



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA
DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO
PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023.**

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

**AUTORA
RUIZ FIESTAS, LORENA DEL ROSARIO
ORCID: 0000-0001-7004-2298**

**ASESORA
PEREZ MORÁN, GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0011-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:50** horas del día **06** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA - 2023.**

Presentada Por :
(0807181014) **RUIZ FIESTAS LORENA DEL ROSARIO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023. Del (de la) estudiante RUIZ FIESTAS LORENA DEL ROSARIO, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 8% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 20 de Febrero del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Dedicársela a Dios, a mi familia, por darme la vida y salud de seguir luchando por mis sueños, sobre todo de nunca abandonarme cuando más los necesitaba.,

Agradecimiento

Agradecerle a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por todos los conocimientos brindados

A la Institución Educativa N° 083, Nuevo Parachique, por darme todas las facilidades para seguir aportando al conocimiento educativo.

A la Dra. Graciela Pérez Moran por darme ese tiempo para terminar de construir mi tesis.

Índice General

Carátula.....	i
Acta de sustentación.....	ii
Constancia de originalidad.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice General.....	vi
Lista de Tablas.....	viii
Lista de figuras	ix
Resumen	x
Abstract.....	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	5
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales	6
2.2. Bases teóricas.....	8
2.2.1. Variable independiente: Estrategias Lúdicas	8
2.2.1.1. Definición de estrategias lúdicas.....	8
2.2.1.2. Enfoque de la lúdica en el campo de la educación.....	9
2.2.1.3. Teoría de estrategias lúdicas	9
2.2.1.4. Características de la lúdica como actitud docente.....	10
2.2.1.5. Clasificación básica de las estrategias lúdicas	10
2.2.1.6. Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje	11
2.2.1.7. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje.....	12
2.2.1.8. Funciones de las estrategias lúdicas en el ámbito estudiantil.....	12
2.2.1.9. Dimensión de estrategias lúdicas	13
2.2.2. Destreza Manual.....	14
2.2.2.1. Concepto destreza manual.....	14
2.2.2.2. Enfoques de la motricidad.....	14
2.2.2.3. Teorías de la destreza manual	15

2.2.2.4. Características de la destreza manual.....	16
2.2.2.5. Clasificación de la destreza manual	16
2.2.2.6. Estrategias de la destreza manual.....	17
2.2.2.7. Importancia de la destreza manual	18
2.2.2.8. Funciones de las habilidades motrices finas que deben desarrollar el niño	19
2.2.2.9. Dimensiones de la destreza manual	21
2.2.2.10. Relación entre estrategias lúdicas y destreza manual.....	22
2.3. Hipótesis	22
2.3.1. Hipótesis General	22
III. METODOLOGÍA.....	23
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	23
3.2. Población y muestra.....	24
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	26
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	28
3.5. Método de análisis de datos	29
3.6. Aspectos éticos.....	31
IV. RESULTADOS	32
DISCUSIÓN.....	42
V. CONCLUSIONES.....	48
VI. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS	52
ANEXOS	55
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	55
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	56
Anexo 03. Validez del instrumento	58
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	70
Anexo 05. Formato de Consentimiento informado	72
Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información.....	74
Anexo 07. Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos).....	75

Lista de Tablas

Tabla 1. Población de educación inicial.	24
Tabla 2. Muestra de estudio de niños de 4 años.	24
Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable.	27
Tabla 4. Validadores.	29
Tabla 5. Coeficiente de Kuder – Richardson (Kr-20)	29
Tabla 6. Nivel de la destreza manual a través de un pre test.	32
Tabla 7. Nivel total de participación de niños de 4 años al aplicar las actividades lúdicas	34
Tabla 8. Nivel de la destreza manual a través de un post test.	37
Tabla 9. Comparación del pre y post test del nivel de la destreza manual.	39
Tabla 10. Prueba de normalidad.	40
Tabla 11. Prueba de Wilcoxon para la variable dependiente.	41
Tabla 12. Estadístico de prueba.	41

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de la destreza manual a través de un pre test.	32
Figura 2. Nivel total de participación de niños de 4 años al aplicar las actividades lúdicas	35
Figura 3. Nivel de la destreza manual a través de un post test.	37
Figura 4. Comparación del pre y post test del nivel de la destreza manual.....	39

Resumen

En la actualidad, los niños en edad preescolar, por lo general, no están adecuadamente preparados para iniciar actividades académicas relacionadas al manejo de las manos, las muñecas, los dedos, a lo que se sobrepone un deficiente desarrollo de su destreza manual. Es por eso que este estudio, formuló el objetivo general: Determinar si las estrategias lúdicas desarrollan la destreza manual en los niños de 4 años de la I.E. N° 083 de Nuevo Parachique- Sechura, 2021. La metodología tuvo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y nivel explicativo, con un diseño pre experimental, con una población de 100 niños y una muestra de 22 niños de 4 años, obtenida por muestreo no probabilístico. La técnica que se empleó fue la observación y como instrumento se empleó la lista de cotejo, la misma que fue validada bajo criterios de juicio de experto, y bajo la confiabilidad del alfa de Cronbach. En cuanto a los resultados se observa que en el pre test tuvieron un nivel de proceso a un 50%, que superaron por la intervención de las actividades lúdicas, llegando a tener en el post test un nivel de logro esperado a un 50%. Esto permite concluir que las estrategias lúdicas desarrollan significativamente la destreza manual en los niños de 4 años..

Palabras clave: fonética, facial, gestual, destreza manual viso manual

Abstract

Currently, preschool children, in general, are not adequately prepared to begin academic activities related to the management of their hands, wrists, and fingers, which is superimposed by poor development of their manual dexterity. That is why this study formulated the general objective: Determine if play strategies develop manual dexterity in 4-year-old children of the I.E. N° 083 of Nuevo Parachique- Sechura, 2021. The methodology had a quantitative approach, applied and explanatory level, with a pre-experimental design, with a population of 100 children and a sample of 22 5-year-old children, obtained by sampling, not probabilistic. The technique used was observation and the checklist was used as an instrument, which was validated under expert judgment criteria, and under the reliability of Cronbach's alpha. Regarding the results, it is observed that in the pre-test they had a process level of 50%, which they surpassed due to the intervention of the recreational activities, reaching an expected achievement level of 50% in the post-test. This allows us to conclude that playful strategies significantly develop manual dexterity in 4-year-old children, which was verified through the hypothesis using test that.

Keywords: phonetics, facial, gestural, visuomanual fine motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la etapa de la infancia el desarrollo de destreza manual en un niño de 4 años es crucial para prepararlos para habilidades académicas como la escritura, fomentar la coordinación mano-ojo, mejorar las habilidades motoras finas para tareas cotidianas, estimular el desarrollo cognitivo, permitir la expresión artística y fortalecer su autoconfianza y sensación de logro. Estas habilidades sientan las bases para un desarrollo integral y un aprendizaje exitoso en etapas posteriores de la vida. Así mismo, el desarrollar la destreza manual en niños de 3 a 4 años es fundamental, ya que les ayuda a mejorar su coordinación ojo-mano y su habilidad para realizar tareas cotidianas, como abrocharse botones, escribir, dibujar y manipular objetos pequeños. En resumen, la destreza manual en niños de 3 a 4 años es esencial para su desarrollo físico, emocional y académico (American Academy of Pediatrics, 2019).

A nivel internacional Forbes (2023) manifiesta que la pandemia tuvo un impacto significativo en las destrezas manuales de los niños de 3, 4 y 5 años de nivel preescolar. Las restricciones de interacción social y la transición a la educación en línea han limitado las oportunidades que los niños desarrollen sus destrezas motrices y manuales, es decir la falta de interacción física y actividades al aire libre ha afectado negativamente la destreza manual. Esto se evidencia en niños que no realizan movimientos coordinados ni con precisión, así mismo para manipular objetos haciendo uso de sus manos, como recortar, colorear, punzar, etc.

De igual manera se identificó que a nivel nacional según Huamán et al. (2022) observó que a raíz de la pandemia de COVID-19 afectó de manera significativa las destrezas manuales de niños de 5 años en centros educativos de Perú. Las medidas de distanciamiento social y cierres de escuelas limitaron las interacciones y actividades prácticas que promueven el desarrollo de estas habilidades. La transición a la educación a distancia redujo las oportunidades de manipulación de objetos y actividades de artes y manualidades. La falta de acceso a materiales educativos adecuados y la restricción de movimientos también impactaron negativamente en el desarrollo de la destreza manual. Por lo cual, consideró, esencial implementar estrategias que fomenten el desarrollo de estas habilidades,

considerando las circunstancias actuales y promoviendo un enfoque equilibrado entre la educación en línea y actividades prácticas en el aula.

Por consiguiente, en la Institución Educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023, también se identificaron indicadores que dan a notar limitaciones en sus destrezas manuales; es decir se observó que los niños enfrentan dificultades en actividades cotidianas como abrochar botones, dibujar o escribir; por lo cual esta problemática afecta su aprendizaje manual. Además, estas limitaciones en sus destrezas manuales se vieron marcadas durante los trabajos que los niños de nivel inicial de 5 años realizaron, como el uso de témperas con sus dedos, armar torres, punzar, etc. Así mismo, se identificó que la falta de estrategias lúdicas afecta la destreza manual en niños de 4 años porque el juego y las actividades recreativas son fundamentales para el desarrollo motor, específicamente el manual. Estas actividades estimulan las dimensiones de las destrezas manuales; es decir de la coordinación ojo-mano, mejoran la precisión y promueven el control de movimientos finos. La ausencia de oportunidades lúdicas puede limitar el desarrollo de estas destrezas que son esenciales en la infancia.

Hay muchos factores que pueden afectar el desarrollo de la coordinación de la destreza manual en los niños. Algunos de estos factores incluyen: la edad, la experiencia y el entorno. La edad es un factor importante cuando se trata de la destreza manual puesto que los niños si no llegan a aprender en el edad adecuada con estímulos correctos, entorpece las actividades manuales; por otro lado la experiencia que trae consigo desde su casa, que hoy en día, por el contexto vivido se ha visto afectada, así mismo el entorno familiar y la falta de estrategia trae como consecuencia que los niños tengan falencias para coordinar ojo mano, muñeca mano y mano con dedos. En la presente investigación se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.

Así mismo, la investigación se justificó a nivel teórico: esta investigación aporta nuevos elementos de reflexión sobre la importancia de la destreza manual en relación al desarrollo de diferentes competencias como estimular la coordinación ojo-mano, la cual mejora la precisión y promueven el control de movimientos finos en los niños; considerando el uso de las estrategias lúdicas.

A nivel metodológico, la investigación ha de aportar con evidencias sobre la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo la destreza manual de los niños, acciones que pueden implementarse en sucesivas instituciones educativas; además el aporte está referido al diseño y construcción de un instrumento que ha de ser validados por expertos en investigación, el cual ha de servir de base a futuras investigaciones.

A nivel práctico, se ha desentrañar la problemática de los niños en cuanto a sus dificultades en el dominio de los aspectos que integran la destreza manual. A partir de este conocimiento, la aplicación de las estrategias lúdicas permitirá evidenciar su fortalecimiento, adecuándolos a un desarrollo normal.

Respecto al objetivo general que se planteó fue: Determinar en qué medida las estrategias lúdicas desarrollan la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023. De éste se desglosaron los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de la destreza manual antes de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023; Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el desarrollo de estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023; Identificar el nivel de destreza manual después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023; Comparar el nivel de destreza manual antes y después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Morocho (2021) realizó su investigación en Ecuador, denominada: estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el centro de educación inicial ciudad de Cuenca, años lectivo 2019-2020. Consideró como objetivo: elaborar una propuesta metodológica para fortalecer la destreza manual, fundamentada en doce actividades lúdicas a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años. La metodología fue cuantitativo y cualitativo, se utilizó la recopilación de información mediante instrumentos como la encuesta. Además la población fueron todos los niños del centro de educación inicial de dicha ciudad, así como la muestra se conformó por 32 niños y niñas de 4 a 5 años, teniendo como instrumento la lista de cotejo y la técnica de la observación directa. Se concluyó y recomendó para que aquellos que están implicados en el acto educativo, tomen esta investigación como referencia en sus prácticas pedagógicas.

Arteta et al. (2020) realizaron su estudio en la Universidad Autónoma de Nicaragua-Managua, denominado: Estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019, tuvo como objetivo describir las actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la coordinación motora fina en niñas y niños de educación inicial centro educativo San Pedro del Municipio de Estelí, Departamento de Estelí en el Segundo semestre 2019. Respecto a la metodología fue de investigación cualitativa, se usó los métodos de análisis, deductivo e inductivo, con una población muestral de 32 niños, 12 niñas y 20 niños, evaluados con la técnica de la observación, la entrevista y la ficha de observación; por consiguiente se concluyó, que los problemas de motora fina son una barrera en el aprendizaje de los niños tanto en la escuela como en la vida cotidiana por ese motivo es fundamental trabajar a temprana edad ya que los niños desarrollan habilidades motrices con el tiempo mediante la práctica.

Morocho (2019) desarrolló en la Universidad Politécnica Salesiana- Cuenca-Ecuador, la investigación denominada: estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial, ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020, consideró como objetivo elaborar una propuesta metodológica para fortalecer la destreza manual, fundamentada en doce actividades lúdicas a través del ámbito de construcción en niños y niñas de 4 a 5 años de edad el Centro de Educación Inicial, ciudad de Cuenca. Respecto a la metodología se aplicó el método analítico-sintético, estudio cuali-cuanti, con una población muestral de 22 niños, evaluados con la técnica de la encuesta y fichas de observación. Concluyó que la aplicación de estrategias lúdicas es de suma importancia para el desarrollo de sus habilidades y el logro de las tareas cotidianas, (usar la cuchara, tenedor, cepillarse los dientes), además de proporcionarle autonomía y seguridad en el desarrollo de su independencia y la realización de actividades cada vez más complejas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Fernández (2022) realizó su estudio de investigación en Chiclayo, titulada: Estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial pública, Jaén; consideró como objetivo: Proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la destreza manual en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública de Jaén. La metodología fue de naturaleza cuantitativa, de tipo básica, con diseño no experimental, transversal y descriptivo con propuesta. La población estuvo constituida por 100 estudiantes, y la muestra no probabilística seleccionada según criterio de conveniencia comprendió 25 unidades. Se utilizó la técnica de la observación y el instrumento administrado comprendió una lista de cotejo. Se concluyó que nivel de desarrollo de la destreza manual indican que, el 52% de los discentes observados se encuentra en Proceso; y 48% presentan un nivel Logrado, así mismo, se evidenció la necesidad de diseñar una propuesta de estrategias lúdicas para potenciar las habilidades motrices de coordinación viso - manual; viso - motriz; y óculo – manual.

Quispe (2021) realizó su investigación en Arequipa, titulada: Estrategias lúdicas para el desarrollo de la destreza manual en niños de una institución educativa inicial; así mismo, tuvo

como objetivo comprobar la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la destreza manual en niños de una institución educativa inicial. La metodología fue de enfoque cuantitativo, de tipo experimental y concretada en un diseño pre experimental. Asimismo, para la recolección de datos se utilizó como instrumento la ficha de observación, que fue aplicada a una muestra de 20 niños de 5 años de edad del nivel de educación inicial. El estadígrafo utilizado para la correspondiente prueba de hipótesis fue Wilcoxon por tratarse de datos en escala ordinal. Se concluyó que los resultados obtenidos como consecuencia de la investigación realizada, indicaron que las estrategias lúdicas influyen de manera significativa en el desarrollo de la destreza manual en niños de 5 años del nivel de educación inicial, resultado que se corrobora con el nivel de significancia que es igual a $0,000 < 0,05$ por lo que se permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.

Canta (2020) llevó a cabo la investigación en la Universidad Cesar Vallejo-Lima, para optar el grado de maestría denominada: La estrategia lúdica para el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de 4 años Inicial, I.E. N° 158 Santa María, SJL; 2020, con el objetivo de comprobar la correspondencia entre la estrategia lúdica y el aspecto psicomotriz en niños y niñas de 4 años Inicial de la I.E. N° 158 Santa María, SJL; 2020. Respecto a la metodología fue de investigación de tipo aplicada con diseño correlacional no experimental, enfoque cuantitativo, se trabajó con una muestra de 56 niños de 4 años. Para la recolección de datos se aplicó una ficha de observación para evaluar el desarrollo psicomotor y la estrategia lúdica. Finalmente se concluyó que el análisis estadístico da a conocer de la efectividad de una relación positiva según rho de Spearman = 0,595 entre las variables: actividad lúdica y psicomotricidad. Por lo tanto, este grado de correlación informa que la relación entre las variables es positiva y tiene un nivel de correlación moderado.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Domínguez (2020) realizó la investigación en la ciudad de Piura, titulada: Estrategias lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la destreza manual en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, provincia de Ayabaca – Piura 2019, su objetivo fue determinar los efectos de un programa de aprestamiento en el desarrollo

de la destreza manual en los niños y niñas de cuatro años. La metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativa de tipo aplicada, de diseño pre- experimental con pre test y pos test en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 17 niños y niñas, a quienes se les observó y aplicó una lista de cotejo. En cuanto a las conclusiones, se observa que el 82% de los niños se encuentran en un nivel inicio en relación a su psico destreza manual, luego se aplicó la estrategia, por tanto, se reconoce que existen diferencias significativas a nivel estadístico.

Franco (2020) realizó su investigación en Piura, denominada: Programa de Actividades Lúdicas en las Habilidades Motrices Finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de La Troncal, 2019; consideró como objetivo determinar el efecto de un programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa, de La Troncal 2019. La metodología fue de tipo cuantitativa, diseño experimental, trabajó con una población conformada por todos los niños de la dicha institución educativa, así como una muestra de 26 niños. La técnica que se empleó fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. Así mismo se llegó a la conclusión que, de manera estadística, existe diferencias significativas ($\text{Sig.} < 0.05$) entre los avances obtenidos en cada uno de los grupos de estudio, determinándose que la aplicación del programa de actividades lúdicas mejora significativamente la coordinación viso manual.

Pio (2019) realizó la investigación en Piura, titulada: Actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la IE José Olaya, distrito de Las Lomas. Tuvo como objetivo: Determinar la relación entre las estrategias lúdicas y el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la I.E. José Olaya, Distrito de Las Lomas. Como método de estudio se utilizó el tipo cuantitativo, descriptivo, nivel correlacional con diseño no experimental transversal. La población de estudio estuvo conformada por todos los niños del nivel inicial de la I.E. José Olaya, Distrito de Las Lomas, Provincia de Piura, Región Piura, que hacen un total de 123 estudiantes de ambos sexos, en quienes se utilizó la técnica de la encuesta y para la recolección de datos el cuestionario. Se concluye que, el análisis de los datos permitió determinar la relación directa y significativa ($r=907$) entre el uso de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica

en el aula y el desarrollo de la expresión oral de los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. José Olaya, Distrito de Las Lomas.

2.2. Bases teóricas

2.1.2. Variable independiente: Estrategias Lúdicas

2.2.1.1. Definición de estrategias lúdicas

Andreu (2006) manifiesta que la estrategia lúdica es una técnica de aprendizaje, tienen una formas participativas y dialógicas, que permiten a los estudiantes participar de manera creativa en el uso de los juegos para generar un conocimiento significativo. La competencia social y se desarrollan los valores, donde se estimulan las creatividades a través de los juegos y deportes que utilizan la didáctica y genera el conocimiento significativo, además la habilidad social lo principal son valores del respeto, autonomía.

Para Suárez (2022) las técnicas lúdicas: es uno de los beneficios de las técnicas lúdicas es ampliar competencias mediante la simulación de eventos deportivos en una recreación que permite potenciar la maestría y la alta calidad de la maestría a través de los deportes lúdicos, los estudiantes universitarios se están motivando más a su afición y trabajando en grupal para obtener una intención. Al igual que dentro de la cita anterior, favoreciendo el desarrollo de sus capacidades, así como de su pericia, permitiéndoles incluso incrementar su vínculo con sus compañeros, interactuando de manera armoniosa. y de forma solidaridad.

Respecto a lo anterior, el juego es libre y espontáneo que tiene un significado espléndido en donde contribuye al aprendizaje de la técnica de manera dinámica, permite la creatividad, creatividad y motivación si se quiere complacer a todo hombre o mujer con el objetivo de poseer nuevos conocimientos. y utilizando la verdad de que no se puede entender la forma de equivocarse tarde o temprano. Asimismo, el deporte permite desarrollar la capacidad mental, física, moral e intelectual. De manera seleccionada, los deportes lúdicos son fundamentales en el niño, como expresión de su creatividad y su libertad, para crecer individual y socialmente, apoyándose en que el juego se juegue solo o compartido, respectivamente.

2.2.1.2. Enfoque de la lúdica en el campo de la educación

La alegría en la formación abre las puertas a la conversación del docente con el escolar, entendiendo a través de los estudios y la capacidad intelectual para el desarrollo y la elaboración de planes y actividades y su correspondiente respuesta, ¿por qué lúdico para estudiar? Debido a que se llama una manera natural para que los niños se reúnan con el entorno y los seres humanos que los rodean, es la manera agradable para que el hombre o la mujer se den cuenta en una colección, las leyes, normas y el procedimiento de la vivienda, para después. Ser capaz de unirnos a una organización más grande e interactuar con ella a través de lo aprendido, también nos trae ventajas que incluyen la mejora de la creatividad, el intercambio verbal, el estudio y la socialización, desarrolla cada una de las capacidades corporales y éticas.

El instructor necesita estimular la restauración o refuerzo del potencial de sorpresa, para dar a conocer lo conocido, lo regular peculiar; localizar nuevos significados, nuevas relaciones entre objetos, descubrir sistemas subyacentes, construir nuevos sistemas organizativos. Debería ayudar a recuperar la mentalidad lúdica. Esa capacidad humana de aprehender la realidad de nuestro interior y de nuestro exterior, esa capacidad de arriesgar, de tolerar, de dar cabida a lo nuevo y lo desconocido, de vivir virtualmente ligado a la vida.

2.2.1.3. Teoría de estrategias lúdicas

En su teoría sociocultural del juego Vygotsky (1981) señala que el juego es un factor número uno en la mejora del niño, que va más allá del disfrute fácil que se puede realizar a través de su realización, sino a través del juego en el que el niño desarrolla un duro y rápido de talentos y competencias para establecer deseos y cosechar las consecuencias anticipadas porque permite que el niño se desempeñe eficazmente en diversas áreas de mejora, que pueden ser vitales para su madurez. Por otro lado, Piaget (1991) en su teoría Piagetiana del juego considera que el juego es un aspecto crítico para determinar el grado de mejora del niño, ya que sugiere que, para la conclusión de juegos positivos el niño Necesita poseer capacidades precisas, comprensión y habilidades que les permitan sentir placer al jugar este juego. Según Piaget (1991) hay tres juegos esenciales que se ocupan del desarrollo del niño, el juego sensorial-motor, el juego simbólico y el deporte de las pautas. Para mejorar el desarrollo de los estudiantes, es muy importante que interactúen con los juegos, teniendo en cuenta que, con

bases teóricas fundamentadas, se determina que el juego es el arma fundamental para que el niño expanda un duro y rápido de habilidades, habilidades, habilidades, objetivos, propósitos y para acumular respuestas sumativas.

2.2.1.4. Características de la lúdica como actitud docente

El logro de cada instructor radica en la mentalidad que adoptan al entrenar a sus alumnos. Cada maestro, además de aprender los conocimientos que comunican a sus estudiantes universitarios, también debe brindarles confianza, orgullo, entusiasmo y convicción de lo que están entrenando, y es muy probable que sus estudiantes puedan estar inflamados y sentir la dedicación que hay que tener con la mirada.

En el ser humano se desarrolla una mentalidad lúdica que tiene su inicio a una edad temprana, dentro del útero mientras se divierte con el cordón umbilical que lo conecta con su mamá y se chupa el dedo mientras está aburrido, luego cuando deja el calor de su madre. Mamá es empujada a darse cuenta y aprehender su entorno, por lo que son miles.

La mentalidad lúdica es fundamental, que le permite desde los primeros momentos el potencial de imaginar, de fantasear a través del deporte y luego le deja ir manipulando paulatinamente el mundo de la imagen, de la metáfora que conduce a los mundos de la poesía, del ser. capaz de jugar con frases, con el lenguaje; también, la oportunidad, a través de la fotografía, de jugar con el arte en sus múltiples facetas.

2.2.1.5. Clasificación básica de las estrategias lúdicas

- **En los paradigmas ecológicos**

Podemos decir que los desarrollos de las estrategias lúdicas, se considera el paradigma ecológico, según García (1993) sugiere la aplicación de tareas académicas como un eje central para la convivencia en el aula la cual va permitir un aprendizaje en armonía con la interacción de los estudiantes esto mediante una intencionalidad y constante evaluación.

Es decir, la versión ecológica puede basarse en la responsabilidad de la sala de conferencias que podrían cumplirse en el contexto de una sala de clases donde las relaciones interpersonales entre estudiantes universitarios e instructores están

preocupadas, en línea con este modelo, si no hay convivencia de profesores, no podría haber grandes aprendizajes significativos.

Pérez (1998) considera como modelo ecológico el aprendizaje en el aula que está cargado de situaciones en las cuales los estudiantes interactúan cumpliendo cada uno de ellos una función específica en su propio aprendizaje significativo (p. 267).

- **En el Desarrollo social del niño**

Valdeiglesias (2019) menciona que el desarrollo social se refiere a la capacidad del niño para crear y mantener relaciones significativas con los adultos y otros niños. El desarrollo social del niño se basa inicialmente en la relación madre-hijo. Si es positiva, las relaciones posteriores serán adecuadas, pero si la relación es negativa, a no ser que se compense por un sustituto adecuado (tía, abuela, etc.), las otras relaciones serán diferentes, y no siempre adecuadas. Aproximadamente cuando el niño puede expresar sus emociones.

2.2.1.6. Estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje

El instructor puede innovar en la sala de conferencias, proporcionando un entorno enriquecedor, donde puede que no haya lugar para lo ordinario, haciendo planes que estimulen los deportes, haciendo un uso óptimo de los materiales y los diferentes activos a su disposición para asegurarse de que los académicos estén constantemente motivados a aprender.

Una buena forma de ampliar ideas para esas actividades recreativas puede ser analizar historias significativas de diferentes profesores dentro del aula. En este sentido, algunos de ellos han llevado a cabo proyectos de aula, que les han permitido enriquecer su ejercicio y mostrar cómo los alumnos son más curiosos sobre el contenido, mirando cómo su estudio se vuelve más divertido y duradero. Se puede afirmar que el dominio depende en gran medida de la forma en que se presenta a los alumnos la oportunidad de construir dicho saber hacer, y lo lúdico desempeña un papel fundamental en esta creación, por lo que no se debe descuidar el significado. Que esto se ejerce en la adquisición de conocimientos, que deben animar a los docentes a indagar más sobre la forma de aplicarlo en su ejercicio pedagógico.

2.2.1.7. Importancia de la lúdica en el proceso de aprendizaje

La lúdica abarca el juego y su contexto, implica el autoconocimiento y la relación con el entorno a partir de relatos de primer nivel. La trascendencia de esta actividad consistente con Jiménez (2019) radica en que deja entrar la potencialización de aspectos asociados al cuestionamiento abstracto, revolucionario y creativo, de igual manera desarrolla competencias comunicativas y cooperativas, además de la potencialidad para reconocer problemas. y buscando respuestas factibles a ellos. En cuanto al conocimiento, el juego fomenta el interés y la creatividad, vinculando lo emocional con lo cognitivo, de esta manera que los hechos obtenidos son más procesados, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo.

Por lo tanto, es vital desarraigar la noción de que el juego es el deporte más práctico y que lo más simple sirve para recrear o entretener; Se puede ver que desde el juego como método de aprendizaje, los sistemas intelectuales, habilidades y capacidades de alguien pueden ser superiores para realizar una acción, debido a que el entretenimiento que encuentra en dicho pasatiempo lo motiva a ofrecerse más de sí mismo, y en consecuencia genera más y mejores resultados en su estudio.

Asimismo, para Medina (1999) el juego adquiere una significación fantástica debido a que convoca a la afición cognitiva al madurar la inteligencia de quien lo juega, desarrolla la potencialidad de estudiar desde el error, lo que promueve pinturas constructivas. El pasatiempo lúdico fortalece las relaciones sociales, ya que desarrolla características de nobleza, generosidad, amabilidad y saber hacer, importantes para el trabajo cooperativo en situaciones excepcionales. En consecuencia, promueve el desarrollo de relaciones intra e inter no públicas, importantes para la interacción y la convivencia adecuada en todo el sistema docente, mientras que un niño o una mujer se siente bien consigo mismo y con sus compañeros, lo que se evidencia en sus actitudes.

2.2.1.8. Funciones de las estrategias lúdicas en el ámbito estudiantil.

Según Wode (2019) permite:

- Desarrollar habilidades intelectuales, sociales y físicas; es el recurso natural para manifestar sus emociones, temores, sentimientos, sueños y fantasías de manera

espontánea y cómoda, crea los elementos básicos para el trabajo escolar y adquiere las habilidades necesarias en una etapa posterior a la fase de estudiante.

- Explora el mundo, encuentra su cuerpo, conoce a otras personas y desarrolla el aprendizaje del lenguaje de los adultos.
- En la ejecución de estrategias con juegos, todas las partes del cerebro se activan, por lo que el aprendizaje es más fácil porque se genera a partir de la experiencia, observación, reflexión y acciones concretas.
- Es una manera de comunicarse que usan para establecer una relación con los demás.
- Se ven como si estuvieran dentro, expresando sus esperanzas, fantasías, miedos y contradicciones de una manera simbólica en el juego.
- Se ocupan de su pasado, presente y futuro. • Estimula los sentidos, engrandece la creatividad, la ilusión, etc.

2.2.1.9. Dimensión de estrategias lúdicas

Según Paredes (2003) al momento de delimitar actividades que logren definirse como estrategias que ayuden a desarrollar la motricidad de los niños, se ha destinado como única dimensión a los juegos motrices, tal es así que, para estudios de esta investigación, se tomará en cuenta esta acotación al momento de describir dicha dimensión.

La misma que se define a continuación por Cabrera y Dupeyrón (2019):

- A. Jugamos con arcilla casera, estrategia que va a permitir que los estudiantes exploren la maleabilidad de la arcilla realizando figuras u objetos; utilizar ambas manos para elaborar objetos de tamaños, volumen y formas de su preferencia; 12 y trasladar ideas o imágenes de su entorno en la construcción de objetos y figuras
- B. La estrategia caminos y colores tiene como propósito hacer que los estudiantes tracen líneas, círculos y formas ejercitando sus dedos, manos y muñecas; sean capaces de delinear imágenes y las colorea con precisión; asimismo, agarrar con precisión y regular la presión de los instrumentos para mantenerlo en movimiento.
- C. En relación a la estrategia construimos imágenes su desarrollo posibilitará que los estudiantes expresen lo que piensa y siente mediante gráficos; empleen diversos

sentidos para plasmar un dibujo que desean expresar; además, dibujar en forma natural y espontáneamente siguiendo la consigna de la maestra.

- D. Y, la estrategia todo y partes, facilitará a los estudiantes realizar recortes de pieza siguiendo un molde establecido; combinar recortes y crear figuras reconociendo sus partes; de igual manera, demostrar precisión para pegar los recortes en una superficie plana.

2.2.2. Destreza Manual

2.2.2.1. Concepto destreza manual

La destreza manual se refiere a la habilidad para manipular objetos con las manos. Igualmente se ha definido como la sucesión de movimientos finos voluntarios utilizados para manipular objetos pequeños durante una tarea específica (Serrano y Luque, 2018). El término destreza manual, por su parte, se entiende también como la capacidad aprendida que tiene una persona para realizar una actividad de manera ágil, rápida y eficiente, generalmente vinculada con el cuerpo u oficios manuales (aunque actualmente se habla tanto de destrezas motoras como destrezas intelectuales).

2.2.2.2. Enfoques de la motricidad

Se debe tener en cuenta que la motricidad abarca muchos conceptos, que en la opinión de Fonseca (1996) dan lugar a un caos semántico que se expande por varias disciplinas científicas (Fisiatría, Psiquiatría, Psicología, Fisioterapia y la Pedagogía). Por otra parte, sería importante y adentrarnos en el conocimiento de esta disciplina, la psicomotricidad, A continuación, se abordarán algunas de definiciones (Fonseca, 1996). Por otro lado, Pacheco (2019) afirma: «La motricidad es y así debe ser estudiada por el maestro, no como una técnica ajena sino como recurso propio de su labor» (p.21). Así mismo, Escalona (2019) en su artículo «La Familia y el desarrollo motor del niño» se refiere a la realización de ejercicios que dan respuestas al concepto de Bécquer (1999) sobre destreza manual como la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies.

Bajo estos enfoques, se debe entender que la destreza manual es el tipo de motricidad que permite al ser humano realizar movimientos pequeños y muy precisos, fundamentalmente de la mano. La muñeca y los dedos. Estas acciones que aparentemente parecen sencillas, están

imbuidas de una complejidad involucra la acción y relación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos.

2.2.2.3. Teorías de la destreza manual

La destreza manual, es el desarrollo de una serie de acciones por parte del ser humano, que se van materializando con el manejo adecuado de las manos, muñecas y dedos, lo que significa no solo la acción de estos miembros, sino que requiere de una relación mente cuerpo. Al respecto, Durivage (1995) plantea: «La mente no sería lo que es si no existiese una interacción entre el cuerpo y el cerebro durante el proceso evolutivo, el desarrollo individual y la interacción con el ambiente». (Durivage, 1995).

En otro sentido de explicación Fonseca, aporta lo siguiente: Lo psíquico y el desarrollo motor del presente formulan un evangelismo epistemológico, revelan una síntesis incuestionable entre lo afectivo y lo cognitivo, que se encuentran en el desarrollo motor o sea la lógica del funcionamiento del sistema nervioso en cuya interacción madura surge una mente que transporta imágenes y representaciones y que resulta de un aprendizaje mediatizado dentro de un contexto socio-cultural y socio- histórico (Fonseca, 1996, p.293).

Las posturas de los autores citados, no hacen sino enfatizar que la destreza manual requiere un alto nivel de coordinación de músculos, huesos y nervios para producir movimientos pequeños y precisos, en relación al sistema nervioso. Al respecto Palacios (1979) afirma que estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños y las niñas de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre.

Recurriendo al enfoque de Rodríguez et al. (2019) sostiene que la destreza manual, implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, estas acciones demandan de una relación mente cuerpo, lo que a su vez lleva a exigir en los niños de experiencias para manejar y desarrollar actividades muy delicadas, es decir de movimientos dotados de sentido útil y es lo que hace la gran diferencia entre el hombre y los animales. También, puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, la mano, los dedos en

interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios (Rodríguez et al., 2019).

2.2.2.4. Características de la destreza manual

A) La coordinación

La coordinación se puede definir como la capacidad para realizar movimientos, de manera precisa, rápida y ordenada, es decir, la coordinación es lo que nos permite mover de forma sincronizada todos los músculos implicados en una acción para realizarla de la manera más adaptada posible.

Aunque la motricidad y el movimiento implican la relación de una gran cantidad de áreas cerebrales frontales, la principal estructura encargada de la coordinación es el cerebelo, que en base a los estímulos externos direcciona una respuesta, la que involucra una acción en el ser humano. Una mala coordinación puede impedir que vivamos con normalidad nuestro día a día. No es raro que la coordinación sea una de las capacidades que más se deteriore con el envejecimiento, dificultando las actividades de la vida diaria. Afortunadamente, la coordinación puede ser entrenada mediante estimulación cognitiva, en parte es labor de la institución preescolar (Cognifif., s/f).

B) Motricidad

La motricidad es una entidad dinámica que se sub divide en noción de organicidad, organización, realización, funcionamiento unido al desarrollo y a la maduración, todo lo cual se agrupa bajo la terminología de función motriz. La motricidad se manifiesta por el movimiento, siendo éste el estado de un cuerpo en el cual la posición respecto a un punto fijo cambia continuamente en el espacio en función del tiempo y con relación a un sistema de referencia (Núñez, 2019).

2.2.2.5. Clasificación de la destreza manual

Para alcanzar un desarrollo específico en el niño, la motricidad trabajar tres amplios objetivos educativos:

La sensoria motricidad: Esta parte de las sensaciones espontáneas del propio cuerpo, donde el niño empieza a diferenciarse de los objetos que lo rodean, obteniendo reflejos innatos involuntarios que poco a poco se van coordinando mediante los sentidos, el valor del conocimiento del mundo circundante.

La percepto - motricidad: Es la estructuración del espacio – temporal, haciendo que el niño trabaje la capacidad perceptiva para localizar, relacionar y orientar sus manipulaciones de su propio cuerpo y espacio en el que se encuentra.

La ideo motricidad: Es la capacidad que adquiere el niño para conseguir que su cerebro organice y dirija los movimientos sin ayuda de los elementos externos.

El ejercicio global de la motricidad se basa en la consecución de los objetivos en los juegos y la expresión libre, y en la coordinación dinámica general, donde el juego constituye el cauce para la expresión de la personalidad y para la evolución de la imagen del cuerpo, a la vez que consigue un valor catártico liberador de las tensiones afectivas. Los juegos aspiran a conseguir para la niñez tanto su autonomía como su socialización. La expresión libre tanto verbal como corporal se conseguirá exteriorizando su afectividad y, en la medida en que se consiga crear un ambiente de confianza y de comprensión, pasarán de la expresión libre al juego dramático.

Dentro de la coordinación dinámica general, en el ámbito escolar se distinguen la coordinación global, que trata de proporcionar a los educandos confianza en su cuerpo y en sus relaciones motrices; y la coordinación fina de mano y de los dedos (Ruiz & Ruiz, 2019).

2.2.2.6. Estrategias de la destreza manual

Mesonero (1994) afirma que la coordinación óculo manual, ojo - mano se entiende como una relación entre el ojo y la mano, que se puede definir como la capacidad que posee un individuo para utilizar simultáneamente las manos y la vista con objeto de realizar una tarea o actividad, por ejemplo, coser, dibujar, alcanzar una pelota al vuelo, escribir, peinarse, etc. Como requisitos para una correcta coordinación ojo - mano se requiere tener muy en cuenta los aspectos siguientes:

- Desarrollo de la equilibración general del propio cuerpo.
- Independización de los distintos músculos.
- Una perfecta adecuación de la mirada a los diversos movimientos de la mano.
- La lateralización definida, esto es, la independización de la izquierda. Derecha expresada en el niño por el predominante uso de cualquiera de ellas.
- La adaptación al esfuerzo muscular, es decir, que este se adecue a la actividad que se realiza.
- Un desarrollo de la direccionalidad.

Todo ello evoluciona en función de dos factores: por un lado, la maduración fisiológica del sujeto y por otro los entrenamientos o ejercicios realizados. De lo último se deduce que un programa psicomotriz bien elaborado puede mejorar todos y cada uno de los puntos citados y en consecuencia la coordinación viso manual, tan importante en la edad escolar como a todo lo largo de nuestra vida (Cevallos, 2019)

La Coordinación facial: tiene que ver con las características de los movimientos de la cara, es la expresión y la finura con que se mueven los músculos de la cara (Ortega y Posso, 2019). Este es un aspecto que pocas veces entra en programaciones, debido a que no parece punto de partida para conseguir otras adquisiciones. Indudablemente, poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad nos permite acentuar unos movimientos que nos lleven a poder exteriorizar unos sentimientos, emociones y manera de relacionarnos, es decir, actitudes respecto al mundo que nos rodea (Ortega y Posso, 2019).

2.2.2.7. Importancia de la destreza manual

El ser humano desde su concepción es un individuo en permanente evolución, en las que se definen etapas que acompañan su maduración mental como física. La etapa después del nacimiento, es una de las etapas más importantes en el proceso de desarrollo del hombre, la motivación y estimulación de su cuerpo y mente dependerá el futuro desarrollo integral del hombre, es en esta etapa donde se requiere de una variedad de estímulos para desarrollar los esquemas corporales y puedan responder con éxito la etapa preescolar y escolar.

Rodríguez et al. (2019) afirma que es en la etapa preescolar (Jardín- nivel Inicial) donde el niño va a experimentar los momentos, más importantes, los más cruciales de su vida, de su desarrollo integral, y enmarcará su futura etapa como adulto. En esta etapa, el niño, se encuentra en una edad en la que sus sentidos, tanto externos, vista, audición, tacto, olfato, gusto, como internos, es decir los que se activan sin relación directa con otros objetos, -el sentido cenestésico, por ejemplo-, se ven estimulados constantemente y son capaces de ejercer acciones principales, pues juntos se encuentran en plena fase de maduración; entonces, muchas de las destrezas y habilidades importantes que llega a adquirir el ser humano se desarrollan en esta maravillosa etapa de su vida (Rodríguez et al., 2019).

2.2.2.8. Funciones de las habilidades motrices finas que deben desarrollar el niño y la niña

- a) Dominio de la mano: Consiste en la relajación de la mano para cualquier actividad grafo motriz.
- b) Separación digital: Los movimientos de separación de los dedos son especialmente necesarios para vivenciar sus posibilidades y sus limitaciones. Para una buena separación longitudinal y transversal, podría utilizar las marionetas de dedos que al trabajar con ellos aseguran una buena movilidad digital (Arias, 2019, p. 44).
- c) Desinhibición de los dedos: Todas las habilidades mencionadas son en suma la concreción clara de procesos de desinhibición-inhibición. En cada una de ellas, están inmersas las dos dimensiones; pero es importante llegar a una mayor desinhibición de los dedos, porque permitirá la manipulación de instrumentos más inmediatos en la actividad motriz fina. Desinhibir los dedos significa que tenga conciencia en sí mismo, que adquiera agilidad y pueda utilizarlos como parte importante de su cuerpo, con lo que podrá realizar miles de actividades finas. Algunas actividades que favorecen esta habilidad es elevación de dedos, movimientos de los dedos y movimiento de pulgares (Arias, 2019).
- d) El adiestramiento de las yemas de los dedos: Es la sensibilidad digital que tiene uno de los máximos exponentes activos en las yemas de los dedos. Las yemas de los dedos son como los ojos de las manos; con ellas, podemos reconocer al tacto y distinguir perfectamente formas, texturas, grosores, tamaños, acumulando en el

cerebro las sensaciones más sutiles. Las yemas de los dedos necesitan adiestrarse para conseguir sensibilidad, fortalecerse para utilizar su fuerza y relajarse para obtener tonicidad, para su desarrollo son necesarias técnicas grafo plásticas como el modelado, dactilopintura, arrugado y rasgado, ya que necesita movimientos propios de cada dedo con mayor precisión (Arias, 2019, p. 44).

- e) La prensión y presión del instrumento: Es la habilidad encaminada directamente a elaborar los reflejos grafomotores, que permiten coger un instrumento para manejarlo; por otra parte, dominar el pulso para graduar la presión que se ejerce con él. Existen fundamentalmente actividades plásticas que permiten el desarrollo de la prensión y la presión del instrumento. Estas son: pintura con instrumentos, punzado, recortado y dibujo (Arias, 2019).
- f) Coordinación general de manos y dedos: Todas las habilidades deben llegar a una perfecta coordinación de las manos y de los dedos, y a conseguir la tonicidad necesaria para inhibir unos músculos mientras que otros están relajados. La coordinación hace posible que se llegue al desarrollo máximo de estas habilidades y a utilizarlas en función de cualquier otra actividad manual (Arias, 2019).
- g) Coordinación viso-manual: Es el dominio de la mano y la vista para realizar actividades como dibujar, pintar, colorear, cortar, pegar, etc. La coordinación manual conducirá al niño, niña al dominio de la mano. Las partes del cuerpo que intervienen son: mano, muñeca, antebrazo, brazo. Antes de exigir al niño a escribir, se debe realizar diferentes actividades motrices finas en el suelo, como estampados de sus manos, dedos, pies, etc. en la pizarra, como dibujar según su nivel de garabato; para así estimular el dominio de la muñeca, mano y dedos, para que en el futuro no tenga dificultades (Arias, 2019).

El objetivo principal en la etapa preescolar es lograr la adquisición del control y dominio de sus movimientos, en relación con los objetos sobre los que actúa y el espacio donde tiene lugar la actividad. La actividad física determinará el desarrollo corporal como mental, toda una sucesión ordenada funcional y precisa de movimientos ojo-mano, que implican un adecuado funcionamiento de los órganos visuales y una actividad reguladora del sistema nervioso central, para que se produzca la respuesta adecuada (Rodríguez et al., 2019).

Bajo este esquema, la labor de la institución educativa de nivel inicial debe estar orientada a identificar el nivel de desarrollo de la destreza manual, así como desarrollar todo un plan de prácticas física y mentales para lograr un desarrollo adecuado de los niños, en este sentido, es muy importante que los docentes desarrollen altos niveles de capacitación en ideas, conceptos, herramientas, estrategias que les permitan perfeccionar su práctica docente, para motivar, inducir fortalecer el desarrollo de la destreza manual, pues de ello dependerá en gran parte el desarrollo cognitivo, afectivo- emocional, social de los niños (Rodríguez et al., 2019).

2.2.2.9. Dimensiones de la destreza manual

Según Fonseca (1996) manifiesta que el niño desarrolla esta destreza manual a través de las siguientes coordinaciones:

Coordinación viso manual: Es aquí donde el niño realiza movimientos coordinados entre el ojo y la mano, involucrando las partes como: los dedos, la muñeca, el antebrazo y brazo; juntos al contacto con las vistas. Es aquí cuando el niño desde los primeros meses de vida se contacta con los objetos que le rodea realizando los actos de chupar los objetos, tirarlos y golpear, cuando le llama la atención y desea adquirirlo lo hará mediante el arrastre, el gateo y la marcha. Dentro de esta coordinación intervienen ejercicios que el niño puede desarrollar a medida que va creciendo, desarrollo de las actividades como: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear y laberintos copias en forma.

Coordinación mano – muñeca. la coordinación se puede definir como la capacidad para realizar movimientos, de manera precisa, rápida y ordenada, es decir, la coordinación es lo que nos permite mover de forma sincronizada todos los músculos implicados en una acción para realizarla de la manera más adaptada posible.

Aunque la motricidad y el movimiento implican la relación de una gran cantidad de áreas cerebrales frontales, la principal estructura encargada de la coordinación es el cerebelo, que en base a los estímulos externos direcciona una respuesta, la que involucra una acción en el ser humano. Una mala coordinación puede impedir que vivamos con normalidad nuestro día a día. No es raro que la coordinación sea una de las capacidades que más se deteriore con el

envejecimiento, dificultando las actividades de la vida diaria. Afortunadamente, la coordinación puede ser entrenada mediante estimulación cognitiva, en parte es labor de la institución preescolar (Cognifif., s/f).

2.2.2.10. Relación entre estrategias lúdicas y destreza manual

La destreza manual hace referencia a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño empieza a desarrollar la motricidad a partir de 1 año o 1 año y medio de Edad, implicando un nivel de maduración y teniendo un previo aprendizaje.

Cabezuelo y Frontera (2019) menciona que la destreza manual comprende las actividades que se desarrollan en los niños y niñas necesitando una precisión y un nivel de coordinación. Es el desarrollo del arte más esencial de los niños y niñas, ayudándolos a identificar diversos tipos de colores tamaños, conocer los números la cantidad y muchas más posibilidades que pueden ser infinitas para un buen desarrollo cognitivo en el niño.

El esquema corporal es la organización de las sensaciones que tiene el ser humano con el mundo exterior, la cual funcionan como estructuras internas. Siendo esquemas o conocimiento constante de su cuerpo los que permiten a los niños cumplir sus diferenciaciones y proseguir sus experiencias hasta la elaboración definitiva de su yo. (Ruiz y Ruiz, 2019).

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis General

H₁: Las estrategias lúdicas si desarrolla significativamente la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.

H₀: Las estrategias lúdicas no desarrolla significativamente la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023

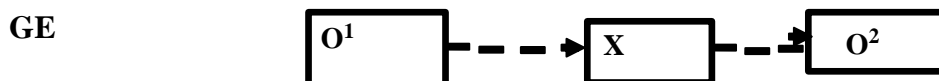
III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación utilizada fue aplicada, ya que se orienta a conseguir un nuevo conocimiento destinado que permita soluciones de problemas prácticos. En tal sentido consideró la aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo de la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023. Es decir buscó aplicar una estrategia con el fin de intervenir en la variable problema (Arias, 2019).

El nivel de la investigación fue explicativo. De acuerdo con Arias (2019) este tipo de investigaciones se encargaron de buscar el porqué de los hechos, mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto, en este sentido, los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas, como de los efectos, mediante la prueba de la hipótesis. Bajo este enfoque, se trató de determinar la implicancia de las estrategias lúdicas en la destreza manual, entendiendo que la investigación explicativa se llevaba a cabo para investigar de forma puntual un fenómeno que no se había estudiado antes, o que no se había explicado bien con anterioridad. Su intención fue proporcionar detalles donde existe una pequeña cantidad de información.

El diseño de la investigación fue preexperimental. Según Campbell y Stanley (2018) en la investigación preexperimental, se comparó un grupo de sujetos al que se aplicó un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento, cuando se trata de medir el mismo sujeto o grupo de sujetos antes de la aplicación de la variable independiente y después de la aplicación de la misma o cuando se compara dos grupos de sujetos a los que se les aplican tratamientos experimentales distintos. En este caso la investigación se orientó a tratar de definir la influencia de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la destreza manual. El diseño responde al siguiente gráfico:



Donde:

GE: Grupo de estudios

O¹: Aplicación del cuestionario (pre test)

X: Fase preexperimental (Estrategias Lúdicas)

O²: Aplicación del post test.

3.2. Población y muestra

Según Tamayo (2019) la población es la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población poseyeron una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación. Para el caso de la investigación se tomó como población de estudio a 100 estudiantes de la I.E. N° 083 de Nuevo Parachique - Sechura en el 2023, según la tabla siguiente:

Tabla 1

Población de educación inicial de la I.E. N° 083 de Nuevo Parachique-Sechura, 2023

SECCIÓN	Varones	Mujeres	Total
3 años	9	9	18
4 años	12	10	22
5 años	16	14	30
5 años	18	12	30
TOTAL	55	45	100

Nota: Nómina de matrícula 2023

Según Hernández et al. (2018) asumieron que la muestra es en esencia, un subgrupo de la población, es un subconjunto de elementos que pertenecieron a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población. Se consideró para la presente investigación una muestra de 22 estudiantes de 4 años, según la tabla siguiente:

Tabla 2

Muestra de estudio de niños de 4 años

Sección	Varones	Mujeres	Total
4 años	12	10	22

Nota. Nómina de matrícula 2023

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia seleccionó de modo directo los elementos de la muestra que desearon participar en el estudio. Se seleccionaron los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población. Asimismo, permitió seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto fue fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador, por lo que solo se trabajó con 22 niños de 4 años (Otzen y Manterola, 2017).

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados el presente año.
- Estudiantes que cumplen 4 años de edad.
- Aquellos que aceptaron participar del estudio, a través de la autorización de sus padres.

Criterios de exclusión

- Estudiantes que faltaron durante la evaluación.
- Aquellos que presentan necesidades educativas especiales.
- Estudiantes que ya no tienen 4 o hayan cumplido los 5 años.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente

Andreu (2006) define la estrategia lúdica como una técnica de aprendizaje, tienen una formas participativas y dialógicas, que permiten a los estudiantes participar de manera creativa en el uso de los juegos para generar un conocimiento significativo. La competencia social y se desarrollan los valores, donde se estimulan las creatividades a través de los juegos y deportes que utilizan la didáctica y genera el conocimiento significativo, además la habilidad social lo principal son valores del respeto, autonomía.

Variable dependiente

Según Serrano y Luque (2018) manifiesta que la destreza manual se refiere a la habilidad para manipular objetos con las manos. Igualmente se ha definido como la sucesión de movimientos finos voluntarios utilizados para manipular objetos pequeños durante una tarea específica. El término destreza manual, por su parte, se entiende también como la capacidad aprendida que tiene una persona para realizar una actividad de manera ágil, rápida y eficiente, generalmente vinculada con el cuerpo u oficios manuales.

Tabla 3. Matriz de operacionalización de la variable

Variable	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categorías o valoración
Estrategias lúdicas	Son actividades que incluyen juegos con materiales caseros, colores, construir imágenes, recorte de todo y parte, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula (Andreu, 2006).	Jugamos con arcilla casera	Explora la maleabilidad del material Elabora objetos Traslada ideas o imágenes	Escala nominal	Si: 1 punto No: 0 puntos
		Caminos y colores	Traza líneas Agarra con precisión y regula Delinea imágenes		
		Construimos imágenes	Expresa a través de gráficos Utiliza sentidos para expresarse Dibuja natural y espontáneamente		
Destreza manual	Según Serrano y Luque (2018) nos dice que la destreza manual se refiere a la habilidad para manipular objetos con las manos, movimientos finos voluntarios utilizados para manipular objetos pequeños durante una tarea específica, acción coordinación, viso manual y mano – muñeca.	Todo y partes	Recorta piezas Combina y crea recortas Demuestra precisión	Escala nominal	
		Coordinación viso manual	Coordinada movimientos ojo- mano Agarra correctamente el material		
		Coordinación mano - muñeca	Realiza movimiento coordinados Mueves manos simultáneamente Mueve la muñeca coordinadamente Postura adecuada		

Nota. Elaboración propia

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información

En cuanto a la técnica de investigación, se utilizó la observación. Hurtado (2018), define a la técnica como un proceso de recolección de datos que comprende procedimientos y actividades que permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación. En este caso se utilizó la técnica de la observación, que es el procedimiento que se utilizó para presenciar directamente el fenómeno que se estudia, sin modificarlo o manipular su contenido (Hurtado, 2018).

Se utilizó la lista de cotejo que registró el nivel de desarrollo de la destreza manual que alcanzan los niños antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas. Al respecto Tobón (2014) define las listas de cotejo como instrumentos de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de desempeño se tienen en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores. Mientras mayor sea el nivel de desempeño, el indicador tiene más puntos. El instrumento que se utilizó en la investigación, es producto de la revisión bibliográfica y la adaptación para medir la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la destreza manual.

Además, este instrumento fue validado por tres expertos en el tema, quienes dieron su veredicto final, para su respectiva aplicación y así obtener resultados de lo que pretende medir. Por ello Tobón (2014) indicó que un instrumento es válido cuando mide realmente aquello que intenta medir, es el grado con que el instrumento es capaz de lograr ciertos objetivos. La validez se midió en grados, no de manera excluyente, sino en términos de alta, media o baja validez y debe de ser demostrada y comprobada este instrumento fue validado por los siguientes expertos:

Tabla 4*Validadores*

Validadores	Grado académico	Resultado
Mg. Flores Parde Karen Jaqueline	Maestra	100%
Mg. Valle Medina Belu	Maestra	100%
Mg. Olivos García Harold Raúl	Maestro	100%

Nota. Elaboración propia

La confiabilidad del instrumento fue medida a través del estadístico Kr-20 de Richardson que es una prueba de confiabilidad para instrumento dicotómico (Lista de cotejo), la cual contempla un puntaje de 0,834 ubicándose en los siguientes rangos:

Tabla 5*Coefficiente de Kuder – Richardson (Kr-20)*

Niveles	Puntuación
Muy Fuerte	0,70 a 1,00
Sustancial	0,50 a 0,69
Moderada	0,30 a 0,49
Baja	0,10 a 0,29
Despreciable	0,01 a 0,09

3.5. Método de análisis de datos

Los datos recogidos a través de la escala de verificación, se analizaron mediante procedimientos estadísticos, apoyándose en hoja de cálculo Excel y software estadístico SPSS. Se realizó las acciones que se detallan a continuación:

- Primero, se diseñó en Excel una base de datos que sirvieron para hacer el registro de las respuestas de la escala de verificación, se agruparon las puntuaciones por indicadores y se realizó la respectiva recodificación, de acuerdo al baremo.
- Segundo, se realizó el análisis de frecuencias, calculando frecuencias absolutas y relativas por cada una de las dimensiones, las mismas que se representaron a

través de tablas de distribución de frecuencias y de figuras o gráficos de columnas, las que se elaboraron de acuerdo a los objetivos de investigación.

- Tercero, se realizó el análisis cuantitativo, mediante estadísticos descriptivos y la comparación de medias con la prueba estadística Rho de Spearman para muestras relacionadas, siempre y cuando los datos tengan una distribución normal.
- Cuarto, se procedió a la interpretación de resultados, escribiendo el significado y explicación de los valores más representativos de las tablas y figuras.

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera:

- En la primera etapa, se coordinó el permiso con la dirección de la Institución Educativa Inicial, donde se firmó un consentimiento informado para la aplicación de instrumentos lista de cotejo a los estudiantes de 4 años del nivel inicial, la misma que fue presentada mediante la carta de validez y confiabilidad. Se nos proporcionó un día y una hora para realizar dicha evaluación, considerando las actividades de los maestros de aula para así no interrumpir sus sesiones de clases.
- En la segunda etapa, se aplicó un Pre- test para observar el nivel de destreza manual en estudiantes de 4 años del nivel inicial durante 4 días con una duración aproximada de 30 minutos por alumno.
- En la tercera etapa, se ejecutaron las sesiones de aprendizaje basadas en las estrategias lúdicas para mejorar el nivel de destreza manual en estudiantes 4 años del nivel inicial, durante un periodo de 2 meses. Cada sesión de aprendizaje duró un aproximado de 40 minutos.
- Finalmente, en la cuarta etapa, se aplicó un Post test para observar la mejora del nivel de destreza manual en estudiantes de 4 años del nivel inicial, a raíz de la aplicación de las estrategias lúdicas. El post test se aplicó durante 4 días con una duración aproximada de 30 minutos por alumno. Los datos fueron evaluados en el software estadístico SPSS Versión 22.0. Se aplicó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon.

3.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se trabajó según el reglamento de integridad científica con los principios éticos aprobados (ULADECH, 2023):

- a) Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: su dignidad, privacidad y diversidad cultural.
- b) Libre participación por propia voluntad: estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica.
- c) Beneficencia, no maleficencia: durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.
- d) Integridad y honestidad: que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.
- e) Justicia: a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes

IV. RESULTADOS

4.1. Identificar el nivel de la destreza manual antes de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023

Tabla 6

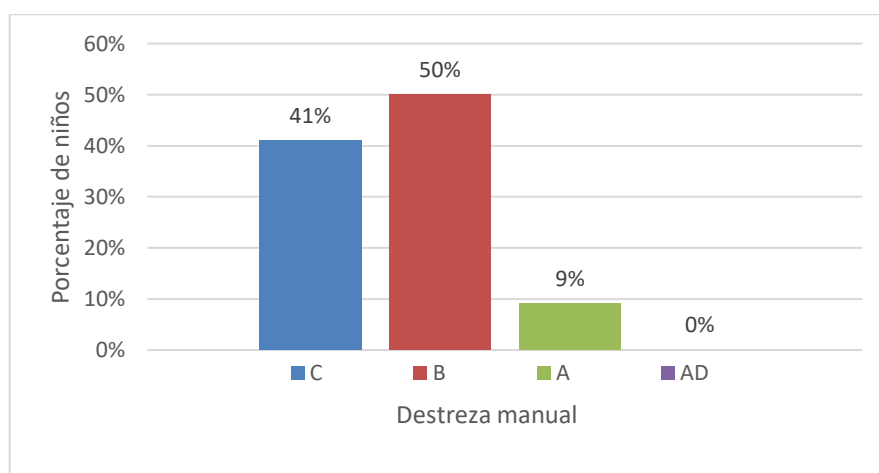
Nivel de la destreza manual a través de un pre test

Calificaciones	PRE TEST	
	N°	%
AD	0	0%
A	2	9%
B	11	50%
C	9	41%
Total	22	100%

Nota. AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 1

Nivel de la destreza manual a través de un pre test



Nota: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En la tabla 6 y figura 1, podemos evidenciar que con respecto al nivel de destreza manual en el pre test que el 50% de los estudiantes obtuvieron una calificación B, el 41% obtuvieron C y el 9% obtuvieron A. Lo que permite concluir que, la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para realizar el movimiento pinza, así como para recortar con tijeras, problemas para seguir con la vista el movimiento de la mano y para coger correctamente el lápiz.

4.2. Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el desarrollo de estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023

Tabla 7

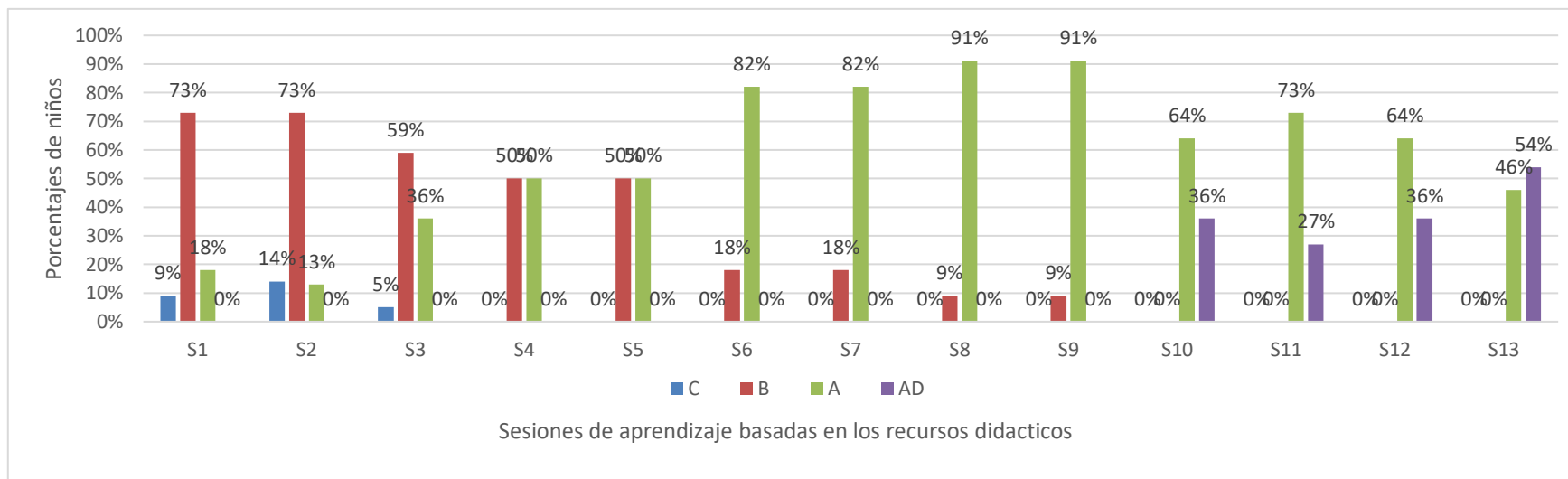
Nivel total de participación de niños de 4 años al aplicar las actividades lúdicas como recurso didáctico

Calificaciones	SESIÓN 1		SESIÓN 2		SESIÓN 3		SESIÓN 4		SESIÓN 5		SESIÓN 6		SESIÓN 7		SESIÓN 8		SESIÓN 9		SESIÓN 10		SESIÓN 11		SESIÓN 12		SESIÓN 13	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
AD	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	8	36%	6	27%	8	36%	12	54%
A	4	18%	3	13%	8	36%	11	50%	11	50%	18	82%	18	82%	20	91%	20	91%	14	64%	16	73%	14	64%	10	46%
B	16	73%	16	73%	13	59%	11	50%	11	50%	4	18%	4	18%	2	9%	2	9%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
C	2	9%	3	14%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Total	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%	22	100%

Nota. AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 2

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



Nota: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En relación a la tabla 7 y figura 2, se puede evidenciar en el programa basado en las actividades lúdicas que en la primera sesión el 73% alcanzaron una calificación B, el 18% obtuvieron A y el 9% obtuvieron C. A medida que transcurría la aplicación de las sesiones, en la sexta sesión se evidenció una ligera mejora, evidenciando que el 82% obtuvieron A, mientras que un 18% obtuvieron B. Sin embargo, al finalizar la aplicación de las sesiones, se pudo demostrar que un 54% obtuvieron una calificación AD en su última sesión. Esto permite concluir que la mayoría de niños lograron ser capaces de manipular el lápiz correctamente, ejecutando trazos de manera adecuada, así como fueron capaces de realizar movimientos precisos con su muñeca; quedando registrado que el programa basado en las estrategias lúdicas permite la mejora de la destreza manual.

4.3. Identificar el nivel de destreza manual después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023

Tabla 8

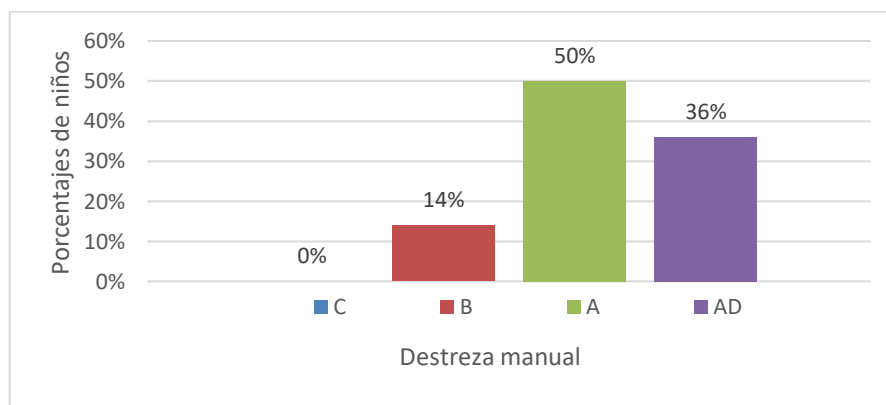
Nivel de la destreza manual a través de un post test

Calificaciones	POST TEST	
	N°	%
AD	8	36%
A	11	50%
B	3	14%
C	0	0%
Total	22	100%

Nota. AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 3

Nivel de la destreza manual a través de un post test



Nota: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En la tabla 8 y figura 3, podemos evidenciar que en relación al nivel de destreza manual en el post test, el 50% de los estudiantes obtuvieron una calificación A, el 36% obtuvieron AD y el 14% obtuvieron B. Lo que permitió concluir que el mayor porcentaje

de los estudiantes lograron mejorar sus capacidades para recortar correctamente, enhebrar el hilo, utilizar adecuadamente el punzón, así como fueron capaces de realizar movimientos precisos con los dedos, la mano y la muñeca de tal manera que ejecutaron trazos adecuados.

4.4. Comparar el nivel de destreza manual antes y después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023

Tabla 9

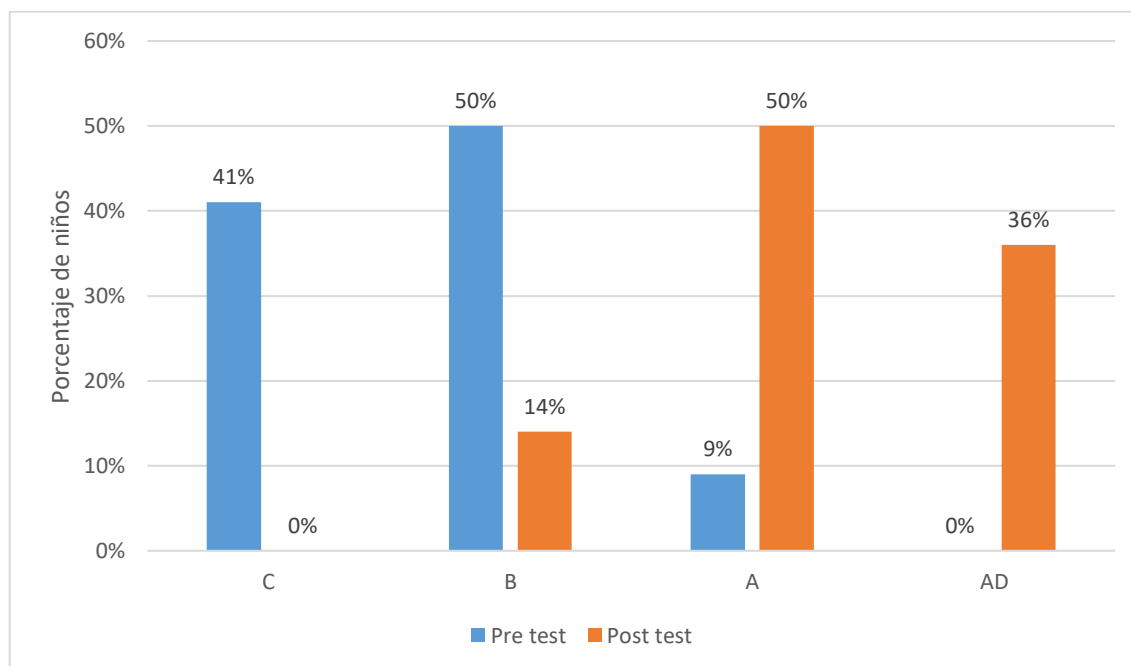
Comparación del pre y post test del nivel de la destreza manual

Nivel de Aprendizaje	PRE TEST		POST TEST	
	N°	%	N°	%
AD	0	0%	8	36%
A	2	9%	11	50%
B	11	50%	3	14%
C	9	41%	0	0%
Total	22	100%	22	100%

Nota. AD significa logro destacado, A (logro esperado), B (en proceso), C (Inicio), Las letras representan a la escala de calificación para la Educación Básica Regular establecido en el Currículo Nacional del Ministerio de Educación (2016)

Figura 4

Comparación del pre y post test del nivel de la destreza manual



Nota: Los porcentajes representan a la cantidad de los niños, así como las barras que se registran de colores, representan las categorías utilizadas.

En relación a la comparación del nivel de la motricidad entre el antes y después, se encontró que en el pre test tuvieron una calificación B con un 50%, que superaron por la intervención de las actividades lúdicas, llegando a tener en el post test una calificación de A con un 50%. Lo que permite concluir que, gracias a la intervención de las estrategias lúdicas se pudo mejorar pedagógicamente la destreza manual.

Resultados inferenciales

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

Planteamiento de la hipótesis

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

Tabla 10

Prueba de normalidad

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

Entonces se concluyó que si la prueba $P < 0,05$, se realiza la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk, entonces si $P < 0,05$ no existe una distribución normal. Ante los resultados obtenidos se concluye que en la tabla 10, existe una sig. 0,019. Evidenciando que los datos siguen una distribución no normal. Por lo tanto, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Wilcoxon.

H₁: Las estrategias lúdicas si desarrolla significativamente la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.

H₀: Las estrategias lúdicas no desarrolla significativamente la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023.

Tabla 11*Prueba de Wilcoxon para la variable dependiente*

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

a. POST TEST < PRE-TEST

b. POST TEST > PRE-TEST

c. POST TEST = PRE-TEST

Tabla 12*Estadístico de prueba*

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

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Al obtener $p = 0,000$ y como $p < 0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las actividades lúdicas como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados de la prueba estadística indican que el valor de W arrojó 14, el valor crítico de 32 y un nivel de significancia de 0.000 siendo este menor al esperado. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que las estrategias lúdicas si desarrollan la destreza manual, en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, 2023.

DISCUSIÓN

Identificar el nivel de la destreza manual antes de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023; podemos evidenciar que con respecto al nivel de destreza manual en el pre test que el 50% de los estudiantes obtuvieron una calificación B, el 41% obtuvieron C y el 9% obtuvieron A. Lo que permite concluir que, la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para realizar el movimiento pinza, así como para recortar con tijeras, problemas para seguir con la vista el movimiento de la mano y para coger correctamente el lápiz.

Esto se relaciona o corrobora con Alvarado (2018), en su estudio, Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la destreza manual, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018. La población muestral fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la destreza manual, y el 53% obtuvo C. Lo que significó que los estudiantes se encontraban en camino a poder desarrollar actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora y algunos aun no las desarrollaban.

Este estudio nos permite darnos cuenta de la necesidad que existe de aplicar estrategias dentro de la escuela que permitan al niño desarrollar su destreza manual con el fin de que aprenda a relacionar sus niveles viso manual, gestual, facial y fonética relacionados a la destreza manual. Esto, refleja la importancia de mejorar y potenciar el nivel la destreza manual como parte fundamental y fisiológica del desarrollo humano desde los primeros años de vida, y qué mejor que hacerlo implementando estrategias que fomenten su desarrollo desde la edad preescolar.

Lo respalda Berruezo (1995) quien indica que la destreza manual está relacionada con los movimientos que comprometen pocas estructuras corporales. Por lo general son las actividades motrices donde están comprometidas las vistas y las manos. Implica movimientos económicos, precisos y funcionales como: rasgar, recortar, pintar, colorear,

punzar. Damasio (1995) indica que la destreza manual, es el desarrollo de una serie de acciones por parte del ser humano, que se van materializando con el manejo adecuado de las manos, muñecas y dedos, lo que significa no solo la acción de estos miembros, sino que requiere de una relación mente cuerpo. Al respecto también, Damasio (1995) plantea: La mente no sería lo que es si no existiese una interacción entre el cuerpo y el cerebro durante el proceso evolutivo, el desarrollo individual y la interacción con el ambiente.

Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el desarrollo de estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023; se puede evidencia en el programa basado en las actividades lúdicas que en la primera sesión el 73% alcanzaron una calificación B, el 18% obtuvieron A y el 9% obtuvieron C. El cual, fue superado en el transcurso de la aplicación de sesiones, llegando a un 54% obtuvieron una calificación AD en su última sesión. Se concluyó que en la última sesión de aprendizaje el mayor porcentaje de niños de 4 años obtuvieron una calificación A del nivel de la destreza manual. Quedando registrado que el programa basado en las estrategias lúdicas permite la mejora de la destreza manual. Por consiguiente, las estrategias lúdicas son capaces de mejorar el nivel viso manual, gestual, facial y fonética de la destreza manual en niños de 4 años

Para corroborar estos resultados, citamos nuevamente la investigación de Alvarado (2018) en su estudio, Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la destreza manual, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de La Esperanza 2018. Donde la población muestral fue sometida a un pre test, el cual demostró que el 13% de los niños y niñas obtuvo un logro B en el desarrollo de la destreza manual, y el 53% obtuvo C. A partir de estos resultados se aplicó la estrategia didáctica durante 12 sesiones de aprendizaje. Posteriormente se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron un logro A. Con los resultados obtenidos se concluye que la aplicación de juegos lúdicos si mejora el desarrollo de la destreza manual.

En efecto, según estos resultados, se afirmó que los niños en mayoría se encontraron en nivel inicio y en proceso, pero luego de la aplicación de las estrategias lúdicas,

gradualmente se lograron cubrir las expectativas, es decir los niños en una proporción considerable pasaron al nivel logro previsto. Se resalta la importancia de crear programas pedagógicos que incentiven al desarrollo de la destreza manual, como por ejemplo las estrategias lúdicas, las mismas que demuestran ser pilar importante para dicha finalidad en los niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, 2021.

En su apoyo Torres (2004) alude que, lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. Para Motta (2004) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

Identificar el nivel de destreza manual después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023; podemos evidenciar que en relación al nivel de destreza manual en el post test, el 50% de los estudiantes obtuvieron una calificación A, el 36% obtuvieron AD y el 14% obtuvieron B. Lo que permitió concluir que el mayor porcentaje de los estudiantes lograron mejorar sus capacidades para recortar correctamente, enhebrar el hilo, utilizar adecuadamente el punzón, así como fueron capaces de realizar movimientos precisos con los dedos, la mano y la muñeca de tal manera que ejecutaron trazos adecuados.

Estos resultados concuerdan con el estudio de Duque (2021) quien desarrolló la investigación, Estrategias lúdicas para estimular la destreza manual en niños de 3 a 4 años de educación inicial I en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade, en el año lectivo 2019-2020, Donde luego de aplicar el post test, los niveles de destreza manual se

estimularon y desarrollaron positivamente y llegaron a la conclusión de la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas en la estimulación de la destreza manual en el proceso de enseñanza aprendizaje de niños y niñas a edades tempranas.

De esta forma, este estudio reconoce que se puede llegar a desarrollar la destreza manual, al implementar las estrategias o actividades lúdicas como sesiones didácticas para estimular estas habilidades en los niños. Nace la necesidad de implementar programas pedagógicos con la finalidad de desarrollar los niveles de destreza manual en cada una de sus dimensiones como parte fundamental del desarrollo motriz del ser humano desde los primeros años de vida.

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

Comparar el nivel de destreza manual antes y después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023; En relación a la comparación del nivel de la motricidad entre el antes y después, se encontró que en el pre test tuvieron una calificación B con un 50%, que superaron por la intervención de las actividades lúdicas, llegando a tener en el post test una calificación de A con un 50%. Lo que permite concluir que, gracias a la intervención de las estrategias lúdicas se puede mejorar pedagógicamente la motricidad.

Estos resultados se corroboran con el estudio de Alvarado (2018) titulado Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la destreza manual, en niños de 4 años de la Institución Educativa Particular Metáforas del distrito de La Esperanza 20182, donde se aplicó un post test, cuyos resultados obtenidos demostraron que el 100% obtuvieron

un logro A. Con los resultados obtenidos se concluye la aceptación de la hipótesis de investigación que sustenta la aplicación de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la destreza manual.

De esta manera, gracias al estudio de Alvarado (2018) podemos observar que las estrategias lúdicas como sesiones pedagógicas, permiten demostrar que son capaces de desarrollar distintas habilidades en los niños, tal como es la destreza manual. Se puede concluir que las estrategias lúdicas ayudan a desarrollar la destreza manual, y también pueden usarse como actividades pedagógicas para desarrollar otras habilidades en los estudiantes.

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

Determinar en qué medida las estrategias lúdicas desarrollan la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023. Al obtener $p= 0,000$ y como $p<0,05$, se acepta que existen diferencias significativas entre el pre test y post test después de la aplicación de las actividades lúdicas como recursos didácticos en las sesiones de aprendizaje. Con un nivel de confianza del 95%. Estos resultados de la prueba estadística indican que el valor de W arrojó 14, el valor crítico de 32 y un nivel de significancia de 0.000 siendo este menor al esperado. De tal forma que se rechaza la hipótesis nula H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 . Frente a este resultado se concluye que las estrategias lúdicas si desarrollan la destreza manual, en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, 2023.

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

De esta manera este estudio de este autor nos permite darnos cuenta de lo importante de saber aplicar las pruebas estadísticas de normalidad tanto paramétricas como no paramétricas para poder llegar a fondo de concluir con una hipótesis y poder aceptarla, en miras a que nuestro estudio tenga buena dirección y coincida con los datos encontrados al momento de aplicar nuestras estrategias, instrumentos y demás técnicas en pro de obtener una investigación fiable. Finalmente se concluye que nuestro estudio es similar al de Pacherez (2020) puesto que en ambos se termina aceptando la hipótesis general y se demuestra que la aplicación de estrategias como las estrategias lúdicas, permiten desarrollar la destreza manual.

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

V. CONCLUSIONES

En este trabajo se determinó que el efecto de las actividades lúdicas desarrolla la destreza manual, en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura 2023. Lo más importante es que a través de la aplicación de las actividades lúdicas, permitió el desarrollo significativo de la destreza manual de los menores. Aportando así que las actividades lúdicas a través de sus actividades de arcilla casera, caminos y trazos, construcción de imágenes, logran incrementar la destreza manual.

En el trabajo se evaluó el nivel de la destreza manual antes de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de cuatro años, encontrando en nivel proceso, donde lo más relevante fue que los menores evidencian dificultades para desarrollar actividades de cortar manipular el punzón, enhebrar en una aguja, etc. Aportando así que si los niños no logran desarrollar a su edad una buena destreza manual, trae problemas en las manos y la vista, capacidad de comunicación, capacidad en el dominio de los músculos de la cara, y su capacidad de imitar sonidos.

En esta investigación, se diseñó y aplicó un programa basado en actividades lúdicas para mejorar la destreza manual en niños de cuatro años, donde lo más importante es que en la primera sesión alcanzaron una calificación en proceso. Sin embargo, al finalizar la aplicación de las sesiones, se pudo demostrar que llegaron un nivel de logro destacado en su última sesión. Esto permite aportar que la mayoría de niños lograron ser capaces de manipular el lápiz correctamente, ejecutando trazos de manera adecuada, así como fueron capaces de realizar movimientos precisos con su muñeca; quedando registrado que el programa basado en las estrategias lúdicas permite la mejora de la destreza manual.

En esta tesis, se evaluó que el nivel de la motricidad después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de cuatro años, encontrando los niños en un nivel de logro esperado. Donde lo más importante es que los estudiantes lograron mejorar sus actividades de coordinación fonética, gestual, facial y visomotora. Aportando que el programa basado en las actividades lúdicas, interviene positivamente la destreza manual,

ya que debe utilizarse estas actividades lúdicas, para la coordinación manual, mano y muñeca.

En esta tesis, se comparó que el nivel de la destreza manual antes y después de la aplicación de las actividades lúdicas en niños de cuatro años. Lo más relevante es que en un inicio, la dificultad en torno a la destreza manual se ubicó en el nivel proceso. Sin embargo, después de la aplicación de estrategias mejoraron su destreza manual, ubicándose en nivel de logro esperado, ya que consiguieron tener un buen nivel viso manual, gestual, facial y fonética, de la destreza manual. Aportando que las estrategias lúdicas resultaron significativas en la mejora de la destreza manual y que deben ser utilizadas por las docentes para que a temprana edad se mejora la destreza manual.

VI. RECOMENDACIONES

Se sugiere a los directores de diferentes casas universitarias, realizar capacitaciones en relación a las estrategias lúdicas, luego de observar la eficacia de ésta en relación a la destreza manual, con el fin de dar a conocer a los estudiantes de educación, estrategias innovadoras en beneficio de los niños y niñas del nivel inicial.

A los docentes del nivel inicial, incluir en sus sesiones de aprendizaje las estrategias lúdicas, con el fin de incentivar y desarrollar la destreza manual en los menores durante las clases, haciendo uso de juegos que respondan a su interés y necesidad de cada niño y niña.

Realizar estudios cuasi experimentales o correlacionales, con el fin de poder comparar la mejora de las estrategias lúdicas con la variable pedagógica destreza manual, en otras poblaciones para conocer si mantiene su confiabilidad estadística. Y de esta manera sobre relevancia pedagógica las estrategias lúdicas, en contextos diferentes.

REFERENCIAS

- Arteta, L. D., Peralta, J. D. C., & Hernández López, E. U. (2020). *Estrategias lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019* (Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua). <https://repositorio.unan.edu.ni/13158/>
- American Academy of Pediatrics (2019). Destrezas con las manos y los dedos de su niño en edad preescolar. <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Hand-and-Finger-Skills-of-Your-Preschooler.aspx>
- Arias, A. (2019). *Psicomotricidad, recurso metodológico en la educación infantil, PES Intervención Socio comunitaria. CENTRO: IES Jiménez de Quesada. Camino Santa Teresa, N° 1. 18320. Santa Fe.* <https://docplayer.es/amp/7829357-Psicomotricidad-recurso-metodologico-en-la-educacion-infantil.html>
- Arias González, J.G.(2019). *Metodología de la investigación científica.* <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Andreu Cabrera, E. (2006). *La actividad lúdica infantil en el mediterráneo: (ed.).* Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/33655>
- Bécquer, N. (1999). *Movimiento y Motricidad.* Recuperado el 5 de noviembre de 2014, de *Movimiento y Motricidad, En:* <https://sites.google.com/site/noelianona2011/motricidad-y-movimiento>
- Berruezo, et, al. (1995). *El cuerpo, el desarrollo y la psicomotricidad.* Revista de estudios y experiencias. N° 49 vol. 1. España.
- Canta Carhuaricra, G. T. (2020). *La estrategia lúdica para el desarrollo de la motricidad en niños y niñas de 4 años Inicial, IE N° 158 Santa María, SJL; 2020.* <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46605>
- Cabrera, B. C. y Dupeyrón, M. N. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive. Revista de Educación. versión On-line* ISSN 1815-7696.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222

- Cevallos, R. (2019). La aplicación de la psicomotricidad para el desarrollo del aprendizaje de lectoescritura en niños de primer año de educación básica en 97 el Jardín Experimental “Lucinda Toledo” de la ciudad de Quito durante el año lectivo 2009-2010 (Tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/250/1/T-UCE-0010-49.pdf>
- Campbell, D.T., & Stanley, J.C. (2018). Diseños experimentales y cuasi-experimentales en la investigación social. Buenos Aires: Amorrortu. En: https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4889/Tema_3_metodologia_para_la_evaluacion.pdf?sequence=7&isAllowed=y
- Domínguez Cordova, S. I. (2020). Estrategias lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la destreza manual en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la IE 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, provincia de Ayabaca–Piura 2019. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22840>
- Durivage, J. (1995) Pedagogía para la primera infancia 2: educación y psicomotricidad manual para el nivel preescolar, Edit. MAD, Sevilla, España. https://books.google.com.pe/books/about/Educaci%C3%B3n_y_psicomotricidad.html?id=p6olGgAACAAJ&redir_esc=y
- Escalona, M. (2019). La Familia y el Desarrollo Motor del Niño. XII Encuentro Internacional de Educación Inicial y Preescolar. La Habana, MINED, p.43. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Forbes (2023). Pandemia afectó destrezas cognitivas y motrices de niños. <https://www.forbes.com.mx/pandemia-afecto-destrezas-cognitivas-y-motrices-de-ninos-hasta-6-anos/>
- Fernández Julca, G. (2022). Estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial pública, Jaén.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/95162>

Franco Carranza, D. P. (2020). Programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas en niños de inicial 1 y 2 de una institución educativa de La Troncal, 2019. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47913>

Fonseca, V. (1996). Estudio y génesis de la psicomotricidad. Barcelona: Editorial Inde. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Fuct88hwVgIC&oi=fnd&pg=PA13&dq=Estudio+y+g%C3%A9nesis+de+la+psicomotricidad&ots=Y0lsjqZueV&sig=YAlUJ2VbV_7ktX9MMiPGqTIXyK4#v=onepage&q=Estudio%20y%20g%C3%A9nesis%20de%20la%20psicomotricidad&f=false

García, J. (1993). Interacción entre iguales en entornos de integración escolar. Un ensayo de desarrollo profesional con profesores de Educación Infantil y de ESG.B. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España. Disponible en: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/5/S5004601.pdf>

Huamán Tacca, D., Tirado Castro, L. y Cordero Cuarez, R. (2022). La educación virtual durante la pandemia desde la perspectiva de los profesores peruanos en escuelas rurales. <https://revistas.up.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/1744>

Hernández, R. Fernández, C & Baptista, M. (2018). Metodología de la investigación (6.ª ed., p. 152). México: McGraw- HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hurtado, I. (2018). Técnica e instrumentos de recolección de información. <https://virtual.urbe.edu/tesispub/0092769/cap03.pdf>

Morocho, C. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial ii de 4 a 5 años en el Centro De Educación Inicial Ciudad De Cuenca, año lectivo 2019-2020. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20219>

Mesonero, A. (1994). Psicología de la Educación Psicomotriz. Madrid:Textos Universitarios EDIUNO. https://books.google.com.ec/books?id=wpoRW6Bw_VQC&printsec=frontco

ver&hl=es#v=onepage&q&f=false

Ministerio de Educación de Perú, (2016). Rutas del aprendizaje - Personal Social. Lima: Metrocolor S. A., Lima Perú.

Núñez, R. (2019). La Motricidad <https://cienciasmovimiento.blogspot.com/2011/09/motricidad-vs-psicomotricidad.html>.

Ortega, C. y Posso, L. (2019). La motricidad fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos “a” y “b” de la unidad educativa experimental “Teodoro Gómez de la Torre” de la parroquia el sagrario Cantón Ibarra provincia de Imbabura durante el año lectivo 2009-2010 (Tesis de pregrado). Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/474/3/FECYT%20935%20TESIS.pdf>

Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International journal of morphology*, 35(1), 227-232. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0717-95022017000100037&script=sci_arttext&tlng=pt

Pio Asto, Y. (2019). Actividades lúdicas como estrategia didáctica para desarrollar la expresión oral en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la IE José Olaya, distrito de las lomas. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/1496>

Pacheco, G., (2019). Psicomotricidad en Educación Inicial, Algunas consideraciones conceptuales, Primera Edición Octubre, Quito – Ecuador. <https://acortar.link/DYJmbG>

Paredes Ortiz, J. (2003). Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica: (ed.). Wanceulen Editorial. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/60173>

Pérez, A. (1998). La Cultura escolar en la sociedad Neoliberal. España: Ediciones Morata.

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/5874/Ccorahua_LJR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Palacios, J. M (1979). El deporte en el niño y el adolescente. Cumbre Mundial sobre la Educación Física, Berlín, Alemania. <https://www.saludalia.com/salud-del-nino/deporte-nino-adolescente>

Piaget, J. (1991). Obras completas, tomos I, IV y V, España, Visor. http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf

Quispe, M.(2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la destreza manual en niños de una institución educativa inicial. <https://revistas.unsch.edu.pe/index.php/educacion/article/view/198>

Rodríguez, T., Gómez, A. Gil-Madrona, P. (2019). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo, en Revista de Investigación en Logopedia; vol. 7, núm. 1, 2017, pp. 89-106 Universidad de Castilla-La Mancha Toledo, España. <https://www.redalyc.org/pdf/3508/350851047005.pdf>

Suárez Vaca, M. T. (Coord.). (2022). Lúdica e infancia: tejidos de pensamiento: (1 ed.). Editorial UPTC. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/231881>

Serrano, P. & Luque, C. D. (2018). Motricidad fina en niños y niñas: (ed.). Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/113131>

Tamayo (2019). Metodología de la investigación. <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>

Tobón, S. (2014). *Proyectos formativos, Teoría y metodología* (Primera ed.). México, México: Pearson. https://www.researchgate.net/profile/Sergio_Tobon4/publication/289121915_Proyectos_formativos_Metodologia_para_el_desarrollo_y_evaluacion_de_las_competencias/links/5689265d08ae1e63f1f8c527/Proyectos-formativos-Metodologia-para-el-desarrollo-y-evaluacion-de-las-competencias.pdf

- Valdeiglesias (2019). Desarrollo social y emocional.
<https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/es/preparacion-escolar/effective-practice-guides/desarrollo-social-y-emocional>
- Vygotsky, L. S. (1981). Pensamiento y Lenguaje. Ciudad de la Habana, Editorial Pueblo y Educación. <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2015/10/Pensamiento-y-Lenguaje-Vigotsky-Lev.pdf>
- Wode, H. (2019). Speech perception and L2 phonological acquisition. Berlin: Jordaens Press. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/4926/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2018-0009.pdf>

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera las estrategias lúdicas desarrollan la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N°083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar en qué medida las estrategias lúdicas desarrollan la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N°083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.</p>		<p>Variable 1: Estrategias lúdicas</p>	<p>Tipo de Inv.: aplicada</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿Cuál es el nivel de la destreza manual antes de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N°083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023?</p> <p>¿Cómo el diseño y aplicación sesiones de aprendizaje basadas en las estrategias lúdicas mejoran la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N°083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de destreza manual después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023?</p> <p>¿Cuál es el nivel de destreza manual antes y después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de la destreza manual antes de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.</p> <p>Diseñar y aplicar sesiones de aprendizaje basadas en el desarrollo de estrategias lúdicas para mejorar la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N°083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023.</p> <p>Identificar el nivel de destreza manual después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.</p> <p>Comparar el nivel de destreza manual antes y después de la aplicación del desarrollo de estrategias lúdicas en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.</p>	<p>H1: Las estrategias lúdicas si desarrollan la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N°083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.</p> <p>H0: Las estrategias lúdicas si desarrollan la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N°083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura - 2023.</p>	<p>Dimensiones: Jugamos con arcilla casera Caminos y colores Construimos imágenes Todo y partes</p> <p>Variable 2: Destreza manual</p> <p>Dimensiones: coordinación viso manual</p> <p>Coordinación mano - muñeca</p>	<p>Nivel de Inv.: explicativa</p> <p>Diseño de Inv.: pre experimental</p> <p>Población y muestra: 100 niños de 3, 4 y 5 años</p> <p>Muestra de 22 niños de 4 años</p> <p>Técnica: Observación Instrumento: lista de cotejo</p>

Nota: Elaboración propia

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

LISTA DE COTEJO DE DESTREZA MANUAL

Código del estudiantes:.....



Fecha:..... Grado:..... Sección:.....

VARIABLE: DESTREZA MANUAL	Si	No
DIMENSIÓN: Viso manual		
Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra		
Coloca botones pequeños en una botella		
Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva		
Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en unaimagen		
Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja		
Enhebra botones en nailon		
Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas		
Enhebra nailon en una silueta		
DIMENSIÓN: mano - muñeca		
Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo		
Coge correctamente el lápiz		
Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar		
Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba)		
Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia abajo)		
Mueve la muñeca de manera circular y espontanea		
Hila cuentas grandes y pequeñas moviendo su muñeca		
Colorea arriba y abajo sin salirse de los bordes		
Realiza ondas largas, pequeñas, perpendiculares		

Anexo 03 Validez del instrumento

.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Velu Marianella Valles Medina	
N° DNI / CE: 05958022	
Edad: 42 años	
Teléfono / celular: 973221569 Email: vallesmedinavelu@gmail.com	
<hr/>	
Título profesional: Licenciada en Educación	Doctorado: <input checked="" type="checkbox"/>
Grado académico: Maestría	
Especialidad: Doctorado	
Institución que labora: Universidad Nacional Intercultural de la Amazonía	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023..	
Autor(es): RUÍZ FIESTAS, LORENA DEL ROSARIO	
Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL	
<hr/>	
 Firma	 Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Velu Marianella Valles Medina

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

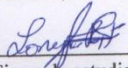
Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **RUIZ FIESTAS, LORENA DEL ROSARIO**, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023." y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,


Firma de estudiante

DNI:40106245.....



4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023.								
	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

12	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba)	X		X		X	
13	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia abajo)	X		X		X	
14	Mueve la muñeca de manera volutaria y espontánea	X		X		X	
15	Hila cuentas grandes y pequeñas moviendo su muñeca	X		X		X	
16	Colorea arriba y abajo sin salirse de los bordes	X		X		X	

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Velu Marianella Valles Medina DNI: 05958022





Valles Medina Velu Marianella
DNI N° 05958022



4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Mabel Margot Benites Rolando	
N° DNI / CE: 10403568	
Edad: 45 años	
Teléfono / celular: 982291840 Email: marbenitesro@gmail.com	
<hr/>	
Título profesional: Licenciada en Educación Inicial	
Grado académico: <u>Maestría X</u>	Doctorado: _____
Especialidad: Educación inicial	
Institución que labora: Directora de la I.E.I. N° 081	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Título: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023..	
Autor(es): RUÍZ FIESTAS, LORENA DEL ROSARIO	
Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL	
<hr/>	
 Firma	 Huella digital

4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Mabel Margot Benites Rolando

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

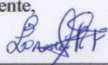
Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **RUIZ FIESTAS, LORENA DEL ROSARIO**, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023."
y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



Firma de estudiante

DNI:


4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023.								
	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

12	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba)	X		X		X		
13	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia abajo)	X		X		X		
14	Mueve la muñeca de manera circular espontánea	X		X		X		
15	Hila cuentas grandes y pequeñas moviendo su muñeca	X		X		X		
16	Colorea arriba y abajo sin salirse de los bordes	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

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

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


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



4.6.2 Formato de Carta de Presentación al Experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

/Magister / Doctor: Teresa De Jesus Fiestas Chérrez.

Presente.-

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

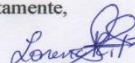
Ante todo saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **RUIZ FIESTAS, LORENA DEL ROSARIO**, estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023."
y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,





Firma de estudiante

DNI: 40106248



4.6 Formato para validación de instrumentos de recolección de información

4.6.1 Ficha de Identificación del Experto

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Teresa De Jesus Fiestas Cherez.	
N° DNI / CE: 02681500 Edad: 38 Años	
Teléfono / celular: 918102011 Email: teresajesusfieche@gmail.com	
<hr/>	
Título profesional: Licenciada en Educación Inicial	Doctorado: _
Grado académico: Maestría	
Especialidad: Licenciada en educación inicial	
Institución que labora: I.E. 071 - Piura	
<hr/>	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis	
Titulo: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023.	
Autor(es): RUÍZ FIESTAS, LORENA DEL ROSARIO	
Programa académico: EDUCACIÓN INICIAL	
<hr/>	
	

4.6.3 Formato de Ficha de Validación (para ser llenado por el experto)

FICHA DE VALIDACIÓN*								
TÍTULO: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA - 2023.								
	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgares, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

12	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba)	X		X		X		
13	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia abajo)	X		X		X		
14	Mueve la muñeca de manera circular y espontánea	X		X		X		
15	Hila cuentas grandes y pequeñas moviendo su muñeca	X		X		X		
16	Colorea arriba y abajo sin salirse de los bordes	X		X		X		

*Aumentar filas según la necesidad del instrumento de recolección

Recomendaciones:

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

Nombres y Apellidos de experto: Dr / Mg Teresa De Jesus Fiestas Cherez. DNI: 02681500

Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

1. Lista de cotejo de destreza manual
2. N.º de preguntas: 17
3. N.º sujetos de la muestra piloto: 12

Se ha usado el método de KR-20 de Richardson, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de KR-20 de Richardson Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de Kr-20 se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula:

$$= \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Donde:

α (KR-20 de Richardson) = 0.909

K (Numero de ítems) = 17

ΣV_i (Varianza de cada ítem) = 3.96

Vt (Varianza total) = 27.52

El método de consistencia interna basado en el KR-20 de Richardson permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

Según los datos tenemos el KR-20 de Richardson es > 0.9 es confiable

Cálculo de la confiabilidad:

$\alpha = ((17 / (17-1)) * (1-(3.96/27.52)))$

$\alpha = 0,909$

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y			
1																												
2	DESTREZA MANUAL																											
3	CODIGO	Viso manual								Mano - muñeca								TOTAL										
4		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17										
5	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0			Σ	3.96444444						
6	2	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1			σ ²	27.5206612						
7	3	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			k	17						
8	4	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0										
9	6	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0			kr20	0.90944328						
10	7	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1										
11	8	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1										
12	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0										
13	10	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1										
14	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0										
15	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
16	TOTALES	5	8	4	6	8	4	6	6	7	8	5	4	6	6	7	8	6										
17	p	0.333	0.53	0.27	0.4	0.533	0.267	0.4	0.4	0.467	0.5333	0.3333	0.2667	0.4	0.4	0.4667	0.5333	0.4										
18	q	0.667	0.47	0.73	0.6	0.467	0.733	0.6	0.6	0.533	0.4667	0.6667	0.7333	0.6	0.6	0.5333	0.4667	0.6										
19	p*q	0.222	0.25	0.2	0.24	0.249	0.196	0.24	0.24	0.249	0.2489	0.2222	0.1956	0.24	0.24	0.2489	0.2489	0.24										
20																												

FIABILIDAD
COEFICIENTE DE KUDER - RICHARDSON (KR20)

Se utiliza para pruebas dicotómicas, es similar al coeficiente α de Cronbach. Por ejemplo:

Si = 1
 No = 0

$$Confiabilidad = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^k p_i q_i}{S_x^2} \right]$$

Coeficiente de Correlación Magnitud
 0,70 a 1,00 Muy fuerte
 0,50 a 0,69 Sustancial
 0,30 a 0,49 Moderada
 0,10 a 0,29 Baja
 0,01 a 0,09 Despreciable

A partir de la magnitud moderada es confiable el instrumento

Se observa que la fiabilidad del KR-20 es de **0,909** siendo este un nivel de fiabilidad muy fuerte, lo que significa que el instrumento es bueno y apto para ser aplicado a la muestra de estudio

Anexo 05 Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

Título del estudio: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA - 2023.

Investigador (a): Ruíz Fiestas, Lorena Del Rosario

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA - 2023. Objetivo general: Determinar de qué manera las estrategias lúdicas para desarrollar la destreza manual en niños de cuatro años de la institución educativa N° 083, Nuevo Parachique, Sechura, Piura – 2023. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

La destreza manual en los niños preescolar es fundamental, ya que prepara al infante en el proceso de articulación para la escritura a mano y no tener más adelante una carencia motora específica, es por esta razón que se aplicarán las estrategias lúdicas para conocer los efectos sobre esta variable.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio
- 4.

Riesgos:

La presente investigación no implica riesgos.

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

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de motricidad, favoreciendo el aprendizaje de la lectoescritura posteriormente.

Costos y/o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

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

Derechos del participante:

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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos

N° DNI
Participante

Fecha y Hora

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información


**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Sechura, 09 de Octubre del 2023

Lc. Mariela del Pilar Ruiz Fiestas
DIRECTORA :
DE LA I.E.I. N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA

DE MI CONSIDERACIÓN:

Es un placer dirigirme a usted para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Educación de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar que a la estudiante **Lorena del Rosario Ruiz Fiestas, identificada** con DNI N° 40106248, quien ejecutará el proyecto de investigación titulado **“ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA - 2023.”**, durante los meses Octubre-Diciembre del 2024.

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

ES ESPERA DE SU AMABLE ATENCIÓN, QUEDO DE USTED.

ATENTAMENTE,



LORENA RUIZ FIESTAS
DNI N°40106248




MARIELA RUIZ FIESTAS
Directora : DNI N° 18166128

*Recibido
9-10-23*

Anexo 07 Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos).

DECLARACION JURADA

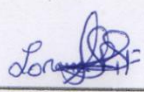
Yo, LORENA DEL ROSARIO RUIZ FIESTAS, identificado (a) con DNI 40106248 con domicilio real en (Calle, Av. Jr.) CALLE BOLIVAR 809 - BARRIO LAS CAPILLAS - SECHURA
Distrito SECHURA Provincia SECHURA
Departamento PIURA

DECLARO BAJO JURAMENTO,


En mi condición de bachiller con código de estudiante 0807181014 de la Escuela Profesional de Educación INICIAL Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-II:

Los datos consignados en la tesis titulada "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LA DESTREZA MANUAL EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 083, NUEVO PARACHICÓE, SECHURA, PIURA - 2023."
Son reales y se considera las precauciones necesarias para evitar sesgos en la investigación
Firmo la presente declaración y doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

LUNES, 30 de OCTUBRE de 2023



Firma del estudiante/bachiller


Huella Digital

DNI

SESIONES DE PRENDIZAJE

SESIONES DE APRENDIZAJES



SESION DE APRENDIZAJE N°1

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	9-10-2023		
Propósito	Potenciar la creatividad de los más pequeños		

“ME DIVIERTO CON LA PLASTILINA ”

1. Propósitos De Aprendizajes :

2. Área : Psicomotricidad

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTR. DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego. 	<p>Los niños amasan los diferentes ingredientes para formar plastilina. Los estudiantes modelan tiras de plastilina para pegar sobre grafías.</p>	<p>Guía de Observación</p>

Descripción de las actividades

Momento	Desarrollo de la actividad	Recurso
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda a los niños y entona una canción de bienvenida. Resa a nuestro Padre Redentor y un ángel de la guarda . 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> En asamblea los niños ponen mucha atención a lo que la mis les está diciendo. La docente comenta: hoy vamos a trabajar con un material que ustedes les gusta y con una canción veo que ves una cosita , que cosita es . 	<p>Plastilina . Hojas bond.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente saca una plastilina y los niños al ver la plastilina se alegraron . - La docente comienza a repartir el material a cada uno de ellos , donde lo recibieron y esperan las instrucciones de su maestra. - Cada uno de ellos comenzaron a ser una imagen libre con los colores que ellos deseaban . - Los estudiante hicieron diferente imágenes con la plastilina. - Finalmente la mis comenzó a observarlos a cada uno de ellos donde los felicito por su gran trabajo que hicieron a su manera , 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea la docente propicia: la autoevaluación: ¿Qué te gustó de lo que hicimos?, ¿cómo has participado?; la coevaluación ¿cómo han participado todos?, y si ¿se han respetado los acuerdos?; la meta cognición a través de preguntas: ¿Qué hicimos o aprendimos?, ¿Cómo lo hicimos? Es importante ¿por qué?, o ¿para qué nos servirá?, ¿cómo se han sentido? 	

EVIDENCIAS



INSTRUMENTO - Guía de Observación

Variable 1: DESTREZA MANUAL		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: VISO MANUAL								
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
Dimensión 2: MANO-MUÑECA								
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N° 2

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	11 – 10 – 2024		

“Coloca Pequeños Botones en una Botella ”

3. Propósitos De Aprendizajes :

4. Área : Psicomotricidad

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	EVIDENCIA	INSTR. DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.“Comprende su cuerpo”	Los niños llevan diferentes botones y botellas plásticos .	Guía de Observación

Descripción de las Actividades

Momento	Desarrollo de la actividad	Recurso
Inicio	<ul style="list-style-type: none">- La docente saluda a los niños y entona una canción de bienvenida y con un abrazo le demuestra su carisma hacia ellos.- Resa a nuestro Padre Redentor una oración y un ángel de la guarda .- Les pide que hagan un círculo con sus respectivas sillas para que escuchen sus orientaciones.- Les muestra una caja sorpresa, la cual tiene diferentes objetos (botones, botella plástica con tapa u otros). Los niños cerrarán los ojos y escogerán solo un objeto que está dentro de la caja. Luego la maestra contará hasta tres, para que ellos puedan abrir los ojos y observar lo que escogieron. – Después se les preguntará: – ¿Qué encontraron en la caja mágica? – ¿Estos objetos dónde los encontramos? – ¿Qué podremos hacer con estos objetos? – La docente comenta que el	

	día de hoy realizaremos: Que grupo gana más en echar los botones a las botellas más rápido.	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Colocamos una canción de fondo , para relajar los dedos de la mano. - Después la docente formara los grupos, para poder trabajar en equipo, entregaremos a cada uno de los niños un material. - Cada grupo tendrá botones y botellas . - Con el apoyo de la docente irán echando cada botón en las botellas , para que ellos más adelante lo hagan solos , - La docente para que lo haga más dinámico lo realiza diciendo a la una , a la dos y a la tres comiencen quien gana. - Los niños emocionados motivan a su grupo en hacerlos bien. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Comentamos sobre lo realizado: – ¿Qué hemos realizado hoy? – ¿Cómo te sentiste al realizar esa actividad de echar los botones a la botella ? . - La docente se despedirá de sus alumnos. 	

EVIDENCIAS

INSTRUMENTO - Guía de Observación

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	16-10-2023		
PROPOSITO	En efecto, es un paso importante para el niño que le permite ganar autonomía y, por tanto, favorecer los vínculos sociales: tanto a nivel de la vida cotidiana		

“Amarrando Mis Zapatillas.”


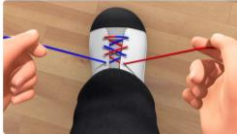
5. Propósitos De Aprendizajes :

6. Área : Psicomotricidad

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTR. DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego 	<p>Los niños los niños intentan hacer lazo en sus zapatillas.</p>	<p>Guía de Observación</p>

Descripción de las actividades

Momento	Desarrollo de la actividad	Recurso
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> La docente saluda a los niños y entona una canción de bienvenida. Resa a nuestro Padre Redentor. En asamblea los niños escuchan un tema referente de cómo hacer lazos a sus zapatillas . Terminado el cuento se dialoga sobre el tema : ¿Quién se amarro la zapatilla ? ¿Cómo ¿Qué 	<p>https://www.youtube.com/watch?v=PL69Ph2prWo video</p>

	<p>característica tiene el niño? Hoy jugaremos a quien gana amarrarse las zapatillas primero- comunica la docente, previamente se establecen las normas del juego, los niños proponen las reglas y se ponen en acción muy alegres,</p>	
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expresividad motriz: Los niños realizan previo calentamiento para poder realizar su actividad: ¿Qué parte del cuerpo utilizamos para amarrarnos las zapatillas? (los dedos, manos) ¿solo eso? - Primero movemos el brazo en forma circular, haciendo movimientos del hombro. - Luego pasamos al movimiento del brazo, pero al coger nuestra zapatilla aremos una forma de “x”, por los agujeros que hay en ellos y así lo repetimos hasta llegar a la parte final . - Por último, extendemos nuestra mano y la vamos cerrando poco a poco hasta hacer puño. - La docente explica que el juego consiste en ayudar al niño, amarrarse sus zapatillas.  <ul style="list-style-type: none"> - Primero los hacen ellos con ayuda de la docente - Después lo hacen uno por uno. - Finalmente lo hacen mediante una silueta de zapatilla. - Gana el equipo que ensarten con ma de las siluetas. alfombras, descansan un momento, cierran sus ojos y se imaginan que están en el castillo de Rapunzel. - Los niños se muestran bien emocionados . 	<p>Hoja bond Lápiz colores Plantillas de zapatillas Lana</p>
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En asamblea la docente propicia: la autoevaluación: ¿Qué te gustó de lo que hicimos?, ¿cómo has participado?; la coevaluación ¿cómo han participado todos?, y si ¿se han respetado los acuerdos?; la meta cognición a través de preguntas: ¿Qué hicimos o aprendimos?, ¿Cómo lo hicimos? Es importante ¿por qué?, o ¿para qué nos servirá?, ¿cómo se han sentido? - La docente les agradece por su atención y se despide de ellos con una canción . 	

Instrumento

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°4

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	18-10-2024		
PROPOSITO	Que los niños y niñas realicen movimientos más precisos que requieran coordinación y desembocar movimientos más finos. para desarrollar la motricidad fina, desde luego aprenderán a organizarse entre los participantes, se les indicará para el uso de los materiales		

“EL EMBOLILLADO”

7. Propósitos De Aprendizajes :

8. Área : COMUNICACIÓN

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTR. DE EVALUACIÓN
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos Comunica ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes	<ul style="list-style-type: none">Utiliza algunos materiales y herramientas previendo algunos de sus efectos para cortar y pegar	Lista de cotejo Observación

Descripción de las actividades

Momento	Desarrollo de la actividad	Recurso
Inicio	<ul style="list-style-type: none">La docente le damos la bienvenida a los niños con mucha alegría y decirles que el día de hoy estamos muy contentas en verlos llegar.Hacemos la oración como todos los días así como lo realizan en su hogar.Le hacemos los momentos permanentes todo a su debido tiempo.	

	<ul style="list-style-type: none"> - Mediante un dialogo rescatamos algunas inquietudes que ellos tengan. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Se dialoga con los niños y niñas sobre el desarrollo de la actividad y el material a utilizar, se establecen las normas con respecto al uso y cuidado de los materiales. - Exploración del material: se trabajará en grupos. Y se repartirá papel crepe de color rojo. - Desarrollo de la actividad: Explicare que hoy pegaremos papel crepe en bolitas y luego pegando en la imagen, solo se usara las manos y los dedos 	Papel crepe color rojo.
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - EVALUACION: verbalizan las actividades que realizamos y comentan como se sintieron. REFLEXION: les preguntamos ¿Qué hicimos hoy? - Dialogamos con los niños sobre las actividades desarrolladas durante del día. - Luego para despedirnos, entonamos una canción con que eligen los niños libremente. 	

Instrumento

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N° 5

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	23 – 10-2023		

“JUGANDO A ENHEBRAR BOTONES”

9. Propósitos De Aprendizajes :

10. Área : Psicomotricidad

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTR. DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia con las personas, • Colaboración y Tolerancia. Interactúa respetando las diferencias, incluyendo a Todos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversa y juega espontáneamente con Sus amigos y compañeros. Introduce la aguja correctamente en cada huequito del botón 	Guía de Observación

Descripción de las actividades

Momento	Desarrollo de la actividad	Recurso
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente junto con los niños y las niñas se ubican en su carpeta en forma ordenada. - La docente entrega a cada estudiante una cola de rata cuencas y botones y botones chicos y grandes, para que lo manipulen. - La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿De qué otra forma podemos jugar con ellos? 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da las indicaciones respectivas a realizarse en actividad con los botones 	Botones Hilo de cola de rata Recurso humano

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego la docente invita a los niños y niñas a sentarse en sus respectivas carpetas para realizar el juego con los botones en parejas. - Los niños y niñas dan inicio al juego empiezan a coger la cola de rata y ensartar los botones , para ser colocados que esta sobre una mesa al frente de cada grupo. - Con ayuda de la docente los niños enhebran los botones desarrollando su coordinación óculo manual. - Los niños y las niñas junto con la docente se lavan las manos e ingresan al aula. - La docente realiza las siguientes preguntas a los niños: ¿Recuerdan cómo hemos jugado con los botones? ¿Qué forma tenían los botones? ¿Cuántos huequitos tenían? La docente entrega hojas de papel bon a cada niño para que dibujen. - Los niños dibujan los botones en una hoja de papel bond . - Los niños pintan sus botones usando la técnica de la Dactilopintura 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - EVALUACION: Luego invitamos a los niños y niñas a colocar sus trabajos en la pizarra para Compartirlos con sus demás compañeros. Dialogamos con ellos mientras observamos sus trabajos. Finalmente la docente realiza la siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Les gustó lo que realizamos hoy? ¿Por qué? La docente finalmente se despide de ellos con una canción , mientras ellos esperan a sus padres quien los recogerá . 	

INSTRUMENTO



	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgara, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°6

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	30 – 10 - 2023		

“DEMOSTRAMOS LA HABILIDAD CON EL PUNZADO”

11. **Propósitos De Aprendizajes :**

12. **Área : COMUNICACION**

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	EVIDENCIA	INSTR. DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> CREA PROYECTOS DESDE LOS DIVERSOS LENGUAJES ARTÍSTICOS Explora y experimenta los lenguajes del arte. 	<ul style="list-style-type: none"> Representa ideas acerca de su vivencias personajes usando diferentes lenguajes artísticos (el punzado). 	PUNZONES TABLERO DE PUNZAR	GUIA DE OBSERVACION

Descripción de las actividades

Momento	Desarrollo de la actividad	Recurso
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente espera a sus niños en su aula de clase y los saluda con mucho amor . - Les da la bienvenida con una canción - Rezan el Ángel de la guarda y dan gracias a Dios . - Se establece normas de trabajo como: No molestar al compañero, trabajar ordenadamente entre otras . - Observan y exploran los materiales reconocen sus características y eligen el material a utiliza 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se entrega cada niño los materiales para realizar el punzado en el contorno de la imagen. ✓ Se realiza las indicaciones para hacer el punzado 	Tablero de punzar Punzón

	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño explora su material para poder realizar sus trabajos. - Con la orden de su maestra comienzan a trabajar y lo hacen con mucha alegría. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Realizamos el diálogo con los niños y niñas sobre la actividad del taller, su experiencia y emociones. - La maestra se despide de ellos y le dicen que lo esperan para la otra clase . 	

INSTRUMENTO

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgares, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°7

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	3 – 11 - 2023		
Propósito	Mejorar la disociación de movimientos manuales y activa los dedos que intervienen en la pinza.		

“: RECORTADO”

13. **Propósitos De Aprendizajes :**

14. **Área : Psicomotricidad**

Descripción de las actividades

Momento	Desarrollo de la actividad	Recurso
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se les da la bienvenida a los niños . - Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente y recordamos las normas establecidos por el grupo (cuidar nuestro cuerpo y el de nuestros amigos, cuidar el material y guardarlo) - Se realiza la presentación del material por su nombre. 	Tijeras Trabajos realizados den hojas bond
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Sentarse correctamente estabilizando sus hombros, su antebrazo y su muñeca. - Colocar correctamente la tijera aislando el dedo pulgar, el índice y el dedo medio. Recortar dentro de segmentos rectilíneos - Recortar sobre líneas rectas dibujadas sobre la hoja. Recortar sobre líneas quebradas dibujadas sobre la hoja. - Recortar sobre líneas curvas dibujadas sobre la hoja. Recortar sobre líneas onduladas dibujadas sobre la hoja. 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Se invita a los niños y niñas a ordenar y guardar el material utilizado. - Invitamos a los niños y niñas al mismo lugar donde se inició la sesión. 	

	<p>- Se realizarán las siguientes preguntas: ¿cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Te fue fácil o difícil realizar la técnica del recortado?.</p>	
--	---	--

INSTRUMENTO

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°8

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL		Educación Inicial.	
DIRECTORA		Mariela del Pilar Ruiz Fiestas	
DOCENTE		Lorena Ruiz Fiestas	
FECHA		6 – 11 - 2023	

“ARRIBA Y ABAJO”

15. Propósitos De Aprendizajes :

16. Área : PERSONAL SOCIAL- COMUNICACIÓN

COMPETENCIAS Y CAPACIDADES	DESEMPEÑO	INSTR. DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Construye su corporeidad <p>Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados.</p> <p>Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produce textos escritos 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza acciones motrices básicas, como correr, trepar y saltar desde cierta altura, deslizarse, girar, etcétera, en sus actividades cotidianas y juegos libres 	<p>Ficha de Observación</p>

Descripción de las actividades

Momento	Desarrollo de la actividad	Recurso
Inicio	<p>ASAMBLEA:</p> <p>Nos sentamos en círculo y nos saludamos. Se recuerdan las normas de la sala (Hay que cuidar a</p>	

	<p>los compañeros y a nosotros mismos, también el material).</p> <p>Luego la docente presenta los materiales que se pueden usar en la sesión de psicomotricidad</p>	
Desarrollo	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ:</p> <p>Los niños exploran libremente con los sólidos geométricos y con la casa multiuso.</p> <p>Se promueve que los niños se trepen a la casa multiusos y realicen caminos, escaleras con los sólidos geométricos. Cinco minutos antes de terminar la docente anuncia que faltan 5 minutos para terminar la actividad. Los niños a la indicación del término de la actividad guardan los materiales en el lugar que les corresponden.</p> <p>RELAJACIÓN:</p> <p>Los niños sentados en el círculo escuchan la narración de un cuento: Rapunzel con el apoyo de tarjetas con los personajes del cuento acompañados con su nombre.</p> <p>EXPRESIÓN GRÁFICA:</p> <p>Los niños recuerdan lo que realizaron y se les invita que dibujen los movimientos que hicieron con la casa multiusos y los sólidos geométricos.</p> <p>Se promueve que los niños escriben y dibujen los personajes del cuento. Los niños escriben su nombre en la parte superior de la hoja. Luego la docente muestra los dibujos y los aprecia con palabras halagadoras. La docente observa si escribe letras invertidas</p>	<p>Hojas Crayolas</p> <p>Plumones</p> <p>Lápiz</p>
	-	

INSTRUMENTO

12	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia arriba)	X		X		X		
13	Mueve las dos manos simultáneamente en varias direcciones (hacia abajo)	X		X		X		
14	Mueve la muñeca de manera circular y espontánea	X		X		X		
15	Hila cuentas grandes y pequeñas moviendo su muñeca	X		X		X		
16	Colorea arriba y abajo sin salirse de los bordes	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°9

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	8 – 11 - 2023		

ESTAMPAR MIS MANOS

MOMENTOS SECUENCIA	SECUENCIA	TIEMPO
NICIO	<ul style="list-style-type: none">- La maestra les da la bienvenida a los estudiantes .- Actividades permanentes- Utilización libre de los sectores	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none">- Observan materiales como periódicos cartulina temperas ¿Qué podríamos hacer con los materiales observados? ¿Qué puedes hacer con tus manos?- Estampamos nuestras manos Mojamos las manos con temperas del color que desee Estampar en un papel	45'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none">- Observamos el resultado obtenido de cada niño	

INSTRUMENTO

Guía de Observación

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°10

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	13 – 11-2023		

RASGADO

MOMENTOS SECUENCIA	SECUENCIA	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Sentados en forma circular invitamos a los niños a cantar la canción : manos divertidas. <p style="text-align: center;">https://www.youtube.com/watch?v=uy4Juv37Xs&list=PLzI7evUvy13IhgdcFk4F9jEIIQ6MXARXk&index=10</p> <p>Preguntamos a los niños ¿De qué trata la canción? ¿Cómo son las manos? ¿Ustedes saben que harán hoy las manos divertidas?</p>	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - Hoy aprenderemos a rasgar -Preguntamos a los niños: ¿saben que es rasgar - Preparamos diversas hojas de papel periódico, catálogos o de revistas. -Colocamos una gran bandeja vacía en medio y cogemos una hoja. -Rasgamos la hoja de papel en pequeños trozos, explicando en voz alta que movimientos vamos haciendo. - Vamos poniendo los trozos dentro de la bandeja. después animamos a los niños a que repitan la actividad solos. - Damos a cada niño hojas de papel para que lo rasguen. Si vemos que les cuesta volveremos a hacer la acción y les ofreceremos nuestra ayuda. - Una vez finalizada la actividad, pedimos a los niños a que nos ayuden a recoger todos los trozos de papel que no hayamos puesto dentro de la bandeja. - Los niños realizan la actividad con la supervisión de la docente 	
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Pregunta. ¿le gusto la actividad que realizamos? ¿Qué les pareció difícil? 	

Instrumento

Guía de Observación

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°11

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	15 -11 - 2024		

DIBUJA Y PINTA.

Competencias	Capacidades	Desempeños
Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía	Coordinación sus movimientos a nivel viso motriz en acción óculo-manual.

MOMENTOS SECUENCIA	SECUENCIA	TIEMPO
NICIO	<ul style="list-style-type: none"> - ❖ Planificación: - Se sientan en círculo en sus petates o alfombra para dialogar acerca del tema . - Imitar los movimientos que realiza la docente. - Ser empático con sus compañero 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> - ❖ Exploración del material: - ✓ Describen lo que observan. - ✓ Dan sus hipótesis acerca de lo que van a realizar. - La docente presenta el material a utilizar - En grupos reciben diferentes materiales para realizar la técnica del dibujo y pintura. - Dibujan y pintan libremente lo que más les gustó de la clase. 	45'
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> - Verbalizan a través de estas preguntas: • ¿Qué realizaron? • ¿Qué es lo que dibujaron? 	

instrumento:

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°12

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUÉ, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	20 – 11 - 2023		

DIBUJANDO Y PINTANDO CON COLORES

Competencias	Capacidades	Desempeños
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de diversos lenguajes artísticos.	Realiza la técnica de la tiza mojada.

MOMENTOS SECUENCIA	SECUENCIA	TIEMPO
Inicio	<p style="text-align: center;">Planificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se sientan en semicírculo en la alfombra para realizar la asamblea. - La docente explica a los niños y niñas que el día de hoy van a hacer una actividad que les va a gustar. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Exploración del material: <ul style="list-style-type: none"> - Observan y manipulan los materiales a utilizar. - Describen el material. Responden: ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Para qué sirven las tizas? ¿Les gustaría dibujar y colorear con tizas? - Observan un video educativo referente a los animales. - Dialogamos sobre el video observado 	
Cierre	Los niños y niñas presentan su trabajo terminado y lo exhiben en el lugar que corresponde.	

Instrumento

	Variable 1: DESTREZA MANUAL	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: VISO MANUAL							
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgarcillo, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
	Dimensión 2: MANO-MUÑECA							
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de embolillar	X		X		X		

SESION DE APRENDIZAJE N°13

Datos informativos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : I.E N° 083, NUEVO PARACHIQUE, SECHURA, PIURA			
EDAD	4 AÑOS	SECCIÓN	A
NIVEL	Educación Inicial.		
DIRECTORA	Mariela del Pilar Ruiz Fiestas		
DOCENTE	Lorena Ruiz Fiestas		
FECHA	27 – 11 - 2023		

“JUGANDO CON MIS DEDITOS “

Competencias	Capacidades	Desempeños
Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de diversos lenguajes artísticos.	Realiza la técnica de la dactilopintura coordinando sus movimientos a nivel viso motriz.

MOMENTOS SECUENCIA	SECUENCIA	TIEMPO
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Se sientan en semicírculo en la alfombra para realizar la asamblea. - La docente dialoga con los niños y niñas sobre la técnica que van a desarrollar y la importancia que tiene para el desarrollo de la motricidad fina. 	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> - Observan y manipulan los materiales a utilizar. - Describen el material a utilizar. - Responden a interrogantes: ¿Qué materiales vamos a utilizar? ¿Será importante realizar esta técnica? ¿Les gustaría jugar con sus dedos? - Desarrollo de la actividad: Realizan algunos ejercicios digitales. - La docente da las indicaciones necesarias para desarrollar la técnica. ➤ Los niños y las niñas reciben el material como: temperas, 	

	<p>papel Bonn, agua y un vaso descartable para la preparación de la t�mpera y poder realizar la t�cnica, utilizando los dedos para llenar de huellas el dibujo representado en su hoja de trabajo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden a preguntas: �Qu� t�cnica realizaron? �C�mo lo hicieron? �Qu� parte de su cuerpo utilizaron 	
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> - Los ni�os y ni�as, exhiben sus trabajos terminados y exponen como lo realizaron. - Comunican tambi�n como lo hicieron y cu�les fueron sus dificultades para realizar esta t�cnica. 	

Gu a de Observaci n

Variable 1: DESTREZA MANUAL		Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimensión 1: VISO MANUAL								
1	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	X		X		X		
2	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
3	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		
4	Manipula el punzón (pulgar, índice, medio) para hacer agujeros en una imagen	X		X		X		
5	Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja	X		X		X		
6	Enhebra botones en nailon	X		X		X		
7	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	X		X		X		
8	Enhebra nailon en una silueta	X		X		X		
Dimensión 2: MANO-MUÑECA								
9	Sigue con la vista el movimiento de la mano a la hora realizar un trabajo	X		X		X		
10	Coge correctamente el lápiz	X		X		X		
11	Realiza movimientos con los dedos a la hora de emboillar	X		X		X		