



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**IMPACTO DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P.
DIVINO REDENTOR, CHIMBOTE, 2024**

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

AUTOR

GAMBOA URBINA, YADIRA MARICIELO

ORCID:0000-0002-1525-6987

ASESOR

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID:0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0205-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **20:40** horas del día **26** de **Junio** 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:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Miembro
Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **IMPACTO DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. DIVINO REDENTOR, CHIMBOTE, 2024**

Presentada Por :
(0107181098) **GAMBOA URBINA YADIRA MARICIELO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, 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:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Miembro

Dr(a). QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA
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: IMPACTO DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. DIVINO REDENTOR, CHIMBOTE, 2024 Del (de la) estudiante GAMBOA URBINA YADIRA MARICIELO, asesorado por QUIÑONES NEGRETE MAGALY MARGARITA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 5% 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, 19 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

DEDICATORIA

A Dios por acompañarle en todo momento, a mi familia por estar siempre presente; a mis padres que me apoyaron en este proceso, y a mi hermana por apoyarme en todo momento y enseñarme que los obstáculos nunca son impedimento para rendirse. En especial, a mi mamita Sabina, que en el cielo sé que está orgullosa de este logro y a mi hija, por ser la fuerza que necesitaba para seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por brindarme la oportunidad de estar al lado de mi familia, por estar presentes en cada paso que doy, también por hacer posible el sueño de mis estudios y la concretización de este trabajo de investigación, el cual me sigue incentivando y dando fortalezas para no rendirme en este último proceso de mi carrera, y aquellas personas que han sido mi fortaleza para salir adelante.

A los docentes que me acompañaron durante el proceso, sin ellos no hubiera sido posible este logro; asimismo, a la docente Teresa Matinés, que gentilmente me abrió las puertas de la institución educativa aceptando la realización de la presente investigación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS	VI
INDICE DE TABLAS.....	VIII
INDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	5
II.1 Antecedentes	5
II.2 Bases teóricas.....	9
II.2.1. Los juegos lúdicos.....	9
II.2.2. Motricidad fina.....	12
II.2.3. Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina	13
II.2.4. Definición de términos.....	14
II.3 Hipótesis.....	15
III. METODOLOGÍA.....	16
III.3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	16
III.2. Población y muestra	17
III.3. Variables. Definición y operacionalización	18
III.4. Técnica e instrumento de recolección de información	22
III.5. Método de análisis de datos	23
III.6. Aspectos éticos	24
IV. RESULTADO	26
4.1. Resultados	26
4.1.1 Análisis inferencial.	31
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES.....	38
VII. RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
ANEXOS.....	49

Anexo 01 Matriz de consistencia	49
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	51
Anexo 03 Validez del instrumento	52
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento	61
Anexo 05 Formato de consentimiento informado	62
Anexo 06 Documento de aprobación para recolección de la información	65
Anexo 07 Evidencia de ejecución	66

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Distribución de la población en estudio según sexo.....	17
Tabla 2 Distribución de la muestra del estudio	17
Tabla 3 Matriz de operacionalización de la variable.....	18
Tabla 4 Nivel de la motricidad fina en niños de 5 años según pre test	22
Tabla 5 Los juegos lúdicos como estrategias para incrementar el desarrollo de la motricidad fina.....	23
Tabla 6 Nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en un post test	23
Tabla 7 Demostrar el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años según pre y post test.....	26
Tabla 8 Prueba de normalidad	28
Tabla 9 Estadístico de la prueba de hipótesis específica 2	30
Tabla 10 Prueba de Rango de Wilcoxon	32
Tabla 11 Estadísticos de prueba	33

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de la motricidad fina en niños de 5 años según pre test	26
Figura 2 Los juegos lúdicos como estrategias para incrementar el desarrollo de la motricidad fina.....	29
Figura 3 Nivel de la motricidad fina en niños de 5 años según pre test	31

RESUMEN

La investigación nace de la observación realizada durante el desarrollo de las prácticas, en las que se evidenció que la mayoría de los niños y niñas presentan carencias en su lado motor fino. Por consiguiente, se planteó como objetivo general determinar la influencia de los juegos lúdicos para fortalecer la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Áncash. 2024. Asimismo, la metodología que se propuso para ser aplicada fue cuantitativa, de nivel explicativo, con diseño pre experimental. Para ello, la población estuvo conformado por 33 niños y niñas de educación inicial, tomando una muestra de 18 niños y niñas de la edad de 5 años del aula “Los amorosos”. La técnica que se empleó fue la observación y como instrumento de evaluación se seleccionó la lista de cotejo, el cual fue validada y sometida a pruebas de confiabilidad. Para contrastar la hipótesis de investigación, se empleó la prueba de Shapiro Wilk. Ante ello, se afirma que se respetó y siguió los principios éticos planteados en la investigación, también se obtuvo el consentimiento informado de los participantes. Así mismo, los resultados más relevantes arrojaron que, en el pre test el 50% de niños y niñas se encontraba en el nivel inicio del desarrollo de su lado motor fino, mientras que en un post test, el 71% de niños y niñas se encontraba en el nivel proceso. En consecuencia, se concluye que los juegos lúdicos si mejora el desarrollo de las habilidades motoras finas en niños de 5 años.

Palabras clave: coordinación viso manual, juegos lúdicos, motricidad fina

ABSTRACT

The research arises from the observation carried out during the development of the practices, in which it was evident that the majority of boys and girls have deficiencies in their fine motor side. Therefore, the general objective was to determine the influence of recreational games to strengthen fine motor skills in 5-year-old children of the Divino Redentor Chimbote Private Educational Institution, Áncash. 2024. Likewise, the methodology that was proposed to be applied was quantitative, at an explanatory level, with a pre-experimental design. For this, the population was made up of 33 boys and girls in early education, taking a sample of 18 boys and girls aged 5 years from the “Los Amoros” classroom. The technique used was observation and the checklist was selected as an evaluation instrument, which was validated and subjected to reliability tests. To test the research hypothesis, the Shapiro Wilk test was used. Given this, it is stated that the ethical principles raised in the research were respected and followed, informed consent was also obtained from the participants. Likewise, the most relevant results showed that, in the pre-test, 50% of boys and girls were at the beginning level of development of their fine motor side, while in a post-test, 71% of boys and girls were at the process level. Consequently, it is concluded that recreational games do improve the development of fine motor skills in 5-year-old children.

Keywords: hand-eye coordination, playful games, fine motor skills

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción del problema

La motricidad fina es la precisión que posee los músculos pequeños (mano - dedos) para realizar diversas actividades de manera coordinada, teniendo en cuenta que estas habilidades deben estar presente constantemente en la práctica del individuo, cabe resaltar que esto se da durante los primeros 5 años de vida (Ríos, 2022, p. 20). Dando lugar al dominio exacto de la muñeca, manos y dedos, lo que da hincapié a la coordinación óculo manual u óculo podal; subrayar que el progreso de las habilidades motoras finas se da desde los 0 años hasta los 5 años, siendo de vital importancia el apoyo de los docentes para trabajar este aspecto, como también el de los padres quienes fortalecen con mayor seguridad estas destrezas; siendo una de las prioridades en el infante.

Ante ello, a nivel internacional, Congo (2019) nos manifiesta que, en Ecuador, los docentes del II nivel de educación inicial, realizan sus jornadas laborales diarias teniendo en cuenta su planificación constituida a inicio del año escolar, cabe mencionar, que el 80% de las actividades propuestas son en beneficio al aspecto cognitivo del niño y solo el 20% a favor del aspecto motor fino, concluyendo que esto genera retraso en la escritura del niño, y de manera general en los movimientos que impliquen los músculos pequeños.

En este contexto, a nivel nacional, Morí (2019) expone que, según estudios realizados en la ciudad de Trujillo, encontró diversas dificultades en el proceso del alumnado respecto a su motricidad fina, lo que enmarco que se debe a la carencia de estrategias que puede emplear la docente de aula, puesto que ellos tienen que seguir las indicaciones de su plan curricular elaborado, restando importancia al lado motor del niño siendo la base fundamental para el niño, durante la primera infancia; manifiesta que el 75% de niños tiene problemas de escritura, mientras que 25% sobresale en dicho aspecto; resaltar que el dominio de sus coordinaciones trae consigo una buena escritura y un buen manejo en los movimientos musculares.

Mientras que, a nivel local, en la ciudad de Coishco según estudios realizados, se encontró que el 86% de estudiantes no pueden dominar con facilidad sus movimientos elaborados por sus músculos pequeños, esto es reflejado en la práctica, cuando desarrollan actividades propuestas por el investigador, tales como: embolillar papel, recortar por las líneas punteadas, el coger el punzón para punzar sobre la línea. Teniendo como resultado a la gran mayoría de estudiantes del nivel inicial en un nivel muy básico en el aspecto motor fino. (Flores, 2019)

En la Institución Educativa Privada Divino Redentor, en el aula de 5 años, las docentes emplean diversas estrategias en beneficio a la enseñanza cognitivo de los estudiantes, sin embargo, estos métodos no influye en mejora de su motricidad, no trabajan trazos, embolillado, recortes o alguna otra actividad que ayude a soltar sus manos; solo se basan en que ellos repasen lo que los docentes escribe en sus cuadernos, cabe resaltar que esto trae problemas en un futuro, tales como la mala escritura, no sostener el lápiz correctamente, malos trazos, no poder sujetarse los pasadores, entre otros. Ante esta situación, se vio de vital importancia enfocarnos en el tema, contribuyendo de cierto modo en el crecimiento del aspecto motor fino.

El juego es la actividad que surge voluntaria, para el cual se determina un tiempo adecuado y delimitando espacio, de tal manera, esto se da libremente consiguiendo que todos participen estableciendo reglas, que pueden ser libres o creadas (Minedu, 2018, citado por Castro, 2021, p. 20),

Los juegos lúdicos son nada más que las estrategias que el docente emplea durante su jornada laboral, el cual se da de manera espontánea por los alumnos, por ello es necesario que el docente les transmita confianza, alegría, y comprensión, logrando que los estudiantes salgan y participen sin temor, generando el desarrollo de sus habilidades motoras. El juego de pinzas, el armado de rompecabezas, el manejo del punzón, uso de plastilina, entre otros; contribuye grandemente al desenvolvimiento de los músculos pequeños. Sin embargo, es indispensable que las docentes a menudo implementen nuevas estrategias para llamar la atención al niño (Visconde, 2018, p. 38).

En este contexto, la motricidad fina está relacionada con los movimientos más finos y precisos que desarrolla el infante, esto empieza en la lectura y escritura, en el momento que dibujan, pintan, escriben, realizan trazos, hasta cuándo van a leer; ellos realizan movimientos pequeños, por lo que es importante, trabajar en estas actividades ya mencionadas, al igual que hacer el manejo de las coordinaciones, óculo manual y óculo-podal, el niño poco a poco ira teniendo mejor manejo y dominio de estas habilidades motoras finas.

La carencia de actividades para mejorar la motricidad fina, puede traer diversos problemas en el futuro, puesto que esto se desarrolla en los primeros 5 años de vida, un niño mayor a 6 años no podría escribir su nombre correctamente, más aún no pudiera ni coger el lápiz, crayón, o marcador, no sostuviera la cuchara a la hora de comer, el rompecabezas de 6 piezas se le hará muy difícil, afectaría también en el cuidado personal, ya que impidiera el manejar el cepillo, o el jabón al momento de lavarse, no tendría la

misma condición de movimientos de las personas que estén a su alrededor (Lica, 2020).

Cabe mencionar que Vygotsky (1984, citado por Cárdenas, 2017) manifiesta que el juego surge a raíz de la necesidad de fomentar una relación amena con nuestro entorno; de este modo precisa que el juego va más allá de los instintos de cada persona, si no con las relaciones que formemos con las personas que habitan en nuestro entorno. Por tanto, Gesell (1975) afirma que el crecimiento del niño evoluciona a medida que el niño va creciendo, con la enseñanza y la práctica esto irá perfeccionando. En tal sentido, esta investigación se dio para ver como los juegos lúdicos puede contribuir al desarrollo motor fino del niño, conocer cómo puede beneficiar de manera divertida en dicho aspecto, viendo las necesidades de los niños, ya que para todos los juegos es muy divertido, logrando crecer en distintos aspectos sin hacer alguna actividad aburrida, sino logrando que el niño quiera participar voluntariamente.

Para Wallon (1954) la motricidad fina es la primera etapa para adquirir nuevos conocimientos y poder comunicarse, de esta manera irá mejorando sus movimientos en forma coordinada; el tocar, amasar, pintar, entre otro, son actividades que ayudan en este aspecto. Sin embargo, no todos realizan estas actividades, trayendo consigo la mala coordinación.

1.2.Enunciado del problema:

II.1.1. General:

¿Cuál es el impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024?

II.2.1. Especifico:

¿Cuál es el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, mediante la aplicación del pre test?

¿Qué juegos lúdicos se pueden implementar como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024?

¿Cuál es el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, después de la aplicación del post test?

1.3.Objetivos de la investigación

II.1.1. General:

Determinar el impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024.

II.2.1. Específicos:

Evaluar el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, mediante la aplicación de un pre test

Diseñar e implementar juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024

Medir el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, mediante la aplicación de un post test.

1.4. Justificación de la investigación

Se justifica de manera teórica, con el propósito de aportar nuevos conocimientos y/o estrategias de enseñanzas en la educación, a su vez, dar conocimiento a los docentes en general la importancia que tiene el desarrollar el aspecto motor fino del niño, sobre todo en la etapa pre escolar.

En cuanto a lo práctico, beneficiara y facilitara el trabajo docente, ya que en esta investigación se encontrarán diferentes técnicas que puede emplearse en crecimiento del niño, siendo el embolillado, el trazo, el moldeado, entre otros, actividades de interés y entretenimiento para el niño, siendo también importante para su desarrollo motor.

En lo metodológico, al incorporar el juego para mejorar la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años y a la vez demostrar la validez y confiabilidad del instrumento, permitirá que sea empleado el presente estudio en futuras investigaciones, de igual manera en instituciones educativas públicas o privadas.

II. MARCO TEÓRICO

II.1 Antecedentes

II.1.1. Antecedentes Internacionales

Arteta et al. (2021) en su tesis para optar el grado de licenciamiento en pedagogía realizado en Nicaragua, cuyo título es “Actividades 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”. Tuvo como objetivo describir las actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la coordinación motora fina. La metodología fue cualitativa usando una muestra de 32 niños de las diferentes aulas de 5 años. Los resultados en un principio no fueron del todo favorables, pues los docentes repetían las actividades día tras día, luego de aplicar las actividades lúdicas innovadoras se pudo evidenciar que los niños mejoraban significativamente en el aspecto motor. Concluyendo, que para implementar nuevas estrategias en favor del estudiante es fundamental contar con materiales necesarios para que así el docente pueda proponer nuevos métodos de enseñanzas.

Congo (2019) realizó una investigación en Ecuador denominada: “La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, Paralelo B de la escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso de la Ciudad de Loja, Periodo 2017- 2018”; donde su finalidad es determinar el suceso sobre las actividades lúdicas en el transcurso del desarrollo en la motricidad fina en niños de 4 y 5 años. La metodología el cual empleó fue el método descriptivo, análisis-síntesis y estadístico, el cual ayudo a desarrollar en manera organizada el proceso investigativo para se contó con una muestra de 17 estudiantes. EL resultado que se halló tras la aplicación del Test fueron que el 58,82% de las niñas y niños tienen un nivel regular; el 17,65% se encuentra en un nivel deficiente, el 23,53% se encuentra en un nivel bueno respecto a la motricidad fina. De acuerdo a los resultados obtenidos, se concluye que la guía de actividades lúdicas aplicada todos los días favorece el desarrollo de la motricidad fina, aspectos como habilidades manuales, ejercitación de los músculos de las manos y dedos, coordinación óculo-manual, pinza digital, precisión y agilidad para tareas más complejas para su edad.

Landi (2017) en su tesis realizada en Ecuador para obtener el título de licenciada en ciencias de la educación, titulada “Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el Nivel Inicial”. Tuvo como objetivo diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad en los niños y niñas del nivel de inicial. Ante ello empleo la metodología cuantitativa – aplicativo teniendo a 25 niños y niñas como muestra. Los resultados al inicio de la investigación fue que el 65% se encuentra en el nivel de inicio, mientras que en la prueba de saluda aumento a 79% en el nivel de logro. Concluyendo que los juegos lúdicos aplicados en esta investigación, se dieron de manera eficaz, permitiendo a los alumnos a seguir desarrollando sus habilidades motoras.

Lopez (2022) en su tesis aplicada en la ciudad de Ambato – Ecuador, nombrada “Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial”. Cuyo objetivo es determinar la importancia de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial de la Unidad Educativa Santa Rosa. La metodología es de enfoque cualitativo – cuantitativo, aplicando a una muestra conformada por 25 niños y niñas. Cuyo resultado fueron favorables para el investigador, encontró al 47% de alumnos en el nivel de proceso, y el 11% en el nivel logro, mientras que en un post test estos datos cambiaron favorablemente y la gran mayoría paso al nivel logro. Con esto se concluye que al realizar la intervención realizada tuvo efectos positivos porque los estudiantes desarrollaron sus movimientos finos con mayor precisión.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

Merino (2022) en su tesis aplicada en la ciudad de Chiclayo, denominada “Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa”. Cuyo objetivo general es proponer un taller de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa, ofreciendo a los estudiantes desarrollar libremente sus actividades motoras. La metodología es de enfoque cuantitativo con una muestra de 30 niños. Los resultados obtenidos no fueron los esperados, pues en el nivel de retraso se encontró a la mayoría de niños no manejan correctamente su lado motor fino; sin embargo, en el aspecto de lenguaje, la mayoría si tiene un dominio medio. Con esto se concluye que mediante los juegos o actividades lúdicas los niños

pueden tener un mejor manejo de sus músculos, cabe resaltar que los sub test fueron de mucha ayuda para comprobar el grado de significancia.

Bautista & Ochoa (2018) en su tesis aplicada en la ciudad de Ayacucho denominada “Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E.P Cyberkids”. Tuvo como objetivo comprobar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los estudiantes. La metodología fue de tipo pre experimental, teniendo a 10 niños y niñas como muestra. De este modo, los resultados obtenidos en el pre test fue el 67% de alumnos ubicados en el nivel de inicio y en el nivel proceso el 23% mientras que en el post test el 93% de niños se ubicaba en el nivel logro y el 7% en el nivel proceso. Lo que se concluye con que las actividades lúdicas tienen efecto significativo en la mejora de las habilidades motrices.

Saucedo (2021) en su tesis ejecutada en la ciudad de Tumbes, denominada “Aplicación de los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima”. Cuyo objetivo es determinar la aplicación de los juegos lúdicos, mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años. Siendo la metodología de tipo cuantitativo y de nivel explicativo, contando con una muestra de 18 estudiantes. Los resultados arrojaron en una primera instancia al 50% de estudiantes en el nivel de inicio (C) y al 33% de niños en el nivel proceso (B) sin embargo, en la aplicación de un post test se demostró que el 100% o la totalidad de niños paso de inicio o proceso al nivel muy bueno (AD). Concluyendo que la aplicación de las actividades lúdicas si mejora significativamente en el desarrollo de la motricidad fina, lo que es un resultado muy bueno para todos.

Mori (2019) en su tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial en la ciudad de Pucallpa, denominada “juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 519 Retoñitos de Manantay de Ucayali”. Tiene como objetivo principal es determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina. La metodología es cuantitativa – explicativo, contando con 25 niños y niñas. Los resultados al principio de la investigación no fueron los esperados, pues el 8% se encontraba en inicio mientras que la gran mayoría de niños y niñas se ubicaba en

el nivel proceso (92%), esto nos conllevó a realizar diferentes talleres y al culminar realizar un post test donde el 100% de estudiantes se ubicó en el nivel logro. Para finalizar, los resultados obtenidos fueron significativamente mejorados en el aspecto de la motricidad fina.

2.1.3 Antecedentes Locales o Regionales

Ramirez (2021) en su tesis para optar el título profesional de educación inicial en el distrito de Huaraz, titulado “Juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 357” tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 357 de Huallcor. La metodología fue de tipo cuantitativo y de nivel aplicativo, teniendo a 13 estudiantes como muestra. Los resultados más relevantes fueron que el 62% de niños y niñas se encuentra en el nivel logro, aceptando la hipótesis general en todos sus extremos y rechazando la hipótesis nula. Concluye que la mayoría de estudiantes al principio de la investigación se encontraban en el nivel de inicio, demostrado en las actividades diarias, como el pintar diversas imágenes, expresar sensaciones acompañados de gestos, al igual que en el momento de imitaciones de sonidos onomatopéyicos, luego al finalizar las 10 sesiones la gran mayoría alcanzo el nivel de logro.

Antúnez (2021) en su tesis aplicada en Huarney denominada “Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen N° 1590”. Tuvo como objetivo determinar sí los juegos lúdicos utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años. Cuya metodología es cuantitativa de nivel descriptivo – explicativo aplico en una muestra de 21 estudiantes. Los resultados se evidencian que el 57,1% de los niños alcanzaron un nivel “C”; es decir, nivel de inicio, dando a entender que los niños tienen ciertas dificultades en el aspecto motor, cabe resaltar que los resultados cambiaron al realizar un post test después de diferentes talleres. Para concluir se determinó que los juegos lúdicos utilizando material concreto sí mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años

Estrada (2020) en su tesis ejecutada en Chimbote denominada “Técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo, para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular Isabel de Aragón

del A.H. Bolívar Bajo” tuvo como objetivo determinar la influencia de las técnicas gráfico plásticas, basada en el enfoque significativo en la mejora de la motricidad fina en los niños de 5 años. La metodología empleada fue de tipo explicativo – cuantitativo, teniendo una muestra de 25 niños. Ante esto, podemos mencionar los resultados en una primera instancia fueros pésimos, ya que el 88% de niños y niñas se encontraban en la categoría C, siendo indispensable realizar diversas sesiones para que al momento de realizar un post test estos resultados cambien favorablemente. En conclusión, se comprobó que la aplicación de las técnicas gráfico plásticas si mejoran significativamente la motricidad fina de los estudiantes

II.2 Bases teóricas

II.2.1. Los juegos lúdicos

II.2.1.1. Definición

Ramírez (2021) nos define como actividades físicas, mentales, y emocionales que son tomadas en cuenta por la mayoría de docentes para la ejecución de su trabajo con los estudiantes, generando así la formación de nuevos aprendizajes (p.16).

Además, Marín (2018) manifiesta que es la práctica lo que permite el desarrollo del niño dentro de su formación, en el aspecto académico, el cual da respuesta al propósito planteado. (p.13).

Mientras que, Castro (2021) afirma que, los juegos lúdicos facilitan el aprendizaje de los niños, pues esto hace que el individuo aprenda de manera divertida y eficaz, haciendo uso de su creatividad para alcanzar el propósito predeterminado dentro de su entorno social (p. 24). En este sentido, se afirma que el juego es una actividad esencial desde la primera etapa del desarrollo del niño, ya que través de ello, irá experimentando y conociendo el mundo exterior.

II.2.1.2 Teoría que sustenta los juegos lúdicos

. Vygotsky (1984, citado por Cárdenas, 2017) nos expone que la actividad del juego nace desde la necesidad de crear una relación más amena en el entorno; asimismo plantea que desde la naturaleza y el origen se dice que son fenómenos de aspecto social; el cual va más allá de los instintos de cada ser humano (p, 28).

Además, para Groos (1902, citado por Cárdenas, 2017) sustenta que, el anticipo funcional opta por el juego porque le permite la maduración el cual es reflejado al culminar la etapa de la niñez, por lo tanto, afirma que el juego es indispensable y aporta en cierta parte la formación de su vida cotidiana (p. 26).

De tal manera, se podría decir que el juego forma parte indispensable en la vida del niño, pues siendo un factor importante para el desenvolvimiento del niño con el entorno que le rodea, asimismo, permite el movimiento de sus manos en coordinación con sus ojos, esto se le denomina óculo manual.

II.2.1.3 Dimensiones de la variable juegos lúdicos

a) Planificación

Se basa en planificar de manera clara y coherente las capacidades que se quieren desarrollar, con el fin de ejecutar el juego sin problemas o contratiempos, evitando que el tiempo sea una limitación (Ramírez, 2021). En otras palabras, el juego debe estar bien claro para evitar errores, es por ello que se planifica con tiempo y se provee situaciones desagradables, por lo que se debe considerar un antes, durante y después de la sesión o taller que se quiere presentar, en algunos casos el juego es una alternativa de solución y es tomado de manera espontánea, de acuerdo a la necesidad de los niños, de este modo se considera como un recurso didáctico en los aprendizajes de los estudiantes.

b) Ejecución

Rodríguez (2021) En este tramo, se desarrolla todo lo planificado, dentro o fuera del aula, según lo redactado en el punto anterior. En otros términos, el docente es la compañía perfecta para generar y despertar interés del niño en los aprendizajes académicos que se brinda, para ello es importante implementar nuevos métodos que contribuyan a estas enseñanzas.

c) Evaluación

En este punto, resalta los pasos que se deben seguir, la colaboración de los alumnos, la autoevaluación que se da personalmente y la intervención del personal educativo (Landi, 2017).

De tal modo que, la evaluación es una etapa final, donde se ve el avance del estudiante, y la realización de una autoevaluación, para saber si falta algo y mejorar con la finalidad de que el alumnado aprenda de manera eficaz.

II.2.1.4 Indicadores de la variable juegos lúdicos

a) Juego simbólico

Huaranga (2021) nos explica que los niños poseen curiosidad por el mundo exterior, es por eso, que ellos suelen simular alguna situación o personaje que con frecuencia vez, esto los conlleva a tener una interacción social más amena. (p.22)

Ramírez (2021) sostiene que, en este ambiente, el niño transforma todo lo imaginario en la vida real, dando vida a todas las cosas u objetos que más cotidianos para él o ella, esto son representados mediante personajes el cual crean fantasiosamente, de este modo, logran ir acoplándose al mundo haciendo uso de su propio lenguaje (p.29).

b) Juego de reglas

Ramírez (2021) manifiesta que a partir de los 5 años el individuo comienza a incorporar reglas en el juego y esto lo hace a lo largo de su vida, para ello se empieza en la etapa del juego, para que poco a poco aprenda a cumplir responsabilidades consigo mismo y con los demás (p. 18).

c) Juego de construcción

Vygotsky (1971, citado por Añamuro, (2019) nos dice que el niño en este espacio “hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos” (p. 23)

Para Ramírez (2021) en este espacio los niños van adquiriendo nuevos aprendizajes, mediante materiales didácticos ellos van creando o formando figuras o representaciones de su agrado; esto permite hacer uso de su imaginación y creatividad a su vez pueda manipular con presión objetos de su interés (p. 30).

II.2.2. Motricidad fina

II.2.1.2 Definición

Un concepto claro y preciso, es que la motricidad se refiere a los movimientos que realiza el individuo con las manos, el cual se le denomina habilidades motrices de mano y dedos.

Asimismo, Chapiama (2020) expone que, antes de hablar de motricidad, es importante conocer más a fondo la psicomotricidad, dado que es el vínculo entre el trabajo motor y las actividades psíquicas, el cual tiene como finalidad desarrollar las coordinaciones y manejar con exactitud la manipulación de los objetos y/o las partes de su cuerpo, dado que forma parte de su desarrollo (p.26).

Por otra parte, Cano (2009, citado por Payana, 2021) atestigua que toda actividad ejecutada por alguna parte del cuerpo necesita de precisión y coordinación. Por tanto, los enfoques que se trabajan en la etapa pre-escolar son la coordinación: viso manual, fonética, gestual y facial (p.26). Por tal motivo, en la motricidad influye mucho la habilidad motriz de las manos y dedos, pues esto permite un mejor dominio en las actividades a realizar, cabe resaltar que esto también aporta a un manejo idóneo para crear figuras y moldear siluetas, lo que se conoce como perfeccionamiento de la habilidad manual.

II.2.2.2. Teoría de Montessori

Wallon (1956, citado por Mesonero, 2010) menciona que el lado motor del niño, tiene que ver mucho con el entorno social que posee, donde influyen mucho las actividades realizadas por los adultos, ellos orientan los movimientos de la mano, la voz, las actitudes del niño, etc. Esto provoca la evolución individual y propia del individuo (p. 474).

Piaget (1967, citado por LLontop, 2021) afirma que la motricidad fina son los movimientos que el infante ejecuta con las manos, para ellos es esencial tener una buena coordinación; se conoce que la mente del niño crece a partir de las actividades motoras que ejecuta desde el primer año de su existencia (p.19)

II.2.2.3. Dimensiones

a) Coordinación Viso – manual

Conocido también como, óculo-manual u ojo-mano, pues Hajar (2016) nos explica que es el talento que el niño ejecuta para recurrir juntamente y de manera integrada, la vista y las manos con el objetivo de realizar actividades lúdicas.

Asimismo, Payana (2021) explica que, este aspecto conduce al correcto manejo de la mano, cuyos elementos que intervienen para la coordinación viso – manual son la vista conjuntamente con la mano, la muñeca, en antebrazo y el brazo (p. 27).

Vázquez (2019) nos dice que son aquellos movimientos que abordan una mejor precisión, por ello, que primero se observa el objeto para que así se pueda realizar la actividad con mejor autonomía.

b) Coordinación fonética

Mesoneros (1995, citado por Riveros, 2017) refiere que, es la repetición de los sonidos que se escuchan alrededor del niño, donde se iniciara desde un nivel sencillo y continuamente se irá aconteciendo su perfeccionamiento (p. 26).

Para ello, Chujutalli y Teagua (2020), fundamenta la idea anterior, explicando que, poco a poco, expresará sílabas y frases que ayudará para una adecuada contestación, primordialmente en un esparcimiento al instruirse en frases nuevas como para crear sonidos de animales y cosas. (p.20)

Mientras que, Payana (2021) nos dice que en la primera etapa del niño no expresa todo correctamente, sin embargo, durante el proceso de afianzamiento se realiza entre los tres y cuatro años de edad (p. 29).

c) Coordinación gestual

Pacheco manifiesta, que es fundamental que el cerebro funcione adecuadamente como una auténtica red, que va a conducir dicha información de la motricidad gestual, por ende, se tiene que impulsar menudamente el dominio de la muñeca para que así alcance el dominio de los dedos (Pacheco, 2015, citado por Gamarra, 2018)

II.2.3. Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina

Wallon (1956), manifiesta que la motricidad del individuo empieza desde la primera instancia de vida del individuo, por lo que necesario que

el niño se familiarice con el entorno desde un inicio, esto ayudara a que ellos vean como guía a las demás personas y realicen movimientos con sus músculos pequeños. Esta idea da hincapié a la teoría de Vygotsky (1984) que el juego empieza desde la primera etapa del niño, y se desarrolla según el entorno que posee.

Por ende, esta idea tiene correlación entre el juego y la motricidad, dado que en la práctica el juego es un método de aprendizaje muy eficaz, por lo que se afirma la idea de Morocho (2021) la mejor manera de motivar al niño dentro de la etapa pre escolar es haciendo uso del juego, herramienta de enseñanza poderosa, para así poder obtener resultados favorables. Por lo que se concluye que, los docentes deben implementar diferentes estrategias de juego para llamar la atención del niño, motivándolos y generar nuevos conocimientos a favor de ellos, manteniendo siempre presente el propósito planteado.

II.2.4. Definición de términos

- ♣ **Juego:** Actividad recreativa o de competición que se da mediante reglas, en el cual se puede ganar como, también, perder (Rae, 2019).
- ♣ **Lúdico:** Referente a la recreación, ocio y a la diversión, en otras palabras, herramienta fundamental para potenciar las habilidades del individuo (Morocho, 2021)
- ♣ **Motricidad:** Es la capacidad que posee el sistema nervioso en producir el espasmo del músculo (Rae, 2019).
- ♣ **Planificación:** Es el plan general que se organiza de manera extensa detalladamente los puntos o pasos que se desea trabajar, para alcanzar algún objetivo propuesto (Rae, 2019).
- ♣ **Coordinación:** Son los movimientos o efecto de que hacemos de manera organizada (Gamarra, 2018).
- ♣ **Fonética:** Hace referencia a los sonidos generalizados que manifestamos al hablar (Rae, 2019).

II.3 Hipótesis

H1: La implementación de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje tendrá un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor en Chimbote, 2024.

Ho: La implementación de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje no tendrá un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor en Chimbote, 2024.

III. METODOLOGÍA

III.3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

III.1.1. Nivel de investigación

Asimismo, el nivel que se empleó será explicativo, porque se obtendrá que realizar una evaluación del éxito de la intervención, tratamiento o la solución al problema.

Por ende, Hernández (2014, citado por Suarez, 2021), nos explica que la investigación se focaliza en explicar por qué ocurre algún fenómeno, en que se basa y como es que se relacionan dos o tres variables, Ante ello establece causas de los fenómenos presentados. (p. 42).

III.1.2. Tipo de investigación

La presente investigación cuenta con una metodología de tipo cuantitativo, porque se recogió información para determinar los juegos lúdicos en la mejora de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor, Chimbote, Ancash, 2024

Por ellos, Hernández et al. (2021) mencionan que la recolección de datos es usada para examinar nuevas hipótesis con base en la medición numérica y el estudio estadístico, con la finalidad de proporcionar nuevas pautas e ir demostrando nuevas teorías (p. 7).

III.1.3. Diseño de investigación

El diseño de la presente investigación fue pre experimental, con la intención de aplicar el pre y post test en un solo grupo, puesto que la población estuvo constituida por las aulas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Divino Redentor. Por ello, Hernández et al. (2016, citado por Alva, 2017) sostienen que el diseño pre experimental empezó con una prueba pre- test a la muestra seleccionada, para saber en qué nivel se encuentra; seguido a ello el grupo recibirá diferentes actividades para finalizar con la prueba post- test, posterior al tratamiento.

Por ende, se plantea el siguiente esquema:

O1 -----X -----O2

Donde:

G: Muestra de estudio, niños de 5 años “Los amorosos”

O1: Pre test del grupo

X: aplicación de los juegos lúdicos.

O2: Post test del grupo

III.2. Población y muestra

III.2.1. Población

La población es el conjunto de sujetos que se adaptan a un conjunto designado para la investigación, que va a facilitar la obtención de datos, siendo susceptible de los resultados que se puedan alcanzar (Hernández et al. 2016).

Por ende, se tuvo en cuenta a todas las aulas de 5 años de edad, es decir, aulas del nivel inicial de Institución Educativa Privada Divino Redentor, Chimbote, Ancash, 2024

Tabla 1

Distribución de la población en estudio según sexo.

Institución Educativa	Aula / Edad	Hombres	Mujeres
Divino Redentor	3 años	3	4
	4 años	5	3
	5 años	7	8
TOTAL			33

Nota: Registró de matrícula escolar 2024

III.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

- ♣ Niños que asisten constantemente.
- ♣ Niños del aula de 5 años de edad

Criterios de exclusión

- ♣ Niños no matriculados en el periodo 2024.
- ♣ Niños de 3 y 4 años de edad.

III.2.3. Muestra

Mientras que, para la muestra, se seleccionó un aula donde se aplicó la presente investigación. Para ello, Carrasco (2016) considera que, “es aquella donde todas las unidades de investigación son consideradas como muestra de estudio” (p. 237)

Tabla 2

Distribución de la muestra del estudio.

Institución Educativa	Edad	Hombres	Mujeres
Divino Redentor	5 años	7	8
TOTAL			15

Nota: Registro de matrícula 2024

III.2.4. Técnica de muestreo

La muestra fue seleccionada a través de un muestreo no probabilístico por conveniencia porque según Otzen y Manterola (2017) el muestreo no probabilístico por conveniencia es cuando se permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos.

III.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: Juegos lúdicos

La estrategia del juego lúdico es muy eficaz, por lo que son tomadas en cuenta por las docentes del nivel inicial al trabajar en el aula con los niños y niñas, generando la construcción de sus aprendizajes propios. Esto varía según la edad y necesidad del niño, como también la creatividad que poseen asimismo (Ramírez, 2021, p 16).

Variable dependiente: Motricidad fina

Es importante desarrollar el aspecto motor fino en los niños de pre escolar, ya que permite controlar los movimientos y destrezas que genera el estudiante de manera voluntaria e involuntaria; así mismo, coordinar el ejercicio a través de guías metodológicas el cual guiara a mantener una buena escritura (Ponce, 2022, p.17).

Tabla 3

Matriz de operacionalización de la variable

VARIABLES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
VARIABLE INDEPENDIENTE Juegos lúdicos	En este sentido, se afirma que el juego es una actividad esencial desde la primera etapa del desarrollo del niño ya que través de ello, ira experimentando y conociendo el mundo exterior.	Juego simbólico	Elige e imita el personaje de su preferencia. Representa el personaje que se le indica. Busca e interpreta al animal que más le guste. Se disfraza e imita al animal que se le designa	Escala ordinal	Inicio = 1 Proceso = 2 Logro = 3
VARIABLE DEPENDIENTE Motricidad fina	La motricidad se refiere a los movimientos que	Juego reglado Juego de reconstrucción Coordinación viso - manual	Respeto las reglas al jugar con sus compañeros. Acata las reglas al momento de jugar rayuela. Identifica y crea figuras con los bloques lógicos. Juega y crea sus propias imágenes con lego Pinta diversas imágenes, sin salirse del borde correspondiente Manipula el lápiz correctamente al escribir su nombre		

realiza el individuo con las manos, el cual se le denomina habilidades motrices de mano y dedos.

Recorta con tijera, las siluetas de diferentes figuras: rectas y curvadas
Troza papeles fácilmente, haciendo uso del dedo índice y pulgar

Abolilla papel y lo pega dando forma a la figura dada.

Dice correctamente su nombre cuando se le solicita

Coordinación fonética

Repite palabras de una canción

Imita sonidos de los animales que se les muestra

Imita los sonidos de animales que sus compañeros indican

Observa imágenes y pronuncia que parte del cuerpo se mostró

Indica y menciona cada parte de su cuerpo

Realiza gestos al inflar un globo

Demuestra sus sentimientos al escuchar una canción romántica

Inicio = 1
Proceso = 2
Logro = 3

Coordinación gestual Imita gestos según las emociones de sus compañeros

Saca y mete la lengua al compás de la música

Abre y cierra los ojos al compás de la pandereta

III.4. Técnica e instrumento de recolección de información

III.4.1. Técnica de recolección de datos

La técnica que se aplicó fue la observación, por ende, Gallardos (2017) indica que es la más recomendada en estos casos, esto consta en hacer un registro sistemático, validado y brindando 100% de confiabilidad, lo que se afirma que la vista será nuestro mejor aliado para identificar alguna situación problemática.

III.4.2. Instrumento de recolección de datos

Además, el instrumento que se empleó para evaluar el nivel de la motricidad fina y las estrategias de los juegos lúdicos en diferentes dimensiones, fue la escala de estimación. Ramírez (2021) expone que es una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar, donde se debe emitir un juicio sobre las características a observar con base a los indicadores claramente definidos.

Donde se aplicó la siguiente valoración:

Siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1

Tabla 4

Baremación del instrumento de escala de estimación

Niveles de estimación	Puntuación
Siempre	3
A veces	2
Inicio	1

Nota. Calificación de la escala de estimación

III.4.3. Validez del Instrumento

La validación del instrumento se dio por medio de juicio de expertos. Robles (2018) contextualiza que tiene que certificarse por personas que conozcan el tema de investigación, asimismo deben tener una buena y larga trayectoria, de este modo, los sujetos deben ser cualificados para que puedan manifestar juicios y dar buenas valoraciones.

Tabla 5

Validación por juicio de expertos

Experto	Valdez
Lic. Arias Loyola Yubithza	Aplicable
Lic. Velasquez Rumay Yomela	Aplicable
Lic. Lozano Paredes Angélica	Aplicable

Nota. Elaboración propia

III.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Según Robles y Rojas (2015), manifiesta que la confiabilidad es una precisión de calidad de todos los instrumentos de medición, es decir, es el grado con el que un instrumento mide con precisión y descarta el error, y lo hace a través de la consistencia, la estabilidad temporal y el acuerdo entre los expertos.

Por ende, se medirá la confiabilidad aplicando la técnica de Alfa de Cronbach, donde el parámetro del alfa, arrojo un coeficiente de 0.7 el cual está ubicándose en el nivel de consistencia buena, por ende, se podría decir que es confiable.

Tabla 6

Niveles de confiabilidad

Valores	Niveles
0.81 – 1.00	Muy alta
0.61 – 0.80	Alta
0.41 – 0.60	Moderada
0.21 – 0.40	Baja
0.01 – 0.20	Muy baja

Nota. Elaboración propia

III.5. Método de análisis de datos

Luego de obtener los permisos correspondientes para la aplicación del instrumento de recolección de datos en la institución educativa privada Divino Redentor, Chimbote, se procedió a su aplicación a la muestra antes detallada (niños de cinco años). Posteriormente, se

elaboró la base de datos usando la hoja de cálculo Excel 2018, y se procedió al tratamiento descriptivo de la información por medio de tablas de frecuencia y gráficos de barras.

III.6. Aspectos éticos

En la presente investigación se trabajó con los principios éticos aprobado por acuerdo del Consejo Universitario con Resolución N° 304-2023-CU-ULADECH católica, de fecha 31 de marzo del 2023 (ULADECH, 2023):

1. Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:

- Se garantizó el respeto, seguridad y protección del bienestar de los participantes a través de la obtención del consentimiento informado firmados.
- Todos los datos recopilados fueron tratados con confidencialidad y solo se utilizaron con fines de investigación.

2. Cuidado del medio ambiente:

- Se seleccionó materiales y recursos que minimicen el impacto ambiental.
- Se promovió el uso responsable de los recursos naturales y la gestión adecuada de los residuos generados durante la investigación.

3. Libre participación por propia voluntad:

- Se proporcionó a los participantes la información necesaria sobre el estudio para que tomen la decisión necesaria y participar voluntariamente.
- Se cuidó que todos los padres de familia firmen el consentimiento informado, y los menores de edad el asentimiento informado, luego de conocer la importancia de la investigación
- Se respetó la decisión de los participantes de retirarse del estudio en cualquier momento sin consecuencias adversas.

4. Beneficencia, no maleficencia:

- Se diseñó actividades y procedimientos que no pongan en riesgo el bienestar físico, mental o emocional de los estudiantes.

- Se realizó un seguimiento constante para asegurar que la participación en el estudio sea beneficiosa y no cause daño alguno a los participantes.

5. Integridad y honestidad:

- Se utilizó métodos y técnicas de investigación que sean éticos y transparentes.
- Se documentó con precisión todos los procedimientos, análisis y resultados del estudio para garantizar la integridad de la investigación.
- Se citó adecuadamente toda la información obtenida de otras fuentes, reconociendo las ideas del autor correspondiente.
- Tanto el proyecto como el informe final fueron sometidos al programa antiplagio Turnitin para garantizar que la similitud sea inferior al 25%.

6. Justicia:

- Se aseguró la equidad en la selección de los participantes y en el acceso a los beneficios del estudio.
- Se tomó medidas para evitar cualquier forma de discriminación o sesgo en el proceso de investigación.
- Se consideró los intereses y necesidades de la comunidad en general al diseñar e implementar el estudio, priorizando el bienestar colectivo sobre los intereses individuales.
- Se detalló las limitaciones del estudio, incluyendo aquellas relacionadas con el diseño, los métodos utilizados y las posibles restricciones inherentes a los investigadores, que puedan influir en la interpretación de los resultados finales de la investigación.

IV. RESULTADO

4.1.Resultados

4.1.1Análisis Descriptivo

La presente investigación estuvo constituida de manera específica, con la finalidad de dar respuesta al objetivo general; el cual busca determinar el impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024. Para ello, esto será planificado según los objetivos específicos.

Objetivos Específicos N°01: Evaluar el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, mediante la aplicación de un pre test

Tabla 7

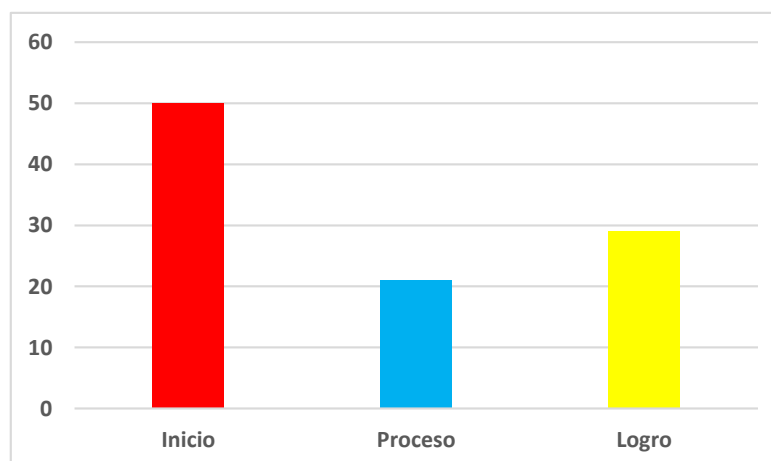
Nivel de la motricidad fina en niños de 5 años según pre test.

Valoración	Pre test	
	Fi	%
Inicio	8	50
Proceso	3	21
Logro	4	29
Total	15	100%

Nota: Resultados de la escala de estimación, de los niños de 5 años.

Figura 1

Nivel de la motricidad fina en niños de 5 años según pre test.



Nota: Tabla 7

En la tabla 7 y figura 1, en relación con la motricidad fina, se pudo observar que existe un numeroso porcentaje de estudiantes que no maneja con facilidad sus habilidades, en este contexto, se obtuvo que el 50% de niños que se encuentra en el nivel de inicio, mientras que el 21% se encuentra en el nivel proceso. Esto demuestra que falta emplear actividades que contribuyan al desarrollo motor de las habilidades del niño. Lo que se concluye que los niños necesitan más tiempo para desenvolver sus músculos pequeños.

Objetivos Específicos N°02: Diseñar e implementar juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024.

Tabla 8

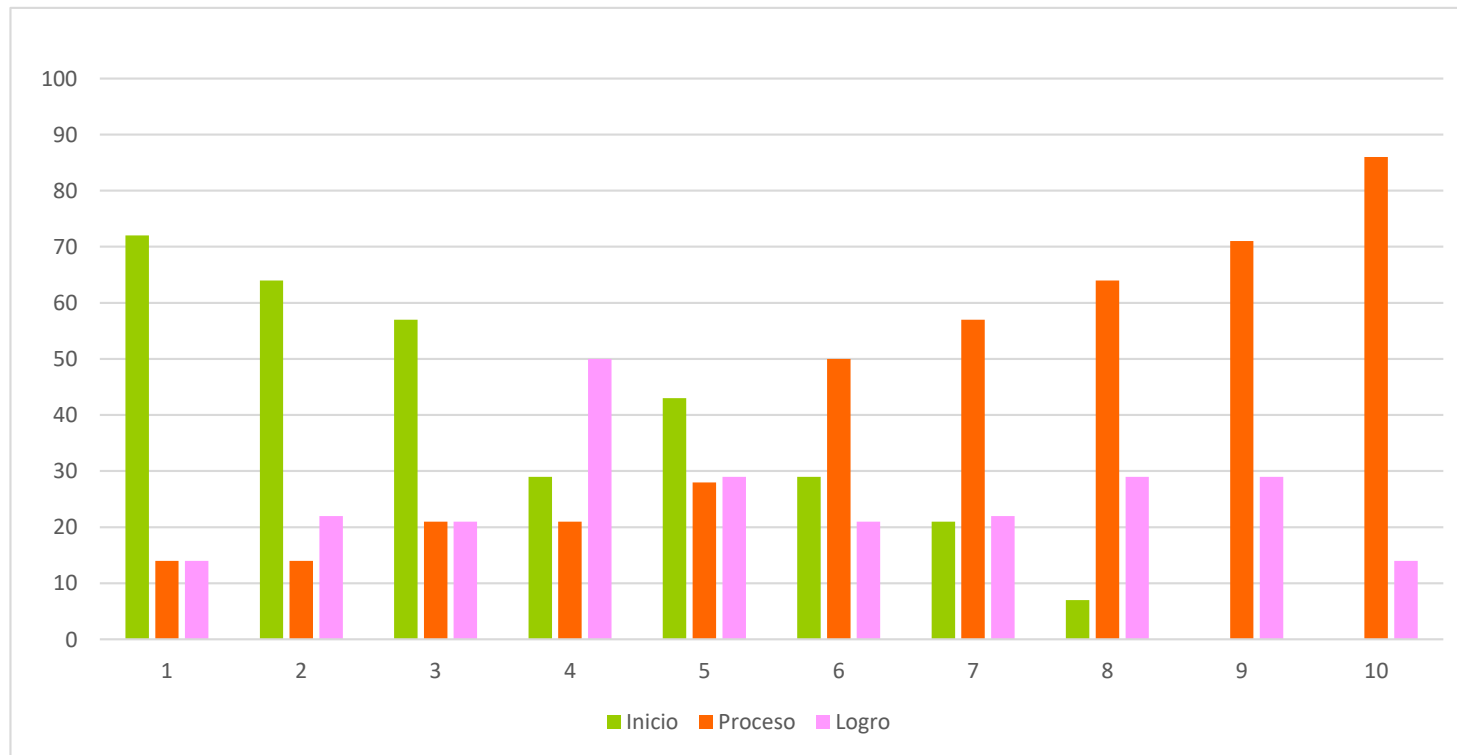
Los juegos lúdicos como estrategias para incrementar el desarrollo de la motricidad fina.

Nivel de logro	Sesión N°1		Sesión N°2		Sesión N°3		Sesión N°4		Sesión N°5		Sesión N°6		Sesión N°7		Sesión N°8		Sesión N°9		Sesión N°10	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Inicio	10	72	10	64	8	57	7	29	6	43	4	29	3	21	2	7	0	0	0	0
Proceso	2	14	2	14	4	21	4	21	4	28	7	50	8	57	9	64	10	71	12	86
Logro	3	14	3	22	3	21	4	50	5	29	4	21	4	22	4	29	5	29	3	14
Total	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100	15	100

Nota Resultados de la escala de estimación, de los niños de 5 años.

Figura 2

Los juegos lúdicos como estrategias para incrementar el desarrollo de la motricidad fina.



Nota: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos donde se diseñó y ejecuto como estrategias distintos juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, a su vez se observó que un numeroso porcentaje de niños no tenía el dominio de sus habilidades, por lo que aplico una evaluación donde se recogió los siguientes datos: en la primera sesión el 72% se encontraba en el nivel de inicio; sin embargo, esta cifra fue disminuyendo, en la sesión N°6, donde el 29% se encontraba aún en inicio, a su vez, el nivel de proceso fue aumentando satisfactoriamente, al culminar las sesiones, pudimos notar que en el nivel de inicio no se encontraba ningún niño; pero aun la mayoría continuaba en proceso, mientras que el 14% se mantenía en el nivel logrado. En conclusión, se puede afirmar que los juegos lúdicos mejora grandemente el aspecto motor fino, cabe resaltar que después de obtener estos resultados, los niños tienen mejores coordinaciones y ya no sufren cuando quieren realizar algunas actividades pequeñas.

Objetivos Específicos N°3: Medir el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, mediante la aplicación de un post test.

Tabla 9

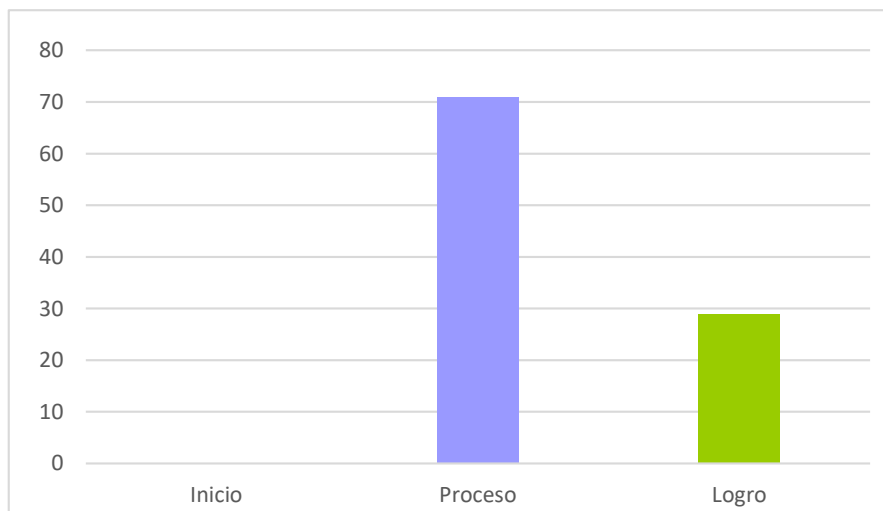
Nivel de la motricidad fina en niños de 5 años según pre test.

Valoración	Post test	
	Fi	%
Inicio	0	0
Proceso	10	71
Logro	5	29
Total	15	100%

Nota: Tabla 9

Figura 3

Nivel de la motricidad fina en niños de 5 años según pre test.



Nota. Tabla 9.

En la tabla 9, se presentan los resultados obtenidos a raíz de la evaluación del post test aplicado al finalizar nuestras sesiones las cuales estuvieron enfocados en la mejora de la motricidad fina, los datos recogidos fueron sorprendentes, pues en el nivel de inicio no se encontró a ningún niño, sin embargo, la mayoría paso de inicio a proceso, dando a entender que las actividades realizadas fueron muy útiles, en defecto, falta emplear actividades, juegos, que llamen la atención de los niños para seguir mejorando dicho aspecto. Cabe resaltar, que el 29% si está en el nivel de logro.

4.1.1 Análisis inferencial.

4.1.2.1 Procedimiento de la prueba de normalidad

4.1.2.1.1. Prueba de normalidad

Para poder determinar si los datos cumplen o no una distribución normal, en primer lugar, se calcula la diferencia entre las medias del pre y post test; una vez calculado ello, se procede a ejecutar la prueba de normalidad.

a. Formulación de la hipótesis:

H1: Los datos de la muestra provienen de una distribución normal.

H0: Los datos de la muestra no provienen de una distribución normal.

b. Nivel de significancia

Significancia de $\alpha = 0.05$ (5%)

Nivel confianza: 95%

c. Seleccionar la prueba a utilizar

La muestra de estudio fue de 15 estudiantes, que, al ser una muestra de menor a 50 datos, se eligió la prueba de normalidad de Shapiro – Wilk procesada en SPSS v24.

d. Criterio para decidir

Si el p - valor < 0,05, no existe una distribución normal de los datos

Si el p - valor > 0,05, existe una distribución normal de los datos.

Tabla 10

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Motricidad fina- Pre test	,485	15	,000	,499	15	,000
Motricidad fina- Pos test	,453	15	,000	,561	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Datos procesados del SPSS

De acuerdo los datos procesados y validados mediante la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, se releva la significancia del pre y post test que posee un valor $0,00 < 0,05$ es decir, los datos de la muestra no tienen proveniencia de una distribución normal. Por ello se optó por ejecutar un análisis no paramétrico, mediante del estadígrafo de T de Wilcoxon.

Prueba de Hipótesis

En la presente investigación se formuló la hipótesis general con la finalidad de comprobar el impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024. De este modo, se llevó a cabo la prueba de normalidad, por ello, en el resultado se empleó la prueba estadística no paramétrica, de tal forma y de acuerdo a la muestra y a las características del estudio se realizó la prueba de Wilcoxon en el SPSS V.25.

a. Planteamiento de la hipótesis

H1: La implementación de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje tendrá un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor en Chimbote, 2024.

Ho: La implementación de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje no tendrá un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor en Chimbote, 2024.

b. Nivel de Significancia

Confianza 95%

Significancia 0.05

Prueba de Normalidad

c. Prueba de estadística a emplear

Se empleó la prueba de wilcoxon

d. Desarrollo de la prueba estadística

Tabla 11

Estadísticos de prueba

	Postest - Pre test
Z	-3,071^b
Sig. asintótica (bilateral)	,002

Nota. Base de datos generada en SPSS

e. Interpretación de la prueba de hipótesis

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p= 0.002$ menor a 0.05; de tal en manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la implementación de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje tendrá un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor en Chimbote, 2024.

Para poder determinar si los datos cumplen o no una distribución normal, en primer lugar, se calcula la diferencia entre las medias del pre y post test; una vez calculado ello, se procede a ejecutar la prueba de normalidad.

V. DISCUSIÓN

En el primer objetivo específico se evaluó el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor. En el cual se obtuvo que en el nivel inicio se encontró el 50% de estudiantes, es decir, la mitad del aula; mientras que en el nivel de proceso existe un bajo porcentaje del 21%, lo que con lleva a aceptar la H1 donde el nivel de la motricidad fina se ubica significativamente en el nivel de inicio durante la aplicación pre test en los niños y rechaza totalmente la hipótesis nula. Esto se da porque los estudiantes no tienen un buen dominio de sus habilidades motoras; como lo es el sostener su lápiz, sujetar sus pasadores, sobre todo es generar una descoordinación, óculo manual u óculo podal.

Por otra parte, según estudios comprobados por Saucedo (2021) titulado “Aplicación de los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020.” El cual el autor señala que el 50% de niños se encuentra en el nivel de inicio (C) mientras que el 33% se ubicó en el nivel proceso (B); lo que indica que falta implementar nuevas estrategias para que el niño tenga mejor dominio en las diferentes coordinaciones, así mismo, se acepta la hipótesis alterna donde la motricidad fina en una primera instancia se aloja en el nivel de inicio (C).

Por lo tanto, es de vital importancia mencionar que el desarrollo motor fino es indispensable durante los primeros años de vida del niño; las docentes son encargadas de ayudar en este desarrollo, implementar nuevos métodos o juegos lúdicos dentro de su programación curricular como estrategia para que el niño pueda tener mayor facilidad para desarrollar el embolillado, el armado de rompecabezas, el trazar, entre otros. Chapiana (2020) manifiesta que la conexión que existe entre la actividad motora y las diversas actividades psíquicas contribuye al desarrollo de las coordinaciones y/o manipulación de los objetos.

De este modo, Cano (2009, citado por Payana, 2021) nos expresa que las actividades que realiza el niño en primera infancia tiene que ver con la precisión y coordinación que puede poseer en diferentes aspectos.

Continuando con el segundo objetivo, diseñar e implementar juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, en el cual se elaboró varios talleres, los cuales fueron llevados a la práctica con el fin de fortalecer su aspecto motor fino. El cual nos llevó a aceptar la hipótesis alterna (Ha), donde en los tres primeros talleres tuvimos resultados muy

elevados, encontrando a la gran mayoría de alumnos (72%) en el nivel de inicio, pero al implementar nuevas técnicas lúdicas esto fue cambiando y mejorando significativamente en el desarrollo motor fino, al llegar a la mitad de los talleres programados observamos que el 50% de niños paso al nivel de proceso.

Cabe mencionar que, en la investigación realizada por Congo (2019) en su tesis “La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, Paralelo B de la escuela de Educación Básica Vicente Bastidas Reinoso de la Ciudad de Loja, Periodo 2017- 2018”. Concluye que sus resultados se asemejan a lo mencionado en el párrafo anterior, en la aplicación de su pre test obtuvo al 88% en el nivel de inicio, ante ello implemento nuevas estrategias lúdicas, al finalizar sus actividades realizo un post test teniendo al 58% de niños en el nivel de proceso, lo que finaliza aceptando la hipótesis alterna

En este contexto, se recalca que emplear los juegos lúdicos en los aprendizajes de los niños son útiles porque les ayuda a mejorar sus habilidades motoras y a su vez contribuye a la relajación de los músculos.

Ante ello, Cardenas (2017) sostiene que la motricidad fina empieza desde la etapa pre escolar, permitiéndoles realizar movimientos pequeños pero precisos, asimismo, implica la precisión y eficacia de nuestros propios movimientos; en las aulas es importante mantener un ambiente adecuado y limpio que esté dividido por sectores, lo que permita al individuo poder expresar sus emociones con total confianza, logrando el desarrollo físico y social, cabe resaltar que estos sectores deben contar con juegos educativos que contribuya a su desarrollo.

Asimismo, en el tercer objetivo, medir el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, mediante la aplicación de un post test, el cual se realizó para comprobar si hubo mejora y dominio de parte de los niños respecto a su lado motor fino. Se obtuvo que en el nivel de proceso un 71% respondieron a las actividades realizadas, esto quiere decir que la gran mayoría que se ubicaba en el nivel inicio ahora se ubica en el nivel proceso, sin embargo, en el nivel logro el 29% maneja correctamente sus músculos, y domina con mejor exactitud la coordinación viso – manual, fonética y gestual.

En cuanto al estudio de Ramírez (2021) titulado “Juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 357, Hualcor, Huaraz, 2021”. Finaliza aceptando su hipótesis alterna (Ha) el cual indica que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo motor fino, teniendo al

62% de alumnos en el nivel proceso. Asimismo, la implementación de las estrategias de los juegos lúdicos contribuye de manera excesiva en el desarrollo de la motricidad fina, esto se comprobó mediante un post test; para recolectar información indispensable para saber en qué se debe mejorar.

De este modo, Castro (2021) manifiesta que los juegos en general facilitan el aprendizaje de los niños, haciendo más divertidos sus clases e incentivándolo a experimentar diferentes cosas y logrando llegar hacia el objetivo propuesto.

También Ramírez (2017) nos comenta que los juegos lúdicos son recursos netamente importantes en el rol del docente, considerado como medio de comunicación social, para ello la docente planifica sus actividades junto a los métodos que empleara para desarrollar los aprendizajes esperados.

Por ende, determinaremos el impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024. En los resultados obtenidos durante el pre test se pudo evidenciar que el 50% de niños se encontraba en un nivel bajo mientras que en el nivel de proceso se encontraba a un 21% de niños, lo cual después de ejecutar diferentes talleres logramos cambiar estas cifras, siendo así que en los resultados del post test se encontró que los niños que se ubicaban en el nivel inicio paso al nivel proceso (71%) y en el nivel logro se mantenía el 29%, lo que nos conlleva a aceptar la hipótesis alterna (H1), haciendo uso de la prueba Wilcoxon donde $p = 0.001 < 0.05$, es decir que los juegos empleados en los diversos talleres dieron resultados favorables para nuestra investigación.

Se halló que los resultados obtenidos se asemejan a la investigación de Arteta, et al. (2021) en su tesis “Actividades 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”, donde los primeros resultados recogidos fueron adversos a su investigación, por ende, realizo actividades lúdicas que ayuden a los estudiantes a mejorar sus habilidades, al finalizar aplico un post test donde los resultados fueron favorables para su investigación lo que indica que acepta su hipótesis alterna planteada. Concluye que las actividades lúdicas influenciaron en las actividades motoras fina de los estudiantes.

Por ello se llega a la conclusión, que los juegos lúdicos es una gran estrategia en el desarrollo motor de los estudiantes; en este contexto, el juego de las plastilinas, las pinzas, el coloreo entre otros, se destaca que son muy eficaces para el desarrollo de las habilidades motoras finas. Vygotsky (1984, citado por Cárdenas, 2017) nos manifiesta

que el juego lúdico forma parte del crecimiento del niño, pues esto surge para crear un ambiente más grato con las personas de su entorno.

Asimismo, Paéz (2016) sostiene que los juegos lúdicos es parte del aprendizaje del niño, ya que es una actividad libre donde el niño explora, crea y muestra sus distintas expresiones.

Limitaciones del estudio:

Las limitaciones que se presentó para la ejecución de esta investigación, fue el tiempo que se empleó para el desarrollo de los talleres y el tamaño de muestra.

Tiempo empleado en los talleres: La planificación de los talleres tuvieron un tiempo determinado para cada momento, sin embargo, en el aula la docente redujo este tiempo lo que impidió respetar los momentos programados, siendo una limitación grande para el desarrollo de la investigación. (Echevarría, 2016).

Tamaño de muestra: Según Arteaga (2022) la muestra pequeña es un factor difícil de trabajar, pues es casi imposible encontrar vínculos significativos en los datos, por lo que las pruebas estadísticas requieren de una muestra mayor o igual a 20. Ante esto, se detalla que al tener una muestra de 15 estudiantes dificulta el desarrollo de los talleres y esto es reflejado en los resultados obtenidos

Muestreo no probabilístico: Los datos que se obtuvo de la muestra del aula de 5 años, por lo que Ramos (2021) manifiesta que no es necesario mantener consigo un grupo de control, dado que el grupo puede en constante movimiento a la variable independiente, enfocado en el problema.

Diseño pre experimental: Ortega (2015) propone aplicar este uso solo en situaciones de investigaciones exploratorias pilotas, teniendo en cuenta el tiempo de ejecución; cabe resaltar que no se afirma la representación de la muestra.

VI. CONCLUSIONES

- 1) En esta tesis se determinó la influencia de los juegos lúdicos para fortalecer la motricidad fina en niños de 5 años. Lo más importante fue la aplicación de los talleres de psicomotricidad, porque con esto ayudamos al niño a tener un mejor dominio o coordinación en diversos aspectos de la motricidad fina. Lo que facilitó la ejecución de los talleres de psicomotricidad fue el orden que tuvieron los niños al momento de cada ejecución. Lo más difícil fue manejar los minutos que se dispuso para cada taller dado que esto ya contaban con los minutos precisos para cada momento sin embargo al llegar al aula la docente nos recortó este tiempo y se dificultó terminar a la hora prevista. Los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis muestran como la motricidad fina mejora significativamente en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años con un $P= 0.002$ menor a 0.05.
- 2) En el objetivo específico 1 de la presente investigación se demostró el nivel de la motricidad fina de los niños de 5 años de edad, mediante la aplicación de un pre test. Lo más importante fue que se aplicó un pre test, donde se encontró a la cuarta parte de niños en el nivel de logro respecto al desarrollo de su motricidad fina porque trabajaban correctamente con sus manos a la hora de realizar el embolillado el trazar hojas. Lo menos relevante fue encontrar un porcentaje más bajo en el desarrollo de la motricidad, demostrando dificultades para realizar las actividades.
- 3) En el objetivo específico 2 de esta investigación se diseñó e implementó diversos talleres de juegos lúdicos como estrategia para incrementar el desarrollo de la motricidad fina. En la ejecución se realizó diferentes actividades de juegos que contribuya y mejore el aspecto motriz fino, a través del embolillado, el armado de rompecabezas, lo cual estaba relacionado en sus diferentes coordinaciones. Lo más importante fue la interacción y/o participación de los niños en general durante el desarrollo de los talleres, demostrando al final de los 10 talleres resultados satisfactorios y notorios en el lado motor fino. Los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis muestran que el $P=0.001 < 0.05$, por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.
- 4) En el objetivo específico 3, se evaluó el nivel de la motricidad fina mediante un post test en los niños de 5 años. Lo más importante fue que la gran mayoría de niños, se ubicó en el nivel proceso en cuanto al desarrollo de la motricidad fina,

porque los niños participaron y realizaron las actividades programadas, demostrando una buena coordinación viso manual, gestual y fonética. Lo menos relevante, fue que aún existe ciertas dificultades en dicho aspecto para poder pasar del nivel proceso al nivel logro. Los resultados de la prueba de hipótesis denotan que $p=0.001 < 0.05$, lo que nos conlleva aceptar la hipótesis nula y rechazar la hipótesis alterna.

VII. RECOMENDACIONES

a) **Recomendaciones desde el punto de vista académico:**

Se sugiere promover constantemente la participación alumnos del nivel inicial, para la realización de sesiones, talleres, proyectos o programas relacionados con la motricidad en los estudiantes de dicho nivel, para que de esta forma se logre realizar las actividades idóneas que contribuyan en el aspecto motor fino.

b) **Recomendaciones desde el punto de vista práctico:**

Se recomienda a la plana docente de la institución educativa N° 1549 del nivel inicial a recibir capacitaciones sobre la importancia del desarrollo de la motricidad fina, así mismo implementar diversas estrategias lúdicas y didácticas aptas para el fortalecimiento de la motricidad fina, además de emplear materiales didácticos, reciclados y herramientas técnicas que permitan desarrollar favorablemente la motricidad en los niños de inicial.

c) **Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:**

Se sugiere realizar investigaciones respecto al desarrollo de la motricidad fina, así como emplear métodos o estrategias que permita el desarrollo de la motricidad en los niños de cinco años, entre ellas el embolillado y el armado de rompecabezas, que son las más reconocidas para el fortalecimiento de la motricidad, así también, las investigaciones deben ejecutar en otros contextos para promover su generalización.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Añamuro Apaza, E. (2019) *EL juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/14129/A%c3%blamuro_Apaza_Erick_Rolando.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Antunez Rosales, R. (2021) *Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la Institución Educativa Virgen del Carmen N° 1590 en Distrito de Huarmey Provincia de Huarmey en el AÑO 2019* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21734/ESTRATEGIA_FINA_ANTUNEZ_ROSALES_REBECA_SOLEDAD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arteta Diana, J. (2021) *Actividades 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.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. <https://repositorio.unan.edu.ni/13158/1/20126.pdf>
- Blanco Cepero, I. (2021) *Actividades lúdicas para estimular la competencia motriz de los niños de cinco a seis años.* REDIPE. Cali. <https://redipe.org/wp-content/uploads/2021/03/cidep-2020-2-parte-i.pdf#page=164>
- Cardenas Sanchez, I. (2019). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen De Fátima de UCAYALI-2017.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/8869/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_CARDENAS_SANCHEZ_IRIS_MARIBEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Campos Hernández, C. (2020) *La lúdica como estrategia para fortalecer la motricidad gruesa en los niños de preescolar.* [Tesis de Licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores].

<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/6d69d518-24ea-4ba4-8c56-c43c44e05222/content>

- Carpio Arauju, M. (2019) *La lúdica para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños de dos y tres años del centro infantil municipal San Sebastián de la ciudad de Loja, período 2017-2018*. Universidad Nacional de Loja. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja].
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21778/1/MAR%20CARPIO.pdf>
- Castro Saldaña, N. (2021) *El juego lúdico y las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 El Trapecio – Chimbote, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25556/HABILIDADES_MATEMATICAS_CASTRO_SALDANA_NORELLY.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Congo Guamán, S. (2019) *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “b” de la escuela de educación básica Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja, periodo 2017-2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Loja].
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CANGO.pdf>
- Chapiama Rodríguez, Y. (2021) *La motricidad fina en los niños de la Urbanización Talla del Distrito De Guadalupe-La Libertad, 2019*. [Tesis de Bachiller, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27200/COORDINACION_FACIAL_COORDINACION_FONETICA_CHAPIAMA_RODRIGUEZ_YESSENIA_MARGARITA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chujutalli Mori, B. y Teagua Ríos, M. (2020) *Motricidad fina en niños y niñas*. Universidad Científica del Perú. [Tesis de Bachiller, Universidad Científica del Perú].
<http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/1363/CHUJUTALLI%20MORI%20BELLAY%20TEAGUA%20R%20DOS%20M%20C3%20>

93NICA%20RITA%20-
%20TRABAJO%20DE%20INVESTIGACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y

De Ansó Deatriz, M. (2017) *Pedagogías lúdicas de innovación: Nuevas Prácticas de Enseñanza con juegos digitales*. [Tesis de Doctorado, Universidad de Extremadura].

https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6319/1/TDUEX_2017_De_Anso-I.pdf

Flores Cancho, J (2019) *Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E Jardín de Niños N°1555-Coishco- 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27060/MOTRICIDAD_FINA_DESARROLLO_DE_LA_MOTRICIDAD_FINA_FLORES_CANCHO JOSSELYN BISET.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Gamarra Ramirez, S. (2018) *Motricidad fina en los estudiantes de Educación inicial de 5 años en la I.E. N° 80705 del Caserío de Susanga-Virú, 2017* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/17365/COORDINACION_FACIAL_GAMARRA_RAMIREZ_SILVIA_YUVILA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García Chavez, M. (2021) *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa Juan Pablo II Trujillo 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27237/ACTIVIDADES_LUDICAS_APRENDIZAJE_GARCIA_CHAVEZ_MARIA_ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gesell, A. (1975) *Nino de 1 a 5 años: guía para el estudio preescolar*. Buenos Aires: Paidós

Huaranga Ita, M. (2021) *Los juegos lúdicos, como estrategia didáctica en el aprendizaje del área de ciencia y ambiente de los alumnos del segundo grado de primaria de la I.E. 21578 de Paramonga de la Provincia de Barranca – 2014*. [Tesis de Licenciatura, Universidad San Martín de Porres].

https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9281/huaranga_mr.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Hijar Guzmán, R. (2016) *Técnicas grafo plásticas y la motricidad fina en niños del 1er grado de primaria de la I.E. N° 20986 “San Martín de Podrras” Huacho 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/1557/MOTRICIDAD_FINA_MODELADO_RAYMUNDO_JAVIER_HIJAR_GUZMAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Landi Cochancela, S. (2017) *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 – 2017*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPS-CT007164.pdf>

Laredo Laguna, E. (2018) *Las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N° 80446 (Ramón Castilla, Centro Poblado Pueblo Libre del distrito de Huancaspata, provincia de Pataz, 2018*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/3423/MOTRICIDAD_FINA_DESARROLLO_INFANTIL_LAREDO_LAGUNA_EDILBERTA_MARUJA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lica, D. (2020). *La educación preescolar en tiempos de pandemia*. Instituto de Investigación Históricas <https://cic.umich.mx/coronavirus/65-la-educacion-preescolar-en-%20tiempos-de-pandemia.html>

Lopez Villanueva, V. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial*.

LLontop Acosta, S. (2021) *Talleres con material reciclable para potenciar la motricidad fina en niños de cuatro años*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo].

https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3570/1/TIB_LlontopAcostaKate_rineLisset.pdf

Marín, I. (2018). *JUGAMOS: ¿Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación?* España: Paidós

MINEDU. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial* - EBR. Lima.

Merino Peña, B (2022). Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una Institución Educativa. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Toribio de Mogrovejo].
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5271/1/TL_MerinoPe%C3%B1aBrenda.pdf

Mesonero Valhondo, A. (2010) Evolución de la vivencia motriz: manifestaciones simbólicas e implicaciones educativas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*.
<https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832325049.pdf>

Mori Meléndez, L. (2019) Juegos lúdicos basado en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la institución educativa N° 519 Retoñitos de Manantay de Ucayali. Pucallpa. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/9330/JUEGOS_LUDICOS_ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_MORI_MELENDEZ_LENI_ESCARLET.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Morocho Urgilez, C. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina 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 electivo 2019 – 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf>

Munzon, P. (2021). *Las actividades lúdicas y la coordinación motriz en las clases de educación física*. Universidad Católica de Cuenca. Ecuador.

Oyola Castro, C. (2018). *Aplicación de juegos lúdicos bajo el aprendizaje significativo utilizando material concreto para la mejora del rendimiento escolar en el área de matemática de los alumnos del 5° "B" de primaria de la I.E. "República*

- Argentina" en el distrito de Nuevo Chimbote -2017.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5293/JUEGOS_LUDICOS_MATERIAL_CONCRETO_OYOLA_CASTRO_CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Olivos Campaña, D. (2020). *Motricidad fina.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2533/TRABAJO%20ACADEMICO%20-%20OLIVOS%20CAMPA%20c3%91A.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paéz Paz, M (2016) *Los instrumentos lúdicos, en el desarrollo de la motricidad fina, en el nivel inicial 2 de la Institución Educativa "Simón Rodríguez", del D. M. Quito, en el año electivo 2018 – 2016.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/8934/1/T-UCE-0010-1567.pdf>
- Ponce Figueroa, S. (2022) *Desarrollo de motricidad fina y la pre escritura en estudiantes de una Unidad Educativa De Guayaquil, 2022.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93775/Ponce_FSV-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Poyer, L. y Sifontes, Y. (2018) *El modelaje con arcilla como estrategia didáctica para el manejo de la motricidad fina y gruesa en los niños(as) de preescolar.* Barcelona, Venezuela. [Tesis de Licenciatura, Universidad de Venezuela]. <http://saber.ucv.ve/bitstream/10872/18731/1/COMPLETA.pdf>
- Payana Arauzo, I. (2021) *Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 y 5 años de una Institución Educativa en Junín. Universidad Nacional de Huancavelica.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3735/TESIS-SEG-ESP-FED-2021-PAYANO%20ARAUZO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Penadillo Kachahuallpa, D. (2019) *Los juegos de roles en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años de Educación Inicial –Área*

personal social de una Institución Educativa del Distrito de Huarney - 2017
[Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13091/ENFOQUE_SIGNIFICATIVO_PENADILLO_KACHAHUALLPA_DAYSISUSAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ramirez Palacios, S. (2021) *Juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 357, Huallcor, Huaraz, 2021*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25057/DESARROLLO_FINA_RAMIREZ_PALACIOS_SANDRA_GUISELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rios Salas, J. *Técnicas no gráficas y su efecto en el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 311, Ucayali 2022*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5981/B12_2022_UNU_MAGISTERIA_2022_TM_JESSICA-RIOS_V1.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Saucedo Fernandez, F. (2021) *Aplicación de los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 006 Santa Rosa de Lima del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23234/JUEGOS_MOTRICIDAD_SAUCEDO_FERNANDEZ_FLORINDA%20.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Suarez Peña, G. (2021) *Taller de narración de cuentos para el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Particular Estrella de Belén del Distrito de Nuevo Chimbote en el Año 2019*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22656/DISCRIMINACION_AUDITIVA_ASPECTO_SEMANTICO_SUAREZ_PENA_GIANELLA_FLOR.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vasquez Canales, C. (2019) *Nivel de motricidad fina en los niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N°113 Héroes Del Cenepa, Casma-2017*. [Tesis de Licenciatura,

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/24071/DESARROLLO_MOTRIZ_CARMEN_%20SALLY_VASQUEZ_%20CANALES%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vieira, S. y Condessa, I. (2017). *El desarrollo de la motricidad fina de los niños en el jardín de infancia. Estudio comparativo de factores de la práctica y parámetros de evaluación.*
https://dehesa.unex.es/flexpaper/template.html?path=https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/15192/1/0214-9877_2017_2_2_257.pdf#page=1

Vilca Zapana, K. (2018). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada “Mi Reino Feliz” de la Ciudad de Juliaca, 2019.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote].
http://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10578/Riveros_Florez_Jennifer.pdf?seq

Vygotsky, L. (2002). *El papel del juego en el desarrollo del niño. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.* Barcelona: Grijalbo

ANEXOS

Anexo 01 Matriz de consistencia

Título: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P Divino Redentor, Chimbote, 2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGIA
<p>¿Cuál es el impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar el impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024.</p> <p>Objetivos específicos Evaluar el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, mediante la aplicación de un pre test Diseñar e implementar juegos lúdicos como estrategia de</p>	<p>H1: La implementación de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje tendrá un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor en Chimbote, 2024.</p> <p>Ho: La implementación de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje no tendrá un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor en Chimbote, 2024.</p>	<p>Variable Independiente Juegos lúdicos</p> <p>Variable Dependiente Motricidad fina</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Población: 33 niños del aula de 5 años. Muestra: 18 niños del aula de 5 años “Los amorosos” Técnica: Observación Instrumento: Escala de estimulación</p>

	<p>aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024</p> <p>Medir el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.P. Divino Redentor, Chimbote, 2024, mediante la aplicación de un post test.</p>			
--	---	--	--	--

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

Código del estudiante:			
Edad:	Fecha:		
INDICADORES	VALORACIÓN		
	Logro	Proceso	Inicio
	3	2	1
COORDINACIÓN VISO - MANUAL			
Elabora diferentes figuras con plastilina.			
Construye una pista con cartón y hojas de color.			
Maneja correctamente la tijera al cortar siluetas para crear imágenes.			
Arma una torre con conos de papel higiénico.			
Crea una torre de vasos con base de 10.			
COORDINACIÓN FONÉTICA			
Simboliza a su personaje favorito.			
Repite palabras de una canción			
Imita los sonidos de animales que se les muestra.			
Canta la canción imitando la voz			
Imita sonidos de animales que sus compañeros les indican.			
COORDINACIÓN GESTUAL			
Crea sus propias reglas para empezar con sus actividades.			
Realiza gestos al escuchar música romántica			
Realiza algún gesto cuando se siente enfadado			
Imita la emoción de la cara propuesta			
Expresa sentimiento de asombro cuando le felicitan.			

Anexo 03 Validez del instrumento

CARTA DE PRESENTACIÓN

Docente:

Velasquez Rumay Yomela

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Carrera Profesional de Educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, de la sede de Chimbote, estudiante del VIII ciclo, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación.

El título de mi proyecto de investigación es: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024., y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



DNI N°: 70142054

Gamboa Urbina Yadira Maricielo

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Velasquez Rumay Yomela

N° DNI/CE: 47749694

Edad: 32 años

Teléfono/celular: 978760915

Email: yomela.91@hotmail.com

Título Profesional

Grado Académico: Licenciada X Maestría ____ Doctorado: ____

Especialidad: Licenciada en Educación

Institución que labora: I.E.P “Sapienza School”

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024.

Autor (es): Gamboa Urbina Yadira Maricielo



Lic. Yomela Velasquez Rumay

Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024

N° Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Viso-manual							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
Dimensión 2: Coordinación fonética							
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
Dimensión 3: Coordinación gestual							
13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
16	x		x		x		
17	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: Lic. Velasquez Rumay

Yomela

DNI: 47749694



Lic. Yomela Velasquez Rumay

CARTA DE PRESENTACIÓN

Docente:

Arias Loyola Yubithza

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Carrera Profesional de Educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, de la sede de Chimbote, estudiante del VIII ciclo, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación.

El título de mi proyecto de investigación es: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024., y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



DNI N°: 70142054

Gamboa Urbina Yadira Maricielo

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Arias Loyola Yubithza

N° DNI/CE: 70129679

Edad: 27 años

Teléfono/celular: 930936781

Email: yubiarias18@hotmail.com

Título Profesional

Grado Académico: Licenciada X Maestría ____ Doctorado: ____

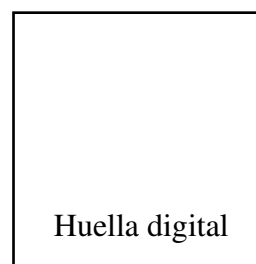
Especialidad: Licenciada en Educación

Institución que labora: I.E.P “Sapienza School”

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024.

Autor (es): Gamboa Urbina Yadira Maricielo



FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024

N° Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Viso-manual							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
Dimensión 2: Coordinación fonética							
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
Dimensión 3: Coordinación gestual							
13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
16	x		x		x		
17	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: Lic. Arias Loyola Yubithza

DNI: 70129679



CARTA DE PRESENTACIÓN

Docente:

Lozano Paredes Angélica Custodio

Presente

Asunto: Validación de instrumentos a través de juicio de experto.

Es muy grato comunicarme con usted para expresarle mis saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiante de la Carrera Profesional de Educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, de la sede de Chimbote, estudiante del VIII ciclo, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación.

El título de mi proyecto de investigación es: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024., y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, se ha considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

Los documentos de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Matriz de operacionalización de las variables.
- Matriz de consistencia
- Instrumento.
- Certificado de validez de contenido del instrumento.

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,



DNI N°: 70142054

Gamboa Urbina Yadira Maricielo

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Lozano Paredes Angélica Custodio

N° DNI/CE: 32888009

Edad: 52 años

Teléfono/celular: 956927323

Email: angelica.pl5@hotmail.com

Título Profesional

Grado Académico: Licenciada X Maestría ___ Doctorado: ___

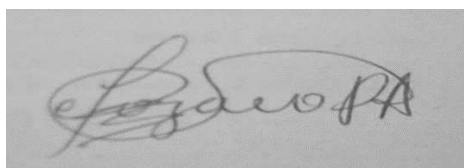
Especialidad: Licenciada en Educación

Institución que labora: I.E “Elías Aguirre Romero” N°89011

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis

Título: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024.

Autor (es): Gamboa Urbina Yadira Maricielo



Huella digital

FICHA DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor Chimbote, Ancash. 2024

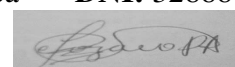
N° Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación Viso-manual							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
4	x		x		x		
5	x		x		x		
Dimensión 2: Coordinación fonética							
7	x		x		x		
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		
11	x		x		x		
Dimensión 3: Coordinación gestual							
13	x		x		x		
14	x		x		x		
15	x		x		x		
16	x		x		x		
17	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: Lic. Lozano Paredes Angélica **DNI:** 32888009



Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

GUIA DE OBSERVACIÓN																
VARIABLE DEPENDIENTE:COMPETENCIA COMUNICATIYA																
	Viso manual					Fónica					Gestual					SUMA
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	
SUJETO 1	3	2	2	2	1	2	1	3	3	2	3	2	1	2	3	32
SUJETO 2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	21
SUJETO 3	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	22
SUJETO 4	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	24
SUJETO 5	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	22
SUJETO 6	1	1	2	1	3	2	1	2	2	1	3	1	1	1	2	24
SUJETO 7	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	21
SUJETO 8	3	1	1	1	2	1	3	1	2	3	3	2	3	1	3	30
SUJETO 9	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	31
SUJETO 10	3	2	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	3	33
SUJETO 11	2	1	2	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	1	2	23
SUJETO 12	1	2	1	2	2	3	1	2	1	1	2	2	2	2	3	27
SUJETO 13	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	3	26
SUJETO 14	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	21
SUJETO 15	1	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	20
VARIANZA	0.60	0.25	0.46	0.37	0.36	0.38	0.38	0.36	0.46	0.49	0.38	0.36	0.38	0.24	0.67	

Σ (Simbolo Sumatoria)	
α (alfa)	0.71
K (numero de items)	15
Vi (varianza de cada	6.13
Vt (varianza total)	18.38

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

$$\alpha = \frac{15}{15-1} \left[1 - \frac{6.13}{18.38} \right]$$

$$\alpha=0.71$$

Anexo 05 Formato de consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título de la investigación: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor, Chimbote, Ancash. 2024

Investigador (a): Gamboa Urbina Yadira Maricielo

Propósito de la investigación:

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en un trabajo de investigación titulado: Impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Privada Divino Redentor, Chimbote, Ancash. 2024. **Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.**

La investigación se fundamenta en la necesidad de identificar las deficiencias que tienen los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Divino Redentor, con respecto al impacto de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la motricidad fina, dado que, la mayoría de niños tienen mal dominio o manejo de sus músculos pequeños, lo que es reflejado en la escritura.

Procedimientos:

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

1. Se aplicará un pre test para medir las habilidades motoras.
2. Se ejecutarán talleres con técnicas de juegos para desarrollar las habilidades motoras finas.
3. Se aplicará un post test para determinar el nivel de las habilidades motoras.

Riesgos:

Durante la investigación no se correrán riesgos, dado que para desarrollar la investigación se aplicará talleres dentro del aula de los niños de 5 años, no se producirá daño alguno a su menor hijo (a).

Beneficios:

EL niño (a) que participe en la investigación fortalecerá su lado motor fino de manera directa:

- El estudiante tendrá mejor coordinación en sus movimientos.
- A través del juego lúdico, el niño logrará escribir su nombre fácilmente

Costos y/o compensación.

La investigación no costará nada al padre de familia, ya que no requiere ninguna inversión, costo ni compensación durante el desarrollo de la investigación.

Confabilidad

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 qué 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 936309726

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 maricielogamboa1@gmail.com

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 ingresará si ingresa al trabajo de investigación,

también entiendo que mi hijo (a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos

Participante

Fecha y hora

Gamboa Urbina Yadira

Investigador

Fecha y hora

Anexo 06 Documento de aprobación para recolección de la información



Chimbote, 05 de junio del 2024

CARTA N° 0000000169- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**LILIANA DE LA CRUZ
I.E.P. DIVINO REDENTOR**

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada IMPACTO DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.P. DIVINO REDENTOR, CHIMBOTE, 2024, que involucra la recolección de información/datos en NIÑOS DE 5 AÑOS, a cargo de YADIRA MARICIELO GAMBOA URBINA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 70142054, durante el período de 01-04-2024 al 30-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



Anexo 07 Evidencia de ejecución

Excel de la base de datos

Pre test

	COORDINACIÓN VISO - MANUAL						COORDINACIÓN FONÉTICA						COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL	
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18		
Sujeto 1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53	3
Sujeto 2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	45	3
Sujeto 3	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	24	2
Sujeto 4	3	1	1	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	1	3	2	1	3	40	2
Sujeto 5	2	2	1	2	1	3	3	2	3	3	2	3	1	1	2	2	2	1	36	2
Sujeto 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1
Sujeto 7	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	2
Sujeto 8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3
Sujeto 9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3
Sujeto 10	1	2	1	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	1	3	1	1	2	27	2
Sujeto 11	1	1	2	1	1	3	3	1	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	31	2
Sujeto 12	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	25	2
Sujeto 13	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	2	1	1	1	2	2	1	2	24	2
Sujeto 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1
Sujeto 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	3	1	32	2
	25	27	24	26	24	27	30	25	28	27	27	27	24	22	29	27	25	26		

VALORACIÓN	
Logro	3
Proceso	2
Inicio	1

Post test

	COORDINACIÓN VISO - MANUAL						COORDINACIÓN FONÉTICA						COORDINACIÓN GESTUAL						TOTAL	
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15	Item 16	Item 17	Item 18		
Sujeto 1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3
Sujeto 2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	45	3
Sujeto 3	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	28	2
Sujeto 4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	3	3	2	1	3	2	2	3	43	3
Sujeto 5	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	40	2
Sujeto 6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	35	2
Sujeto 7	2	2	3	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	3	2	31	2
Sujeto 8	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	52	3
Sujeto 9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54	3
Sujeto 10	2	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	1	1	3	1	3	2	33	2
Sujeto 11	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	2	38	2
Sujeto 12	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	3	2	38	2
Sujeto 13	2	2	2	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	34	2
Sujeto 14	2	2	2	1	1	1	1	1		1	1	1	1	3	2	3	2	3	28	2
Sujeto 15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	3	1	32	2
	36	35	35	35	30	31	34	31	32	31	30	30	28	30	34	33	37	33		

VALORACIÓN	
Logro	3
Proceso	2
Inicio	1

Talleres de aprendizaje

TALLER N°9

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: I.E.P DIVINO REDENTOR
- 1.2. Edad : 5 años
- 1.3. Sección : Los amorosos
- 1.4. Duración : 45 minutos
- 1.5. Profesora : **Yadira Gamboa Urbina**
- 1.6. Nombre de la sesión : Nos divertimos armando torres



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal, 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.	El niño corre y coordina movimientos para armar una torre

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recurso y materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea o inicio	<p>La docente invita a los niños y niñas a organizarse y delimitar el espacio se les presenta el material, así como también los acuerdos para desarrollar la actividad.</p> <p>Seguidamente, se les presenta el juego de la caja mágica, donde acompañados de una canción iremos descubriendo que es lo que hay dentro.</p> <p>Luego se les pregunta ¿qué creen que haremos con estos materiales?</p> <p>Recordamos los acuerdos del aula</p>	Caja mágica	5 min
Desarrollo	Expresión motriz	<p>Cantamos juntos la canción de la manito y empezamos a jugar con nuestros deditos.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=aIDgS6hl-Zg</p> <p>les pregunta ¿Qué podemos hacer con estos vasos descartables? Escucha sus respuestas Y les presenta la actividad a los niños, les comenta que hoy jugarán a construir torres hechas de vasos. Luego, les pregunta a los niños: ¿Cómo podremos hacer una torre con estos materiales? Y se les brinda el tiempo necesario para que exploren los materiales. Luego de esto la docente les explica que para la realización de esta actividad se conformaran parejas y cada integrante tendrá una columna de 10 vasos descartables y cogerán la columna de vasos con una mano y con la otra mano cogerán solo un vaso utilizando la pinza trípode y cuando la docente cuente hasta 3, correrán y lo ubicaran al frente donde se les indico y seguirán esta secuencia hasta que vayan armando sus torres y el que termine de armar su torre primero gana. Desde ese momento el niño está realizando los movimientos pequeños de las manos y</p>	Canción Vasos	25 min

		movimientos coordinados óculo manual y óculo podal al armar una torre. La docente les pregunta a los niños ¿Cómo te has sentido con la actividad? y les propone otros materiales con los que pueden armar torres.		
	Relajación	Una vez terminada la actividad se les invita a los niños a cerrar los ojos e imaginar que están en el campo, que escuchan el canto de las aves y que realicen ejercicios de respiración inhalar y exhalar.		5 min
	Expresión Gráfico plástica	La docente les explica que, si en casa tienen cubos de madera o vasos descartables, ellos pueden armar torres. La docente les pregunta ¿Cómo agarraron los vasos descartables para armar las torres? Se les entrega una hoja bond y mediante dibujo expresan lo que hicieron en el taller.	Hojas bond Colores Borrador	5 min
Cierre	Verbalización	Los niños al finalizar, muestran como quedo su trabajo, explican como lo hicieron. Luego responden las preguntas de la docente ¿Qué material usaron? ¿Qué les gusto más? ¿Qué fue lo que más te gusto durante la actividad?		5 min

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Código de estudiante	Desempeño Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal, 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. Indicador Arma una torre con conos de papel higienico.		
		Logro (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
1	Niño 0001			
2	Niño 0002			
3	Niño 0003			
4	Niño 0004			
5	Niño 0005			
6	Niño 0006			
7	Niño 0007			
8	Niño 0008			
9	Niño 0009			
10	Niño 0010			
11	Niño 0011			
12	Niño 0012			
13	Niño 0013			
14	Niño 0014			
15	Niño 0015			

TALLER N°2

V. DATOS INFORMATIVOS:

- 5.1. **Institución Educativa** : I.E.P DIVINO REDENTOR
- 5.2. **Edad** : 5 años
- 5.3. **Sección** : Los amorosos
- 5.4. **Duración** : 45 minutos
- 5.5. **Profesora** : **Yadira Gamboa Urbina**
- 5.6. **Nombre de la sesión** : Me divierto creando carreteras



VI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal, 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.	Maneja correctamente la tijera al cortar siluetas para crear imágenes.

VII. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recurso y materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea o inicio	<p>La docente invita a los niños y niñas a organizarse y delimitar el espacio se les presenta el material, así como también los acuerdos para desarrollar la actividad.</p> <p>Seguidamente, se les presenta el juego de la caja mágica, donde acompañados de una canción iremos descubriendo que es lo que hay dentro.</p> <p>Luego se les pregunta ¿qué creen que haremos con estos materiales?</p> <p>Recordamos los acuerdos del aula</p>	Caja mágica	5 min
Desarrollo	Expresión motriz	<p>Cantamos juntos la canción de la manito y empezamos a jugar con nuestros deditos.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ</p> <p>Se forma 2 grupos y se entrega a cada grupo 5 hojas con diferentes imágenes y/o siluetas, ellos al recortar se irán dando cuenta que dibujo será, poco a poco observan que tiene forma de carritos y el otro grupo va formando una pista, al culminar ambos grupos se unen y con ayuda de la profesora unen todas las piezas y construyen una carretera y uno por uno va pasando con sus carritos formados por ellos mismos, tienen que pasar por las líneas en blancas y respetar las señalizaciones propuestas.</p>	<p>Canción</p> <p>Hojas</p> <p>Tijeras</p> <p>Goma</p> <p>Cartulina</p>	25 min

	Relajación	<p>Una vez terminada la actividad se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación abriendo y cerrando las manos, levantando los brazos. Y después entonamos la canción saco una manito realizando los movimientos que pide la canción.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v= 4 MbjkxSLd4</p>	Canción	5 min
	Expresión Gráfico plástica	<p>Se les explica que en casa hay diferentes materiales que ellos pueden usar para crear carreteras o alguna otra cosa que les guste.</p> <p>Se les entrega una hoja bond y dibujan la carretera creada.</p>	<p>Hojas bond</p> <p>Colores</p> <p>Borrador</p>	5 min
Cierre	Verbalización	<p>Los niños al finalizar, muestran como quedo su trabajo, explican como lo hicieron</p> <p>Luego responden las preguntas de la docente</p> <p>¿Qué material usaron?</p> <p>¿Qué les gusto más?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto durante la actividad?</p>		5 min

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Código de estudiante	Desempeño Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal, 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. Indicador Maneja correctamente la tijera al cortar siluetas para crear imágenes.		
		Logro (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
1	Niño 0001			
2	Niño 0002			
3	Niño 0003			
4	Niño 0004			
5	Niño 0005			
6	Niño 0006			
7	Niño 0007			
8	Niño 0008			
9	Niño 0009			
10	Niño 0010			
11	Niño 0011			
12	Niño 0012			
13	Niño 0013			
14	Niño 0014			
15	Niño 0015			
16				
17				
18				
19				

TALLER N°3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. **Institución Educativa** : I.E.P DIVINO REDENTOR
- 1.2. **Edad** : 5 años
- 1.3. **Sección** : Los amorosos
- 1.4. **Duración** : 45 minutos
- 1.5. **Profesora** : **Yadira Gamboa Urbina**
- 1.6. **Nombre de la sesión** : Decoro mi fruta favorita



II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal, 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.	Embolilla y pega bolitas de papel dentro de la figura dada.

III. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recurso y materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea o inicio	<p>La docente invita a los niños y niñas a organizarse y delimitar el espacio se les presenta el material, así como también los acuerdos para desarrollar la actividad.</p> <p>Seguidamente, se les presenta diferentes siluetas donde tendrán que adivinar a que figura corresponde.</p> <p>Recordamos los acuerdos del aula</p>	Caja mágica	5 min
Desarrollo	Expresión motriz	<p>Cantamos juntos la canción del juego del papel</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=3s9xrKblhBI</p> <p>Se entrega a cada niño papel crepe de diferente color y se les pide que realicen bolitas de papel, máximo dos colores por niño, luego se les reparte hojas con las siluetas de sus frutas preferidas de cada uno. Posteriormente, se les hecha goma en el cuerpo de la fruta y luego en las hojas. Ellos van armando su fruta, sin dejar espacios en blanco.</p>	<p>Canción</p> <p>Hojas</p> <p>Papel</p> <p>Goma</p>	25 min
	Relajación	<p>Una vez terminada la actividad se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación abriendo y cerrando las manos, levantando los brazos. Y después entonamos la canción saco una manito realizando los movimientos que pide la canción.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=4MbjkxsLd4</p>	Canción	5 min
	Expresión Gráfica plástica	<p>Se les explica que en casa hay diferentes materiales que ellos pueden usar para hacer diferentes decoraciones.</p> <p>Cada uno muestra como quedo su trabajo y comentan porque les gusta tanto.</p>		5 min

<p>Cierre</p>	<p>Verbalización</p>	<p>Los niños al finalizar, muestran como quedo su trabajo, explican como lo hicieron</p> <p>Luego responden las preguntas de la docente</p> <p>¿Qué material usaron?</p> <p>¿Qué les gusto más?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto durante la actividad?</p>		<p>5 min</p>
----------------------	-----------------------------	---	--	--------------

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Código de estudiante	Desempeño Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal, 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. Indicador Embolilla y pega bolitas de papel dentro de la figura dada.		
		Logro (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
1	Niño 0001			
2	Niño 0002			
3	Niño 0003			
4	Niño 0004			
5	Niño 0005			
6	Niño 0006			
7	Niño 0007			
8	Niño 0008			
9	Niño 0009			
10	Niño 0010			
11	Niño 0011			
12	Niño 0012			
13	Niño 0013			
14	Niño 0014			
15	Niño 0015			

TALLER N°4

V. DATOS INFORMATIVOS:

- 5.1. **Institución Educativa** : I.E.P DIVINO REDENTOR
- 5.2. **Edad** : 5 años
- 5.3. **Sección** : Los amorosos
- 5.4. **Duración** : 45 minutos
- 5.5. **Profesora** : **Yadira Gamboa Urbina**
- 5.6. **Nombre de la sesión** : Interpretamos a nuestro personaje favorito



VI. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑO	INDICADOR
Psicomotricidad	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. - Se expresa corporalmente	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración y sudoración. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o el de otro) a su manera, incorporando más detalles de la figura humana, e incluyendo algunas características propias (cabello corto, largo, lacio, rizado, etc.)	Imita la voz y las características más comunes de su personaje favorito.

VII. SECUENCIA METODOLÓGICA

Momentos	Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recurso y materiales	Tiempo
Inicio	Asamblea o inicio	<p>La docente invita a los niños y niñas a organizarse y delimitar el espacio se les presenta el material, así como también los acuerdos para desarrollar la actividad.</p> <p>Seguidamente, se les enseña diferentes personajes donde los niños mencionaran quienes son.</p> <p>Recordamos los acuerdos del aula</p>	Caja mágica	5 min
Desarrollo	Expresión motriz	<p>Cantamos juntos la canción sobre las emociones</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=lU8zZjBV53M</p> <p>Luego de escuchar la canción se les pregunta cómo se sienten, seguidamente se les muestra 10 imágenes de diferentes héroes para que ellos identifiquen quienes son, se forma 3 grupos y se le designa un personaje diferente a cada grupo y se les invita a pasar al frente para que imiten todo sobre su personaje seleccionado, como actúa, camina, habla, sus gestos, etc. Para ello tienen que interactuar entre ellos y asemejarse mucho al personaje.</p>		25 min
	Relajación	<p>Una vez terminada la actividad se invita a los alumnos a realizar pequeños ejercicios de relajación abriendo y cerrando las manos, levantando los brazos. Y después entonamos la canción saco una manito realizando los movimientos que pide la canción.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=hLwjgyn8x8o</p>	Canción	5 min
	Expresión Gráfica plástica	<p>Se les explica que para una mejor interpretación también puede valer mucho el físico.</p>	Hojas	

		En una hoja dibujan a su personaje designado.	Colores Borrador	5 min
Cierre	Verbalización	Los niños al finalizar, muestran como quedo su trabajo, explican como lo hicieron Luego responden las preguntas de la docente ¿Qué material usaron? ¿Qué les gusto más? ¿Qué fue lo que más te gusto durante la actividad?		5 min

VIII. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

N°	Código de estudiante	Desempeño Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo manual y óculo-podal, 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. Indicador Imita su voz y las características más comunes de su personaje favorito.		
		Logro (3)	Proceso (2)	Inicio (1)
1	Niño 0001			
2	Niño 0002			
3	Niño 0003			
4	Niño 0004			
5	Niño 0005			
6	Niño 0006			
7	Niño 0007			
8	Niño 0008			
9	Niño 0009			
10	Niño 0010			
11	Niño 0011			
12	Niño 0012			
13	Niño 0013			
14	Niño 0014			
15	Niño 0015			