		
Grado Académico	Superior		
Mención	Docente.		
Firma:			

ANEXO 3: Protocolo de consentimiento informado para el trabajo de investigación


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
 CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

La finalidad de este protocolo, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula **JUEGO LÚDICO MEJORA LA MOTRICIDAD FINA**
 Y es dirigido por: **AGUILAR UGAZ, Rosa Deida**, investigador de la Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **Determinar el juego lúdico para mejorar la motricidad fina en niñas y niños de 3,4 y 5 años en La Institución Educativa N°054 Higueros, Distrito San Jacinto, Región Tumbes, 2021**

Para ello, se le invita a participar en una investigación que le tomará 20 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de su correo electrónico. Si desea, puede llamar al número 963534223 también podrá escribir al correo rosaguilarugaz@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Angeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: **Teodosia Palacios Carrillo**

Fecha: **18 de diciembre 2021**

Correo electrónico: **teopalacios2005@hotmail.com**

Firma del participante: 

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA

ANEXO 4: Protocolo de consentimiento a padres de familia

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

INFORME DE INVESTIGACION:

El Juego Lúdico Mejora La Motricidad Fina En Niños Y Niñas De 3, 4 Y 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 054 Higuierón, Distrito San Jacinto, Región Tumbes, 2021

Investigadora: Aguilar Ugaz, Rosa Deida

Propósito de la investigación:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: El Juego Lúdico Mejora La Motricidad Fina En Niños Y Niñas De 3, 4 Y 5 Años De La Institución Educativa Inicial N° 054 Higuierón, Distrito San Jacinto, Región Tumbes, 2021 este es un estudio desarrollado por investigadores de la universidad Católica los Angeles de Chimbote.

La presente investigación tiene como finalidad:

Motivar a niños y niñas en la participación de juegos lúdicos, para mejorar la motricidad fina alcanzando de esta manera sus aprendizajes.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decida participaren este estudio se realizara lo siguiente:

- 1: aplicación del instrumento de recolección de datos
2. aplicación del instrumento de observación

Riesgo: Las evidencias de su menor niño serán puestas en el trabajo de investigación

Beneficios:

1. Mejoran el desarrollo de la motricidad fina
2. Desarrolla movimientos coordinados de las manos
3. Mejora el control de movimientos y destrezas corporales

Confabilidad:

Nosotros guardaremos la información de sus hijos (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.

Derecho del participante:

Si uste decide que su hijo (a) participe en el estudio, podrá retirarse, 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 Telefónica

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 webmaster@uladech.edu.pe

DECLARACION Y/O CONSENTIMIENTO

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

Aguilar Ugaz, Rosa Deida

Investigador



Firma del investigador

Joseline Herrera Aguilar

Participante



Firma del apoderado

Palacios Herrera, Janina L.

Participante



Firma del investigador

ANEXO 5: BASE DE DATOS

Pre Test aplicada a los niños de la institución educativa inicial N°054 Higuérón distrito san jacinto ,Región Tumbes ,2021

N°	Niños	VISO MANUAL							TOTAL VISO MANUAL	CATEGORIA	COORDINACION FACIAL					TOTAL coordinacion facial	CATEGORIA	COORDINACION GESTUAL				TOTAL coordinacion gestual	CATEGORIA	COORDINACION FONETICA					TOTAL coordinacion fonetica	CATEGORIA
		punza sobre la figura completa	realiza lineas rectas y ondeadas	embolilla papel crepe	introduce objetos utilizando el dedo indice y pulgar a una botella	saca objetos utilizando el dedo indice y pulgar	embaca la pelota al lanzarla hacia un determinado objetivo	Da bote a la pelota			Saca y mete la lengua al sonido de la pandeleta	imita gestos de las emociones que realizan sus compañeros	hinchas las mejillas cuando infla un globo	Da bote a la pelota al lanzarla	sonrie al estar frente a un espejo			Atiende y responde con lamirada	Se despide a la profesora con un beso	responde palabras sencillas que le hace la profesora	dice su nombre cuando se le solicita			identifica algunas partes de la cara nombrandolas	imita sonidos onomatopéyicos . perro, gato	Observa y nombra objetos en lamina	entona canciones sencillas			
1	E1	1	0	0	0	0	1	1	3	inicio	0	1	1	1	3	inicio	0	1	1	1	3	inicio	1	2	1	0	2	6	proceso	
2	E2	0	0	1	0	0	0	1	2	inicio	0	0	1	1	2	inicio	1	0	1	0	2	inicio	0	1	1	0	0	2	inicio	
3	E3	0	1	0	1	0	1	1	4	PROCESO	1	1	1	1	4	proceso	1	1	1	1	4	proceso	1	0	1	1	1	4	proceso	
4	E4	0	1	0	1	0	0	0	2	inicio	0	0	1	1	2	inicio	0	0	1	1	2	inicio	0	0	1	0	1	2	inicio	
5	E5	0	0	1	0	1	0	0	2	inicio	1	1	0	0	2	inicio	0	1	1	0	2	inicio	1	0	1	0	0	2	inicio	
6	E6	0	0	0	0	0	1	1	2	inicio	1	0	1	0	2	inicio	1	0	1	0	2	inicio	0	0	0	1	1	2	inicio	
7	E7	1	1	0	1	0	1	1	5	proceso	0	0	1	1	2	inicio	1	1	2	1	5	proceso	1	1	1	0	1	4	inicio	
8	E8	1	0	1	0	1	0	0	3	inicio	1	0	1	0	2	inicio	0	0	0	1	1	inicio	0	0	0	1	1	2	inicio	
9	E9	0	0	0	1	1	0	1	3	inicio	1	1	1	1	4	proceso	1	1	1	1	4	proceso	1	0	1	1	1	4	inicio	
10	E10	1	1	0	0	0	0	0	2	inicio	1	0	0	0	1	inicio	0	1	1	0	2	inicio	1	0	0	0	0	1	inicio	
11	E11	0	0	1	0	0	1	1	3	inicio	1	1	1	1	4	proceso	2	1	1	1	5	PROCESO	1	1	1	0	1	4	proceso	
12	E12	1	1	0	0	0	0	0	2	inicio	1	0	0	0	1	inicio	0	0	1	1	2	inicio	0	0	0	1	1	2	inicio	
13	E13	1	0	1	0	1	0	0	3	inicio	0	0	1	0	1	inicio	1	0	0	1	2	inicio	1	0	1	0	0	2	inicio	
14	E14	0	1	0	1	1	0	0	3	inicio	0	0	0	1	1	inicio	1	0	1	0	2	inicio	0	0	1	0	1	2	INICIO	
15	E15	0	0	0	1	0	1	0	2	inicio	0	2	0	0	2	inicio	0	1	0	1	2	inicio	0	1	0	1	0	2	inicio	

ANEXO 6: BASE DE DATOS POST TEST

Post Test aplicada a los niños de la institución educativa inicial N°054 Higuerón distrito san jacinto Región Tumbes 2021

N°	Niños	VISO MANUAL							TOTAL VISO MANU A L	C A T E G O R I A	COORDINACION FACIAL				TOTAL coordin acion facial	C A T E G O R I A	COORDINACION GESTUAL				total coordina cion Gestual	C A T E G O R I A	COORDINACION FONETICA					TOTAL coordina cion fonetica	CATEGO RIA
		punza sobre la figura completa	realiza líneas rectas y ondeadas	embolilla papel crepe	utilizando el dedo indice y pulgar a una botella	saca objetos utilizando el dedo indice y pulgar	embaca la pelota al lanzarla hacia un determinado objetivo	Da bote a la pelota			saca y mete la lengua al sonido de la pandereta	las emociones que realizan sus compañeros	hinchas las mejillas cuando infla un globo	Da bote a la pelota al lanzarla			sonríe al estar frente a un espejo	atiende y responde con la mirada	profesora con un beso	preguntas sencillas que le hace la profesora			dice su nombre cuando se le solicita	identifica algunas partes de la cara nombrandola	imita sonidos onomatopéyicos , perro, gato	Observa y nombra objetos en lamina	entona canciones sencillas		
1	E1	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro
2	E2	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	0	2	0	2	4	procesa	2	2	2	2	2	10	logro
3	E3	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro
4	E4	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	1	2	1	8	logro
5	E5	2	1	2	2	2	2	2	13	procesa	1	2	2	2	7	logro	2	0	2	2	6	procesa	2	2	2	2	2	10	logro
6	E6	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro
7	E7	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro
8	E8	2	2	2	2	2	2	2	14	procesa	2	2	2	2	8	logro	0	2	0	2	4	procesa	2	2	2	2	2	10	logro
9	E9	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro
10	E10	2	2	2	1	2	2	2	13	procesa	2	2	2	2	8	logro	0	2	2	0	4	procesa	2	2	2	2	2	10	logro
11	E11	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro
12	E12	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	1	2	2	7	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro
13	E13	2	2	2	2	2	2	2	14	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	8	logro	2	2	2	2	2	10	logro

ANEXOS 7: CONSOLIDADO DE DATOS POR DIMENSION DEL PRE TEST Y POST TEST

Nº	ITEMS NIÑOS	PRE TEST				TOTAL PRE TEST	POST TEST				TOTAL POST TEST
		TOTAL VISO MANUAL	TOTAL FACIAL	TOTAL GESTUAL	TOTAL FONETICA		TOTAL VISO MANUAL	TOTAL FACIAL	TOTAL GESTUAL	TOTAL FONETICA	
1	E1	3	3	3	6	15	14	8	8	10	40
2	E2	2	2	2	2	8	14	8	4	10	36
3	E3	4	4	4	4	16	14	8	8	10	40
4	E4	2	2	2	2	8	14	8	8	8	38
5	E5	2	2	2	2	8	13	7	6	10	36
6	E6	2	2	2	2	8	14	8	8	10	40
7	E7	5	2	5	4	16	14	8	8	10	40
8	E8	3	2	1	2	8	14	8	4	10	36
9	E9	3	4	4	4	15	14	8	8	10	40
10	E10	2	1	2	1	6	13	8	4	10	35
11	E11	3	4	5	4	16	14	8	8	10	40
12	E12	2	1	2	2	7	14	7	8	10	39
13	E13	3	1	2	2	8	14	8	8	10	40
14	E14	3	1	2	2	8	14	8	8	10	40
15	E15	2	2	2	2	8	14	8	8	8	38

ANEXO 8: SESIONES DE APRENDIZAJE**SESION DE APRENDIZAJE N°1****I.DATOS INFORMATIVOS:****INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 054 Higuerón****RESPONSABLE : Aguilar Ugaz, Rosa Deida****NOMBRE DE LA SESION : “PUNTEADO CON HISOPOS”****II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres.	Ficha de observación.

IV.SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	EXTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	Entonamos una canción: “Mis Manitos” Yo saco mis manitos, las hago bailar, las hago bailar, las cierro, las abro y las vuelvo a guarda	Niños y niñas Papelotes, plumones
DESARROLLO	La docente comunica a los niños y niñas que el día de hoy vamos a trabajar con la técnica del punteado con hisopos, pero no sin antes restablecer nuestras normas de convivencia. Se les muestra el material a utilizar como son hojas bond con siluetas con puntos de frutas, témperas de colores e hisopos, posteriormente se da las indicaciones como es que debemos trabajar y preguntamos ¿Que tenemos en nuestra hoja? Y ¿El contorno de la fruta cómo es? Muy bien mis niños y niñas entonces vamos a cargar el hisopo con la témpera del color que deseen y la punteamos sobre los puntitos de la silueta. Luego los niños y niñas responsables del día de hoy repartirán el material a todos sus compañeros.	Hojas bond, témperas, hisopos

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : N° 054 Higuerón

Responsable : Aguilar Ugaz, Rosa Deida

Nombre de la Sesión : "JUGANDO CON LA TÉCNICA DEL EMBOLILLADO"

:

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACION	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	. Aplica procesos creativos	. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)	Ficha de observación

IV.SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	EXTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	Nos ponemos de pie todos los niños y niñas, levantamos las manos, y hacemos lluvia con las manos y luego sacudirlas eso ayudara a relajar las manitos antes de trabajar, repetimos si lo requieren.	
DESARROLLO	La docente les comunica que el día de hoy decoraremos una manzana con la técnica del embolillado que consiste en rasgar papel crepe de colores y luego con los dedos índice y pulgar ir haciendo movimientos circulares y formar pequeñas bolitas para luego ir pegándolas alrededor y dentro de nuestra figura en la hoja bond, los materiales a utilizar son hojas bond con figura de manzana impresa, goma, papel crepe de colores. Luego los niños y niñas responsables del día de hoy alcanzaran los materiales a sus compañeros	Hojas bond, papel crepe, goma
CIERRE	Se realiza preguntas ¿Les gusto lo que hicieron? ¿Qué materiales usamos? ¿Cómo lo hicieron?	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa: N°054 Higuerón

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

I.DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 054 Higuerón
 RESPONSABLE : Aguilar Ugaz, Rosa Deida
 NOMBRE DE LA SESION : “Enhebrando con pasador” :



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Instrumento de Evaluación
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	. Aplica procesos creativos	Representa ideas acerca de vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza, o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.).	Ficha de observación.

IV.SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	EXTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	Entonamos la siguiente canción Sonando nuestro dedito tarareará tarareará Hoy trabajaré con mis deditos, tarareará tarareará, quienes me ayudarán, a trabajar muy bonito, tarará, tarará	
DESARROLLO	La docente les comunica a los niños y niñas que el día de hoy aprenderemos a amarrarnos los pasadores utilizando la técnica del enhebrado que consiste en hacer agujeros a un pedazo de cartón e ir pasando el pasador de la forma que deseen. Los materiales a utilizar son un pedazo de cartón, pasador. Los niños y niñas responsables del día de hoy alcanzaran los materiales a sus compañeros.	Cartón, pasador

I.DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 054 Higuerón

RESPONSABLE : Aguilar Ugaz, Rosa Deida

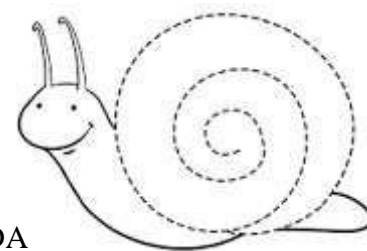
NOMBRE DE LA SESION : “Decoramos la manzana con papel rasgado”

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	. Socializa sus procesos y proyectos.	. Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Ficha de observación.

IV.SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	EXTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	Les entregamos pinzas de ropa para que ellos jueguen libremente. Luego preguntamos ¿Ustedes pueden realizar con sus dedos la acción que hace la pinza? Luego realizamos ese ejercicio de hacer pinzas con los dedos de los niños y niñas.	
DESARROLLO	La docente les recuerda las normas de convivencia para desarrollar nuestra actividad de una manera ordenada, luego les comunica a los niños y niñas que el día de hoy decoraremos la manzana con papel rasgado utilizando la técnica del rasgado, que consiste en rasgar el papel con sus dedos en forma de pinzas (índice y pulgar) comienzan a rasgar en cuadros para luego irlos pegando dentro de la figura de la manzana que está impresa en la hoja bond. Los materiales que se utilizan son papel lustre color rojo, goma, hoja bond conteniendo la figura de una manzana. El grupo de niños y niñas responsable el día de hoy para que entregue los materiales a sus compañeros.	Hoja bond, papel lustre, goma
CIERRE	Surgen interrogantes ¿Les gustó lo que hicieron? ¿Qué materiales utilizamos? ¿Cómo lo hicimos?	

SESION DE APRENDIZAJE N° 5**I.DATOS INFORMATIVOS:**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 054 HIGUERÓN

RESPONSABLE : AGUILAR UGAZ, ROSA DEIDA

NOMBRE DE LA SESION : “Jugando a los caracolitos” :

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente	. Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas.	Ficha de observación.

IV.SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	EXTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	Se inicia con la canción “caracol” La docente invita a salir al patio con los alumnos (as) y dice que hoy vamos a jugar a que son caracoles y que las casas de los caracoles se forman con muchas vueltas La docente ordena a los alumnos (as) que formen una fila para luego indicarles que caminen por encima del dibujo de un caracol dibujado en el piso con tiza de color llamativo recordándoles que deben dar varias vueltas, sin salirse de las líneas del dibujo hasta llegar al centro para salir del dibujo; y el que se sale pierde.	-parlante Un USB de música infantil -Tizas de colore
DESARROLLO	El niño empieza el recorrido por el dibujo del caracol, mientras la docente coloca un fondo musical de relajamiento para que el niño, disfrute más lo que realiza. La docente coloca en un papelógrafo en forma vertical con varios aspírales; Luego proporciona a los alumnos (as) una hoja de aplicación con dibujos de un caracol con líneas aspírales para que ellos lo realicen primero pasando el dedo índice y luego con la crayola, y comienza a preguntales ¿Qué observaron? ¿Dónde viven los caracoles? ¿Cómo es el cuerpo del caracol? Y luego recortan líneas curvas de acuerdo al modelo, y después la docente entona una canción con ellos del caracol.	Radio Tizas de colores Papelógrafo o Crayolas y la hoja de aplicación

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : N° 054 Higuierón

Fecha de aplicación :

Responsable : Aguilar Ugaz, Rosa Deida

Nombre de la sesión : Me divierto Jugando con Títeres :

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal social	construye corporeidad su	. Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. -Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	. Manifiesta corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos, a través del tono, imitando y representando el sonido de los animales.	Ficha de observación.

IV.SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	EXTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	Jugamos quien vive aquí La docente representa a los niños una canasta o caja con los animales, les indica que agarren un animalito. Luego, les muestra maquetas o lamina de habitas (selva, rio o mar, granja) dialogan sobre el animalito que eligió cada uno. Les propone jugar a ¿Quién vive aquí? El juego consiste en ubicar el animalito ubicarlo en una maqueta o lamina que corresponde. La docente comenta a los niños que cada animalito tiene un lugar especial para vivir lo cual debe ser respetado por todas las personas. Los niños dicen con sus propias palabras lo que van comprendiendo de la explicación de la docente	Láminas de diferentes animales (selva, granja, mar o rio) Canasta Caja

DESARROLLO	<p>Observamos invita a los niños a observar comentar acerca de los animales que ubicaron en las maquetas o laminas. Les pide que le expliquen que ubicaron en las maquetas o laminas. Les pide que le expliquen porque escogieron esta maqueta o lamina para ese animal. También observan cuantos animales hay en cada agrupación, reconocen donde hay muchos animales, reconociéndolos haciendo comparaciones y disfrutando un buen momento con sus amigos. trabajamos con fichas se les entrega a los niños la ficha de trabajo observan con detenimiento e infieran de que se trata. Se trata de un juego de encajar. Los niños desprenden con cuidado las piezas. Identifican a cada animal y buscan la imagen que indica el lugar donde viven. La docente el ánima a jugar en parejas. Al concluir colocan las piezas en un sobre y los guardan</p>	
CIERRE	<p>n asamblea .la docente dialoga con los niños sobre los diferentes lugares donde viven los animales (habidad) y lo importante que es respetarlos</p>	

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa : N° 054 Higuierón
 Responsable : Aguilar Ugaz, Rosa Deida
 Nombre De La Sesion : Jugamos Con Los Dedos De La Mano :

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	. Comprende e su cuerpo. Se expresa corporalment e	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.	Ficha de observación.

IV.SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	EXTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: Saludamos a todos los estudiantes de manera cordial y respetuosa Comentamos el propósito de la sesión.</p> <p>La maestra canta la canción mis manos https://youtu.be/L4FL6n4xovg y responden a las preguntas de la maestra preguntamos:</p> <p>SABERES PREVIOS: ¿te gusto la canción? ¿de qué se trató?</p> <p>Conflicto Cognitivo: ¿Conocen el nombre de sus dedos? ¿Dónde está el dedo pulgar? ¿que ´podemos hacer con él?</p> <p>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 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. “¿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?</p> <p>-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>	
<p>CIERRE</p>	<p>Metacognición:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿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 	

SESION DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 054 Higuerón
 FECHA DE APLICACIÓN : Inflando globos.
 RESPONSABLE : Aguilar Ugaz, Rosa Deida
 NOMBRE DE LA SESION : jugando a infla globos :



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
	Practica actividades físicas y hábitos saludables	. Practica habitualmente alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física.	. Realiza de manera espontánea, actividades de movimiento y juegos al aire libre que le generan bienestar emocional y físico.	Ficha de observación.

IV. SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	EXTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	Empezamos saludando a los niños. Saludamos a Jesús mediante una oración. Aprendemos y entonamos la canción: El saludo	Globos de diversos tamaños y colores
DESARROLLO	<p>Participan del juego lúdico titulado: “Inflando globos” Responden a las interrogantes: ¿Saben soplar? ¿Conocen los globos? ¿Cómo se inflan los globos? ¿Alguna vez han inflado un globo?</p> <p>Escuchan muy atentamente a la docente sobre que podemos realizar con los globos. Todos los niños empiezan a descubrir el material que ha traído la docente para la realización del juego.</p> <p>Participan del juego lúdico inflando globos. Los niños dialogan sobre el juego en el que han participado. Cada uno da su opinión respecto al tema, respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué les pareció? Globos de diversos tamaños y colores. Cierre Evaluación (RESPONDEN A</p>	

I.DATOS INFORMATIVOS

Institución educativa : N° 054 higuerón

Responsable : Aguilar Ugaz, Rosa Deida

nombre de la sesion : jugando al sonido de la pandereta :

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
P.S	CONSTRUYE SU IDENTIDAD	. Se valora así mismo	. Independiza movimientos de los dedos. - Agarra dos objetos pequeños en la mano sin soltarlos uno por vez y arrugado de papel con una mano	Ficha de observación.

IV.SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	<p>Los niños elijen libremente el sector de su preferencia. - Juegan en el sector elegido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dialogan sobre la actividad realizada - Guardan los materiales utilizados comentan y responden a preguntas. - Rezo, canto, uso de los carteles, uso de SS: HH, etc. - Se inicia la actividad colocando las carpetas y sillas alrededor del aula. Luego indicar por grupos de cuatro o cinco niños que imiten el gusanito cuando caminan o pedirles que se arrastren por el piso ayudándose del movimiento de sus brazos, piernas y hombros 	Niños Docente
DESARROLLO	<p>Pregunto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿les gusto el juego? ¿Cómo se llama el juego? ¿Les gusto? ¿seguimos jugando? - Llevamos a los niños al patio y los colocamos en dos filas con igual cantidad de jugadores, formando un gusanito. - Indicarles que se agarren por la cintura fuertemente e intenten moverse rápidamente por todo el patio. - Luego solicitarles que cuando escuchen el sonido de la pandereta, se muevan lentamente. - Finalmente indicarles que van a repetir la actividad, pero esta vez solo utilizaran los dedos pulgar e índice para sujetarse. al compás del sonido de la pandereta sacan y 	Pandereta Fichas Botone

	<p>meten la lengua</p> <p>- Colocar en el patio fichas o botones de diferentes colores en el piso. Luego pedir a los niños, que recojan los botones o fichas con una sola mano usando los dedos índice y pulgar, pedirles que no suelten los botones que van recogiendo deben de guardarlos en una botella. Previamente, mostrarles como lo deben hacer</p>	
CIERRE	<p>Entregar a los niños papel crepe, indicarles que lo rasguen y lo utilicen para hacer bolitas. Luego, pedirles que los utilicen para decorar el dibujo que deseen. - Entregar a los niños la ficha y preguntarles</p> <p>¿Qué observan? ¿han visto algún gusano?</p> <p>¿Dónde? ¿Qué creen que harán en la ficha?</p> <p>Luego proporcionarles papel crepe recortado y pedirles que arruguen el papel lo mejor que puedan con una sola mano. Finalmente solicitarles lo peguen dentro del gusano.</p> <p>- Pedir a cada niño que exponga su trabajo mencionando como lo realizaron, si tuvieron alguna dificultad, et</p>	<p>Hojas Papel crepe goma</p>

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa : N°054 Higuerón

Número De Niños/Niñas : 15:

Nombre De La Actividad : jugando al sonido de la pandereta

N° O R D E N	ITEMS		Introduce objetos en una botella con el dedo índice y pulgar	Saca y mete la lengua al sonido de la pandereta
	NIÑOS			
1	E.			
2	E..			
3	E.			
4	E.			
5	E.			
6	E..			
7	E.			
8	E.			
9	E.			
10	E.			
11	E.			
12	E.			
13	E.			
14	E.			
15	E.			

SESION DE APRENDIZAJE N° 10

LDATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N° 054 Higuerón
 RESPONSABLE : Aguilar Ugaz, Rosa Deida
 NOMBRE DE LA SESION : Jugamos Con El Elástico



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Personal Social	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad combina las siguientes capacidades.	. practica habitualmente. Alguna actividad física para sentirse bien. Desarrolla sus capacidades físicas a través del juego, la recreación y el deporte. Utiliza las nuevas tecnologías para el control y monitoreo de su condición física	. Realiza movimientos, acciones y juegos, salta con dos pies haciendo uso del elástico de diferentes maneras	Ficha de observación.

IV. SECUNCIA DIDACTICA

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE LOS APRENDIZAJES	RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS
INICIO	Mira cómo se estira Nos reunimos y nos sentamos formando un círculo. Repartimos, con ayuda de los niños, medias de nylon usado u otro elástico suave y grueso unido en los extremos. Conversamos sobre el material y las reglas para el uso del espacio y del material.	Niños Docente
DESARROLLO	Les proponemos buscar de cuantas maneras pueden sujetar el elástico, sin que se les caiga usando diferentes partes de él. También podemos proponerles formar figuras geométricas Pregunto: ¿Cuántas figuras geométricas pueden hacer con el elástico? Inventamos una forma rara y especial con nuestro elástico y le ponemos un nombre. Podemos realizar los mismos juegos que realizamos anteriormente de manera individual pero ahora en grupo, Formamos figuras geométricas grandes, formamos figuras diversas sujetando el elástico con diferentes partes de nuestro cuerpo, inventamos	

	formas raras y les ponemos un nombre. Terminamos el juego, guardamos el material y nos echamos boca abajo en el piso o sobre petates a descansar un momento	
CIERRE	Pedimos a los niños que dibujen de diferentes formas que hicieron con el elástico. Conversan y explican sobre lo que hicieron con los elásticos, las dificultades que tuvieron	

FICHA DE OBSERVACION

Institución Educativa : N°054 Higuерón

/Sección : única

Número De Niños/Niñas : 15:

N° O R D E N	ITEMS NIÑOS		Realiza formas con el elástico	Salta con dos pies haciendo uso del elástico de diferentes maneras
	1	E.		
2	E..			
3	E.			
4	E.			
5	E.			
6	E..			
7	E.			
8	E.			
9	E.			
10	E.			
11	E.			
12	E.			
13	E.			
14	E.			
15	E.			

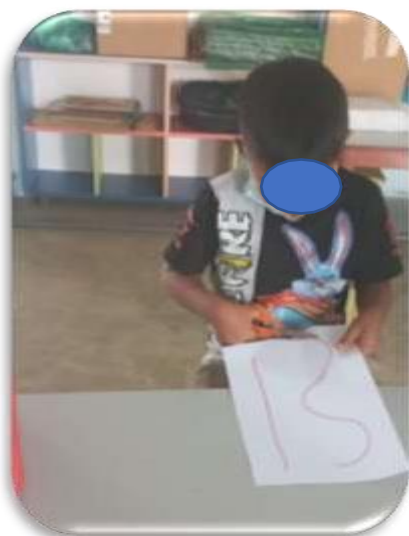
EVIDENCIAS: FOTOS

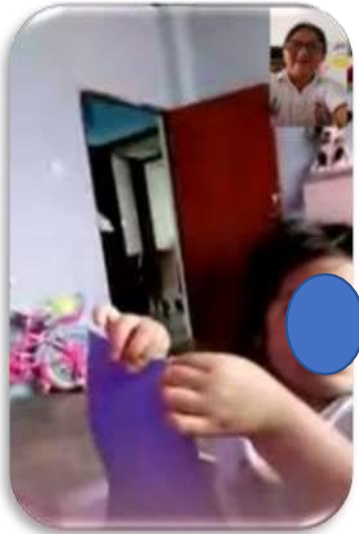
Niños y niñas desarrollan juegos lúdicos de la Institución Educativa 054 Higuierón realizando sus actividades de motricidad fina

**z**

Niños y niñas demostrando equilibrio y coordinación viso manual

, facial, gestual y fonética activando el movimiento del cuerpo





Niños y niñas Trabajando la coordinación gestual



