



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**LOS JUEGOS LÚDICOS MEJORAN LA
PSICOMOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 016
“SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DEL DISTRITO DE
LA CRUZ - TUMBES, 2020.**

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

AUTORA

SAUCEDO FERNANDEZ, FLORINDA

ORCID: 0000-0003-0206-7703

ASESORA

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2022

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Sauceda Fernández, Florinda

ORCID: 0000-0003-0206-7703

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú.

ASESORA

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

HOJA DE FIRMA DE LOS JURADOS Y ASESORA

Mgr. Muñoz Pacheco Luis Alberto

Presidente

Mgr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

Miembro

Mgr. Carhuanina Calahuala Sofia Susana

Miembro

Dra. Pérez Morán Graciela

Asesora

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por haberme brindado la vida y salud, a la vez a mis padres por el apoyo incondicional, al Dra. Pérez Morán Graciela por su apoyo en las correcciones y sus sabios consejos para hacer posible la realización de este trabajo de investigación.

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mis queridos padres y familia por considerarlos lo más trascendental en mi vida y por ser ellos mi fuente de inspiración para mi crecimiento personal y profesional.

RESUMEN

El presente trabajo plantea un asunto de suma importancia el desarrollo de la psicomotricidad fina a través de los juegos lúdicos ya que es una actividad que ayuda al aprendizaje y desenvolvimiento para lograr las habilidades motoras de una manera divertida y didáctica. El objetivo general fue determinar que los juegos lúdicos mejoran la psicomotricidad fina de niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz-Tumbes 2022. En la investigación de estudio se utilizó un diseño pre experimental con pre test y post test con un solo grupo de investigación. Su población fue de 67 alumnos y una muestra de 18 alumnos. En este estudio se utilizó la técnica de la observación y como instrumento a la lista de cotejo, conteniendo 10 items que inicialmente fueron certificados y validados. Se recolectó información o datos concernientes a la psicomotricidad fina, aplicando posteriormente los juegos lúdicos con material concreto. Los resultados del post test realizado, según sus logros de aprendizaje, demostraron que el 55% obtuvieron un logro de A. Se concluyó que, sí existe una diferencia significativa entre el pre test y pos test según los resultados obtenidos con la prueba Willcoxon, lo que generó la aceptación de la hipótesis planteada, donde los juegos lúdicos mejoran significativamente el desarrollo de la psicomotricidad fina de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito de la Cruz-Tumbes 2022.

Palabras clave: Actividades, coordinación, habilidades, psicomotricidad.

ABSTRACT

The present work raises a matter of great importance, the development of fine motor skills through playful games, since it is an activity that helps learning and development to achieve motor skills in a fun and didactic way. The general objective was to determine that playful games improve the fine motor skills of 5-year-old children in the Initial Educational Institution No. 016 "Sagrado Corazón de Jesús" in the district of Cruz-Tumbes 2022. In the research study, a design was used. pre experimental with pre test and post test with a single research group. Its population was 67 students and a sample of 18 students. In this study, the observation technique was used and the checklist as an instrument, containing 10 items that were initially certified and validated by a group of experts in education. Information or data concerning fine motor skills was collected, subsequently applying playful games with concrete material. The results of the post test carried out, according to their learning achievements, showed that 55% obtained an achievement of A. It was concluded that there is a significant difference between the pre test and post test according to the results obtained with the Willcoxon test, which that generated the acceptance of the proposed hypothesis, where playful games significantly improve the development of fine motor skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution 016 "Sagrado Corazón de Jesús" of the Cruz-Tumbes District 2022.

Keywords: Activities, coordination, skills, psychomotricity.

CONTENIDO

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DE LOS JURADOS Y ASESORA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xi
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales	5
2.1.3. Antecedentes Locales	8
2.1. Bases teóricas de la investigación.....	10
2.1.1. Juegos lúdicos.....	10
2.1.2. El juego.....	10
2.1.3. Teorías que fundamentan los juegos lúdicos.....	11
2.1.4. Tipos de juegos	13
2.1.5. El juego en las aulas de educación inicial	14
2.1.6. Secuencia didáctica del juego	14

2.1.7.	El juego como actividad de desarrollo cognitivo.....	15
2.1.8.	Importancia del juego en el aprendizaje	15
2.1.9.	Aprendizaje significativo	16
2.1.10.	Requisitos para lograr el aprendizaje significativo.....	16
2.1.11.	Situación del aprendizaje significativo.....	17
2.1.12.	Didáctica.....	18
2.2.	Psicomotricidad fina	18
2.2.1.	Teoría que fundamentan la psicomotricidad fina	19
2.2.2.	Los movimientos finos.....	20
2.3.4.	Dimensiones de la motricidad fina.	21
2.3.5.	Desarrollo de la psicomotricidad.....	22
2.3.6.	Etapas del desarrollo de la psicomotricidad fina	22
2.3.7.	Como desarrollar la psicomotricidad fina en el aula	23
III. HIPÓTESIS		23
IV. METODOLOGÍA.....		25
4.1.	Diseño de la investigación	25
4.1.1.	Tipo de la investigación	25
4.1.2.	Nivel de la investigación.....	25
4.1.3.	Diseño de la investigación	25
4.2.	Población y muestra.....	26
4.3.	Definición y operacionalización de la variable e indicadores.....	28
4.4.	Técnica e instrumentos de recolección de datos	30
4.4.1.	Técnica	30
4.4.2.	Instrumento.....	30
4.4.2.1.	Validez.....	31
4.4.2.2.	Confiabilidad	31
4.5.	Plan de análisis.....	32
4.5.	Matriz de consistencia.....	34
4.8.	Principios Éticos.....	35
V. RESULTADOS		36

VI. CONCLUSIONES.....	46
RECOMENDACIONES.....	47
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	49
Anexo 01: Instrumento de recolección de datos	53
Anexo 02: Validación del experto de recolección de datos	54
Anexo 03: Evidencias de trámite de recolección de datos.....	71
Anexo 04: Evidencias del formato de consentimiento informado.....	72
Anexo 05: Sesiones de aprendizaje	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de la investigación.....	27
Tabla 2: Muestra de la población.....	27
Tabla 3: Matriz de operacionalización.....	29
Tabla 4: Escala de calificación.....	31
Tabla 5: Matriz consistencia.....	32
Tabla 6: Psicomotricidad fina en el pre test.....	34
Tabla 7: Distribución nivel de logro de sesiones de aprendizaje.....	35
Tabla 8: Psicomotricidad fina en el post test.....	37
Tabla 9: Psicomotricidad fina en el pre test y pos test.....	39
Tabla 10: Rangos.....	40
Tabla 11: Estadísticos de prueba.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Psicomotricidad fina en el Pre test.....	34
Figura 2. Distribución nivel de logro de sesiones de aprendizaje.....	36
Figura 3. Motricidad fina Post test.....	37
Figura 4. Psicomotricidad fina en el pre test y pos test.....	38
Figura 5. Prueba no paramétrica de Wilcoxon.....	39

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se basó en la problemática que se observó en los estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón De Jesús”, en la cual la psicomotricidad fina de sus niños no era el adecuado, tenían deficiencias al realizar trabajos de embolillados, rasgados, modelados, manipular el lápiz, la forma para pintar, pre escritura mala, malos dibujos, etc.

La psicomotricidad fina en los niños tiene una gran importancia, por eso, era esencial plantear alternativas para su mejora, haciendo la clase más amena y motivada, desarrollando en el niño su habilidad psicomotriz fina.

Ante esta problemática y con el fin de aportar a estudio se planteó la siguiente interrogante: ¿De qué forma la aplicación del juego lúdico mejora la psicomotricidad fina en los niños con 5 años? Por tal motivo, se planteó el objetivo general de la investigación: Determinar de qué manera los juegos lúdicos mejoran la psicomotricidad fina en los niños con 5 años de la institución educativa inicial 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz - Tumbes 2020. Y como objetivos específicos: Evaluar el nivel de desarrollo de psicomotricidad fina, en los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, mediante un pre test, Aplicar el juego lúdico en los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, Evaluar nivel de la psicomotricidad fina, en los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, mediante un post test.

Se justifica la presente investigación, que, al ver este problema en la institución educativa, nació la necesidad de elaborar un proyecto dentro del aula, utilizando los juegos lúdicos con la finalidad de mejorar la psicomotricidad fina en los estudiantes

permitiendo así desarrollar sus articulaciones en los dedos, manos y muñecas en la evolución de su escritura, correcto desarrollo de percepción motriz, mejor visualización, auditiva y psicológico, según el nivel de evolución motora.

Actualmente, a nivel nacional, nuestra vida cotidiana se centra en una sociedad en crisis, tanto económica como moralmente, asimismo, éstas ocasionan la falta de tiempo y dedicación que se les debe brindar a nuestros niños, conllevando a tener deficiencias en el aprestamiento, aprendizaje y a desarrollar su habilidad referente a la psicomotricidad fina, por todo aquello, es de mucha importancia que el educador reconozca el problema del niño de manera independiente, para luego, estratégicamente aplicar técnicas gráficos plásticos que influya en la evolución de la psicomotricidad fina en el niño.

A nivel local el desarrollo de la psicomotricidad fina es reducida, los maestros no usan estrategias, las técnicas necesarias o acciones lúdicas que faciliten a desarrollar la parte motriz de la niñez, concerniente al movimiento normal de sus manos en su totalidad, para así, realizar mejores trabajos de trazados, escrituras, dibujos y otros. Son procesos evolutivos de la actividad motora de la niñez, de manera progresiva, utilizando medios o mecanismos que ayuden al desarrollo de las articulaciones de los dedos, manos y las muñecas para la ejecución de diversas actividades gráficos plásticos, en este caso, aplicando en forma apropiada, a través de los juegos lúdicos.

Se utilizó una metodología tipo cuantitativa, aplicando un pre test y post test, teniendo como base una muestra de estudiantes, tuvo nivel explicativo, determinó a la explicación de la persona que investigó sobre las consecuencias de las variables, se basó en un diseño pre experimental utilizando un pre test y post test. La población lo conformaron 67 niños, la muestra fue 18 niños, entre hombres y mujeres, como técnica

se usó la observación y el instrumento empleado es la lista de cotejo, documentos certificados y validados por un grupo de expertos en educación.

Los resultados obtenidos ratifican en determinar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina; el 0% tienen logro “A”, el 17% tienen logro “B” y el 83% tienen logro “C”. En referencia a los resultados obtenidos, se aplicaron 10 sesiones sobre los juegos lúdicos, donde, en las sesiones primeras se consiguieron calificaciones básicas y conforme se implementaban otras actividades se obtenía mejores resultados o respuestas. Estos resultados confirmaron que la evaluación del nivel de psicomotricidad final en el pos test, el 100% tienen logro “A”, el 0% tienen logro “B” y el 0% tienen logro “C”.

Se concluyó que el juego lúdico influyó de manera significativa a desarrollar la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la I.E. I. 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito de la Cruz - Tumbes 2022. Sin embargo, se ha observado carencia de información en lo que concierne a la presente investigación, por lo que se espera que futuras investigaciones cubran esta falta, y con la presente investigación también cubre esta falta informativa técnica científica.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Landi (2017), en su estudio titulado: Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I “B” año lectivo 2016-2017, presentado para optar el título profesional de licenciada, tuvo como objetivo: Diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años. La propuesta metodológica se basó en planificaciones diarias con actividades lúdicas que se ejecutaron en base al currículo de educación inicial 2014, se empleó la técnica de la Observación directa y el dialogo con la maestra. La población fue de 120 niños, con una muestra de 25. Los resultados evidenciaron que el juego es de gran ayuda dentro de la enseñanza-aprendizaje ya que es innato en los niños. Concluyendo que el juego es de gran ayuda para crear interés, emociones, compañerismo, imaginación, fantasía y socializarse con los demás hasta dentro de su formación académica es favorable para mejorar la motricidad fina.

Puertas (2017), en su estudio titulado “La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015- 2016”, presentado para optar el título profesional de licenciada, tuvo como objetivo: Determinar el desarrollo de la motricidad fina en el infante y su relación en el aprendizaje de la Pre escritura en los estudiantes. Este estudio se inició con una investigación diagnóstica o conocida como inicial, fue descriptiva y bibliográfica, proceso cuali-cuantitativo, se utilizó técnicas de recolección de datos, tales son: la

observación y encuesta y como instrumento la lista de cotejo. La población se conformó por 3 docentes y 86 niños de 4 a 5 años, la muestra fue de 43 niños. Los resultados permitieron evidenciar el 67% de la población encuestada determinó que rara vez posibilita actividades que favorezcan el aspecto motriz en los niños, un 33% lo desarrolla frecuentemente. Concluyendo que existe dificultades en el desarrollo psicomotor fino en los niños, ya que la mayoría presenta falencias en el sujetar el lápiz, recortar con tijeras, dibujo poco definido, líneas oblicuas no dominadas, etc. (aspectos que pueden ser corregibles), que limitan el progreso del infante en sus tareas escolares y cotidianas.

Proaño y Castro (2017), en su estudio titulado “Las actividades lúdicas en la motricidad fina propuesta: manual de actividades lúdicas” presentado para optar el título profesional de licenciada, tuvo como objetivo diseñar un manual de actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los niños y niñas inicial. Investigación con un enfoque cuantitativo y cualitativo, con una muestra de 62 estudiantes, 2 docentes, 60 padres de familia y 1 director de la institución. Mediante la observación directa y la aplicación de instrumentos como la entrevista, encuesta y ficha de observación. Los resultados permitieron evidenciar que los infantes en muchos casos mantienen una actitud pesimista y dicen que ellos no son capaces de realizar los ejercicios planteados, como caminar sobre cuerdas puestas en el piso, ensartar cuentas, por eso, preferían no realizarlos para no desilusionarse aún más. Concluyendo que se debe aplicar el manual con actividades enfocadas en las actividades lúdicas en el aula para desarrollar así la motricidad fina y mejorar la calidad de las mismas.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Mallqui y Ochoa (2017), en su estudio titulado “Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016”, presentado para optar el título profesional de licenciada, tuvo como objetivo comprobar la influencia de las Actividades Lúdicas en la mejora de las Habilidades Motrices Finas. Emplearon el método hipotético – deductivo, tipo experimental y mediante el diseño de investigación pre experimental, con una población muestral de 34 niños, se empleó la técnica de la observación y el instrumento ficha de observación y el material experimental. Los resultados permitieron evidenciar que antes de la aplicación de actividades lúdicas, el porcentaje que equivale al 50,0% (17) de niños se ubican en el nivel de proceso; mientras que después de la aplicación de las actividades lúdicas, el porcentaje mayoritario que equivale al 100,0% (34) de niños lograron avanzar al nivel de logro. Concluyendo que la aplicación de las actividades lúdicas tiene efecto significativo en el mejoramiento de las habilidades motrices finas en su dimensión viso manual en niños de 5 años del nivel inicial.

Rodríguez (2017), en su estudio titulado “Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica mis pequeños amigos, Paita 2013”, presentado para optar el título profesional de licenciada, tuvo como objetivo Mejorar la coordinación motora fina en los niños de 4 años. El diseño de fue investigación-acción, empleando la técnica de la observación y como instrumento la lista de cotejo y un diario de campo, con una muestra de 18 niños. Los resultados permitieron evidenciar que el 78% de los niños no realiza trazos verticales, el mismo porcentaje no escribe su nombre ni tampoco rellena superficies con grafismos. El 72% de los niños no dibuja libremente. El 67% de los niños no

realiza trazos libres el mismo porcentaje no rellena superficies libremente. El 61% de los niños no realiza bucles en rotación normal. El 56% de los niños no realiza garabatos, no reproduce trazos grandes, no realiza arabescos ni tampoco reproduce su nombre. Concluyendo que las estrategias diseñadas en el plan de acción basadas en las actividades lúdicas dieron resultados positivos en lo que se refiere a mejorar la coordinación motora fina, ya que diseñaron actividades divertidas y acordes a las necesidades de los niños.

Briceño (2017), en su estudio titulado “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° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017”, tuvo como objetivo determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años. La metodología utilizada fue de investigación cuantitativa, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; población conformada por 51 niños, muestra de 41 niños de 5 años de nivel inicial. Se empleó la técnica de la observación y se aplicó una lista de cotejo. Los resultados evidenciaron que el 25 niño de 5 años obtuvieron un 61.0% de un logro previsto en el desarrollo de la motricidad fina, mientras un 36.6% de niños se encuentran en un desarrollo motriz fina en proceso respaldado por 15 niños, y, solo el 2.4% restante se encuentra en inicio. Concluyendo que existe relación significativa entre los variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años.

2.1.3. Antecedentes Locales

Hidalgo (2021), en su estudio titulado “Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019”, presentado para optar el título profesional de licenciada, tuvo como objetivo determinar la influencia del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019. Investigación de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre experimental. La población conformada por 15 niños de 04 años y la muestra fue censal. Latécnica fue la observación no participante y el instrumento una escala de estimación. Los resultados evidenciaron que en el pre test se visualiza que en el nivel logro destacado se ubican un 13% de los estudiantes; y, en el último nivel Inicio se refleja un 54% de los estudiantes; por otro lado, el desarrollo del post test refleja que un 73% de los estudiantes se sitúan en el nivel logro destacado; y en los niveles proceso e inicio no se halla ningún estudiante. Concluyendo que los talleres como estrategia didáctica mejoran la motricidad fina en los niños de cuatro años de la IE N° 127 “MaríaCandelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.

Arteaga (2020), en su estudio titulado “El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. “Rayitos de Luz” Nuevo Chimbote – 2018”, presentado para optar el grado de bachiller, tuvo como objetivo determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018. Se empleó una metodología de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño

pre experimental, con una población de 37 estudiantes y la muestra de 18 estudiantes de 4 años. Se empleó la técnica de la observación y la lista de cotejo como instrumento. Los resultados permitieron evidenciar mediante un pre test, que el 0% obtuvo logro esperado, el 44,40% proceso y el 55,60% inicio; posteriormente se ejecutó dos actividades para mejorar la psicomotricidad fina, logrando un desarrollo progresivo, aumentando el nivel de logro y disminuyendo el nivel de inicio; finalmente, se aplicó el post test donde los resultados fueron del 55,60% en logro esperado, el 44,40% en proceso y el 0% en inicio. Concluyendo al aplicar la prueba de Wilcoxon, obtiene 0,001 menor que 0,05; donde valida la hipótesis y el juego como estrategia influye significativamente en la mejora de la psicomotricidad fina, quedando demostrado la eficacia de los juegos como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina de los niños de 4 de institución educativa Rayitos De Luz del nuevo Chimbote.

Antunez (2021), en su estudio titulado “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 Huarney provincia de Huarney en el año 2019”, presentado para optar el título profesional de licenciada, tuvo como objetivo determinar si los juegos lúdicos, utilizando material mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños 12 años de la Institución educativa virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarney provincia de Huarney en el año 2019. El tipo de investigación fue cuantitativo, nivel descriptivo-explicativo y diseño pre-experimental, población de 63 niños y muestra de 21 niños. Se empleó la técnica de la observación y la lista de cotejo como instrumento. Los resultados evidenciaron en el pre test que el 57,1% (12) de los niños obtuvieron un nivel de Inicio; es decir nivel “C”. Seguidamente se aplicaron 12 sesiones para determinar si los juegos lúdicos como

estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños de cinco años. Se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 42,9(16) % han obtenido un logro de aprendizaje A y el 57,1% alcanzaron un nivel “B” (proceso). Concluyendo que los juegos lúdicos como estrategia ha contribuido al desarrollo de la sicomotricidad fina en los niños de cinco años de la institución educativa Virgen del Carmen, distrito de Huarmey-2019.

2.1. Bases teóricas de la investigación

2.1.1. Juegos lúdicos

Según Benites (2018):

Son un conjunto de actividades que le permite al alumno a desenvolverse en un medio entretenido logrando su formación, desarrollo de nuevas habilidades para poder comprender su entorno, con la finalidad de recreación y diversión, llegando a ser amplias y variadas en el aire libre, además están consideradas como un método pedagógico para educar y formar a los estudiantes con la finalidad de impartir conocimientos explotar y desarrollar capacidades favoreciendo su bienestar y autoestima.

2.1.2. El juego

De acuerdo a Espinoza (2018):

El juego es aquello donde el niño desarrolla sus conocimientos habilidades destrezas siendo como un componente fundamental en la formación escolar. Los niños o niñas experimentan el juego en gran magnitud, para ello, la presente actividad debe cambiar al eje céntrico de los aprendizajes significativos dentro de la aula o salón de aprendizaje. Cabe resaltar que si hablamos de la educación por medio del movimiento esta hace uso del juego ya que éste

proporciona al niño grandes beneficios y contribuye al progreso de su potencial cognitivo, activa su percepción, agiliza su memoria y el arte del lenguaje. El niño es un ser donde la mayor parte de tiempo juega y por ende aprende a compartir, se une con otros infantes para realizar trabajos en equipo; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. (p.27)

2.1.3. Teorías que fundamentan los juegos lúdicos

a) Teoría psicoanalítica

Según Freud (1974) cree que la recreación, es como la expresión de instintos y pretensiones ocultos. Según el autor manifiesta que, en la recreación del párvulo, logra vencer hechos, intentando vigilar la situación pasando por una forma pasiva. La recreación demuestra la necesidad innata al hombre de expresar y comunicar, como el resultado del intentar compensar los impulsos sensoriales y/o belicosos.

La recreación muestra principalmente 2 métodos: la ansiedad que originan las rutinas de la vida propia y la ejecución de deseos inconscientes reprimidos. Por ello, la recreación es para el párvulo una herramienta donde logra dominar positivos sucesos que estuvieron indecisos en su jornada (Briceño, 2017).

b) Teoría de la derivación por ficción

Manifiesta, Claparède en (1932) que el esparcimiento hostiga terminaciones fingidos que se realizan para poder vivir las actividades en la existencia mayor. Mediante el esparcimiento, el párvulo afirma su temperamento, El esparcimiento es para el infante un sustituto de la acción que ejecuta el adulto. En esta hipótesis el esparcimiento reemplaza a las actividades profesionales de la edad adulta, durante la infancia. Mediante el esparcimiento se van personificando los roles que más tarde desarrollaran como grandes, y de esta forma se preparan para la madurez. El infante,

a partir el instante que emprende a jugar va creando con esparcimientos o acciones que poseen mucho en la vida desarrollada. (Briceño, 2017).

c) Teoría Piagetiana

Sostiene, Jean Piaget (1946) que el esparcimiento posee la función de fortalecer organizaciones convenientes del individuo o habilidad que se van alcanzando. El infante emprende diferentes etapas por las que pasa su conocimiento, se corresponden forzosamente con las etapas del juego, como medio de desarrollándose psíquicamente. Cree el esparcimiento a manera que adquiere entendimientos más complejos y nuevos en cosas y sucesos, de nociones y componer el pensamiento con el acto, como una manera de ampliar la educación. Enuncia que el esparcimiento surge a modo de resultado continuo en la etapa del progreso del infante, en su estructura mental, es decir. (Briceño, 2017).

d) Teoría sociocultural del juego

Según Vygotsky (1966, p. 146) Todo prototipo de esparcimiento con reglas de costumbre, domina un contexto imaginario. El esparcimiento más escueto llega prontamente en un contexto imaginario El juego, con normas más sencillas, en el conocimiento del juego regalado se separan una sucesión de aptitudes de trabajo. Por ende, se cree beneficioso ocuparse respecto hacia las reglas de una acción tan satisfactoria como es la recreación. Este diseño enseña que es capaz de adaptarse a reglas dentro del juego el ser humano, En la hipótesis sobresale el progreso del infante en la interacción con su intermedio próximo.

Según Vygotsky, el factor básico del desarrollo del infante es una acción consecuente, con designios precisos y claros, el esparcimiento surge como condición de imitar la relación con lo demás. Considera que los infantes no juegan

anteriormente de desempeñar los 3 períodos de edad, el juego hace su aparición en la edad preescolar, donde el compromiso y la instrucción invaden la mayor parte de la vida del infante aconteciendo este una cualidad fundamental que reduce en la edad colegial. (Briceño, 2017).

2.1.4. Tipos de juegos

Según Briceño (2017) manifiesta, “el compromiso del comportamiento lúdico declarado, los esparcimientos alcanzan catalogar como: esparcimiento de ficción, esparcimiento de construcción, esparcimiento de ocupación, esparcimiento reemplazo del entorno o de asociación”

Juegos funcionales: Es un esparcimiento de adiestramientos que no manifiesta ningún simbolismo, exclusivamente reside en reproducir, rutinas o determinadas acciones para acomodar poco a poco su situación. Es el característico esparcimiento del período sensorio-motora. Como, por ejemplo, a los infantes les encanta manejar cosas.

Juegos simbólicos: Se fundan en suplantar la marcha primordial una cosa por otra ficticia, como, por ejemplo, utilizar un conducto como si fuera un ingenio o un cartón como si fuera una vivienda. La imaginación e creatividad del infante se fundan en los esparcimientos. Los esparcimientos van conducidas amistades impalpables o de personajes ficticios, que entiendan ellos y los adjuntan en los esparcimientos.

Juegos reglados: Su beneficio se concentra en esparcimientos corporales, en períodos más anticipadas, en edades de 3 y 4 años, se debe seguir reglas simples: conversar cuando le investiguen, esperar su momento, no salirse de la raya, etc. Los infantes que han jugueteado en normas acostumbran tener más desarrollada

la inteligencia emocional. Son reglas que no demandan una profunda comprensión, es una habilidad poco desarrollada, el interés en el período anticipada es corta.

Juegos de bloqueo o de construcción: Se concentran componentes del esparcimiento simbólico, en los esparcimientos de reconstrucción inconveniente más complicados y con mayor determinación. Si anteriormente, un cartón representaba un auto, actualmente son un grupo de segmentos con suficiente semejanza a un auto, con los esparcimientos simbólicos inclusive tiene ya 4 ruedas, a medida que evolucionan, los juegos de construcción, se van igualando a edificaciones de una cosa existente.

2.1.5. El juego en las aulas de educación inicial

El juego no puede estar fuera de las aulas en educación inicial, siempre las docentes usaron y seguirán usando esta actividad para aprender, para enseñar y lograr socializar al niño desde que nace hasta que deja el jardín de infancia o IE de educación inicial, como se le conoce actualmente, el usará el juego para que lograr su percepción, para que aprenda aspectos cognitivos, para afianzar su memoria y en el arte de comunicarse, de pintar, etc. (Espinoza, 2018, p. 26).

2.1.6. Secuencia didáctica del juego

No existe una secuencia didáctica única, como receta que se pueda aplicar a todos los juegos. Cada docente de educación inicial tiene la libertad de adecuar y buscar una secuencia que se adapte al quehacer educativo o actividad de aprendizaje que quiera lograr, así por ejemplo una actividad que sirva para aprender matemática llevará una secuencia lógica lúdica que parte de la realidad o entorno del niño, a lo gráfico y simbólico (Aristizábal, 2016). Así en el presente estudio, también se toma en

cuenta lo cultural, lo social para adecuar los juegos a los aprendizajes significativos que traen los niños y niñas que según Vygotsky sirven para propiciar el desarrollo de algunas expresiones verbales y reconocer algunas dificultades e informarlas para mejorar el aprendizaje y enseñanza (Guerra, 2016)

2.1.7. El juego como actividad de desarrollo cognitivo

Las actividades lúdicas o juegos, permiten desarrollar las capacidades de creatividad, pensamiento, imaginación y deja instalada algunas zonas potenciales de aprendizaje (Contreras, 2016, p.18)

Menciona que la actividad lúdica se obtiene de manera originaria como una capacidad desarrollada en diferentes ambientes, los más importantes desde el punto de vista de la niñez son la familia y la escuela. La familia convertida en el primer contexto natural de recreación; son los papás las primeras que a partir del vínculo con su niño o niña intercambiando actividades de interacción placenteras para ambos y que llamamos juego. El juego constituye además una manera inmediata en los aprendizajes cabe mencionar también que en los juegos el niño o niña goza de la atención del adulto y este a su vez se siente satisfecho viendo como los niños o niñas disfrutan, se establece, así, un vínculo de armonía entre entrambos (Rodríguez, 2017, p. 32).

2.1.8. Importancia del juego en el aprendizaje

La importancia que tiene el juego en el aprendizaje infantil, es bastante probado, pues todo el aprendizaje gira alrededor de las actividades lúdicas, no se puede prescindir de ellas, pues jugar es una de las actividades naturales del niño, todo lo que sabe lo ha aprendido jugando, observando, escuchando, tocando, saboreando, hablando, socializando con sus pares, por ello, la importancia de que la docente del nivel inicial conozca múltiples actividades que le permitan hacer clases lúdicas, para

las diferentes áreas curriculares, que hagan que sus niños y niñas se sientan que son activos de sus saberes, que construyan aprendizajes innovadores a partir de sus dudas (Rosillo, 2018, p. 34).

Los juegos didácticos o corporales, la agilidad o las habilidades, ayudan a nuestros jóvenes a expandirse mejor en la sociedad; Pero lo más importante para los niños es que los padres también participen, incluso algunas de las dinámicas merecen la unión de papá, mamá e hijos (Santamaría, 2017)

2.1.9. Aprendizaje significativo

Los niños aprenden mejor lo que significa algo o mucho para sus vivencias cuando los docentes realizan un diagnóstico de sus saberes y a partir de ello crean sus clases. Esto no quiere decir que el docente no pueda avanzar e ir más allá en búsqueda de lo nuevo de lo imaginativo y creativo, pero siempre se debe tener en cuenta el hablar con ellos mediante muchas técnicas y estrategias para sacar fuera ese tesoro de conocimientos que cada niño lleva ya dentro de cada uno de ellos ya partir de ello, el docente debe apoyar la construcción de sus aprendizajes para que sean duraderos y significativos, con lo cual se apoya la identidad y se rescata la cultura y costumbres de sus familias, comunidades y se forman lazos fuertes para el pensamiento abstracto que vendrá en los próximos años, en la Educación primaria, secundaria o superior. (Espinoza, 2018)

2.1.10. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

Estos van a depender de la cultura, costumbres, nivel social y económico y de las normas vigentes y la infraestructura que acompaña al docente en la tarea de educar

con significado para el niño o niña, pero se puede mencionar algunos, según (Espinoza, 2018):

Los materiales educativos, deben ser adecuados a la edad, área de estudio, y cuidar la calidad con los que están contruidos es decir que no sean elaborados de materiales tóxicos o peligrosos. Que sean manipulables, que den paso a la construcción no sólo a la observación. Los materiales deben transmitir una importancia psicológica es decir que al ser usados por los niños puedan elaborar o construir a manera de juego, los nuevos conocimientos y enlazarlos con los anteriores y que den paso a un aprendizaje significativo que forme parte de su memoria a largo plazo.

Los materiales deben ser motivadores, que llamen la atención y promuevan la creatividad y la imaginación creando gozo, y emociones positivas, porque al ser manipulados pueda servir para que los niños y niñas trabajen en equipos colaborativos fomentando la unión y el compañerismo. (Espinoza, 2018).

2.1.11. Situación del aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo, no surge por imposición, ni por memoria mecánica o por miedo al rechazo, el docente debe tener las herramientas metodológica, cognitivas y estratégicas para que en aprendizaje en educación inicial surja del juego de materiales, recursos y consignas que bien orientadas hagan que broten sus recuerdos y experiencias vividas para que a partir de ellas nazcan las nuevas y se queden como aprendizajes que gocen de mucho significado para lo vendrá después, en los siguientes ciclos y niveles educativos, por ellos, entonces la situación para que se produzca el significativo debe partir del deseo de aprender, del interés y motivación que en el caso de los pequeños va apoyada por su familia en especial por sus cuidadores y la IE, con sus docentes de inicial muy capacitados se suman para lograr eso que queremos que

aprenda con mucho significado, (Espinoza, 2018).

2.1.12. Didáctica

Según Rosillo (2018):

El profesor incita cierto interés en los estudiantes por casos determinados, motivando a la investigación y promoviendo la verificación de conjeturas, llevándolas a solucionar casos especiales. Con respecto al estudiante y su conocimiento “es importante para el estudiante enfrentarse a casos concretos, que lo preparan para su desempeño integral como técnico, como ciudadano y como persona responsable de su propio proyecto de vida y del desarrollo de la sociedad. (p.29)

2.1.13. Modalidad de organización de la enseñanza

Se puede mencionar que la propuesta de estos ítems es especular críticamente en el objetivo de la enseñanza, y los aprendizajes para que esto se realice nos conlleve a formar las labores que habitualmente envían nuestros maestros. También se puede mencionar o plantear cómo armar las áreas, para así proponer los tiempos, organizar las agrupaciones de niños, seleccionar los materiales para así poder enseñar, articulándolos en espacios didácticos acordes con las tradiciones del Nivel Primero (Rosillo, 2018, p. 30).

2.2. Psicomotricidad fina

De acuerdo a Rodríguez (2017):

La psicomotricidad fina es requisito para la educación primaria y los siguientes niveles, sin ella no sería posible escribir, hacer cosas con finesa y delicadeza,

pero debe ser trabajada por todas las áreas en el nivel inicial, mediante variadas actividades que las docentes entrenadas y experimentadas lo saben ampliamente, desde hacer trazos, con lápices diversos, pintar dentro de los círculos, cortar por las líneas indicadas, rasgar de acuerdo a la consigna, enlazar objetos, pasar los pasadores por los orificios de los zapatos, etc. Todas estas actividades entre muchas otras harán que los niños queden listos para la escritura que vendrá con fuerza en los primeros grados de educación primaria, por ello que importante es la psicomotricidad fina bien enseñada y aprendida. Según Castro (2017), la psicomotricidad fina como hacer trazos, dibujar, pintar, irá afianzando la madurez para la escritura, caso que no se logre este alumno tardará en lograrlo creando bajo rendimiento escolar, que se notará en la educación primaria.

Cerrón (2017), explica que es necesario que se motive al niño o niña con múltiples y variados movimientos usando fundamentalmente los sentidos en especial el tacto, el oído, el gusto, la vista, pero también el olfato, para el desarrollo cognitivo del cerebro en sus habilidades motrices finas.

2.2.1. Teoría que fundamentan la psicomotricidad fina

- a) Teoría de Wallon:** Según este autor, todo niño se construye a él mismo tomando al movimiento como punto de partida, explica que su desarrollo va del hacer o acto al pensamiento, para alcanzar abstracciones primero tiene que partir de su realidad o de lo concreto. Así Wallon concluye que el desarrollo

del niño de educación inicial es motor -psíquico y no sólo psicomotor.

b) Teoría de Piaget: Explica, uno de los grandes estudiosos del comportamiento infantil, respecto a la psicomotricidad coincide con Wallon, que se debe dar muchas oportunidades de jugar al niño para que surja el aprendizaje que debe ir de lo real, a lo gráfico y de allí a lo simbólico, teniendo en cuenta su edad biológica y/o psicológica.

Flores (2016), además de lo ya expuesto por los anteriores autores, afirma que para poder escribir el niño debe ser aprestado en educación inicial en variadas actividades de psicomotricidad fina, como rasgar, trazar, pintar, etc.

Preciado (2018), agrega a lo ya explicado, ejercicios que sirvan para el cuidado de la salud, de su expresión libre y dibujos de las diferentes partes de su cuerpo, para que se valore como ser humano y afiance su identidad, mediante dibujos, y otras actividades de psicomotricidad.

2.2.2. Los movimientos finos

Desde el nacimiento y toda la educación inicial (0-5 años) se va trabajando los movimientos finos, para coger y soltar, para dibujar, para rasgar, para hacer trazos, sobre un papel o en cualquier superficie, pero va de a poco, para que el niño o niña entre al siguiente nivel educativo, con esa motricidad fina que hará que escriba prontamente y otras actividades propias a su nivel y edad. (Antúnez, 2021).

Según Benites (2018), propone una práctica psicomotriz encaminada a que el niño vaya adquiriendo autonomía y se convierta en un niño/a abierto, capaz de hacer frente a los miedos. Hablamos de un niño abierto cuando este acoge a los demás y hace demandas a las personas que lo rodean, así como que

experimenta el placer de dar, de recibir, de descubrir y de saber. Podríamos definirlo como un ser que siente curiosidad por aprender, que se siente feliz manifestando sus deseos sin miedo y que se siente reconocido por sus capacidades. Es un niño que no se traumatiza ante un posible fracaso porque sabe que le ofrecerán unas condiciones adecuadas para su desarrollo.

El desarrollo de la psicomotricidad fina depende de la precisión a partir de los estímulos adecuados acompañados de destreza de movimientos de cada mano. El niño y la niña a medida que crecen se tornan más precisos. En las diferentes actividades que realizan intervienen todas las partes del cuerpo teniendo en cuenta los movimientos de manos, brazo, antebrazo con delicadeza por lo que ellos están en un proceso de maduración (Antúnez, 2021).

2.3.4. Dimensiones de la motricidad fina.

- a) Coordinación viso-manual:** conocida también como óculo manual, abarca ejercicios donde se estimule brazos, antebrazos y muñeca, donde los niños puedan coger, soltar, rasgar, jugar con las manos haciendo círculos, etc. Esto permitirá posteriormente la escritura, el dibujo, la pintura y toda actividad que requiera de delicadeza y fineza, (Antúnez, (2021).

a) Coordinación fonética: Tiene que ver con los niños/niñas acompañen los movimientos antes mencionados con dominio expresivo, con canciones expresando palabras y deletreando sílabas todas para lograr ese desarrollo propio de su edad, (Antúnez, 2021).

b) Coordinación gestual: Es decir, movimientos con la cara sin usar el habla, para transmitir emociones y comunicarse, que son ejercicios que se hacen e incentivan para lograr la psicomotricidad fina, (Briceño, 2017).

2.3.5. Desarrollo de la psicomotricidad

Los docentes apoyan el desarrollo de la psicomotricidad para desarrollar su sociabilidad, sus emociones, su lateralidad, sus movimientos, es una técnica muy efectiva para trabajarla en toda la educación inicial y puede seguir en educación primaria y siempre que lo requiera, (Carrasco, 2014)

Según Preciado (2018), los movimientos corporales ayuda desde enfoques positivistas: El método positivo, se va dar por los movimientos, se entiende como el desplazamiento del cuerpo en el espacio que va permitir al niño adaptarse a su entorno. En este enfoque, es importante rescatar el aprendizaje motor que se va desarrollar de lo simple a lo complejo en sus diferentes factores de acuerdo a la adquisición de su entorno social y de su contexto (p.48).

2.3.6. Etapas del desarrollo de la psicomotricidad fina

1. Etapa de la sensación (2 a 3 años): “Se caracteriza porque en ella el proceso mental predominante es el desarrollo de las sensaciones. La sensación es un proceso mental relativamente simple y de carácter analítico, que consiste en el reflejo de las cualidades sensoriales de la realidad, entendiendo que una sensación determinada es el reflejo de una estimulación proveniente de una

cualidad determinada de un objeto o de una determinada sensación corporal.”

2. Etapa de las percepciones: En este trabajo se explica las etapas de sensaciones o sensorial que suceden hasta los tres años de edad aproximadamente, donde reflejan sus cualidades y habilidades sensoriales, la información de la sensación ingresa al centro del sistema nervioso SNC, y allí se procesa: en la etapa de registro, luego en la etapa de la modulación y/o regulación para luego dar pase a la discriminación y/o integración de la sensación transmitida y registrada, luego se da la etapa de percepción, que se explica con un proceso donde se da cuenta de la existencia de objetos o seres y hechos en el entorno del niño, esta se produce en cinco etapas: parte de la estimulación, luego la organización, pasa hacia la interpretación, se almacena en la memoria y finalmente se produce un recuerdo, para ello la docente de inicial con su familia deben apoyar para los niños del nivel inicial logren que se produzca esto como producto de las actividades de psicomotricidad fina, (Antúnez, 2021).

2.3.7. Como desarrollar la psicomotricidad fina en el aula

Según Hidalgo (2021), existen muchas estrategias para trabajar la psicomotricidad fina en el aula, por ejemplo: hacer trazos, garabatos, rompertiras de papel, bolitas de papel, jugar modelaje con plastilina, exprimir esponjas, diseñar pulseras y collares, enroscar y desenroscar tapas de botellas, pintar con los dedos, comer con cuchara, y otros que ayuden a esta hermosa actividad, que los dejé listos para escribir y todo lo que se necesita en educación primaria.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General:

H₁: Los juegos lúdicos mejora de manera significativa el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la institución educativa inicial 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz - Tumbes, 2022.

3.2. Hipótesis Nula

H₀: Los juegos lúdicos no mejoran la psicomotricidad fina de los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz – Tumbes, 2022.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. Tipo de la investigación

El tipo de investigación fue cuantitativo. Según Valdivieso (2019), este tipo de investigación se encarga de la recopilación y análisis de información, se pone a prueba y se comprueba mediante hipótesis, para lo cual utiliza el análisis estadístico basadas en valores numéricos, los cuales tienen como propósito explicar el fenómeno estudiado y si es posible poder pronosticar y controlarlo. (p.32)

4.1.2. Nivel de la investigación

El proyecto de tesis tuvo un nivel explicativo. Según Hernández (2006), refiere que una investigación tiene un nivel explicativo cuando “Su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (p.108).

4.1.3. Diseño de la investigación

En la investigación se asumió el diseño pre-experimental, que se conoce como Diseño de preprueba/posprueba con un solo grupo. A un grupo se le aplicó una prueba previa al estímulo o tratamiento experimental, después se le administró el tratamiento y finalmente se le aplicó una prueba posterior al estímulo.

Este diseño implica un seguimiento del grupo.

Este diseño se diagrama así:

G: O1 ————— X ————— O2

G: Grupo experimental.

O1 : Aplicación de la estrategia cuentos infantiles.

X : Pre-test al grupo experimental.

O2 : Post-test al grupo experimental.

4.2. Población y muestra

La población está conformada por 125 niños/estudiantes entre los 3 y 5 Años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el 2022. La institución educativa de inicial 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz-Tumbes, tiene 15 años de creación, está ubicada en el cercado de La Cruz.

Tabla N° 1

Población de la investigación

Institución Educativa	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
Sagrado Corazón de Jesús	ABCD	36	31

Fuente: Nómina de matrícula

Muestra:

Tabla 2

Muestra de la investigación

Institución Educativa	Sección	N° de niños/estudiantes	
		Hombres	Mujeres
Sagrado Corazón de Jesús	Pequeños valientes	10	08

Fuente: Nómina de matrícula

Criterios de inclusión

- Estudiantes de 5 años de edad.
- Matriculados en 5 años de edad del aula “Fucsia”.
- Disposición a participar en el programas

Criterios de exclusión

- Estudiantes que se integren a la I.E.I. N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” después de haber iniciado el programa.
- Estudiantes con capacidad disminuida para responder adecuadamente los ítems planteados en el instrumento.

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

Tabla N° 03

Matriz de Operacionalización de las variables.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Independiente: Juegos lúdicos	Melo y Hernández (2018); mencionan al juego es una acción de placer y de enseñanza-aprendizaje. Se reconoce como medio didáctico, desarrolla el potencial cognitivo, lo afectivo y la comunicación, puntos que determinan para la evolución social de los conocimientos.	Es organizar en sesiones los juegos lúdicos, considerando tres etapas: planificación, elaboración, ejecución de la estrategia para que el niño luego de una escucha activa, interactúe y se desenvuelva de acuerdo a sus habilidades motoras	Planificación	Planea el número de sesiones de aprendizaje.	Lista de Cotejo
				Selecciona diversos juegos y actividades. Planifica las actividades de aprendizaje para los niños	
			Elaboración	Elabora las sesiones de aprendizaje.	
				Adapta los juegos a la realidad estudiantil.	
				Diseña las actividades de aprendizaje para los niños.	
			Ejecución	Desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje.	
Evalúa el aprendizaje de cada uno					
Dependiente: Psicomotricidad fina	Rodríguez (2017), detalla a la psicomotricidad fina como parte motora que facilita realizar todo tipo de movimiento, desde los más pequeños hasta los más	Coordinación de los movimientos musculares pequeños que ocurren en partes del cuerpo como los dedos, generalmente en coordinación con los ojos.	Coordinación Viso Manual Coordinación Fonética	Desarrolla cada una de las sesiones de aprendizaje.	Aplica la ficha de observación sobre la psicomotricidad fina
				Realiza combinación de colores	
				Manipula los objetos de limpieza con autonomía.	
				Reconoce los movimiento derecha e izquierda.	
				Reconoce las partes del cuerpo.	

<p>precisos, se encuentra como tercera posición referente a las funciones del cerebro, encargada de interpretar toda emoción y sentimiento, es la parte efectora por su importancia, programa, regula y verifica la acción mental, se ubica en el lóbulo frontal, en la región pre central.</p>	<p>En relación con las habilidades motoras de las manos y los dedos.</p>	<p>Coordinación gestual</p>	<p>Forman con autonomía figuras geométricas con su cuerpo</p> <hr/> <p>Cortan con autonomía las hojas de papel</p> <hr/> <p>Manipula los objetos del experimento con autonomía</p> <hr/> <p>Responde con seguridad las partes de la cara</p> <hr/> <p>Imita gestos que realiza la docente</p>
---	--	-----------------------------	---

Fuente: Elaboración propia.

4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

4.4.1. Técnica

De acuerdo al diseño de la investigación, así como los objetivos de la misma se consideró como técnicas para la recolección de datos, la técnica de observación.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) define la técnica de observación como “un proceso cuya función primera e inmediata es recoger información sobre el objeto que se toma en consideración. Observar es un proceso situado más allá de la percepción, que no solo hace conscientes las sensaciones, sino que las organiza” (p.287).

Dicha técnica de observación se utilizó al momento de aplicar el instrumento de evaluación, conforme a la instrucción que se le iba dando al niño/a, era mediante la observación donde me podía dar cuenta si el niño/a desarrollaba de manera correcta o no el ítem del instrumento, dándome a conocer en qué nivel se encontraba el menor. Por medio de la técnica de observación pude evaluar las actividades que realizaban los niños, como agrupar, señalar, escuchar y la espontaneidad que los niños/as mostraban en el desarrollo de las actividades realizadas.

4.4.2. Instrumento

El instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo. Se utiliza para la medición de las destrezas que puede tener una persona a quien se le está observando, para posteriormente tomar datos o notas como información, teniendo como referencia acciones detallados como indicadores para evaluar. De acuerdo a Antúnez (2021), “consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no”. Este instrumento se confeccionó basándose en indicadores detallados en el Diseño curricular nacional básico matemática de 5 años emitido por el Ministerio de Educación, se propuso en el instrumento seis

desempeños. Para evaluar el aprendizaje de niño, se tomó valores numéricos como respuestas a los indicadores en referencia, siendo: SI=1 y NO=0.

4.4.2.1. Validez

Para determinar la validez del instrumento elaborado, lista de cotejo, fue evaluado por tres expertos del nivel inicial en el año 2020, los procedimientos seguidos en la validación partieron de la solicitud de la participación de un grupo de 3 expertos del nivel de Educación Inicial; a cada uno de ellos se alcanzó la ficha de la lista de validación del instrumento a evaluar. Cada experto verifico cada ítem asignado a cada dimensión y variable. para lo cual sus criterios fueron tomados en cuenta para la validez de este instrumento, debido a que logra cumplir con los objetivos planteados en la investigación.

Tabla 1

Validación por expertos

Nombre del validador	Grado Académico	Resultados
Mg. Sandra Consuelo Amaro Quincho	Magister en educación	Aprobado
Mg. Sarela Campaña Preciado	Magister en educación	Aprobado
Mg. Clorinda Reyes Rueda	Magister en educación	Aprobado

Fuente: Creación propia 2020.

4.4.2.2. Confiabilidad

La confiabilidad del instrumento se realizó utilizando el índice de consistencia Alfa de Cronbach mediante la varianza de los ítems, colocando los resultados logrados al software estadístico SPSS 25.0; dichos resultados se obtuvieron a través de la prueba piloto que se realizó a 20 niños. El nivel de confianza dado por el estadístico Alfa de

Cronbach es de 0,852, por lo que se precisó que el instrumento fue muy confiable.

Para la aplicación del instrumento, primero se solicitó el permiso a la directora de la Institución Educativa; la cual consistió en darle a conocer la investigación que se estaba realizando y contar con su autorización para aplicarlo en su Institución Educativa dicho documento de permiso se le hizo llegar a la directora por correo donde su persona firmó y sello el permiso autorizándome poder llevar a cabo la investigación. Segundo se solicitó el permiso de la docente de aula; el cual se realizó a través de video llamadas, consistió en informarle que es lo que quería realizar con los niños y que me brindara un tiempo dentro de la jornada escolar para poder aplicar las actividades de aprendizaje así mismo como la aplicación del instrumento de evaluación. Tercero se solicitó el permiso a los padres de familia mediante un consentimiento informado; dicho documento se les hizo llegar por WhatsApp, la cual consistió en que den su aprobación para la evaluación de su menor hijo, explicándoles a través de una video llamada en compañía de la docente en qué consistía la investigación e informándoles que la información obtenida y los datos del niño serian de manera confidencial. Cuarto se aplicó la prueba piloto: la cual consistió en aplicar el instrumento a los 20 niños que no formen parte de la muestra de la investigación, en esta oportunidad fue aplicada de manera grupal, con una duración de 30 min por grupo de 5 y de 4 niños y, en la cual se empleó la observación constante en cada indicador dado. La aplicación del instrumento del pre test con la muestra seleccionada, se aplicó en 2 días.

4.5. Plan de análisis

Se realizó las coordinaciones correspondientes con la persona responsable de la I.E.I. N° 016 “Sagrado Corazón De Jesús” del distrito de la Cruz Tumbes2020; la lista de cotejo como instrumento se aplicó sobre los estudiantes del nivel inicial. Al haberse obtenido la autorización de la ejecución del proyecto, se coordinó fecha y hora para su

aplicación, tomando en cuenta todas las acciones a realizar por parte del docente sin interrumpir la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Inicialmente, se evaluó el “pre test de la motricidad fina” usando diversos materiales. Como inicio del procesamiento se trabajó con los datos tomados en cuenta en el pre test. En esta parte se estableció cómo analizar la información y que medios se deberán emplear en el análisis desde el punto de vista estadístico. Los factores a tomar fueron: Nivel de variable y el diseño de la investigación; se utilizó información y tabulación codificada por medio de gráficos con la finalidad de demostrar la relación que existe entre las variables. Para vaciar los datos recogidos del instrumento empleado se hizo tabulaciones a través del programa Excel 2010, el cual, sirvió en la elaboración del análisis de datos, resultados y así elaborar sus conclusiones.

Tabla 4
Escala de calificación

Nivel Educativo	Escala De Calificación	Descripción
Educación Inicial	Alto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	Medio	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	Alto	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de estos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Currículum nacional de educación básica.

4.5. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿Cómo los juegos lúdicos mejoran la psicomotricidad fina de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz – Tumbes, 2022?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos mejoran la psicomotricidad fina de los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz – Tumbes, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>a) Evaluar el nivel de desarrollo de psicomotricidad fina, en los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, mediante un pre test.</p> <p>b) Aplicar el juego lúdico en los niños y niñas de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”.</p> <p>c) Evaluar nivel de la psicomotricidad fina, en los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, mediante un post test.</p> <p>d) Comparar los resultados del pre y post test sobre el nivel de psicomotricidad fina en los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”.</p>	<p>H₁: Los juegos lúdicos mejora de manera significativa el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la institución educativa inicial 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz - Tumbes, 2022.</p> <p>H₀: Los juegos lúdicos no mejoran la psicomotricidad fina de los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz – Tumbes, 2022.</p>	<p>Tipo:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel:</p> <p>Explicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>Pre- Experimental</p> <p>Población muestral: 18 alumnos</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Prueba de Hipótesis:</p> <p>Prueba de Wilcoxon en el programa SPSS.</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.8. Principios Éticos

Para abordar la investigación se considerarán los siguientes principios éticos del Código de Ética (Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, 2022.

Protección a las personas, “La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio” (p.2).

- Libre participación y derecho a estar informado, en toda investigación “se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto” (p.3).
- Beneficencia no maleficia, “se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios” (p.3).
- Justicia, “El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas” (p.4).

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

5.1.1. Evaluar el nivel de desarrollo de psicomotricidad fina, en los niños de la Institución Educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, mediante un pre test.

Tabla 6

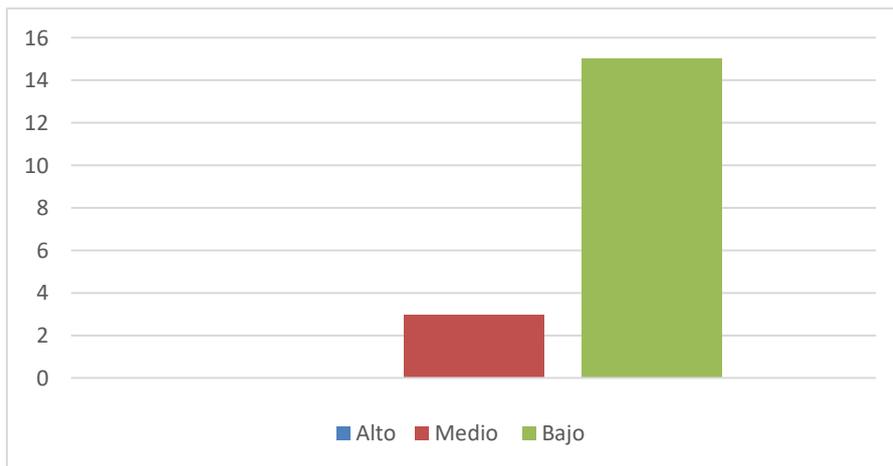
Resultados del nivel de psicomotricidad fina en el pre test.

Logro de Aprendizaje	fi	%
Alto	0	0 %
Medio	3	17 %
Bajo	15	83 %
Total	18	100 %

Fuente: Lista de cotejo, junio 2022.

Figura 1

Resultados del nivel de psicomotricidad fina en el pre test.



Fuente: Tabla 6

Según tabla 6 y figura 1, se observa en el pre test, con respecto a la psicomotricidad fina, que el 0% de los niños se encuentran en nivel alto, el 22% en el nivel

medio y el 72% en nivel bajo indicando que los alumnos han presentado un alto problema para desarrollar óptimamente su psicomotricidad fina. Además, los resultados detallan que los alumnos de 5 años tienen deficiencias para el desarrollo de actividades consistentes a embolilladas, rasgadas, cortes, etc. Es así, que el docente debe poner mucho énfasis para monitorear aplicando técnicas gráficas plásticas.

5.1.2. Aplicar el juego lúdico en los niños de la Institución Educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”

Tabla 7

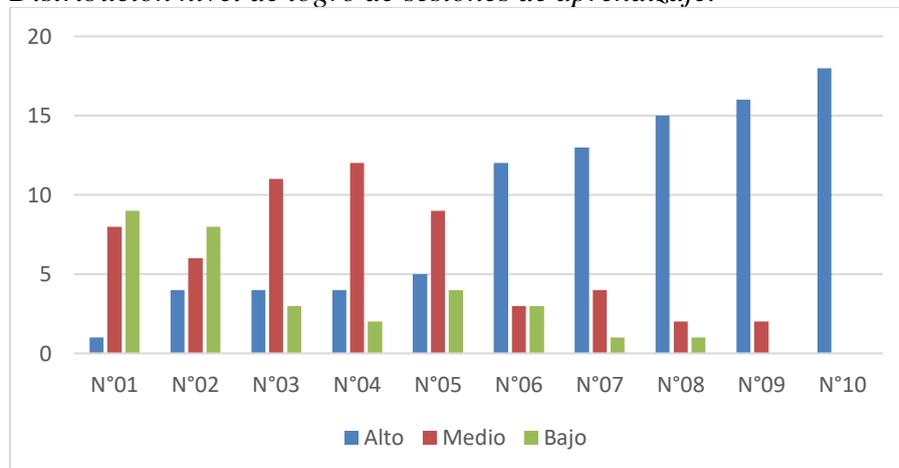
Resultado de la aplicación de sesiones de aprendizaje.

Nivel de logro	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
	f	%	f	%	f	%	fi	%	fi	%	f	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Alto	1	6%	4	16%	4	16%	4	16%	4	16%	5	20%	1	24%	13	74%	15	78%	18	100%
Medio	8	44%	6	36%	8	44%	11	63%	1	68%	9	52%	3	56%	4	20%	2	14%	0	0%
Bajo	9	50%	8	48%	6	36%	3	16%	2	12%	4	28%	3	20%	1	6%	1	3%	0	0%

Fuente: Lista de cotejo, junio 2022.

Figura 2

Distribución nivel de logro de sesiones de aprendizaje.



Según tabla 7 y figura 2, se mostró calificaciones obtenidas en las sesiones 10, indicando que existe un aumento de un 94% en el nivel alto y una disminución de un 44% en el nivel medio y una disminución de un 50% en el nivel bajo como consecuencia de aplicar sesiones de aprendizaje en base del juego lúdico. Los resultados obtenidos resaltan que los alumnos de 5 años han desarrollado de una manera adecuada su psicomotricidad fina.

5.1.3. Evaluar nivel de la psicomotricidad fina, en los niños de la Institución Educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, mediante un post test.

Tabla 8

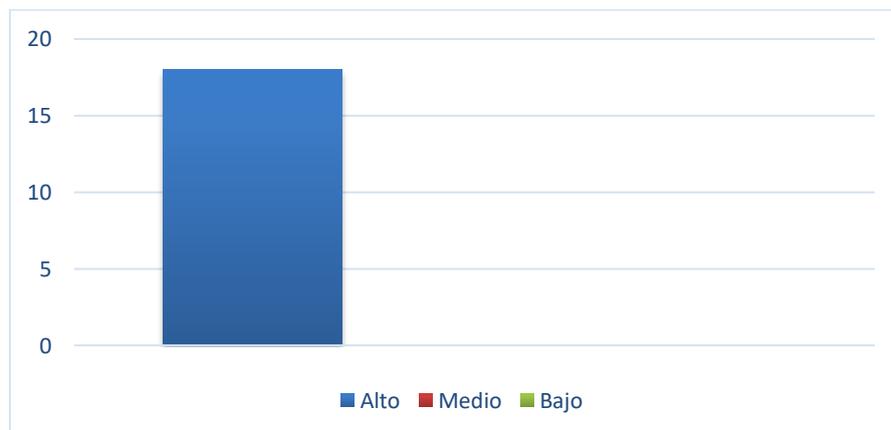
Resultados psicomotricidad fina en el post test

Nivel de logro	fi	%
Alto	18	100%
Medio	0	0%
Bajo	0	0%
Total	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, junio 2022.

Figura 3

Resultados psicomotricidad fina en el post test



Fuente: Tabla 8

Según tabla 8 y figura 3, se obtuvo que el 100% se encuentra nivel alto, el 0% nivel

medio y el 0% nivel bajo concerniente a la psicomotricidad fina, indicando que los alumnos han presentado un alto problema para desarrollar óptimamente su psicomotricidad fina.

5.1.4. Comparar los resultados entre el pre test y post test.

Tabla 9

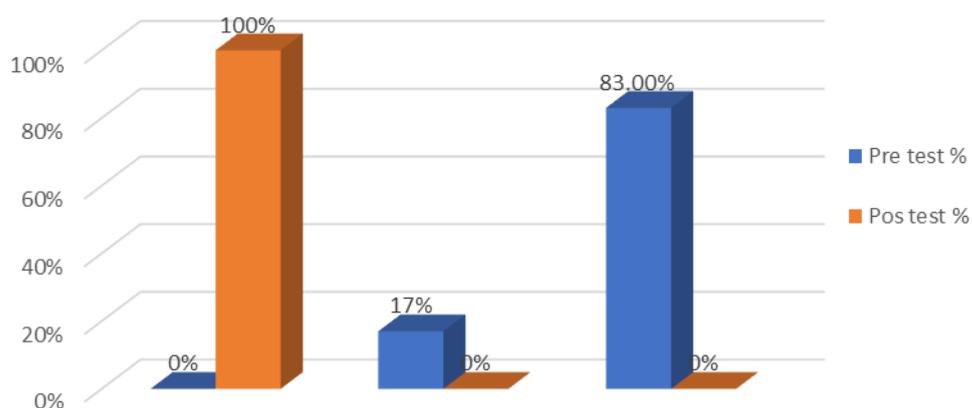
Resultados del pre y post test.

Nivel de logro	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Alto	0	0	18	100%
Medio	3	17	0	0%
Bajo	15	83	0	0%
Total	18	100	18	100%

Fuente: Lista de cotejo, junio 2022.

Figura 4

Psicomotricidad fina en el pre test y pos test



Fuente: Tabla 9

En la tabla 9 y figura 4 se observa en el pre test, con respecto a la psicomotricidad

fina, que el 0% de los niños se encuentran en nivel alto, el 17% en nivel medio y el 83% en el nivel bajo. Sin embargo, en el pos test, se observa que el 100% de los niños han alcanzado en el nivel alto lo cual evidencia que los juegos lúdicos favorecieron significativamente en la mejora de la psicomotricidad fina, ya que todos los niños consiguieron el mayor logro.

5.1.5. Contraste de hipótesis

H1: Los juegos lúdicos mejora de manera significativa el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la institución educativa inicial 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz - Tumbes, 2022.

Ho: Los juegos lúdicos no mejoran la psicomotricidad fina de los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz – Tumbes, 2022.

b. Estadístico de Prueba: Prueba Wilcoxon.

En el programa SPSS versión 25.0, se efectúa la prueba no paramétrica para 2 muestras relacionadas de Wilcoxon.

Tabla 2

Asignación de rangos positivos, negativos y empates según la prueba de rangos de Wilcoxon.

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pre y post test	Rangos negativos	3	6.33	19.00
	Rangos positivos	11	7.82	86.00
	Empates	0		
Total		14		

Fuente: Wilcoxon en SPSS versión 25.0.

Tabla 3

Nivel significancia según la prueba de Rangos de Wilcoxon.

	Placebo Enalapril
Z	-2, 103
Sig. Asintótica (bilateral)	, 035

Fuente: Wilcoxon en SPSS versión 25.0.

Se observa que $p = 0.035$, lo que indica que la hipótesis nula queda descartada y se valida la hipótesis alterna propuesta por el investigador por evidenciar mejoras en los resultados obtenidos por los estudiantes en la pre evaluación y post evaluación.

5.2. Análisis de Resultados

Evaluar el nivel de desarrollo de psicomotricidad fina, en los niños de la Institución Educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, mediante un pre test.

Anteriormente a la aplicación de los juegos lúdicos como estrategias, se tuvo como resultados que el 83% entre niños y niñas se ubicaban en el nivel de logro inicio correspondiente a su psicomotricidad fina, la mayor parte de ellos tienen deficiencias y fallas en desarrollar su psicomotricidad fina en las diferentes actividades: rasgados, cortados, plegados y picados.

Resultados que coinciden con lo detallado según Briceño (2017); quien en su trabajo de investigación menciona que se obtuvieron porcentajes parecidos donde la muestra en estudio tuvo un nivel ínfimo o bajo concerniente a la psicomotricidad fina previa a la aplicación del juego lúdico como estrategia.

Estos resultados también guardan relación con Antúnez (2021); quien señala “Los juegos lúdicos son estrategias que ayuda a generar la estimulación de la psicomotricidad

fina. Además, este autor en sus hallazgos evidenció que un 57,12% de los niños y niñas obtuvieron un nivel de inicio; es decir nivel bajo, lo que le llevó a afirmar que deben aplicar los juegos lúdicos como estrategia didáctica en las actividades organizadas de las sesiones de aprendizaje.

Aplicar el juego lúdico en los niños y niñas de la Institución Educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”

Para la ejecución de la variable independiente se diseñó y aplicó 10 sesiones de aprendizaje, utilizando el juego lúdico como centro movilizador de los aprendizajes, el cual ayudó a mejorar la movilidad fina de los niños. En cada sesión se utilizó la lista de cotejo y la calificación correspondiente a este instrumento.

Dada las secuencias de las sesiones de aprendizaje se observó que los niños fueron progresivamente desarrollando la psicomotricidad fina por cuanto la participación de ellos fue trascendente para el desarrollo de sus aprendizajes.

Con respecto a la tabla 7 y figura 2, podemos observar que lo más resaltante fueron en las sesiones 9 y 10, encontrándose desde un 74% a 100% de niños en logro alto, y en las sesiones 5, 6, 7 y 8 desde un 52% a 68% de niños en nivel medio. Uno de los ejemplos que se resaltan son que los niños empezaron a realizar mejores movimientos con sus manos arriba y abajo, a manipular objetos con autonomía, además realizaban diferentes combinaciones con colores y con mayor libertad realizaban sus dibujos.

Estos resultados guardan alguna relación con la investigación de Briceño (2017) en su estudio “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° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.”, quien al aplicar las sesiones encontró que un 92.7% de encuestados se encontraron en un nivel alto mientras solo el 7.3% restantes en nivel

medio de la institución Educativa Inicial Sarita Colonia del distrito de Puerto Inca.

Esto es corroborado por Rodríguez (2017), quien señala que el juego constituye además una manera indudable de aprendizaje social. Así mismo Mallqui & Ochoa (2017), concluyen que las actividades lúdicas producen efectos significativos en la mejora de la motricidad viso manual, facial y gestual en niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016.

Evaluar nivel de la psicomotricidad fina, en los niños de la Institución Educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús”, mediante un post test.

En la aplicación del post test se obtuvo como resultado que el 100 % de ellos se ubica en logrado; ya que la mayoría de niños desarrollaron su psicomotricidad fina. Esto demuestra que se lograron mejores resultados después de haber puesto en práctica la estrategia de los juegos lúdicos. Los datos obtenidos coinciden con Mallqui & Ochoa (2017) quienes mostraron en su investigación que un 100% de los niños lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados les permitieron concluir que la aplicación de las actividades lúdicas tiene efecto significativo en el mejoramiento de las habilidades motrices finas en su dimensión viso manual en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016. En este apartado es necesario señalar a Proaño & Castro (2017), quienes sostienen que los juegos lúdicos aumentan la autoconfianza y multiplica la motivación en el niño o niña, pues es una estrategia positiva que ayuda a lo significativo de aquello que aprende, las acciones lúdicas despiertan en el niño entusiasmo, recreo, gozo, satisfacción.

También podemos compararlo con los resultados de la investigación de Briceño (2017), titulada “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° 406 sarita

colonia de huánuco-2017”, donde observó en el pos test que el 97.6% de niños utilizan sus habilidades motrices representado por 40 escolares, indicando que conocen, escriben, identifican, contrastan los gráficos, números, mientras que tan solo 2.4% que representa un solo niño que todavía se encuentra en proceso de aprendizaje en coordinar sus movimientos corporales del niño.

Determinar si los juegos lúdicos mejoran la psicomotricidad fina de los niños de la institución educativa inicial N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del distrito de la Cruz – Tumbes, 2022.

Con los hallazgos encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis general, ya que se logró demostrar que el 100% de los niños lograron mejorar la psicomotricidad fina, lo que nos da lugar a concluir que los juegos lúdicos permiten que los niños mejoren la movilidad de sus manos, manipulando objetos con autonomía, combinando colores y realizando dibujos con total libertad.

Estos resultados se comparan con la investigación de Mallqui & Ochoa (2017), quienes llegaron a concluir que la aplicación de las actividades lúdicas tiene efecto significativo en el mejoramiento de las habilidades motrices finas en su dimensión viso manual en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016, ya que antes de la aplicación de actividades lúdicas, el porcentaje que equivale al 50,0% (17) de niños se ubican en el nivel medio; mientras que después de la aplicación de las actividades lúdicas, el porcentaje mayoritario que equivale al 100,0% (34) de niños lograron avanzar al nivel alto.

Por otro lado, tenemos la investigación de Arteaga (2020), cuyos resultados en el pre test fueron de 0% en el nivel alto, el 44,40 en el nivel medio y el 55,60% en el nivel bajo. Y que después de la aplicación de los juegos lúdicos se encontró que el 55,60% está

en el nivel alto, el 44,40 se encuentra en el nivel medio y 0% en el nivel bajo. Y que por son siguiente le llevo a la conclusión de que la ejecución de quince actividades de juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina, alcanzan el nivel de logro esperado por lo que han desarrollado un buen grado de psicomotricidad fina, ya que han ido evolucionando en cada una de las actividades mejorando su coordinación viso manual, gestual y facial.

Contraste de hipótesis

Los juegos lúdicos mejoran el desarrollo de la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito de la Cruz-Tumbes 2022.

Para probar la hipótesis de investigación se utilizó una prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon, arrojando un puntaje de 0.035. La hipótesis fue aceptada por ser inferior a 0,05 ($p < 0,05$). Estos resultados demuestran la validez de la hipótesis, lo que lleva a la conclusión de que los cuentos de hadas mejoran la presentación oral. Los contrastes hipotéticos se confirman en un trabajo de Mendoza (2019) con resultados del Programa de Narración para el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Augusto Cardich. Esto es bajo en comparación con la significación estandarizada de 0,05, lo que rechaza la hipótesis nula.

Relacionando a la Hipótesis general: la aplicación de juegos lúdicos influyó a mejorar de manera significativa el nivel para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 5 años de la I.E.I. 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito de la Cruz-Tumbes 2022. Siendo así, se acepta la hipótesis tomada teniendo como fundamento los resultados hallados en el Post test, donde indican que los juegos lúdicos sí influyen y ayudan a optimizar la psicomotricidad fina en los niños, haciendo una comparación con

lo hallado en el pre y post test. El mecanismo utilizado para mejorar la psicomotricidad fina se manifestó con el fin de optimizar y desarrollar actividades de la lectura y escritura a la vez en los niños de 5 años.

VI. CONCLUSIONES

Se determinó que, los juegos lúdicos organizados en procesos de planificación, elaboración y ejecución, con el uso adecuado de recursos didácticos influye en la mejora de la psicomotricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa N° 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito de la Cruz- Tumbes 2022.

De acuerdo a los resultados se evidenció que, en el pre test, un 83% se encuentra nivel bajo, debido a que presentan dificultades en relacionar habilidades motoras y sensitivas, por esta razón es necesario que se implemente una estrategia para mejorar dichos resultados.

Asimismo, luego de emplear los juegos lúdicos a través de 15 sesiones de aprendizaje se ha observado a través del post test que un 100% se encuentra en nivel alto, por ello podemos concluir que el desarrollo de la psicomotricidad fina tuvo una gran mejora debido a que los niños se interactúan y se desenvuelven utilizando habilidades motoras para conllevar diversas actividades.

En el pre y post test se obtuvieron resultados favorables en relación a la psicomotricidad fina, ya que se observa que se ha mejorado en un 100% a comparación de la prueba empleada por ello es podemos afirmar que la variable independiente mejora la variable dependiente.

Se acepta la hipótesis alterna la aplicación de juegos matemáticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad fina; ya que en la prueba de rasgos de Wilcoxon se obtuvo un valor significativamente $p=0.035$ y como $p<0.05$, por lo tanto, existen

diferencias significativas entre pre y post test y se concluye que la aplicación de la estrategia juegos matemáticos mejora la psicomotricidad fina en niños de la Institución Educativa 016 “Sagrado Corazón de Jesús” del Distrito de la Cruz- Tumbes 2022.

RECOMENDACIONES

Se recomienda en el futuro, para el mejoramiento de este proyecto, se utilice una metodología pre experimental con mayores implementaciones y mejores tecnologías, con mayor población, teniendo como referencia a alumnos de 4 y 5 años a la vez, con instrumento de evaluación diferente y de esta manera poder obtener resultados más eficaces y reales.

Se recomienda a las Instituciones Educativas seguir de manera continua la utilización de juegos lúdicos, por lo consiguiente las estrategias educativas se deben utilizar en otros espacios como son los diferentes hogares, de esta forma el estudiante puede relacionarse y adaptarse en diferentes ámbitos como en la escuela y en el hogar.

Se recomienda a los docentes de las diferentes instituciones educativas innovar las prácticas pedagógicas en el aula de inicial, es lo más recomendable aprender en esta etapa de enseñanza, puesto que el niño ejecuta todas sus potencialidades, los juegos lúdicos que se realizan deben ser de forma dinámicas y activas.

Se recomienda al docente incentivar los juegos lúdicos como medios o estrategias en la psicomotricidad fina del niño y niña en el nivel inicial, por ser de suma importancia, puesto que el niño utiliza material concreto para poder desarrollar diferentes acciones, además son medios de distracción y relajación.

Se recomienda al docente para obtener una mejora en la psicomotricidad fina del niño y niña en el nivel inicial, debe realizar las diferentes actividades, de una manera fácil y entretenida, definitivamente esto se logra con la práctica y la perseverancia de cómo

utilizar los juegos lúdicos adaptadas a cada una de las áreas y tema a desarrollar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Antunez, 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.*

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/21734/ESTRATEGIA_FINA_ANTUNEZ_ROSALES_REBECA_SOLEDAD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Aristizabal, (2016) *Definición de la Secuencia Didáctica del Juego.*

Arteaga, M. (2020). *El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. “Rayitos de Luz” Nuevo Chimbote - 2018.*

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23100/ESTRATEGIA_DIDACTICA_JUEGO_ARTEAGA_VEGA_MARILIN_MELISSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Benites (2018). *Juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos De Jesús”, Región Tumbes, 2018*(tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú). Recuperada de [file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(75\).pdf](file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20(75).pdf)

Briceño, G. (2017). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa No 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017.*

<http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/2401/>

[_LUDICOS_BRICENO_PELAEZ_GUITY.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Carrasco, Z. (2014). *La aplicación de actividades plásticas, bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora significativamente la motricidad fina en los niños de 4 años de edad de educación inicial de la Institución Educativa Particular “Buena Esperanza “N Nuevo Chimbote, 2013* (tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú). Recuperada de [file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(80\).pdf](#)

Castro, D. (2017). *Las técnicas gráfico plásticas basado en el enfoque colaborativo desarrolla la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad del Pronoei Los Pecesitos Del Distrito De Coishco, Año 2015* (tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú). Recuperada de [file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(85\).pdf](#)

Cerron, F. (2017). *Técnicas grafoplásticas y desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°363 Mazamari- 2016* (tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú). Recuperada de [file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(88\).pdf](#)

Espinoza (2018). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, Del Distrito De Tumbes, Región Tumbes 2018*(tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú). Recuperada de [file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(74\).pdf](#)

Guerra, (2016) Definición de la Secuencia didáctica del juego.

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

(S. A. D. C. . McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES (ed.)).

- Hidalgo, A. (2021). *Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N° 127 “Maria Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en el año 2019.* http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23562/JUEGO_S_MOTROCIDAD_HIDALGO_DOMINGUEZ_ANA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Landi. (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 IB Año lectivo 2016-2017. *Universidad Politécnica Salesiana*, 1–76. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14583/1/UPS-CT007164.pdf>
- Mallqui, C., & Ochoa, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016.* http://209.45.73.22/bitstream/UNSCH/2604/1/TESIS EI38_Mal.pdf
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227–232. <https://doi.org/10.4067/S0717-95022017000100037>
- Preciado (2018). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, Del Distrito De Pampas De Hospital, Región Tumbes, Año 2018*(tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú). Recuperada de [file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(76\).pdf](file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20(76).pdf)

- Proaño, N., & Castro, M. (2017). *Las actividades lúdicas en la motricidad fina propuesta: manual de actividades lúdicas*.
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/26067/1/BFILO-PD-EP1-17-356.pdf>
- Puertas Tumipamba, P. M. (2017). La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza.” *Universidad Central Del Ecuador*, 1–133. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>
- Rodriguez, S. (2017). “*Actividades Lúdicas Para Desarrollar La Coordinación Motora Fina En Los Niños De 4 Años De La Misión Educativa Católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013*” *Tesis*.
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16859/Rodríguez_PSM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rosillo (2018). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús De La Divina Misericordia,*” *Región Tumbes 2018*.(tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú). Recuperada
[defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(73\).pdf](defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20(73).pdf)
- Santamaría (2017) *Importancia del juego en el aprendizaje*.

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos

LISTA DE COTEJO

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

NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO:

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	SCALA	
			i	o
P S I C O M O T R I C I D A D F I N A	Coordi nación viso manual	1. Realiza combinación de colores		
		2. Manipula los objetos de limpieza con autonomía		
		3. Reconoce los movimiento derecha e izquierda		
		4. Reconoce las partes del cuerpo		
		5. Realizan movimientos con sus manos arriba y abajo		
		6. Manipula los objetos del experimento con autonomía		
		7. Realiza el experimento del agua		
		8. Responde con seguridad las partes de la cara		
		9. Realiza el embollado		
		10. Pega el embollado dentro del sapito		
		11. Punza alrededor de la silueta del animalitos		
		12. Crea forma de animalitos con plastilina		
		13. Forman con autonomía figuras geometricas con su cuerpo		
		14. Realizan un collage de las figuras geometricas		
		15. Cortan con autonomía las hojas de papel		
		16. Realizan sus dibujos conforme observaron la clase		
		17. Realizan el experimento formando formas		
		18. Utiliza la temperas sin derramarlas		
		19. Realizan el trabajo con la tecnica de la esponja		
		20. Marca cuales son los alimentos nutritivos		
	21. Participan en elaborar la ensalada de verduras			
	Coordi nación fonética	22. Reconocen las figuras geometricas		
		23. Reconoce los objetos grandes, medianos y pequeños		
		24. Dialoga como se prepara la ensalada de frutas		
	Coordi nación gestual	25. Participa en identificar los alimentos nutritivos		
		26. Expresa gestos de alegría atraves de la pintura		
		27. Imita gestos que realiza la docente		
		28. Imita los movimientos de la docente		
		29. Imita el uso de los objetos que realiza la docente		
		30. Realiza gestos de alegría cuando descubre el color		

Anexo 02: Validación del experto de recolección de datos

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL									
TÍTULO DEL PROYECTO: LOS JUEGOS LÚDICOS MEJORAN LA PSICOMOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 016 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DEL DISTRITO DE LA CRUZ - TUMBES, 2022.									
NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo									
AUTOR: FLORINDA SAUCEDO FERNANDEZ									
MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS									
Variable: Motricidad fina									
Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Es pertinente con el concepto?		Necesita mejorar la redacción?		Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesitan más ítems para medir el concepto?	
		I	O	I	O	I	O	I	O
OE	Coordinación Viso Manual								
	Realiza combinación de colores								
	Manipula los objetos de limpieza con autonomía								
	Reconoce los movimiento derecha e izquierda								
	Reconoce las partes del cuerpo								
	Realizan movimientos con sus manos arriba y abajo								
	Manipula los objetos del experimento con autonomía								
	Realiza el experimento del agua								
	Responde con seguridad las partes de la cara								
	Realiza el embolillado								
0	Pega el embolillado dentro del sapito								
1	Punza alrededor de la silueta del animalitos								
2	Crea forma de animalitos con plastilina								
3	Forman con autonomía figuras geométricas con su cuerpo								
4	Realizan un collage de las figuras geométricas								
	Cortan con autonomía las hojas de papel								

5									
6	Realizan sus dibujos conforme observaron la clase								
7	Realizan el experimento formando formas								
8	Utiliza la temperas sin derramarlas								
9	Realizan el trabajo con la técnica de la esponja								
0	Marca cuales son los alimentos nutritivos								
1	Participan en elaborar la ensalada de verduras								
OE	Coordinación Fonética								
2	Reconocen las figuras geométricas								
3	Reconoce los objetos grandes, medianos y pequeños								
4	Dialoga como se prepara la ensalada de frutas								
5	Participa en identificar los alimentos nutritivos								
OE	Coordinación Gestual								
6	Expresa gestos de alegría a través de la pintura								
7	Imita gestos que realiza la docente								
8	Imita los movimientos de la docente								
9	Imita el uso de los objetos que realiza la docente								
0	Realiza gestos de alegría cuando descubre el color								


 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN TUMBES
 UOEL "CONTRALMIRANTE VILLAR"
 I.E.L. N° 918 "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS"

 MG. SANDRA AMARGO-QUINCHO
 DIRECTORA

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Sandra Consuelo Amaro Quincho		
DNI N°	00322803	Teléfono / Celular	953950955
Título profesional / Especialidad	-Profesora de educación inicial.		
Grado Académico	Magister		
Mención	Psicología educativa		

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante (Experto):

Sandra Consuelo AmaroQuincho

- 1.1. **Grado Académico:** Magister
- 1.2. **Profesión:** Profesora de educación inicial.
- 1.3. **Institución donde labora:** Sagrado Corazón de Jesús
- 1.4. **Cargo que desempeña:** Profesora de educación inicial
- 1.5. **Denominación del instrumento:** Lista de Cotejo
- 1.6. **Autor del instrumento:** Florinda Saucedo Fernández
- 1.7. **Carrera:** Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

III. Ítems correspondientes al Instrumento 1 Juegos Lúdicos

N° de 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 de movimientos							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Equilibrio							
6	X		x		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	x		X		X		


 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN TUMBES
 UGEL "CONTRALMIRANTE VILLAR"
 I.E.L. N° 018 "SAGRADO CORAZÓN DE JESUS"

 MG. SANDRA AMARO QUINCHO
 DIRECTORA

Ítems correspondientes al Instrumento 2 Psicomotricidad Fina

N° de 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		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		

14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		
21	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación Fonética							
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		
25	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación Gestual							
26	X		X		X		
27	X		X		X		
28	X		X		X		
29	X		X		X		
30	X		X		X		

Otras observaciones generales:

59



DNI N° 00322803

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**TÍTULO DEL PROYECTO:
LOS JUEGOS LÚDICOS MEJORAN LA PSICOMOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 016 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DEL DISTRITO DE LA CRUZ - TUMBES, 2022.**

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

AUTOR: FLORINDA SAUCEDO FERNANDEZ

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Variable: Motricidad fina

Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		Es pertinente con el concepto?		Necesita mejorar la redacción?		Es tendencia o aquiescente?		Se necesitan más ítems para medir el concepto?	
		I	O	I	O	I	O	I	O
OE	Coordinación Viso Manual								
	Realiza combinación de colores								
	Manipula los objetos de limpieza con autonomía								
	Reconoce los movimiento derecha e izquierda								
	Reconoce las partes del cuerpo								
	Realizan movimientos con sus manos arriba y abajo								
	Manipula los objetos del experimento con autonomía								
	Realiza el experimento del agua								
	Responde con seguridad las partes de la cara								
	Realiza el embolillado								
0	Pega el embolillado dentro del sapito								
1	Punza alrededor de la silueta del animalitos								
2	Crea forma de animalitos con plastilina								
3	Forman con autonomía figuras geométricas con su cuerpo								
4	Realizan un collage de las figuras geométricas								
5	Cortan con autonomía las hojas de papel								

6	Realizan sus dibujos conforme observaron la clase								
7	Realizan el experimento formando formas								
8	Utiliza la temperas sin derramarlas								
9	Realizan el trabajo con la técnica de la esponja								
0	Marca cuales son los alimentos nutritivos								
1	Participan en elaborar la ensalada de verduras								
OE	Coordinación Fonética								
2	Reconocen las figuras geométricas								
3	Reconoce los objetos grandes, medianos y pequeños								
4	Dialoga como se prepara la ensalada de frutas								
5	Participa en identificar los alimentos nutritivos								
OE	Coordinación Gestual								
6	Expresa gestos de alegría através de la pintura								
7	Imita gestos que realiza la docente								
8	Imita los movimientos de la docente								
9	Imita el uso de los objetos que realiza la docente								
0	Realiza gestos de alegría cuando descubre el color								



DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Sarela Campaña Preciado		
DNI N°	00223846	Teléfono / Celular	972606096
Título profesional / Especialidad	-Profesora especialista en Lengua y Literatura -Segunda especialidad profesional en Educación Inicial		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la Educación		

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

1. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante (Experto): Sarela Campaña Preciado

Grado Académico: Magister

1.1. Profesión: Profesora especialista en Lengua y Literatura

Segunda especialidad profesional en Educación Inicial

1.2. Institución donde labora: Santa Rosa de Lima

1.3. Cargo que desempeña: Profesora de educación inicial

1.4. Denominación del instrumento: Lista de Cotejo

1.5. Autor del instrumento: Florinda Saucedo Fernández

1.6. Carrera: Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

III. Ítems correspondientes al Instrumento 1 Juegos Lúdicos

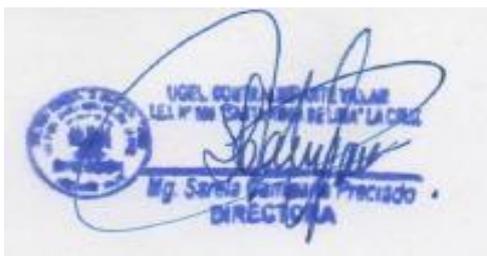
N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Coordinación de movimientos							
1	X		X		X		
2	X		X		X		
3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Equilibrio							
6	X		x		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	x		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2 Psicomotricidad Fina

N° de 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		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		

14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		
21	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación Fonética							
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		
25	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación Gestual							
26	X		X		X		
27	X		X		X		
28	X		X		X		
29	X		X		X		
30	X		X		X		

Otras observaciones generales:





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TÍTULO DEL PROYECTO:

LOS JUEGOS LÚDICOS MEJORAN LA PSICOMOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 016 "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" DEL DISTRITO DE LA CRUZ - TUMBES, 2020

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo

AUTOR: FLORINDA SAUCEDO FERNANDEZ

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

Variable: Motricidad fina

Orden	Ítems	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita a mejorar la redacción?		¿Es tendencia o aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
IOE	Coordinación Viso Manual								
1	Realiza combinación de colores	X			X	X			X
2	Manipula los objetos de limpieza con autonomía	X			X	X			X
3	Reconoce los movimiento derecha e izquierda	X			X	X			X
4	Reconoce las partes del cuerpo	X			X	X			X
5	Realizan movimientos con sus manos arriba y abajo	X			X	X			X
6	Manipula los objetos del experimento con autonomía	X			X	X			X
7	Realiza el experimento del agua	X			X	X			X
8	Responde con seguridad las partes de la cara	X			X	X			X
9	Realiza el embolillado	X			X	X			X
10	Pega el embolillado dentro del sapito	X			X	X			X
11	Punza alrededor de la silueta del animalitos	X			X	X			X
12	Crea forma de animalitos con plastilina	X			X	X			X
13	Forman con autonomía figuras geométricas con su cuerpo	X			X	X			X
14	Realizan un collage de las figuras geométricas	X			X	X			X
15	Cortan con autonomía las hojas de papel	X			X	X			X
16	Realizan sus dibujos conforme observaron la clase	X			X	X			X



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

17	Realizan el experimento formando formas	X			X	X			X
18	Utiliza la temperas sin derramarlas	X			X	X			X
19	Realizan el trabajo con la técnica de la esponja	X			X	X			X
20	Marca cuales son los alimentos nutritivos	X			X	X			X
21	Participan en elaborar la ensalada de verduras	X			X	X			X
20E	Coordinación Fonética								
22	Reconocen las figuras geométricas	X			X	X		X	X
23	Reconoce los objetos grandes, medianos y pequeños	X			X	X			X
24	Dialoga como se prepara la ensalada de frutas	X			X	X		X	X
25	Participa en identificar los alimentos nutritivos	X			X	X		X	X
30E	Coordinación Gestual								
26	Expresa gestos de alegría através de la pintura	X			X	X		X	X
27	Imita gestos que realiza la docente	X			X	X		X	X
28	Imita los movimientos de la docente	X			X	X		X	X
29	Imita el uso de los objetos que realiza la docente	X			X	X		X	X
30	Realiza gestos de alegría cuando descubre el color	X			X	X		X	X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Clorinda Reyes Rueda		
DNI N°	00234389	Teléfono / Celular	972853682
Título profesional / Especialidad	Profesora especialista en: Educación Inicial y Arte		
Grado Académico	Magister		
Mención	Docencia y Gestión Universitaria		

REGIONAL TUMBES
Dirección Regional de Educación
Instituto de Educ. Sup. Pedagógica Pública
"JOSE A. EST. MAS"
[Firma]
Lic. Clorinda Reyes Rueda
DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

Apellidos y nombres del informante (Experto): Clorinda Reyes Rueda

1.1. **Grado Académico:** Magister

1.2. **Profesión:** Profesora especialista en educación inicial y arte.

1.3. **Institución donde labora:** : I.S.Pedagógico. José A. Encinas

1.4. **Cargo que desempeña:** Profesora de educación inicial

1.5. **Denominación del instrumento:** Lista de Cotejo

1.6. **Autor del instrumento:** Florinda Saucedo Fernández

1.7. **Carrera:** Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

III. Ítems correspondientes al Instrumento 1 Juegos Lúdicos

N° de 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 de movimientos							
1	X		X		X		
2	X		X		X		

3	X		X		X		
4	X		X		X		
5	X		X		X		
Dimensión 2: Equilibrio							
6	X		x		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	x		X		X		

Ítems correspondientes al Instrumento 2 Psicomotricidad Fina

N° de 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		
6	X		X		X		
7	X		X		X		
8	X		X		X		
9	X		X		X		
10	X		X		X		
11	X		X		X		
12	X		X		X		
13	X		X		X		
14	X		X		X		
15	X		X		X		
16	X		X		X		
17	X		X		X		
18	X		X		X		
19	X		X		X		
20	X		X		X		
21	X		X		X		
Dimensión 2: Coordinación Fonética							
22	X		X		X		
23	X		X		X		
24	X		X		X		

25	X		X		X		
Dimensión 3: Coordinación Gestual							
26	X		X		X		
27	X		X		X		
28	X		X		X		
29	X		X		X		
30	X		X		X		

Otras observaciones generales:

REGIONAL TUMBES
 Dirección Regional de Educación
 Instituto de Educ. Sup. Pedagógico Público
 "JOSE A. ENRIQUETA"

Lic. Clorinda Reyes Rueda
 DOCENTE DE EDUCACIÓN INICIAL

 Firma

Anexo 03: Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION.

“Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional”

La Cruz, 17 de agosto del 2022.

Carta s/n° - 2021-ULADECH CATÓLICA.

Sr(a).

Mg: Sandra Consuelo Amaro Quincho .

Directora de la I.E “Sagrado Corazón de Jesús”

Presente.

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Saucedo Fernández Florinda, con código de matrícula N° 2107171008, de la Carrera Profesional de educación inicial, ciclo IX, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, la tesis titulada “LOS JUEGOS LUDICOS MEJORAN LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N°016” SAGRADO CORAZON DE JESUS “ DEL DISTRITO DE LA CRUZ -TUMBES,2022.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi TESIS la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

MG. SANDRA CONSUELO AMARO

QUINCHO.DIRECTORA

Anexo 04: Evidencias del formato de consentimiento informado



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Consentimiento informado Formulario: De autorización de padres

Estimado padre de familia, el presente estudio tiene como objetivo Determinar”.....”. Por ellos la presentees un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado “:”.....el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participarán todos los niños dey que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

Toda la información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial y sólo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será identificable, porque se utilizará un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene dudas sobre el estudio, puedes comunicarte con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta.al celular:o al correo

OBTENCIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo del estudio. El (la) investigador(a) me ha explicado el estudio y absuelto mis dudas. Voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Nombre del participante (Padre o Madre)

Firme del participante

Nombre y apellidos del investigador

Firma del investigador

Fecha:

Base de datos:

	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10
1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
6	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
7	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1
9	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
10	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1
12	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
15	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10+K€	C	1	0	1	1	1	1	1	1

Anexo 05: Sesiones de aprendizaje
SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”
 Edad /Aula : 5 Añitos
 Practicante : Saucedo Fernández Florinda
 Nombre De La Sesión : “Conocemos las partes finas de la cara”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	-Construye su identidad	Se valora a sí mismo	Expresa sus emociones, utiliza palabra, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan.	Lista de Cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO	
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: <u>“Mi carita”</u> Mi carita, redondita tiene ojos y nariz y una boquita pequeña para hablar y sonreír. con mis ojos veo todo con mi nariz hago achissss y con mi boquita pequeña como torta de maní.	10'	
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿Cuáles son las partes de nuestra cara? ¿Para qué sirve la boquita? ¿Cómo se llama la canción?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Mejorar la expresión corporal.		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. Les demuestro cómo realizaran la secuencia de juegos. En el patio participan con la dinámica “Simón ordena” donde los niños tienen que tocar o ejecutar la acción que la docente diga. Ejemplo Simón ordena tocarse los ojos... Con los aportes que dan los niños la profesora explica las partes que tiene la cara y para qué sirve cada una de ellas, sus funciones, características y el cuidado que debemos de tener para conservarlos sanos. En el aula observan siluetas y se le propone crear textos a partir de ellas. Mis ojos sirven para..... La nariz sirve para..... Luego recortan ypegan en su hoja las partes de la cara donde corresponde.	Lámina de la cara Siluetas, pizarra, plumón Goma, hojas, siluetas pequeñas	30'
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? - Cada niño se compromete a cuidar las partes de su cara. Entonan con alegría la canción “Mi carita”		5'	

sesión de aprendizaje N° 1

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”

Edad /Aula : 5Añitos

Practicante : Saucedo Fernández Florinda

Nombre De La Sesión : “Descubriendo colores, combinamos el color rojo con amarillo”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Interactúa con todas las personas.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y límites que conocen.	Lista de Cotejo
C.T	-Indaga mediante métodos científicos.	-problematiza situaciones para hacer indagación.	Hace preguntas que expresa su curiosidad sobre los objetos, seres vivos que acontecen en su ambiente.	

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: “Osito de la pradera” Osito, osito de la pradera Date una vuelta una vuelta entera salta con un pie, con un pie, salta con los dos, con los dos, con los dos, mueve su colita mamita, mamita.		10'
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿Que estaban haciendo los ositos? ¿Cómo se llama la canción?		

	PROPOSITO ORGANIZACIÓN Y	“Incrementa la coordinación, descubriendo más colores”		
DESARROLLO	GESTIÓN ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES Y	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. Se inicia la actividad haciendo grupos de 5 niños en las mesas, les indico antes de trabajar que al combinar el color rojo y amarillo nos saldrá. Un nuevo color, el color anaranjado, luego les coloco un mandil, a cada niño del grupo, les entrego una ficha indicándoles que vamos a pintar una zanahoria porque es de color anaranjado, luego les entrego un pincel, y un plato descartable con las temperas rojo y amarillo. Los niños comienzan a combinar los colores y luego a pintar cada uno su ficha haciéndolo con mucho entusiasmo y emoción. . Finalmente me entregan su ficha trabajada.	Hoja de trabajo, temperas, platos descartables, pincel, mandil	30'
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?			5'

Sesión de aprendizaje N° 2

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016
 Sagrado Corazón de Jesús” Edad /Aula : 5 Añitos
 Practicante : Saucedo Fernández Florinda
 Nombre De La Sesión : “Realizamos un experimento limpiando el agua”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL CYT	-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. “Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos.”	- Se valora a sí mismo. Problematiza situaciones para hacer indagación.	Disocia la muñeca con los codos apoyados en la mesa. Rasgar papel. Hacen preguntas que expresan su curiosidad sobre los seres vivos hechos o fenómenos.	Lista de Cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Motivamos a los niños mostrándoles 2 jarras medidoras, una con agua sucia, y otra con agua limpia, los niños comentan sus observaciones realizando algunas preguntas:		10'
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Qué contiene cada una de las dos jarras? ¿Cuál de las dos jarras servirá para consumirla? ¿Por qué creen tenían ese color?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Comunicación con los niños y niñas limpiando el agua con un experimento.		
		La docente propone a los niños a realizar un pequeño experimento que permita limpiar el agua		

DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	sucia de la jarra medidora. La docente organiza pequeños grupos de trabajo, cada grupo recibirá una jarra medidora conteniendo agua sucia, brindándole un tiempo para que observen y luego se reparte los materiales que van a utilizar como: embudo, colador, algodón, etc. Motivando a los niños que comenten sus observaciones realizando preguntas tales como: ¿Qué paso con el agua sucia? ¿Dónde están los residuos ahora? ¿De qué color es el agua ahora? Luego los niños colocan el algodón dentro del embudo cubriendo el espacio interior, les invita a colocar el agua suavemente, los niños siguen observando lo que pasa. Seguidamente los niños y niñas dibujan y pintan lo que más les a gustado del experimento y exponen sus trabajos.	boom, jarra a medidora, algodón, embudo, agua	30'
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron? ¿Qué es lo que más les gusto del experimento? ¿Cómo se sintieron al realizar el experimento?			5'

Sesión de aprendizaje N° 3

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”Edad
/Aula : 5Añitos
Practicante : Saucedo Fernández FlorindaNombre De
La Sesión : “Vestimos al sapito”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Interactúa con todas las personas. -problematiza situaciones para hacer indagación.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y límites que conocen. Hace preguntas que expresa su curiosidad sobre los objetos, seres vivos que acontecen en su ambiente.	Lista de Cotejo
C.T	-Indaga mediante métodos científicos.			

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION Entonamos la canción: <u>“EL SAPO”</u>		

	SABERES PREVIOS	Había un sapo, sapo, sapo un su traje verde, verde// se moría de frío, frío, // su mamá la sapa, sapa //le conto, conto, que tenía un amigo, amigo// que se llamaba Jesús. Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿Qué sentía el sapo? ¿Qué le conto su mamá?		10'
	PROPOSITO ORGANIZACIÓN Y	“Incrementa la coordinación, aprendiendo a embolillar”		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. La docente organiza pequeños grupos, cada grupo recibirá una hoja trabajo de un sapito les comento que el sapito tiene frío y que necesita ropa para abrigarse, los niños se emocionan queriendo vestirlo. Sé les indica que vamos a pegar papel crepe verde, haciendo bolitas de papel con nuestros dedos luego los pegaremos en nuestra hoja de trabajo, y así nuestro sapito tendrá ropa, haciéndolo con mucho entusiasmo y emoción. . Finalmente me entregan su hoja trabajada.	Hoja de trabajo, papel crepe, goma	30'
CIERRE		Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?		5'

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016

Sagrado Corazón de Jesús”Edad /Aula : 5Añitos

Practicante : Saucedo

Fernández Florinda Nombre De La Sesión : “Punzamos

Siluetas de Animales”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Interactúa con todas las personas. -problematiza situaciones para hacer indagación.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y límites que conocen. Hace preguntas que expresa su curiosidad sobre los objetos, seres vivos que acontecen en su ambiente.	Lista de Cotejo
C.T	-Indaga mediante métodos científicos.			

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO	
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: “La ronda de los animales” La ronda, la ronda de los animales, la ronda la ronda// que me gusta a mí. Y como hace la vaca muu, muu y como hace el gato, miau, miau, y como hace el perro, etc la ronda la ronda// de los animales la ronda la ronda que me gusta a mí.		10’
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusta la canción? ¿Cómo hace la vaca? ¿Cómo hace el perro? ¿Cómo se llamaba la canción?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	“Incrementa la coordinación, y expresión corporal”		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. La docente organiza pequeños grupos, cada grupo recibirá una hoja trabajo de diferentes animales, les indicamos que vamos a pintar y luego punzar al borde de cada animalito, después de haber terminado nuestra hoja de trabajo les entregamos plastilina para que exploren su creatividad y formen libremente lo que más les gusta. haciéndolo con mucho entusiasmo y emoción.	Hoja de trabajo, punzón, , goma, plastilina.	30’	
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron?		5’	

Sesión de aprendizaje N° 5

I.-Datos Informativos:

Institución educativa

: “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús” Edad /Aula

: 5Añitos

Practicante

: Saucedo Fernández Florinda Nombre De La

Sesión

: “Las figuras geométricas”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	-Interactúa con todas las personas.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y límites que conocen.	Lista de C...
MATEMÁTICA	-Resuelve de forma autónoma y responsable problemas de movimiento y localización.	-Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Establece relaciones entre formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce	

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS MATERIALES Y	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: <u>“La figuras Geométricas”</u> Redondo, redondo como una ruedita, el círculo no tiene ninguna esquinita, Soy cuadrado, soy cuadrado 1,2,3,4 lados son, triángulo, triángulo 1,2,3, lados son.		10'
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿Cuántos lados tiene el círculo? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? ¿Cuántos lados tiene el triángulo?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Conocemos sus, lados, y formas de las figuras geométricas.		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. La docente les muestra a los niños y niñas imágenes de figuras geométricas como: el círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo. Les invitamos al patio a jugar formando grupos de figuras geométricas con sus compañeros, agrupándose según el parecido de su forma. Después se les pregunta ¿Qué objetos tienen forma de círculo? ¿Dónde podemos observar la forma del cuadrado? ¿Dónde podemos observar la forma de un rectángulo? Finalmente, se les entrega una hoja de trabajo de las figuras geométricas indicándoles que vamos a punzar por los bordes.	Hoja de trabajo, punzón, imágenes	30'
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?			5'

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”
 Edad /Aula : 5Añitos
 Practicante : Saucedo Fernández Florinda
 Nombre De La Sesión : “Recortar círculos y cuadrados y pegan dondecorresponde”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL MATEMÁTICA	-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Interactúa con todas las personas. -Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y límites que conocen. Establece relaciones entre formas de los objetos que están en su entorno y las formas geométricas que conoce.	Lista de Cotejo

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: “La figuras Geométricas” Redondo, redondo como una ruedita, el círculo no tiene ninguna esquinita, Soy cuadrado, soy cuadrado 1,2,3,4 lados son, triángulo, triángulo 1,2,3, lados son.		10’
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿Cuántos lados tiene el círculo? ¿Cuántos lados tiene el cuadrado? ¿Cuántos lados tiene el triángulo?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Conocemos sus, lados, y formas de las figuras geométricas.		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. La docente les muestra a los niños y niñas imágenes de figuras geométricas como: el círculo, cuadrado. Les indica a los niños y niñas que vamos a realizar un collage, les entregamos los materiales para que exploren de manera libre. Los materiales para utilizar son hojas de colores, goma, tijera punta roma, papelotes, donde los niños mostraran sus destrezas y emociones. Finalmente, entregan y exponen sus trabajos. Les preguntamos ¿Qué colores han utilizado? ¿Cómo se sintieron durante el trabajo?	Hoja boom, imágenes, hojas de colores, tijera, goma, papelotes	30’
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?			5’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”
 Edad /Aula : 5Añitos
 Practicante : Saucedo Fernández Florinda Nombre
 De La Sesión : “Jugamos a los tamaños grande, mediano,
 pequeño”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: “El Caracolito y Caracolote” Caracolito, caracolito tú que eres tan chiquito si tú te asomas hacia la arena el agua llevará y el pobre caracolito solito se quedará, caracolote caracolote tu que eres muy grandote si tú te asomas hacia la arena el agua te llevara y el pobre caracolote solote se quedará.		10’
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿De qué tamaño eran los caracoles? ¿los caracoles eran del mismo tamaño?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Conocemos los tamaños, grande, mediano, pequeño.		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. La docente les muestra a los niños el material concreto como cajas, grandes, medianas, pequeñas Luego les pregunta ¿Todas las cajas tienen el mismo tamaño? Luego les invita al patio para realizar un juego les indica que nos vamos a grupas según nuestro tamaño grande, mediano, y pequeño, les preguntamos a los niños ¿En el grupo de María, los niños de que tamaño son? ¿Y en grupo de Carlos los niños serán grandes? ¿Y en el grupo de Juan los niños serán pequeños? Finalmente, se les entrega una hoja de trabajo con imágenes grande, mediano y pequeño donde tendrán que pintar de diferentes colores de acuerdo con el tamaño. Luego entregan sus hojas que han trabajado y las exponen.	Hoja de trabajo, colores, imágenes, cajas	30’
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?			5’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”
 Edad /Aula : 5Añitos
 Practicante : Saucedo Fernández FlorindaNombre De La
 Sesión : “Descubriendo imágenes”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJE:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: “El Elefante Trompita” Yo tengo un elefante que se llama trompita, mueve sus orejas llamando a su mamita su mamá le dice pórtate bien trompita sino te voy a dar un tas, tas en la colita.		10’
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿Qué mueve el elefante para llamar a su mamita? ¿Cómo se llama la canción?		
	PROPOSITO ORGANIZACIÓN Y	Descubrimos imágenes y formas.		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. Dialogamos con los niños del desarrollo de la actividad, les presentamos los materiales que vamos a trabajar con temperas y hojas boom, exploran de manera libre. Luego les explicamos el procedimiento. Cada niño y niña realiza su trabajo colocando el color de tempera que eligieron, en medio de una hoja boom, luego doblamos la hoja boom en 4 partes, después abrimos, la hoja y descubrimos la imagen que salió y les preguntamos que forma tiene o que se parece su trabajo. Finalmente me entregan su hoja que trabajaron.	Hoja boom, temperas,	30’
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divirtieron?			5’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”
 Edad /Aula : 5Añitos
 Practicante : Saucedo Fernández Florinda Nombre
 De La Sesión : “Me expreso a través de la pintura”

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	-Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	- Interactúa con todas las personas.	Participa en actividades grupales poniendo en práctica las normas de convivencia y límites que conocen.	Lista de Cotejo
COMUNICACIÓN	-Crea proyectos desde lenguajes artísticos.	-Aplica procesos creativos.	Representa ideas acerca de sus vivencias personales y contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos.	

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: “ Simón dice ” Simón dice que saltamos, Simón dice que corras de un lado a otro, Simón dice que te sientes y escuches		10’
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿Qué dijo Simón? ¿Cómo se llama la canción?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Desarrollar su creatividad.		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. Dialogamos con los niños del desarrollo de la actividad, comunicándoles que vamos a pintar realizando dibujos con una esponja, con diferentes colores de temperas. Les mostramos los materiales que utilizaran y se los entregamos, luego se les indica que primero van a colocar su nombre y luego trabajaran realizando dibujos con la técnica de la esponja, con los diferentes materiales que se han puesto a su disposición les indicamos que si quieren cambiar de color deben lavar la esponja, los animamos a utilizar los diferentes colores de tempera que hay en la mesa, les damos tiempo que necesitan. Y les alentamos el interés que le ponen a su actividad. Al terminar colocamos sus hojas de trabajo en lugar adecuado en el aula para que todos los niños puedan observar. Se les pregunta a los niños que han creado con sus pinturas.	Hoja boom, temperas, esponja, agua, mandil	30’
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?			5’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”
 Edad /Aula : 5Añitos
 Practicante : Saucedo Fernández Florinda

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	-Construye su identidad.	- Autorregula sus emociones.	Toma iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, diferencia alimentos que son nutritivos y los que no lo son.	Lista de Cotejo
COMUNICACIÓN	-Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito.	Identifica las características de algunas frutas a partir de lo que observan en ilustraciones como algunas palabras conocidas por él.	

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Entonamos la canción: “Los alimentos” Los alimentos// que ricos son// tienen vitaminas, tienen minerales, para crecer, fuerte y sano y no quedarme como enano.		10’
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Les gusto la canción? ¿Qué tienen los alimentos? ¿para qué sirven los alimentos?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Conocer los alimentos.		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. Dialogamos con los niños sobre los alimentos que consumimos en casa, Se les muestra imágenes de alimentos nutritivos, y alimentos que no son nutritivos. Les indicamos que los alimentos que mamá prepara en casa son muy nutritivos para que puedan crecer sanos y fuerte. Les preguntamos si ¿La ensalada de frutas será un alimento nutritivo? ¿Las papas lays serán alimentos que nos nutren? Luego se les entrega una hoja de trabajo con alimentos nutritivos y los que no lo son, tendrán que pintar y reconocer los alimentos nutritivos.	Hoja boom, imágenes,	30’
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Se divertieron?			5’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.-Datos Informativos:

Institución educativa : “N° 016 Sagrado Corazón de Jesús”

Edad /Aula : 5Añitos

Practicante : Saucedo Fernández Florinda

ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
PERSONAL SOCIAL	-Construye su identidad.	- Autorregula sus emociones.	Toma iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, diferencia alimentos que son nutritivos y los que no lo son.	Lista de Cotejo
COMUNICACIÓN	-Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	-Obtiene información del texto escrito.	Identifica las características de algunas verduras a partir de lo que observan en ilustraciones como algunas palabras conocidas por él.	

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS		RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
INICIO	MOTIVACION	Empezamos con la motivación: Que será, que será lo que tengo aquí no lo sé, no lo sé, pronto lo sabre. Les muestro las verduras beterraga, zanahoria, papa.		10'
	SABERES PREVIOS	Dialogamos con los niños ¿Para que servirán estas verduras? ¿Qué se puede preparar? ¿Les gusta las verduras? ¿Para que sirven las verduras?		
	PROPOSITO Y ORGANIZACIÓN	Conocer las verduras.		
DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO DE LOS APRENDIZAJES	Se les invita a los niños formar un semicírculo y escuchan las reglas del juego y normas a cumplirse en relación con sus compañeros. Dialogamos con los niños que hoy vamos a preparar una rica ensalada de verduras. Que para la preparación necesitamos las siguientes verduras como: la papa, zanahoria, y beterraga. Antes de la preparación necesitamos lavarnos las manos, y empezamos a preparar nuestra ensalada, cuando esta lista la disgustaran. Finalmente, dibujan y pintan libremente las verduras que utilizamos en la ensalada.	verduras, delantal, hojas boom	30'
CIERRE	Seguidamente: realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos a preparar? ¿Qué verduras utilizamos para la ensalada? ¿Por qué debemos consumir verduras? Los motivamos para que comenten en su casa lo que aprendieron hoy.			5'

