

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Actividades lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de
la Institución Educativa N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciada en
Educación Inicial**

Autora

Bolaños Reyes, Santa Luzmila

Asesor (ORCID 0000-0002-1449-6989)

Villanque Alegre, Boris Vladimir

Chimbote- Perú

2023

INDICE

Indice General.....	i
Índice de Tablas.....	ii
Índice de Figuras.....	iii
Palabras Clave.....	iv
Constancia de Originalidad.....	v
Titulo.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introduccion.....	1
Metodologia.....	28
Resultados.....	33
Analisis Y Discusion.....	36
Conclusiones.....	38
Recomendaciones.....	39
Referencias Bibliográficas.....	40
Anexos.....	42

Índice de tablas

<i>Tabla 1 Resultados de psicomotricidad fina antes de la aplicación de actividades lúdicas</i>	Pag 36
<i>Tabla 2 Resultados de psicomotricidad fina después de la aplicación de actividades lúdicas</i>	Pag 36
<i>Tabla 3 Prueba T de Studem de Comparación de medias</i>	Pag 37

Índice de figuras

<i>Figura 1 Distribución de población y muestra de niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N ° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote, 2022.</i>	Pag 31
<i>Figura 2 Coeficiente de confiabilidad</i>	Pag 33

Palabras clave

Tema	Psicomotricidad fina
Especialidad	Educación inicial

Keywords

Theme	Fine motor skills
Specialty	Initial education

Líneas de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	Ciencias Sociales
Sub área	Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General (incluye capacitación, pedagogía)

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Actividades lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de la Institución Educativa N°2663-Nuevo Chimbote, 2022**" del (a) estudiante: **BOLAÑOS REYES SANTA LUZMILA**, identificado(a) con Código N° **2007000588**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **18%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 08 de febrero de 2024

UNIVERSIDAD SAN PEDRO
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN
VICERRECTOR



NOTA: Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

Titulo

Actividades lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de la Institución
Educativa N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022

Title

Playful activities in fine motor skills in children of Educational
Institution N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022

Resumen

El actual estudio tiene como finalidad determinar si la aplicación de actividades lúdicas mejora la psicomotricidad fina con niños de 5 años de la Institución Educativa N° 2663 -Nuevo Chimbote. En la metodología se consideró el tipo de estudio aplicado, con diseños de pre experimentales con pre prueba/post prueba de un solo grupo. Como técnica se empleó la observación y para el recojo de información se registró con la ficha de observación. Se contó con una población de 31 niñas de 5 años del nivel inicial. Cuyos resultados del pre test fueron nivel regular 76% y nivel alto 18% luego en el post test se obtuvo 53% en nivel regular y 46% en nivel alto, además se comprobó un aumento de 1,58 puntos en las diferencias de medias entre el pre y post test, ello permite concluir que el empleo de los programas de actividades lúdicas mejora significativamente la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la I.E N°2663 - Nuevo Chimbote en el periodo del 2022.

Abstract

The existing training stood advanced through the purpose of causal whether the application of recreational activities advances acceptable psychomotor services with 5-ages-old offspring from Enlightening Institute No. 2663 -Nuevo Chimbote. The methodology considered the sort of functional study, through a pre-untried project through pre-test/post-test of a solitary collection. Observation remained castoff by way of a technique besides towards collect information the state remained recorded with the observation sheet. There was a population of 31 girls aged 5 ages of early schooling. Whose pre-test results were regular level 76% and high level 18%, then hit the post test 53% were gotten at steady close and 46% at high level, in addition an increase of 1.58 points be situated originate in the alteration of incomes flanked by the pre and post test, this allows us to conclude that the submission of the entertaining events sequencer significantly improves the satisfactory psychomotor services of the 5-ages-old offspring of the Enlightening Institute N°2663 - Nuevo Chimbote in the period of 2022.

INTRODUCCION

En la indagación de las principales fuentes escritas y digitales se pudo identificar los aportes de las investigaciones ejecutadas sobre el tema en cuestión. En un primer momento se desarrollaron los aspectos más relevantes de las investigaciones del contexto internacional.

En Ecuador se halló la tesis de García & Chávez (2022), publicada en una revista cubana que, tuvo por finalidad de diseñar estrategias apoyadas en las expresiones artísticas, con el fin de desarrollar la psicomotricidad fina en 16 infantes, entre 3 y 4 años, de una institución privada; a partir de una investigación no experimental descriptiva y con enfoque mixto, aplicando una encuesta que fue validado mediante la prueba de Alfa de Cronbach y aplicándolo el coeficiente de Anochi con el propósito de corroborar su viabilidad; de esta manera llegando a concluir después de haber aplicado cinco actividades, se obtuvo una medida de 4.69, la que indica que la propuesta es viable, en vista que se desarrolló la psicomotricidad fina de los estudiantes que fueron objeto de análisis y asimismo, los especialistas al evaluar las actividades arrojaron una concordancia con valor de 0,77, por la que se considera buena y aceptable la propuesta.

Asimismo, tenemos la investigación de Quispe (2021), el propósito es examinar las influencias de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad fina en infantes de instituciones de educación inicial. Se trata de un estudio realizado mediante métodos cuantitativos, experimentales y especificados en un diseño preexperimental. Además, en cuanto al recojo de datos, se utilizaron como instrumentos fichas de observación, las cuales se aplicaron a una muestra de 20 niños de 5 años del nivel inicial. La estadística utilizada para la prueba de hipótesis apropiada fue la de Wilcoxon porque los datos eran ordinales. Los resultados del estudio ayudan a concluir que las estrategias lúdicas tienen impactos significativos en el desarrollo de la psicomotricidad fina en infantes de 5 años en adelante en el nivel inicial, lo cual se confirma con el siguiente nivel

de significancia: igual a $0,000 < 0,05$, lo que nos da la oportunidad de rechazar el supuesto inicial y aceptar la hipótesis alternativa.

Para Duque (2021), se trazó como objetivo general: definir la actividad lúdica para incentivar la psicomotricidad fina en infantes 3 a 4 años del nivel inicial en la I.E Enrique Malo Andrade. Utilizaron métodos de última generación para llevar a cabo un diseño preexperimental de un solo grupo utilizando encuestas a padres, entrevistas a maestros y observaciones de niños como cuestionarios, guías de entrevista y hojas de observación, respectivamente. Después desarrollaron doce actividades como estrategias para incentivar la motricidad fina a través del arte creativo y actividades lúdicas utilizando una variedad de recursos educativos. Los resultados muestran que mediante el uso de actividades de entretenimiento y creativas, los estudiantes son capaces de determinar correctamente las habilidades motoras finas mientras juegan, las cuales se convertirán en la base del aprendizaje, promoverán la expresión emocional y el desarrollo general.

Las siguientes son las contribuciones claves de los estudios en el ámbito nacional:

En la tesis de Mendoza (2021), se propuso definir las influencias de los talleres de actividades lúdicas para el mejoramiento de la psicomotricidad fina en los infantes de la I.E N°1580 Gerardo Kuppens. El método fue un estudio de nivel cuantitativo, un diseño de estudio piloto descriptivo en un solo grupo con una muestra de 19 niños. Se utilizó técnicas de observación y listas de verificación como herramientas. Se concluye que el 95% de los evaluadores tuvieron desempeño académico en el post-test al realizar talleres de actividades lúdicas para niños de preescolar. A, muestra que los niños han mejorado su coordinación motora fina, mientras que el 5% de los niños alcanzó el nivel de aprendizaje B y el 0% de los niños alcanzó el nivel de aprendizaje C. El juego es útil para enseñar y aprender. Al mismo tiempo, ayuda a desarrollar la amistad, la imaginación y

las habilidades sociales en el desarrollo profesional de los niños, lo que ayuda a mejorar la motricidad fina.

Para Ochoa, Ochoa, & Rodríguez (2021), en su investigación se formularon el objetivo de establecer las influencias de las actividades lúdicas en la psicomotricidad fina de infantes preescolares de la I.E.P "Cyberkids" Ayacucho. Utilizaron un enfoque hipotético-deductivo, diseños experimentales y preexperimentales con una muestra de 30 infantes de 3 y 4 años. Los datos se recogieron mediante hojas de observación (pretest y postest). Pudieron evidenciar que el uso de actividades recreativas afecta la psicomotricidad fina, consistente con la estadística de Wilcoxon, que confirma que las actividades recreativas afectan la mejora de la psicomotricidad fina (facial, gestual y viso manual) en infantes de 3 y 4 años ($p= 0.000$), por lo que se recomienda su uso en las enseñanzas de niños preescolares.

Domínguez (2020), planteó como propósito de definir los resultados de los programas de aprestamiento en la formación de la psicomotricidad fina en los infantes de cuatro años. Empleó un diseño preexperimental, métodos cuantitativos, un pretest y un postest de un solo grupo. La muestra estaba compuesta por 17 infantes a quienes se les observó y se utilizaron listas de cotejo para determinar los niveles de psicomotricidad fina. Los resultados mostraron que el 82% de los niños se encontraban en un nivel introductorio en motricidad fina, y al utilizar esta estrategia, los niños de preescolar lograron un puntaje alto de 94% en motricidad fina. Se utilizó la prueba t de Student como prueba de hipótesis para medir la diferencia entre los puntajes pretest y postest para el nivel de desarrollo motor fino en niños de 4 años, la cual fue 0.000; reconoció que existía una diferencia significativa a nivel estadístico que confirmaba el valor de la actividad de aprendizaje ofrecida.

Céspedes (2019), en su investigación demostró que los juegos lúdicos mejoran la psicomotricidad fina. Se trata de un estudio cuantitativo con diseños preexperimentales con pre y post prueba a niveles descriptivos transversales. En

total se contó con una muestra de 21 niños de educación infantil y aulas de 3 años que utilizaron como herramientas métodos observacionales y fichas de observación. Resultados obtenidos de la prueba de psicomotricidad fina; de ellos, el 47,62% (4) se encuentran en etapa inicial, el 33,33% (7) se encuentran en etapa de proceso y el 19,05% (4) se encuentran en etapa final; luego de implementar la propuesta de estrategia de juegos lúdicos de 15 secciones. En el seguimiento, el 95,24% (20) alcanzaron el nivel de desempeño y solo el 4,76% (1) fueron procesados; el análisis inferencial empleando la prueba de Wilcoxon mostró que el nivel de significación asintótico (bilateral) era inferior a 0,01 ($p < 0,000$), valor $Z = - 4,019b$; por ello, se concluye que existen diferencias significativas entre la psicomotricidad fina y los juegos lúdicos que mejoran la psicomotricidad fina en las dimensiones visual de la mano, rostro, gesto y habla, desde la perspectiva sociocognitiva y logran muy buenos resultados en niños de 3 años de las instituciones educativas antes mencionadas.

Respecto a la fundamentación científica se desarrolló el tema de actividades lúdicas. La palabra en latín ludus presenta muchos significados en los campos semánticos del juego, el entrenamiento, el deporte, etc., y también hace referencia a la históricamente conocida escuela de entrenamiento de gladiadores. Se puede decir que los juegos históricamente han sido herramientas de gran apoyo para lograr el aprendizaje de los niños. MINEDU (2010) afirma que el juego es una actividad esencial para los niños, especialmente en los primeros años de vida, porque despierta la actividad de millones de neuronas en el cerebro para que el aprendizaje y el desarrollo puedan desarrollarse con normalidad.

Así lo confirma más de un estudio, cuando un niño juega se forman innumerables conexiones neuronales que ayudan a los aprendizajes y formación del educando. Motta (2004) afirma que “el juego en sí es un proceso de aprendizaje”.

El método lúdico existía antes de que el maestro lo popularizara. "Un enfoque interesante crea espacios y momentos interesantes que inspiran interacción y

situaciones interesantes". La característica distintiva de los juegos es que son un medio de gratificación personal compartida con los demás.

Torres (2004) destaca que no existe límite de edad para jugar, ya sea de forma recreativa o educativa. Esto demuestra que es importante adaptarlo a los intereses, necesidades y objetivos del programa educativo. Esto significa que los docentes de educación primaria deben desarrollar actividades educativas y recreativas como estrategias de aprendizaje que respondan satisfactoriamente a la educación integral del niño.

El MINEDU (2011) señala que los niños aprenden a través del juego y mediante este entran en contacto consigo mismos, con los demás y con el mundo de los objetos que los rodean. El juego es un recurso eficaz para promover una sensación de seguridad, asertividad e independencia, y puede beneficiar el desarrollo emocional al cambiar y socializar impulsos y deseos en lugar de suprimirlos.

Cabe destacar también que el juego es una actividad pura de entretenimiento que libera emociones, estimulación e interacción social, es decir, nos permite conectar con los demás. Más de una vez apareció una obra de teatro libre y espontánea, es decir, que no necesitaba de un animador para su representación; muchas veces se hacía porque estaba de moda o porque había cierto clima que lo favorecía. No hay duda de que el juego estimula de forma espontánea el aprendizaje y el desarrollo evolutivo de los niños. El juego infantil muestra el nivel de desarrollo alcanzado por el niño y los resultados de aprendizaje obtenidos. Por lo tanto, a medida que los niños crecen y maduran, la conducta de juego cambia y se desarrolla. Los juegos son cada vez más complejos y diversos.

Las llamadas actividades lúdicas se refieren al sentimiento, la comunicación y expresión humana, que hacen que los individuos produzcan diversas emociones con fines de entretenimiento, es decir, disfrutar de la diversión de la risa, la sorpresa e incluso el llanto. El desarrollo de actividades recreativas puede fortalecer la formación psicosocial, los valores y la personalidad.

Omeñaca y Vicente (2010) las actividades lúdicas se conceptualizan como la expresión de una gran cantidad de energía en las personas a través de diversas actividades realizadas por niños, adolescentes, adultos y adultos mayores que experimentan buenas sensaciones físicas al participar en actividades recreativas.

Se concluye que, como todos sabemos, necesitamos aprender muy rápidamente qué produce felicidad y placer. Por lo tanto, las actividades recreativas ayudan que los infantes tengan estas experiencias y hay una necesidad urgente de poner en práctica estas actividades. También es cierto que las actividades lúdicas deben entenderse no solo como juegos, sino también como experiencias culturales. Esto significa que las actividades de ocio deben entenderse como actitudes que duran toda la vida, ya que están relacionadas con el desarrollo cultural, biológico, psicológico y social del ser humano.

Los procesos lúdicos, son una agrupación de actitudes y tendencias que los individuos experimentan durante el desarrollo corporal. Está vinculado con los procesos biológicos, espirituales y psicológicos que influyen constantemente en el comportamiento humano. Con apoyo de la tecnología en la actualidad se puede observar de forma cuatridimensional el vientre de la mamá y en ella se observa como el feto patea, salta, estira, y la participación en actividades de ocio como expresión del desarrollo mental, cognitivo y físico.

Por ello, se puede decir que a través de actividades expresamos sentimientos y emociones relacionadas con el contexto social que nos rodea, y lógicamente nos atrevemos a expresar libremente. Las actividades lúdicas pueden desarrollar la confianza en sí mismos, la autonomía y el carácter de los niños. También hay que decir que el juego es una actividad utilizada para entretener a los niños, así como un recurso de aprendizaje, ya que permite comprender la realidad y mejora el proceso de socialización de los niños. García (2002) señala que las actividades lúdicas se pueden transformar en estrategias y objetivos porque pueden convertirse en una ayuda para los aprendizajes, pero los juegos no son solo aprender jugando, el juego en sí debe tener un propósito con valor educativo.

Gorris (2008) las actividades de entretenimiento mencionadas tienen las siguientes características:

- Origina interés en estas áreas.
- Incrementar las necesidades de tomar decisiones.
- Promover la cooperación entre los educandos.
- Requiere aplicabilidad de los conocimientos en diferentes escenarios.
- Fortalecer saberes y habilidades.
- Promover actividades de aprendizaje más dinámicas.
- Esto crea el proceso de adaptación de los niños a la socialización.
- Libere el potencial creativo de su niño.

Por otra parte, las actividades lúdicas promueven las interacciones sociales entre educadores y educandos y crean contratos de convivencia que favorecen la formación cognoscitiva, motora y social.

En primer lugar, cabe señalar que las actividades lúdicas realizadas en los centros educativos o en el hogar se han convertido en una actividad diaria, cuyo cumplimiento se logra mediante la realización continua de estas actividades que se originan en el útero materno y se continúan en el entorno familiar y educación inicial.

En este caso, es obvio que la planificación de la educación básica debe incluir la implementación de actividades recreativas, pues, utilizando el análisis de Piaget, el niño forma sus aprendizajes en el proceso de asimilación y adaptación. Es decir, se puede concluir que el juguete en sí es un objeto sin sentido, aunque tuviera un propósito académico incluso en el momento de su creación, porque esta interesante actividad la que le da al juguete su carácter cuando el niño interactúa con él.

Por tanto, se puede decir que el propósito de los juguetes es básicamente reproducir y distraer a los niños, pero utilizar juguetes para actividades de entretenimiento añade valor y diferencia común a los juguetes. Wallon (2000) la afirmación de que las actividades lúdicas infantiles son una realidad que solo tiene su propia finalidad, porque aportan alegría y diversión, aunque no sea lo que se buscaba originalmente,

por lo que los niños necesitan tiempo y espacio para realizar estas actividades, en relación con la edad y las necesidades.

Teniendo en cuenta lo anterior, la tarea de los docentes del nivel inicial es promover creativamente diversas oportunidades lúdicas, con las cuales los niños puedan realmente sentir la completa libertad de expresar sus pensamientos y sentimientos, satisfaciendo las necesidades cognitivas de los educandos debido a la realidad y el entorno desde su niñez.

La diferencia entre juego y lo lúdico es el sentido del juego, que se refiere a los comportamientos exteriores de los infantes. Pero cuando hablamos de juego, nos referimos a los procesos internos por los que pasa el infante. Conforme Silva (2004), sugiere que lo lúdico involucra dos dimensiones:

- Las condiciones físicas tangibles que conectan el juego con los materiales y espacios donde los infantes tienen que jugar.
- Los intangibles nos dicen que el juego se trata de imágenes mentales de padres y maestros que se manifiestan en valores y comportamientos.

En última instancia, esto se traduce en las oportunidades o limitaciones que estos actores brindan a los niños para jugar. En esta dimensión incluimos prácticas culturales relacionadas con el crecimiento, el desarrollo y la educación.

Los juegos como actividades recreativas son muy importantes para un niño, porque todo su tiempo lo dedica a jugar con objetos que tiene a su alcance. A veces incluso imagina estos objetos para divertirse y disfrutar de lo que está haciendo.

Existen diversas propuestas de teoría de juegos, pero esta investigación considera los siguientes factores:

TEORÍA	AUTOR	ASPECTOS RELEVANTES
1. Teoría del excedente energético	Spencer (1855)	El juego ayuda a los infantes reducir la energía almacenada que no se utiliza para satisfacer los requerimientos biológicos básicos.
2. Teoría de la relajación	Lazarus (1883)	El juego parece ser una actividad que compensa a los niños el esfuerzo y el cansancio que les provocan otras actividades más serias o útiles. El trabajo implica consumo, pero el juego implica recuperación de energía.
3. Teoría del pre ejercicio	Groos (1898)	El juego no es solo ejercicio, sino también una actividad previa al entrenamiento, ya que ayuda al desarrollo de funciones que maduran al final de la infancia. El juego incluye practicar las habilidades necesarias para la edad adulta.

4. Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	La formación del sujeto se reitera en varios sentidos el desarrollo de la especie. La ontogenia es un resumen de la filogenia. El juego infantil reproduce y sintetiza la transición filogenética del juego animal al juego humano, así como varias etapas del cambio cultural humano.
5. Teoría del juego de Freud	Freud (1898, 1906, 1920)	Los juegos son una expresión del instinto humano. Mediante esto el sujeto halla la felicidad ya que libera diversos elementos inconscientes. El juego presenta un gran valor terapéutico y catártico como forma de escapar de los conflictos y las ansiedades personales.
6. Teoría de la derivación por ficción	Claparède (1932)	El propósito ficticio de los juegos es poder experimentar actividades durante la edad adulta que no están disponibles para los infantes porque no pueden hacerlo.
7. Teoría de la dinámica infantil	Buytendijk (1935)	Un niño juega por su naturaleza infantil (ya que es un infante).

Figura 1: Adaptado de Gallardo (2018)

Lo lúdico en los procesos educativos se considera un elemento del desarrollo humano holístico, que es tan esencial como otras dimensiones históricamente reconocidas.

Para dimensionar el presente estudio tomamos el estudio de Alonso (2013), considera que los juegos son una actividad que constituye un recurso especialmente apropiado para los aprendizajes escolares, ya que no solo proporciona oportunidades divertidas de aprendizaje, sino que también puede ayudar a los educandos a revisar sus planes de aprendizaje, así como a mejorar su aprendizaje; considere las siguientes dimensiones:

Las actividades o juegos lúdicos de psicomotricidad son una forma divertida de explorar y poner a prueba el entrenamiento motor desde todos los ángulos. Esto significa que los niños se exploran a sí mismos y se comparan con el mundo mientras juegan y se dan cuenta de que son capaces de infinitas cosas. Este tipo de juego puede incluir: juegos de autoconocimiento físico, juegos corporales, juegos motrices, juegos sensoriales y juegos físicos.

Actividades lúdicas cognitivas. Hay diversos tipos de juegos que contribuyen significativamente al desarrollo intelectual de las personas. Entre los juegos destacados: 33 juegos que implican manipulación, como los que requieren construcción física, juegos de exploración o juegos de descubrimiento. Más juegos que fomenten el progreso intelectual, como la memoria, la concentración, la imaginación, etc. Por ejemplo, juegos de mesa.

Actividades lúdicas sociales, la mayoría de las tareas relacionadas con el juego deben realizarse en equipo para que los niños puedan interactuar entre sí, promover la socialización y adaptarse a nuevos grupos. Por lo tanto, el juego imaginativo o simbólico necesita normas en las que se coopere debido a sus cualidades inherentes y es necesario para el desarrollo social de las niñas.

Actividades lúdicas emocionales afectivos, este tipo de juegos son los que entrenan a las niñas para resolver diversos problemas cotidianos. Los juegos que aumentan el valor personal son aquellos que contribuyen al bienestar y la felicidad de los individuos y les ayudan a aprender a aceptarse a sí mismas. Farfán (2013) sugirió que las conductas relacionadas con el juego en las escuelas deberían abordar este tipo de juego como una conducta fundamental en la vida de los niños.

Respecto a la Psicomotricidad se aborda las teorías que fundamentan su estudio. El concepto psicomotricidad está constituido por dos términos: Los movimientos y la psicología forman el proceso general del desarrollo humano.

Por ejemplo, la teoría de Piaget señala que la inteligencia se forma a raíz de las actividades motoras de los niños.

Las referencias teóricas no se consideran verdades absolutas, sino sólo una ayuda que permitiría superar la falta de habilidades psicomotoras en las condiciones de la complejidad de los comportamientos de los niños y se consideran necesarias para implementar la libertad de pensamiento, acción y creatividad en el sentido de los niños.

Se exponen los siguientes principios de las teorías que fundamentan la investigación que estamos presentando:

Henry Wallon, afirma en la psicomotricidad como el vínculo entre la mente y el movimiento y señala que los niños se desarrollan mediante los movimientos y que el desarrollo se produce desde la acción hasta el pensamiento.

Jean Piaget, afirma que los niños aprenden, crean, piensan, enfrentan y resuelven problemas mediante la actividad física, y menciona que el desarrollo de la inteligencia de los niños depende de sus actividades motrices desde los primeros años de vida. También cree que todo conocimiento y aprendizaje se centra en las actividades de los niños, el

descanso y lo que se experimenta a través de sus actividades y movimientos.

Bernard Aucouturier, se indica que la práctica de acompañar a los niños a actividades lúdicas se considera una vía madura que promueve una mentalidad divertida, vivir emocionalmente en el espacio, el tiempo y el esquema corporal. El autodescubrimiento en los objetos y en las relaciones con los demás es la única oportunidad que tiene para aprender e integrar conocimientos sobre su cuerpo, espacio y clima sin dificultad.

Julián de Ajuriaguerra hizo hincapié en la educación física como terapia para reeducar a los niños con problemas de aprendizaje y de conducta que fracasaban en los tratamientos tradicionales. Su trabajo está relacionado principalmente con el desarrollo de la gestualidad y la capacidad de observar un objeto, acercarse a él, agarrarlo con las manos y manipularlo, teniendo en cuenta el papel del diálogo tónico en el desarrollo y manipulación de dicho objeto.

Las habilidades motoras finas son las relaciones entre los músculos pequeños, generalmente las manos, los dedos y los ojos. Un buen desarrollo se consigue estimulando los músculos de las manos y los dedos para que sean cada vez más precisos, consiguiendo así una mayor destreza manual y coordinación visomotora, que se refleja activamente en las actividades diarias del niño.

Pentón (2007) señala que:

La etapa de la niñez tiene particularidades propias relacionadas con el desarrollo interno del niño. Esto constituye la base para el desarrollo físico y mental, y también absorben conocimientos, habilidades, capacidades y cualidades de voluntad moral que antes se pensaba que estaban disponibles solo para los niños mayores.

En la infancia se deben enseñar todos los procesos educativos que hay, porque en esta etapa las personas desarrollan el 85% del cerebro para

percibir todos los procesos de conocimiento, absorber cualquier proceso de aprendizaje, etc. Además, desarrollar cualquier tipo de habilidad o destreza.

El desarrollo físico, así como los conocimientos se aprenden en la infancia, porque el desarrollo, las coordinaciones de movimientos y las actividades físicas también son componentes esenciales para fortalecer la motricidad fina, y de esta manera el proceso de la psicomotricidad fina interviene en el desarrollo de los primeros años de la vida humana.

En la actualidad, hay la opinión de que el desarrollo de las destrezas, creatividad y habilidades de los niños debe comenzar desde las primeras etapas, cuando los niños comienzan la escuela, porque entonces empiezan a aprender todos los procesos. Considere sus propias expectativas y actúe de acuerdo con los estándares establecidos en situaciones en las que necesite utilizar las habilidades y destrezas que su hijo tenga o haya adquirido.

La psicomotricidad fina se considera una cualidad que asegura las coordinaciones de los movimientos. Esto se logra mediante la conexión entre el cerebro y los músculos, lo que permite el desarrollo de una secuencia de movimientos mediante sincronización y coordinación, que el individuo realiza con antelación a la necesidad planificada previamente. Por lo tanto, realizar cualquier acción en particular y realizarla de manera eficiente, mantener un movimiento perfecto en todo momento, ese es el propósito de la motricidad fina.

Cualquier actividad que se realice o lleve a cabo utilizando la motricidad fina, se debe entender que el proceso debe estar relacionado con la actividad que se realiza, pudiendo comprender y saber que estas actividades deben ser adecuadas y acordes con el tipo de actividad para cada situación. Con total determinación se puede presentar en cualquier lugar, creando la expectativa y satisfacción de una solución adecuada porque se ejecuta según lo previsto.

Teniendo esto en cuenta, debe quedar claro que el método de coordinación y realización de movimientos desde la infancia debe incentivar al niño a meditar y realizar movimientos de manera adecuada y sincronizada, lo que garantiza cuidado y precisión en cualquier efecto, proceso de movimiento, también da confianza en la realización de cualquier actividad, considerando que cuanto más se entrene la coordinación motora fina, más resultados positivos se podrán conseguir.

La coordinación motora se estimula y debe controlarse desde temprana edad, por lo que, en este caso, el niño ya sabe desde pequeño coordinar sus movimientos, realizarlos, por lo que sabe lo que hace y de lo que es capaz. Por comodidad, este proceso también proporcionará buenas habilidades psicomotoras en el futuro para realizar procedimientos realmente complejos sin problemas.

La psicomotricidad fina, además de ayudar el movimiento, también debe saber que estimula la acción y el efecto de lo que se hace, es decir, tiene en cuenta el movimiento que realiza el niño o sujeto o la acción por la que se considera. Por tanto, en este movimiento la psicomotricidad fina se centra en la plenitud del movimiento completo en los movimientos psicomotores.

Uno de los aspectos positivos de la motricidad fina es que permite al estudiante controlar totalmente sus movimientos y percibir la transmisión de sus efectos neuronales del mismo modo que visualiza lo percibido, consiguiendo así efectos de movimiento más efectivos cuanto más tenga que hacerlo mayor será el efecto de psicomotricidad fina conseguido.

Si el proceso de adaptación al movimiento no parece suficiente, se necesita orientación donde guías como profesores o padres permitan a los educandos calcular la efectividad del movimiento y las actividades de aprendizajes académicos, principalmente trabajo que implica un rango completo de movimiento que permite a un individuo realizar una acción.

Manuel Gutiérrez Toca (2003, 45) refiere que:

Estudio del comportamiento motor humano para tareas educativas como la escritura. La escritura es una actividad motora que requiere el control de estos movimientos y está regulada por los nervios, músculos y articulaciones de las extremidades superiores. Tiene que ver con la coordinación ojo-mano. Escribir requiere movimientos organizados y coordinados para reproducir el holograma de las letras que queremos escribir.

En el campo de la motricidad fina se centra principalmente en los movimientos utilizados y realizados por las manos, ya que las manos son parte del cuerpo y son la herramienta más importante en el proceso educativo, ya que la mayoría de las actividades educativas se realizan con ellas.

Cabe señalar que en la educación habrá procesos específicos en los que se emplean efectos mentales para realizar algunos procesos importantes, porque el cerebro en forma de raíz desempeña una función en todos los procesos de una persona, considerando las capacidades utilizadas en el cuerpo. Cualquiera que sea partícipe del proceso motor, aquí se utiliza la psicomotricidad fina, entrenando las partes funcionales para realizar correctamente las actividades académicas.

La asociación con las manos no debe dirigirse o relacionarse únicamente con la escritura, sino con las diversas habilidades que se pueden desarrollar a partir de esta parte humana básica, entre ellas: manualidades, dibujo, pintura y diversas otras actividades que se pueden realizar. Se desarrolla si durante el entrenamiento se controlan suficientes procesos psicomotores. Cada habilidad motora está controlada y conectada a diferentes dispositivos y sistemas en una persona, en primer lugar el sistema nervioso, en segundo lugar el sistema muscular y finalmente con las articulaciones, estos procesos también permiten el control o movimiento voluntario, cada proceso está unido, actúa según las instrucciones del

cerebro, e inician así un proceso adecuado en el control relativo de cada movimiento, considerando que este proceso no se desarrolla solo, sino que requiere estimulación y desarrollo suficiente para ser activo y poderosamente eficaz.

Es esencial considerar las habilidades viso-manuales, porque determina la ejecución de un movimiento o actividad al visualizar lo que se desea realizar, considerando que, si hay un proceso sincronizado y coordinado, se implementará efectivamente en su deseo de realizar las acciones y enfoques necesarios.

Cuando los niños no tienen suficiente motricidad fina, en el futuro realizarán principalmente acciones por escrito cuando les convenga, porque no hay orden o miedo a hacer algo bueno, por lo que se recomienda enseñar y criar a los niños en el inicio del proceso de aprendizaje, considerando los primeros parámetros de desarrollo de la motricidad fina, antes de que se establezca como regla pedagógica, porque es muy importante mantener y desarrollar el control de los movimientos para poder evaluarlos desde la escritura.

En la psicomotricidad se derivan dos parámetros muy esenciales relacionados con la forma general de movimiento o partes del cuerpo. De esta forma, la psicomotricidad se puede dividir en fina y gruesa, que son los factores determinantes en el proceso de aprendizaje de los niños.

La psicomotricidad fina controla el proceso de desarrollo motor fuerte de los niños, lo que significa coordinar sus movimientos para crear y generar su propio desarrollo en el momento o entorno en el que se encuentra.

De esta manera, la motricidad fina se deriva y clasifica de diferentes formas, permitiendo que las destrezas y habilidades del infante se vean reflejadas en los movimientos, cada uno de los cuales se describe a continuación. Derivación o clasificación de la motricidad fina.

La coordinación de la mano debe ser específica y fuerte, si debe referirse a la realización de una actividad que permita el movimiento según una determinada función, el control de la mano permite realizar actividades como la escritura, el trabajo manual y otras actividades importantes. Desarrollo de procesos específicos no solo en la parte académica, sino en todos los procesos diarios o en las actividades que normalmente se realizan.

La coordinación facial es un proceso sumamente importante porque se consideran dos tipos de adquisición:

- Dominios musculares.
- Las posibilidades de relajación para ejercer y elaborar gestos voluntarios con los músculos de la cara.

La coordinación facial no solo proporciona un motivo de comunicación, sino que también permite la expresión de sentimientos y emociones, que determinan la capacidad de conectarse, mostrar la actitud hacia el entorno y, por tanto, hacia el individuo.

La coordinación facial ayuda a realizar movimientos que se pueden definir para lograr una determinada resolución o como medida de comunicación, depende si se quiere expresar, es fundamental mantener líneas fuertes con la expresión facial, movimientos decisivos. Sea específico y claro cuando se trata de comunicación, porque este tipo de movimientos son muy importantes para el desarrollo de la motricidad fina, porque su ejecución es muy difícil y requiere técnicas específicas.

La coordinación fonética es una forma importante de coordinación porque estimula la expresión y garantiza un autocontrol suficiente. En esta coordinación permite la pronunciación de palabras a través del movimiento muscular coordinado, lo que permite al hablante articular, articular e iniciar adecuadamente el proceso del lenguaje.

La coordinación de gestos es una parte importante de la naturaleza humana y se aprende en el entrenamiento de todo ser humano, y determina el estado del comportamiento humano, cualquiera que sea. Para ello se deben dominar todas las partes del cuerpo, y exactamente cuando quieren y necesitan expresarse o expresar un momento emocional o cualquier forma, se activan.

El desarrollo de los movimientos motores gruesos permite la mayoría de movimientos humanos y movimientos en general, que determinan el desempeño completo del ser en forma de ejercicio de movimiento, demostrando que las habilidades psicomotrices también deben desarrollarse desde los primeros años de vida.

En este proceso se puede determinar que el desarrollo se produce a través del cuerpo y los movimientos, utilizándose métodos mediadores activos, principalmente con el cuerpo para favorecer el desarrollo general de la coordinación y diversos factores que aseguren el suficiente movimiento muscular.

El control de la motricidad fina es el desarrollo del control del movimiento hasta el punto en que el infante puede controlarlo para desarrollar suficientes habilidades motoras finas a la edad adecuada sin afectar los procesos de asimilación o aprendizaje del niño.

Asimismo, si se inicia adecuadamente el control motor, se puede considerar un control motor fino apropiado, considerando que el niño aún no es lo suficientemente competente cuando muestra signos de caminar y realizar actividades. El control donde aparece la motricidad fina asegura y compensa las lagunas para que el desarrollo del niño sea eficiente y no haya una capacidad limitada para aprender o realizar movimientos correctamente.

La importancia crucial de la psicomotricidad aparece cuando el niño lidera y después del nacimiento es testigo de la necesidad de realizar los primeros

movimientos, sin siquiera saber cómo realiza estos movimientos y por qué, la importancia de la psicomotricidad, sus habilidades atléticas están ahí, la capacidad de personas para realizar determinadas acciones.

No hay duda de que la psicomotricidad crea y permite muchas ventajas, considerando que la fusión de fuerzas psíquicas controla los movimientos hasta que los músculos reciben la orden de realizar el movimiento.

Debemos estimar la capacidad atlética, porque sin ella no podemos realizar actividades. Entre las acciones que se pueden realizar utilizando la psicomotricidad tenemos que movernos, tocar, levantar, patear, gritar, jugar, etc. Existen diversos beneficios que permiten a los individuos ver el desarrollo relevante que se logra a través de la psicomotricidad.

Un aspecto fundamental para dar cuenta de la importancia de la psicomotricidad y así beneficiarse de ella es el adecuado control de enfoque o visualización de las acciones realizadas, manteniendo una perspectiva para lograr los resultados deseados y así controlar el entorno en el que se realizan sin transferirse mediante el pensamiento y rendimiento motor.

Los beneficios de la psicomotricidad son los siguientes:

- Realizaciones de movimientos definidos.
- Manifestaciones de emociones y gestos.
- Caminar.
- Movimiento coordinado.
- Manipulaciones de objetos.
- Manifestaciones y expresiones verbales.
- Movilizarse.
- Escrituras.

Para Gesell (1985), la psicomotricidad incluye el estudio de todos los movimientos que implican la adaptación de todo el organismo a situaciones ambientales. Todos los tipos de conducta motora conducen a

actividades postuladas por los autores; es decir, cualquier tipo de movimiento o estrés es esencialmente una serie de ajustes posturales continuos.

Utilizando correctamente los movimientos corporales, se pueden lograr grandes resultados para alcanzar y superar obstáculos que normalmente serían imposibles sin movimiento. A la hora de tomar acciones ante determinadas situaciones se debe tener en cuenta que así es. Determine si puede ejecutar una campaña que tenga como objetivo lograr algunos objetivos.

Para desplazarse a un determinado lugar hay que tener en cuenta el entorno en el que se encuentra, porque si no existe la correspondiente necesidad de realizar una acción, entonces debe quedar claro que la posibilidad de movimiento será limitada, porque la acción permite una reacción, que es una reacción de movimiento en un determinado lugar que se da a raíz de algo o de la necesidad de hacer algo. Asimismo, los primeros años de la infancia se consideran un período de integración y estabilización de los patrones básicos de conducta motriz, muy importantes para el desarrollo de las actividades más avanzadas. Las acciones basadas en la conducta adquirida en el movimiento dan reacciones futuras que dependen del nivel de movimiento y del nivel de ejecución de la acción o del uso de ciertos patrones de comportamiento, recuerda que cualquier respuesta motora tiene efectos futuros que se verán reflejados en algún momento.

En el ámbito de la psicomotricidad, debe quedar claro que es un proceso que incluye y estudia todos los movimientos que realiza una persona en función del nivel de movimiento, largo o corto, suave o brusco, rápido o lento, etc. Las acciones definen acciones positivas y tienen un valor excepcional, pero estas acciones no son comunes, estas acciones deben evaluarse y tenerse en cuenta al estudiar principalmente el proceso de acción de aprendizaje.

Es importante poder controlar cada movimiento porque no todos los movimientos son necesarios o apropiados para efectuar un trabajo útil en un curso académico o en el desempeño de un trabajo, de esta manera tiene la facultad de poseer un impacto significativo en el desempeño organizacional, dependiendo de cómo, por qué y con qué propósito se utiliza cada actividad.

El movimiento es el fundamento y el motor de todo lo que una persona puede hacer. Si no hay movimiento, no es posible realizar las funciones requeridas. De esta manera los movimientos determinarán lo que la persona necesita.

En este sentido, las habilidades psicomotrices controlan las capacidades de los infantes para controlar el movimiento y explorar, definir y alcanzar el mundo que les envuelve, y pensar positivamente en el desarrollo de todos los sentidos. Por el olfato, el gusto, la vista y el tacto pueden recibir información del contexto donde se encuentran y considerar los criterios positivos y negativos de la reducción de determinados procedimientos u objetos.

Mesonero (1994), dimensiona la psicomotricidad fina, de acuerdo a la clasificación siguiente: Coordinación viso-manual, coordinación fonética, coordinación facial y coordinación gestual, luego se pasa a detallar:

Las Coordinaciones viso manuales son las coordinaciones entre los ojos y las manos, tarea que se realiza observando y teniendo en cuenta los estímulos en la mano.

Cortar líneas con tijeras y dibujar bordes de un dibujo y pintarlo con lápices de colores. Las actividades que ayudan a este desarrollo incluyen pintar, tejer, hilar, cortar, hacer, dibujar, colorear, hacer rompecabezas, construir y hacer manualidades.

El ejercicio manual debe centrarse en desarrollar la coordinación muscular, la separación y la independencia de dedos y mano.

Según Picq y Vayer la formación gráfica está muy relacionada con el entrenamiento mental en general, pero específicamente está asociado a las siguientes actividades:

- Educación de la apreciación
- Independencia de dedos
- Rotación de la muñeca
- Rotación de brazo
- Independencia del brazo
- Relajación segmentaria.

Sobre Coordinación fonética, Mesonero (1994) refiere “Esto es muy significativo en las habilidades psicológicas, porque es una actividad que estimula la acción que se está considerando y asegura que se siga de cerca para que el profesor la comprenda” (p. 28). “Estas coordinaciones comienzan en los primeros días de vida, cuando el infante es capaz de emitir sonidos. Cabe resaltar que, al principio es obvio que el niño no puede emitir sonidos, pero con el tiempo podrá pronunciar adecuadamente diferentes palabras”.

Sobre la Coordinación gestual, Mesonero (1994): “Además del conocimiento general de las manos, gran parte de los trabajos requieren conocimiento de sus partes; cada dedo es una combinación de todos los dedos. Se considera mucho trabajo lograr este nivel de dominio, pero debe considerarse. La cuestión es que no se puede estar seguro hasta los 10 años” (p.30). En este sentido, es muy importante el área de coordinación gestual y las condiciones básicas para respuestas correctas. Del mismo modo, en el nivel preescolar el progreso de las manos ayuda a los niños a efectuar movimientos correctamente, pero esta coordinación se elabora gradualmente a medida que el niño crece y alcanza los niveles adecuados a los 5 años.

Respecto a la Coordinación facial, Mesonero (1994, 27) señala:

Este es un criterio muy importante porque presenta dos ventajas: dominio de los músculos, capacidad de coordinación mano-ojo y conexión con las personas que nos rodean mediante los signos de nuestro cuerpo, fundamentalmente nuestras manos. De esta manera, la coordinación ocular alude a la habilidad de una persona para comunicarse mediante expresiones faciales, y sean naturales o no naturales. Y para el desarrollo de la coordinación facial se debe fomentar que el infante controle esta parte del cuerpo durante toda la infancia para poder utilizarla para la coordinación ojo-mano. De esta forma, el infante puede aprender a coordinar su mirada, no sólo para mostrar sus emociones y sentimientos, sino también para evidenciar su actitud hacia los individuos que le rodean.

En relación a la justificación en la presente investigación, Las buenas habilidades psicomotoras de los infantes están justificadas, porque una persona pasa por diferentes etapas, desde el movimiento espontáneo e incontrolado hasta representaciones mentales, es decir de la desorganización a la organización paulatinamente real, de la acción causada por el sentimiento a la acción resultante de los pensamientos.

Respecto a la Justificación social. En primer lugar, se considera el beneficio social de la presente investigación y se brindará cuando logren trascender los descubrimientos encontrados en los infantes de educación inicial, por cuanto beneficiarán directamente a los infantes de preescolar que son el propósito de estudio porque ellos tempranamente tendrán el manejo de sus propias actividades lúdicas para que puedan desarrollar su psicomotricidad fina y llegar a ser autónomos con sus propias actividades que tengan que ver con lo que van hacer en la casa, la escuela y en su propia vida para poder interactuar con su medio de la mejor manera donde vive.

Sobre la Justificación científica, El aporte científico que estaríamos dando con el presente estudio es que permitirá saber de qué manera las acciones lúdicas

contribuyen en el progreso del nivel de la psicomotricidad fina del infante de educación inicial y de esta manera contribuir a la comunidad científica al obtener resultados significativos con la propuesta planteada. Además, servirá de antecedentes para otros estudios referente a la psicomotricidad fina.

Respecto a la Justificación teórica, su relevancia del presente análisis en el aspecto teórico, la psicomotricidad fina se fundamenta en los clásicos teórico la que nos permite validar una vez las teorías que se proponen los expertos connotados, la comprensión es la destreza de múltiples matrices para controlar las habilidades en desarrollo de un niño, como los movimientos de las manos, los brazos y los dedos, para lograr niveles progresivos de precisión, o relajación, bueno, correcto y rápido. A veces vinculado con: Coordinación visomotora y orientación espacial. De igual manera se validará una vez las teorías del juego de los autores que señalamos en la fundamentación científica de la investigación que se presenta.

Sobre la Justificación práctica, se justifica debido a que se aplicará la propuesta basada en la actividad lúdica para optimizar la psicomotricidad fina como problema latente en infantes del nivel inicial y esto conlleva a que los infantes muestren un nivel bajo en lo concierne a la psicomotricidad fina.

Respecto a la Justificación metodológica, radica cuando se fundamenta nuestro estudio, cuando se evidencia el interés de desarrollar este análisis, en el requerimiento de entender y examinar mediante las observaciones, encontrar una realidad problemática sobre la psicomotricidad fina y partiendo de allí maneja un plan de estrategias, técnicas y herramientas empleando la actividad lúdica para la mejora de sus potencialidades de los estudiantes en el avance de las psicomotricidades finas.

En sociedades actuales, los sistemas educativos trabajan uno de los temas muy importantes para ayudar a mejorar la psicomotricidad fina mediante la actividad lúdica, en los cinco primeros años de vida del niño, ha pasado por diferentes fases de su desarrollo motriz el mismo que funcionará para poder interactuar en su vida cotidiana, pero pasan por dificultades y constituye un problema de primer orden por resolver.

En el plano nacional esta problemática se refleja de la manera más clara y objetiva en los(as) maestros(as) del nivel educativo que están laborando, perciben a diario que aún los(as) niños(as) tienen grandes dificultades, por ejemplo, en coger el lápiz o lapicero, no pueden realizar actividades óculo manuales finas, se percibe mucha torpeza en los movimientos de sus extremidades no pueden manipular, sueltan y rompen los utensilios, no pueden coger cualquier objeto, si lo hacen con muchos ensayos y dificultades los(as) niños(as) reniegan por sentirse impotentes; se puede decir , que los(as) niños(as) no han desarrollado por si mismos su habilidades psicomotrices finas, les cuesta iniciarse en la pre escritura actividad rectora para los demás aprendizajes cognitivos.

El juego es una actividad que no sólo es divertida, entretenida y placentera, sino también es requerida para el progreso del infante. En los juegos los niños desarrollan habilidades motrices, físicas, técnicas y tácticas propias de diversos deportes; descubren, exploran, observan y entienden el mundo que les rodea, se conocen a sí mismos, obtienen conocimiento, se comunican con los demás y libera su tensión personal y colectiva; aprenden habilidades sociales positivas como cooperar con sus cosas, jugar juntos, manifestar sentimientos adecuadamente, etc. Asimilan el comprender su cuerpo y sus límites, elaboran su personalidad y hallan su lugar en la comunidad; aprenden sobre su entorno, sobre ellos mismos, sobre los individuos con los que juegan; aprenden sobre distintas prácticas como: ganar, perder, compartir, comprender y aceptarse a sí mismos y a las restricciones de los demás, sueños, etc. Aprenden a seguir normativas y construyen vínculos de ayuda, cooperación, cohesión, inclusión y autonomía, manifiestan sus sentimientos, deseos, emociones, sentimientos, impulsos y emociones, aprenden a vivir y practicar cómo proceder en el mundo; aprenden a vivir y practicar cómo actuar en el mundo; aprende los valores, normativas y estilo de vida del adulto; definen relaciones afectivas, desempeñan diferentes roles, hacen amistades, aprenden a observar y respetar normas éticas, sociales y morales.

Esta situación problemática se refleja evidentemente en el medio regional y local, por esa razón la presente investigación surge de haber observado en mi práctica pre profesional dentro del aula que el problema psicomotriz, nos referimos al problema de inmadurez, disfunciones del patrón motriz, sensorial, y avance que el cerebro maneja para efectuar este aprendizaje, completa el desarrollo de la memoria y comprensión en los(as) niños(as) de 5 años , por lo tanto se considera urgente poner en marcha propuestas pedagógicas para optimizar la educación psicomotriz fina del educando de educación inicial de la I.E. N° 2663 , de la ciudad Chimbote. El jardín juega un rol trascendental, asimismo la psicomotricidad fina no es considerada de mucha categoría para los(as) niños(as), porque el padre desconoce los problemas de sus hijos, para estas razones se desarrolla el siguiente problema, que se enuncia de la manera siguiente:

¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la Institución N° 2663 - Nuevo Chimbote, 2022?

Definición conceptual de las variables

La definición conceptual de actividades lúdicas alude al procedimiento de un interesante conjunto de actitudes, criterios y tendencias lúdicas que las personas (en nuestro caso, niños de 5 años) experimentan a medida que sus cuerpos se desarrollan. Es decir, se vinculan con el procedimiento psicológico, biológico y mental que influye constantemente en la conducta de los sujetos, fundamentalmente de los niños menores de 5 años (Omeñaca y Vicente, 2010).

La Definición conceptual de psicomotricidad fina, es la conexión entre músculos pequeños como la mano, el dedo y los ojos. Un buen avance estimula el músculo de las manos y los dedos para que sean más exactos, aumentando así la conciencia y las coordinaciones visomotoras, lo que se aprecia bien en las acciones diarias del niño.

Definición operacional de las variables

Definición operacional de un programa de actividades lúdicas

La medición de la variable programa de actividades lúdicas se hará con **la lista de cotejos** para constatar las actividades que se planifica, se induce a que los(as) niños(as) ejecuten las acciones lúdicas, teniendo en cuenta las siguientes dimensiones como son las actividades lúdicas psicomotores, actividades lúdicas cognitivos, actividades lúdicas sociales y finalmente las actividades lúdicas emocionales y afectivos.

Definición operacional sobre la psicomotricidad fina

La medición de la variable psicomotricidad fina se realizará con una lista de cotejos constituido por 16 ítems que se aplicarán a los estudiantes y que se encuentran relacionadas con las dimensiones de la coordinación viso manual de la psicomotricidad fonética, la psicomotricidad facial y finalmente de la psicomotricidad gestual.

Hipótesis

La aplicación de las actividades lúdicas mejora significativamente la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la Institución Educativa N°2663-Nuevo Chimbote, 2022.

Objetivo general

Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas mejora la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la Institución Educativa N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022.

Objetivos específicos

Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina, antes de la aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la mencionada institución educativa.

Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina, después de la aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la mencionada institución educativa.

Comparar los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina, antes y después de la aplicación del programa de actividades lúdicas en los alumnos de 5 años.

METODOLOGIA

Tipo y diseño de investigación

Se seleccionó el tipo de una investigación aplicada, Mc Millan y Schumacher (2005) enfatizan que: este tipo de estudio se efectúa cuando existen problemas en la vida práctica y radica en la explicación de una determinada realidad problemática, fenómeno que necesita ser desvelada. En el terreno educativo compone un campo de estudio que se fundamenta del conocimiento científico-teórico de expertos donde el análisis aplicado es contrario al análisis sustantivo o teórico (p.23).

La investigación aplicada también es denominada como análisis explicativo, donde se establece una relación de causa - efecto porque se va a dar explicaciones al problema el por qué se desarrolla la psicomotricidad fina variable (variable dependiente) a partir de la aplicación; de un plan basado en las actividades lúdicas (variable independiente).

Diseño de investigación

Se seleccionó el diseño de pre experimento o diseño de pre prueba/pos prueba de un único grupo concordante con la propuesta que hacen los metodólogos Hernández, Fernández y Baptista (2014) puntualizan que a un solo grupo en primer lugar se le efectúa una previa prueba a la aplicación del estímulo o conocido también como tratamiento experimental, luego se da el tratamiento de un plan de actividades lúdicas (variable independiente) y para terminar el experimento se aplica una prueba final al estímulo, para observar el avance de la psicomotricidad fina(variable dependiente) que se dará el tratamiento en la única muestra (p. 141).

Se diagrama de la siguiente manera el diseño:

G **0₁** **X** **0₂**

Significa que:

G=Grupo de estudio o grupo experimental: Infantes de 5 años.

0₁= Pre test sobre la psicomotricidad fina.

X = Variable independiente: Programa de actividades lúdicas.

0₂ = Post test con respecto a la psicomotricidad fina.

Población y Muestra

La población y muestra estuvo desarrollada por 31 infantes de 5 años de edad de educación inicial de la I.E. N ° 2663 -Nuevo Chimbote, como se infiere en la siguiente matriz:

Figura 01

Distribución de población y muestra de niños(as) de 5 años de la I.E. Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote, 2022.

EDAD	ALUMNOS		
	Hombres	Mujeres	TOTAL
5 años	15	16	31
TOTAL	15	16	31

Fuente: Nómina de la I.E. 2663 -Nuevo Chimbote

Técnicas e instrumentos de investigación

Técnicas

Se efectuó la técnica de la observación para recoger data pertinente con respecto a la psicomotricidad fina de los estudiantes de 5 años.

Instrumentos

Se diseñó un instrumento para medir la variable de la psicomotricidad fina denominado ficha de observación.

La ficha de observación para la psicomotricidad fina estructurada en cuatro dimensiones, como es el caso de la dimensión 1: Coordinación viso manual se constituyó con 4 ítems, la dimensión 2: psicomotricidad fonética configurado con 4 ítems; la dimensión 3: psicomotricidad gestual con 4 ítems y la dimensión facial, con 4 ítems. Haciendo un total de 16 ítems. Teniendo en cuenta la escala dándoles determinados valores: 1 =nunca, 2=casi siempre y 3 = siempre.

Con respecto a la validez del instrumento, se consultó a profesionales del programa de estudios de formación inicial para que tengan la facultad de expresar sus opiniones a fin de establecer la validez mediante la evaluación Juicio de expertos todos ellos emitiendo opinión favorable y sin ninguna observación.

La calificación del instrumento estuvo determinada por las categorías

Siempre, casi siempre y nunca; que corresponde a niveles alto, regular y bajo de la psicomotricidad fina.

La confiabilidad de las fichas de observación, se dio a través de una muestra piloto de 10 infantes de la población de otra institución educativa de la misma edad, el resultado que arroja es favorable, corrigiendo la exactitud de algunas cosas en la configuración final de los elementos mencionados y sus opciones, y realizando cambios para futuras aplicaciones al obtener una fiabilidad de Alfa de Cronbach, donde se obtiene un factor de fiabilidad del ,896

puntualizando que los instrumentos son altamente confiables. Se demuestra en la siguiente matriz:

Fiabilidad del instrumento	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,896	10

Figura 02 Coeficiente de confiabilidad

Procesamiento y análisis de la investigación

De acuerdo al diseño de la investigación seleccionado; pre experimental y con la información recolectada, se procedió a organizar y examinar la data, considerando los aspectos siguientes:

- Para el procesamiento de la información se tuvo en cuenta primero para su organización mediante una matriz de datos distribuida por dimensiones en el software Excel y se manejó las estadísticas descriptivas como la tabla de frecuencia porcentual y absoluta, acopiando tanto del resultado del pre y post test; la media aritmética y la desviación estándar. Para la comunicación de los mismos se empleó las figuras de barras.
- Para el análisis de información se manejó la estadística inferencial como la t de Student. Las pruebas t son herramientas estadísticas que se manejan para contrastar las medias de dos conjuntos de datos y delimitar si son significativamente distintas entre sí.

Usando la prueba t, alcanzamos un valor denominado "valor t" que nos dice si las diferencias entre los dos conjuntos de medias son significativas.

La prueba t de una muestra es un criterio que se maneja para decretar si una muestra es significativamente distinta de una población conocida o hipotetizada. Estas pruebas se utilizan a medida que la población no se distribuye normalmente o la dimensión de la muestra es pequeña (inferior a 30).

Una prueba basada en la muestra se calcula utilizando el estadístico t, que se adquiere de la división de la resta entre la media de la muestra y la media hipotética, o denominada como desviación estándar dividida por la raíz cuadrada de la dimensión de la muestra.

Si el valor del estadístico t calculado es superior a los valores críticos de t alcanzado de la tabla de distribución t de Student con niveles de significancia y grados de libertad (n-1), la hipótesis nula es que los dos criterios son: concluir que existen evidencias suficientes para confirmar que las medias muestrales son significativamente diferentes de las medias hipotéticas o conocidas.

En resumen, las pruebas t de Student son herramientas útiles para examinar si las muestras de datos son representativas de la población más extensa y para establecer si las diferencias entre las medias de la muestra y las medias de la población son lo suficientemente significativas como para verla desde una perspectiva estadística.

Las muestras están relacionadas siempre y cuando cumpla con la prueba de normalidad; en caso contrario utilizaremos la prueba no paramétrica de signos de Wilkonson. Todo ello con apoyo del programa SPSS versión 25.

RESULTADOS

Tabla 1. Nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina, antes del desarrollo de actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022.

	Coordinación visomanual		Psicomotricidad Fonética		Psicomotricidad facial		Psicomotricidad gestual		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Alto	3	10	6	20	8	26	5	18	22	18
Regular	27	87	23	74	20	65	24	82	94	76
Bajo	1	3	2	6	3	9	2	6,5	8	6
TOTAL	31	100	31	100	31	100	31	100	124	100

Interpretación

De la tabla 01 se puede identificar en cada dimensión del nivel de psicomotricidad fina antes del desarrollo de actividades lúdicas; coordinación visomanual con 87% en la puntuación regular; Psicomotricidad fonética 74% en la puntuación regular; psicomotricidad facial 65% en la puntuación regular, Psicomotricidad gestual con 82% en la puntuación regular. De forma consolidada el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina es de 76 % en la puntuación regular y 18% en la puntuación alta.

Tabla 2: Nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina, después del desarrollo de actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022.

	Coordinación viso manual		Psicomotricidad Fonética		Psicomotricidad facial		Psicomotricidad gestual		TOTAL	
	f	%	f	%	f	%	F	%	f	%
Alto	13	42	19	61	11	36	14	45	57	46
Regular	18	58	11	36	20	64	17	55	66	53
Bajo	0	0	1	3	0	0	0	0	1	1
TOTAL	31	100	31	100	31	100	31	100	124	100

Interpretación

De la tabla 02 el nivel de psicomotricidad fina, se puede identificar en cada dimensión del nivel de psicomotricidad fina después del desarrollo de actividades lúdicas; coordinación visomanual con 58% en la opción regular y 42% en la categoría alto; Psicomotricidad fonética 61% en la categoría alto; psicomotricidad facial 64% en la categoría regular y 36% en la categoría alto Psicomotricidad gestual con 45% en la categoría alto y 55% en la regular. De forma consolidada el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina es de 46 % en la categoría alto y 53% en la opción regular.

Tabla 3: Comparación entre el Nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina, antes y después del desarrollo de actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la I.E. N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022.

Comparación estadística para una muestra

	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
ANTES	31	8,45	1,338	,240
DESPUES	31	10,03	1,329	,239
S				
DIFERENCIA		1,58		

Prueba t para una muestra

Valor de prueba = 0

	t	gl	Sig. (bilaterales)	Diferencia de media	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferiores	Superiores
PRETEST	35,179	30	,000	8,452	7,96	8,94
POSTEST	42,037	30	,000	10,032	9,54	10,52

En la tabla 03 podemos comparar el Nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina, antes y después del desarrollo de actividades lúdicas en los estudiantes así tenemos que en el antes se obtuvo una media de 8.45 y el después, se obtuvo una media de 10,03, con una diferencia de 1,58 a favor del grupo experimental en el post test.

En la aplicación de la prueba de hipótesis la t de Student, para medir la diferencia de medias entre el nivel de psicomotricidad fina antes y después del desarrollo de actividades lúdicas en los(as) niños(as) de 5 años de edad, es 0,000; es decir es significativo cuando el p valor es menor a 0.05. Por ello podemos afirmar que existen diferencias significativas a nivel estadístico y por lo tanto se confirma la valoración positiva de las propuestas de acciones lúdicas.

ANALISIS Y DISCUSION

El trabajo desarrollado con el propósito de determinar si la aplicación de las actividades lúdicas mejora la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la I.E. N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022 se identificó en cada dimensión del nivel de psicomotricidad fina antes del desarrollo de actividades lúdicas; y en general el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina fue de 76 % en regular y 18% alto. Ello demuestra que los estudiantes tenían buena estimulación psicomotriz, sin embargo y con el propósito validar la propuesta se verificó que en los resultados después de la aplicación de las actividades lúdicas se obtuvo 46% alto y 53% regular demostrando con ello que los educandos mejoraron notablemente la psicomotricidad fina.

El presente estudio se complementa con lo fundamenta por Duque (2021), se trazó como objetivo general: establecer las actividades lúdicas para el estímulo de la psicomotricidad fina en infantes 3 a 4 años de formación inicial en la unidad educativa Enrique Malo Andrade. Para ello desarrollaron 12 actividades que sirvió como criterio para el estímulo la psicomotricidad fina mediante la acción creativa de juego y arte, empleando distintos materiales didácticos. Los resultados demostraron que la aplicación de la actividad lúdica y creativa logró que el educando asevere de forma apropiada la habilidad motriz fina mediante el juego, fundamento para los aprendizajes, favoreciendo la expresión de sentimientos y su desarrollo integral. Así mismo se confirma con el estudio de Mendoza (2021), quien se propuso delimitar el impacto del taller de actividades lúdicas para optimizar la psicomotricidad fina en los(as) niños(as) de la Institución Educativa N°1580 Gerardo Kuppen en donde los(as) niños(as) mejoraron la coordinación de su psicomotricidad fina, Estos juegos benefician la enseñanza y el aprendizaje de los infantes al ayudarlos a desarrollar relaciones, imaginación y amistades a medida que se desarrollan académicamente y mejoran sus habilidades motoras finas.

Los resultados de 1,58 puntos a favor del grupo experimental en el post test permiten afirmar que la aplicación de actividades lúdicas mejoró la motricidad fina,

Sobre la base de los resultados favorables obtenidos en la aplicación de las actividades lúdicas se conforma lo sustentado por Alonso (2013) en el sentido de señalar que el juego en los procesos de aprendizaje es considerado una unidad del desarrollo integral de la vida humana, tan significativo como otros aspectos previamente reconocidos. Considera a la lúdica como una actividad y un excelente recurso para impartir lecciones escolares. Esto se debe a que, además de ser una forma divertida de aprender, ayuda a los estudiantes a crear su propio aprendizaje modificando y reelaborando el cuerpo de conocimientos; considerando las dimensiones: **Actividades lúdicas psicomotoras, Actividades lúdicas cognitivos, Actividades lúdicas sociales, Actividades lúdicas emocionales afectivos** y **concluye que** El concepto psicomotricidad está constituido por dos términos: El motriz y el psiquismo, que residen en el procedimiento del desarrollo humano.

CONCLUSIONES

1. Se concluye que el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina antes de la aplicación de actividades lúdicas, los estudiantes estuvieron en su mayoría en nivel regular es decir 76% y alto 18%.
2. el nivel de psicomotricidad fina, después de la aplicación de actividades lúdicas el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina, aumento en el nivel alto disminuyendo el nivel regular, es decir regular 53% y alto 46% . .
3. En la aplicación de la prueba de hipótesis la t de Student, para medir la diferencia de medias entre el nivel de psicomotricidad fina, antes y después de la aplicación de actividades lúdicas en los(as) niños(as) de 5 años de edad, se afirma que existen diferencias significativas y por lo tanto se confirma la valoración positiva de la propuesta de actividades lúdicas., verificándose un incremento de 1,58 entre las medias del pre y post test.

RECOMENDACIONES

Se recomienda a futuros investigadores, continuar con la experimentación de la propuesta o alguna variación a efectos de validarla y proyectar su permanente práctica

A los docentes de inicial, considerar actividades lúdicas en el progreso de la práctica curricular por estar demostrado que estas activan y mejoran el aprendizaje

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, P. (2013) *Juegos y Materiales para construir las matemáticas en Educación Primaria*. Recuperado de [http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2594/1/TFG- B.128.pdf](http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2594/1/TFG-B.128.pdf)
- Céspedes, J. (2019). *El juego lúdico basado en el enfoque sociocognitivo para la mejora de la psicomotricidad fina en los niños de 3 años en la Institución Educativa N° 075 “Carrusel de Niños”–Tumbes, 2019*. Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Tumbes: Repositorio Institucional.
- Domínguez, S. (2020). *Actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 04 años en la I.E 14354 Altos De Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca – Piura 2019*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Lambayeque: Repositorio Institucional.
- Duque, Y. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la psicomotricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial en la Unidad educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019-2020*. Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. Ecuador: Repositorio Institucional.
- Félix, O. (2021). *Taller de actividades lúdicas para mejorar la psicomotricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa N°1580 “Gerardo Kuppens” El Porvenir -2018*. Universidad Católica Los Ángeles de Trujillo. Trujillo: Repositorio Institucional.
- García, M., & Chávez, O. (2002). Estrategia didáctica apoyada en la expresión artística para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 3 a 4 años. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(Especial 2), 368-386.

- Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. 4ta ed. México: Mc Graw Hill. Interamericana Editores. S. A. de C.V.
- Ministerio de Educación. (2010) *La hora del juego libre en los sectores una guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima: Navarrete.
- Mesonero, A. (1994). *Psicología del desarrollo y la educación en la edad escolar*. Oviedo, España: Edi Uno.
- Ochoa, M., Ochoa, W., & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la psicomotricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. . (U. N. Huamanga, Ed.) *Rev. Mendive*, 19 (2).
- Pentón, B. (2011). *Psicomotricidad fina en la etapa infantil*. Recuperado el 12 del 03 de 2014: [http://www.soseducativa.org:http://www.soseducativa.org/investigaciones/inicial/40 psicomotricidad fina en la etapa infantil](http://www.soseducativa.org/http://www.soseducativa.org/investigaciones/inicial/40%20psicomotricidad%20fina%20en%20la%20etapa%20infantil)
- Quispe, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*(19), 78-95.
- Vygotsky, L. (2010). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Buenos Aires: Grijalbo.71
- Wallon, H. (1989). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil*. Serie Aprendizaje, Editorial Visor, Madrid.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de operacionalización de las variables.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Psicomotricidad fina	La psicomotricidad fina es la relación entre los músculos pequeños, generalmente de las manos, dedos y con los ojos. Un buen desarrollo de la misma se logra con la estimulación de los músculos de las manos y dedos para que estos sean cada vez más precisos, logrando así una mayor destreza manual y coordinación visomotora, lo que se refleja positivamente en sus actividades cotidianas de los(as) niños(as).	La medición de la variable psicomotricidad fina se hará con una lista de cotejos constituido por 16 ítems que se aplicarán a los estudiantes y que se encuentran relacionadas con las dimensiones de la coordinación viso manual de la psicomotricidad fonética, la psicomotricidad facial y finalmente de la psicomotricidad gestual.	Coordinación viso manual	Manos y la vista.	1,2,3, y 4	Ordinal Siempre Casi siempre Nunca
				Precisión de dedos.		
			Psicomotricidad fonética	Movimientos fonológicos.	5,6,7 y 8	
				Emisión de palabras y frase.		
			Psicomotricidad facial	Dominio Muscular de la cara.	9,10,11 y 12	
				Movimientos voluntarios.		
			Psicomotricidad gestual	Utilizar las manos y dedos.	13, 14, 15 y 16	
				Movimientos del dedo pulgar.		
				Separación de dedos.		
				Elevación dedos.		

Actividades lúdicas	Cuando hablamos de actividades lúdicas nos estamos refiriendo a los procesos lúdicos, es decir al conjunto actitudes y predisposiciones que experimenta el hombre, en el caso nuestro los(as) niños(as) de 5 años en su desarrollo corporal. En otras palabras, se relaciona con los procesos mentales, biológicos y espirituales que actúan permanentemente en el accionar de las personas (niños(as) de 5 años), Omeñaca y Vicente (2010).	La medición de la variable programa de actividades lúdicas se hará con la lista de cotejos para constatar las actividades que se planifica, se induce a que los(as) niños(as) ejecuten las actividades lúdicas, teniendo en cuenta las siguientes dimensiones como son las actividades lúdicas psico - motores, actividades lúdicas cognitivos, actividades lúdicas sociales y finalmente las actividades lúdicas emocionales y afectivos.	Actividades lúdicas psicomotoras	Realizar coordinaciones con un objeto.
				Realiza actividades lúdicas óculo manuales.
			Actividades lúdicas cognitivas	Realiza actividades lúdicas de mesas.
				Arma rompecabezas.
			Actividades lúdicas sociales	Trabajo en equipo.
				Arman juegos en grupo de trabajo.
			Actividades lúdicas emocionales y afectivos	Manifiesta emociones a través de sus manos.
				Manifiesta emociones a través de rostro y gestos.

Anexo 2. Matriz de consistencia

PROBLEMA	VARIABLE	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera las actividades lúdicas mejorarán la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la Institución Educativa N°2663-Nuevo Chimbote, 2022?</p>	<p>Variable independiente</p> <p>Actividades lúdicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos psicomotores • Juegos cognitivos • Juegos sociales • Juegos emocionales y afectivos 	<p>Objetivo general:</p> <p>Determinar de qué manera la aplicación de las actividades lúdicas mejorará la psicomotricidad fina de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°2663-Nuevo Chimbote, 2022.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina, antes y después de la aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 5 años de la mencionada institución educativa.</p> <p>Comparar los niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina, antes y después de la aplicación del programa de actividades</p>	<p>Las aplicaciones de las actividades lúdicas mejorarán significativamente la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la Institución Educativa N°2663-Nuevo Chimbote, 2022.</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicada, por qué de acuerdo con Mc Millan y Schumacher (2005).</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Pre experimento o diseño de pre y post prueba de un solo grupo concordante con la propuesta de Hernández, Fernández y Baptista (2014).</p> <p>Población y muestra:</p> <p>La población muestral seleccionada es 31 niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N ° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.</p> <p>Técnica:</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de observación</p>

	<p>Variable Dependiente</p> <p>Psicomotricidad fina:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación viso manual • Psicomotricidad fonética • Psicomotricidad facial • Psicomotricidad gestual 	<p>lúdicas en los alumnos de 5 años.</p>		
--	--	--	--	--

Anexo 3: Instrumento de recolección de datos



FICHA DE OBSERVACIÓN DE PSICOMOTRICIDAD FINA

Nombres y Apellidos: _____

Grado: _____ Sección: _____ Fecha: _____

ÍTEMS		VALORACIONES		
		Siempre	Casi siempre	Nunca
CORDINACIÓN VISO MANUAL				
1	Demuestra su expresión corporal con el lápiz y con el propio cuerpo.			
2	Sigue y emite trazos con lápices de punta gruesa.			
3	Hay secuencia en el trazo.			
4	Realiza dibujos de línea arriba y abajo libremente.			
PSICOMOTRICIDAD FONÉTICA				
5	Realiza narraciones de leyendas.			
6	Entonación adecuada.			
7	Pronunciación adecuada de los fonemas.			
8	Modulación del tono de voz.			
PSICOMOTRICIDAD FACIAL				
9	Existe dominio muscular.			
10	Actúa en dramatizaciones.			
11	Realiza gestos adecuados.			
12	Explica sus trabajos con movimientos.			
PSICOMOTRICIDAD GESTUAL				
13	Utiliza cada uno de los dedos.			
14	Realiza movimientos con el dedo pulgar.			
15	Separación máxima de los dedos.			
16	Existe dominio de la muñeca.			

Leyenda

Siempre =3 p

Casi siempre =2p

Nunca = 1p

CONFIABILIDAD SOBRE LA PSICOMOTRICIDAD FINA

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,825	16

ESTADÍSTICAS TOTAL DE ELEMENTOS				
	Medida de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Demuestra su expresión corporal con el lápiz y con el propio cuerpo.	21,08	8,243	,372	,720
Sigue y emite trazos con lápices de punta gruesa.	21,16	8,057	,404	,810
Hay secuencia en el trazo.	21,28	8,293	,360	,824
Realiza dibujos de línea arriba y abajo libremente.	20,88	9,527	,168	,872
Realiza narraciones de leyendas.	20,72	8,710	,345	,732
Entonación adecuada.	20,84	8,807	,319	,939
Pronunciación adecuada de los fonemas.	21,00	8,167	,473	,898
Modulación del tono de voz.	20,84	8,640	,314	,738
Existe dominio muscular.	20,84	10,057	-,023	,821
Actúa en dramatizaciones.	20,88	10,193	-,065	,836
Realiza gestos adecuados.	20,88	9,527	,168	,872
Explica sus trabajos con movimientos.	20,72	8,710	,345	,732
Utiliza cada uno de los dedos.	20,84	8,807	,319	,939
Realiza movimientos con el dedo pulgar.	21,00	8,167	,473	,898
Separación máxima de los dedos.	20,84	8,640	,314	,738
Existe dominio de la muñeca.	20,84	8,640	,314	,738



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL PROYECTO

Actividades lúdicas en la psicomotricidad fina en niños(as) de la Institución Educativa N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022.

1.2. INVESTIGADORA

Bolaños Reyes Santa Luzmila

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar de qué manera la aplicación de las actividades lúdicas mejorará la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la Institución Educativa N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022.

1.4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

La población muestral seleccionada es la totalidad de 31 niños(as) de 5 años de edad de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N ° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.

1.5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Ficha de observación para medir la variable de la psicomotricidad fina.

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

2.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE

Vasquez Bazan Nidia Jackelin

2.2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

Lic. Educación Inicial / Maestra en Educación con mención Psicología Educativa

2.3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA

I.E. N° 040 -Nuevo Chimbote

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/ RECOMENDACIONES
				Redacción clara y precisa.		Tiene coherencia con la variable.		Redacción entre el indicador y los ítems.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	Juegos psicomotores	Realizar coordinaciones con un objeto	Soplando una bolita de papel siguiendo una trayectoria.	X		X		X		X		
		Realiza juegos óculo manuales	Jugamos a insertar bolitas u otros objetos en una botella o cajita.	X		X		X		X		

Actividades lúdicas	Óculo manual	Realiza juegos de mesas	Buscamos una salida a los laberintos planteados.	X		X		X		X		
		Armar rompecabezas	Jugamos a armar rompecabezas, bloques lógicos, pleygos.	X		X		X		X		
	Óculo podal	Trabajo en equipo	Jugamos a las manitos nerviosas, usando los colores.	X		X		X		X		
		Arman juegos en grupo de trabajo	Armado de torres y de otras figuras, animales u otros objetos.	X		X		X		X		

		Manifiesta emociones a través de sus manos	Creaciones de personajes con plastilina.	X		X		X		X		
	Juegos emocionales y afectivos	Manifiesta emociones a través de rostro y gestos	Juegan al espejito, espejito.	X		X		X		X		
Juegan a la charada de emociones.			X		X		X		X			
Ejecutan acciones al ritmo de una canción conocida como por ejemplo la canción manda a...			X		X		X		X			

	Coordinación viso manual	Manos y la vista	Demuestra su expresión corporal con el lápiz y con el propio cuerpo.	X		X		X		X		
			Sigue y emite trazos con lápices de punta gruesa.	X		X		X		X		
		Precisión de los dedos	Hay secuencia en el trazo.	X		X		X		X		
			Realiza dibujos de línea arriba y abajo libremente.	X		X		X		X		
	Coordinación óculo podal	Pies y vista	En posición para encestar con los pies un objeto a un arco. -Saltar con un pie diferentes obstáculos.	X		X		X		X		

Psicomotricidad fina	Psicomotricidad fonética	Movimientos fonológicos	Realiza narraciones de leyendas.	X		X		X		X		
		Emisión de palabras y frases	Entonación adecuada.	X		X		X		X		
			Pronunciación adecuada de los fonemas.	X		X		X		X		
			Modulación del tono de voz.	X		X		X		X		
	Psicomotricidad facial	Dominio muscular de la cara	Expresa diferentes emociones.	X		X		X		X		
			Actúa en dramatizaciones	X		X		X		X		
			Realiza gestos adecuados.	X		X		X		X		
		Movimientos voluntarios	Explica sus trabajos con movimientos.	X		X		X		X		

	Psicomotricidad gestual	Utiliza las manos y dedos	Utiliza cada uno de los dedos.	X		X		X		X		
		Realiza movimientos del dedo pulgar	Realiza movimientos con el dedo pulgar.	X		X		X		X		
		Ejecuta la separación de los dedos	Separación máxima de los dedos.	X		X		X		X		
		Eleva los dedos	Existe dominio de la muñeca.	X		X		X		X		

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Propiciar un ambiente adecuado con diversidad de materiales para que el niño(a) pueda explorar, manipularlo y realizar creaciones, teniendo en cuenta que estos no ocasionen peligro al niño(a).

Nuevo Chimbote, enero de 2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'V. Bazán', is centered on the page.

Vásquez Bazán Nidia Jackelin

DNI N° 42039454



UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

I. DATOS GENERALES

1.1. TÍTULO DEL PROYECTO

Actividades lúdicas en la psicomotricidad fina en niños(as) de la Institución Educativa N°2663-Nuevo Chimbote, 2022

1.2. INVESTIGADORA

Bolaños Reyes Santa Luzmila

1.3. OBJETIVO GENERAL

Determinar de qué manera la aplicación de las actividades lúdicas mejorará la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote, 2022

1.4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

La población muestral seleccionada es la totalidad de 31 niños(as) de 5 años de edad de educación inicial de la Institución Educativa N° 2663 -Nuevo Chimbote

1.5. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

Ficha de observación para medir la variable de la psicomotricidad fina

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

2.1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE

Moncada Ortega, Luz Bertha

2.2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO

Lic. Educación Inicial - Maestra en Educación con mención Docencia Universitaria y Gestión Educativa

2.3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA

Institución Educativa N° 88229- Chimbote.

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INDICADORES DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/ RECOMENDACIONES
				Redacción clara y precisa.		Tiene coherencia con la variable.		Redacción entre el indicador y los ítems.		Relación entre el ítem y la opción de respuesta.		
				Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
	Juegos psicomotores	Realizar coordinaciones con un objeto	Soplando una bolita de papel siguiendo una trayectoria.	X		X		X		X		
		Realiza juegos óculo manuales	Jugamos a insertar bolitas u otros objetos en una botella o cajita.	X		X		X		X		
	Juegos cognitivos	Realiza juegos de mesas	Buscamos una salida a los laberintos planteados.	X		X		X		X		
		Arma rompecabezas	Jugamos a armar rompecabezas, bloques lógicos y pleygos.	X		X		X		X		

Actividades lúdicas	Juegos sociales	Trabajo en equipo	Jugamos a las manitos nerviosas, usando los colores.	X		X		X		X		
		Arman juegos en grupo de trabajo	Armado de torres y de otras figuras, animales u otros objetos.	X		X		X		X		
	Juegos emocionales y afectivos	Manifiesta emociones a través de sus manos	Creaciones de personajes con plastilina.	X		X		X		X		
		Manifiesta emociones a través de rostro y gestos	Juegan al espejito, espejito.	X		X		X		X		
			Juegan a la charada de emociones.	X		X		X		X		

			Ejecutan acciones al ritmo de una canción conocida como por ejemplo la canción manda a...	X		X		X		X		
Psicomotricidad fina	Coordinación viso manual	Manos y la vista	Demuestra su expresión corporal con el lápiz y con el propio cuerpo.	X		X		X		X		
			Sigue y emite trazos con lápices de punta gruesa.	X		X		X		X		
		Precisión de los dedos	Hay secuencia en el trazo.	X		X		X		X		
			Realiza dibujos de línea arriba y abajo libremente.	X		X		X		X		

	Psicomotricidad fonética	Movimientos fonológicos	Realiza narraciones de leyendas.	X		X		X		X		
		Emisión de palabras y frases	Entonación adecuada.	X		X		X		X		
			Pronunciación adecuada de los fonemas.	X		X		X		X		
			Modulación del tono de voz.	X		X		X		X		
	Psicomotricidad facial	Dominio muscular de la cara	Existe dominio muscular.	X		X		X		X		
			Actúa en dramatizaciones.	X		X		X		X		
			Realiza gestos adecuados.	X		X		X		X		
		Movimientos voluntarios	Explica sus trabajos con movimientos.	X		X		X		X		

		Utiliza las manos y dedos	Utiliza cada uno de los dedos.	X		X		X		X		
	Psicomotricidad gestual	Realiza movimientos del dedo pulgar	Realiza movimientos con el dedo pulgar.	X		X		X		X		
		Ejecuta la separación de los dedos	Separación máxima de los dedos.	X		X		X		X		
		Eleva los dedos	Existe dominio de la muñeca	X		X		X		X		

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento para medir la variable matricida es favorable para su aplicación en los(as) niños(as) de 5 años.

Nuevo Chimbote, enero de 2022



Moncada Ortega Luz Bertha

DNI 33261687

Anexo 04: Programa de intervención implementado

I. DENOMINACIÓN

Con actividades lúdicas desarrollamos la motricidad fina en los(as) niños(as) 5 años.

II. FUNDAMENTACIÓN

El programa de actividades lúdicas se fundamenta en los principios de las siguientes teorías que a continuación se señalan: Los principios de la teoría de la relajación propuesta por Lazarus (1883) donde sostiene que el juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño(a) otras actividades más serias o útiles en el jardín y otras en el hogar, actualmente generada por la pandemia de coronavirus -19. Y lógicamente, las actividades abrumadoras que realiza el niño(a) suponen gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.

También se considera como parte del fundamento del programa que se ejecutará los principios de la teoría del pre ejercicio planteados por Groos (1898), este experto considera que el juego no es sólo ejercicio sino pre ejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia y es precisamente que con las actividades lúdicas se pretende completar el desarrollo del niño(a).

De igual manera, se fundamenta nuestro programa en la teoría de la derivación por ficción sostenida por Claparède (1932), donde señala que el juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, a las cuales el niño(a) no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.

Y finalmente nos basamos en los principios de la teoría de la dinámica infantil planteada por Buytendijk (1935), señala que el niño(a) juega debido a su esencia infantil (porque es niño), es decir es su naturaleza de jugar para vivir.

III. OBJETIVOS

3.1. Objetivo general

Diseñar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) de 5 años de la Institución Educativa: Inicial N ° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.

3.2. Objetivos específicos

3.2.1. Recoger información teórica pertinente sobre las variables de estudio: Sobre psicomotricidad fina y sobre el programa de actividades lúdicas.

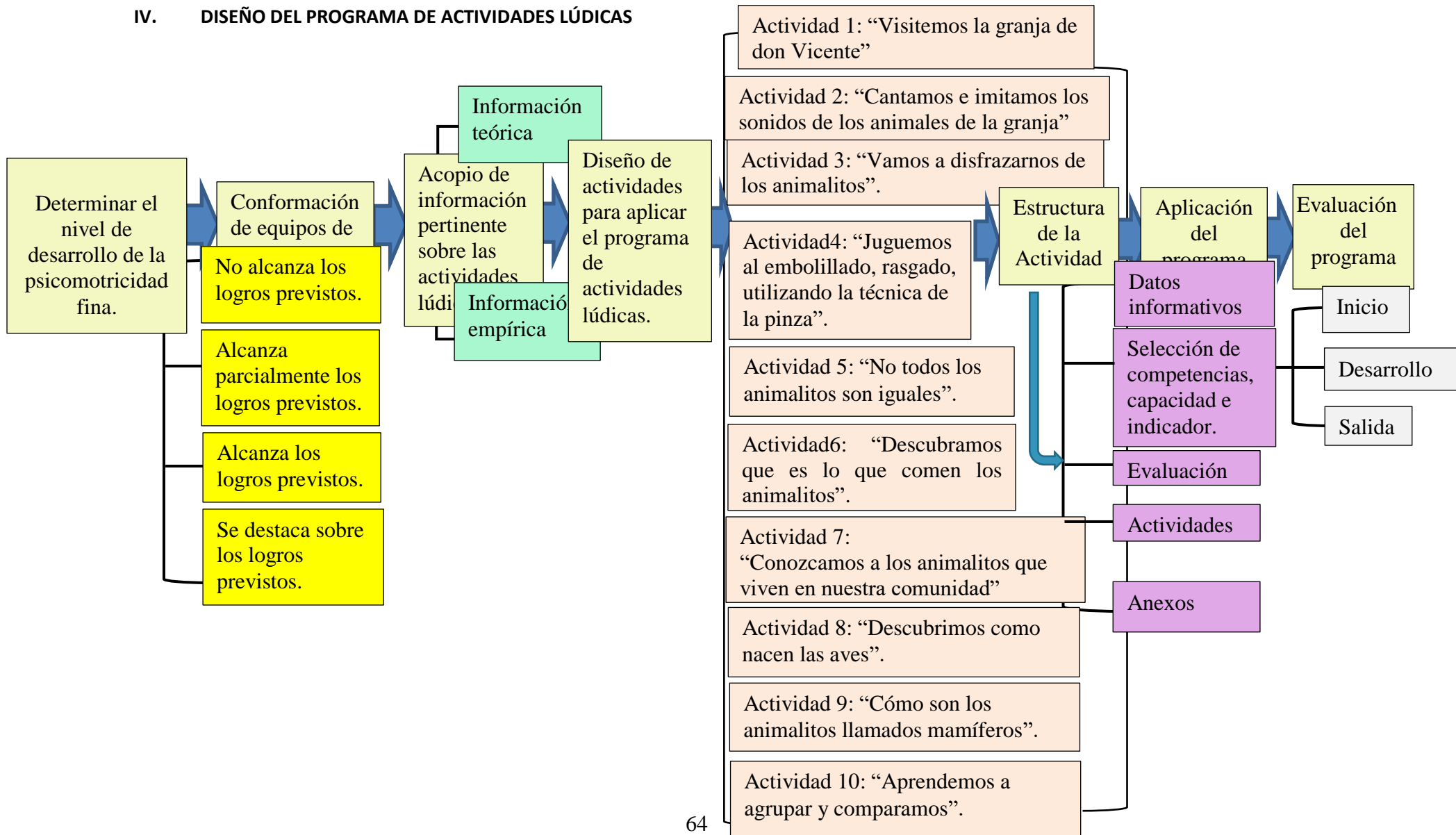
3.2.2. Estructurar la propuesta del programa de actividades lúdicas en base a las teorías seleccionadas para aplicarlo a los(as) niños(as) de 5 años.

3.2.3. Implementar la propuesta del programa de actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina de los(as) niños(as).

3.2.4. Ejecutar la propuesta del programa de las actividades lúdicas en el grupo experimental.

3.2.5. Evaluar la propuesta del programa de actividades lúdicas.

IV. DISEÑO DEL PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS



V. DESCRIPCIÓN DEL DISEÑO

5.1 Se determina el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina de los(as) niños(as).

Es la actividad que consiste con el instrumento de recolección de datos, se administra a la muestra de estudio para recoger la información con respecto al diagnóstico de las habilidades de la psicomotricidad fina de los(as) niños(as) y al procesarlas podremos determinar los niveles en la que se encuentra.

5.2 Conformación de los equipos de trabajo

En razón a los resultados obtenidos y a sus puntuaciones se conformarán los equipos de trabajo de los alumnos, que pueden ser en un nivel que no alcanza los logros previstos.

5.3. Acopio de información pertinente sobre las actividades lúdicas

En razón a los niveles encontrados no solo se conforman los equipos de trabajo; sino, también se realizará el acopio de información pertinente sobre el fenómeno de la psicomotricidad fina implementados con información teórica y empírica.

5.4. Diseño de actividades para aplicar el programa de actividades lúdicas

Frente a la problemática encontrada referido a la psicomotricidad fina, se intenta solucionarlo con la propuesta de sesiones de aprendizaje centradas en las actividades lúdicas, en primer lugar, al diseñar las actividades de aprendizaje estas se generan siempre y cuando está articuladas a la teoría de los expertos señalados en la fundamentación, determinando la estructuración de las actividades de aprendizaje que a continuación pasa a denominarlo a sesión:

Sesión 1: "Visitemos la granja de don Vicente"

Sesión 2: "Cantamos e imitamos los sonidos de los animales de la granja"

Sesión 3: "Vamos a disfrazarnos de los animalitos"

Sesión 4: “Juguemos al embolillado, rasgado, utilizando la técnica de la pinza”

Sesión 5: “No todos los animalitos son iguales”

Sesión 6: “Descubramos que es lo que comen los animalitos”

Sesión 7: “Conozcamos a los animalitos que viven en nuestra comunidad”

Sesión 8: “Descubrimos como nacen las aves”

Sesión 9: “Cómo son los animalitos llamados mamíferos”

Sesión 10: “Aprendemos a agrupar y comparamos”

A continuación, se pasará a detallar cada una de las sesiones de aprendizaje en el procedimiento.

5.5 La actividad de aprendizaje de acuerdo a nuestra experiencia se va a emplear la siguiente estructura:

- La primera parte se va a considerar los datos informativos que se considera los más elementales como: Nombre de la Institución Educativa, del área, de la sesión, duración, número de la unidad, fecha y nombre de la docente investigadora.
- La selección de competencias, capacidades e indicadores de evaluación.
- Información breve sobre la actividad de aprendizaje, teniendo en cuenta la situación de aprendizaje.
- Las estrategias de inicio, durante y estrategias finales.
- Determinar los saberes previos y desequilibrios cognitivos de aprendizaje.
- La evaluación de aprendizaje que consiste en comprobar el logro de las capacidades y actitudes trabajadas en la sesión de aprendizaje.

VI. PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

“Visitemos la granja de don Vicente”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

1.5. Fecha: 21/09/2022

1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• Comunicación	<ul style="list-style-type: none">Se expresa oralmente.Produce textos escritos.	<ul style="list-style-type: none">Expresa con claridad sus ideas.Se apropia del sistema de escritura.	<ul style="list-style-type: none">Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura.	<ul style="list-style-type: none">Observación directa.Hojas de aplicación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
----------	----------------------	-----------------------	--------

<p style="text-align: center;">Inicio</p>	<p>La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen.</p> <p>Dialogan a que jugaron y como se sintieron.</p> <p>Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia y responsabilidades.</p>	<p style="text-align: center;">Diálogo</p>	
<p style="text-align: center;">Desarrollo</p>	<p>Actividades lúdicas: Cantamos, saco mi manito, toco mis dedos con mi dedo pulgar y jugamos a escribir en el aire.</p> <p>Compartimos con los(as) niños(as) algún suceso que nos haya ocurrido relacionado con el tema de los animales.</p> <p>En esta mañana que venía a la escuela me encuentro con la señora Elva la enfermera de la posta del Pedregal Grande y me ha dado quejas que los(as) niños(as) de la escuela tiran en el portón de su casa los empaques de yogurt, galletas, etc. Y me ha pedido que por favor no se acerquen a su casa porque tiene unos perros que son muy bravos y muerden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué creen que los perros los pueden morder? • ¿Alguien de ustedes tiene un animal en casa? • ¿Cuál es el nombre de tu perro? • ¿Por qué se llama así? 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Manos • Papelotes 	

	<p>Les proponemos visitar un lugar de la comunidad donde encontremos animales (granja, establos, corrales) para poder relacionarlos con las personas que los cuidan o crían.</p> <p>Definimos con ellos el lugar a visitar y el recorrido a seguir. Damos a conocer el propósito de la sesión, entonces el día de hoy vamos a escribir una nota para el permiso de visitar a los animales.</p>		
Cierre	<p>Pero antes, coordinación gestual:</p> <p>Los(as) niños(as) después del juego responden a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué vamos a dibujar? • ¿Qué vamos a escribir? • ¿Para qué vamos a escribir? • ¿Qué vamos a necesitar? <p>Al terminar de escribir las respuestas los(as) niños(as) dictaran a la profesora el permiso para que sus padres autoricen su visita a los animales.</p> <p>Luego de revisarlo lo escribirán en su agenda, para que sus padres autoricen y puedan firmar.</p> <p>Aseo – recomendaciones - salida.</p>	Diálogo	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

“Cantamos e imitamos los sonidos de los animales de la granja”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización:
- 1.5. Fecha: 26/09/2022
- 1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Ciencia y ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica el mundo físico basado, en conocimientos científicos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende y aplica conocimientos científicos y argumenta científicamente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe las características y necesidades que los seres vivos tienen para vivir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa. • Hoja de aplicación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIE M P O
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. • Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. • Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata 	<ul style="list-style-type: none"> • Sectores • diálogo 	45'

	<p>de compartir sin alterar la ejecución.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. • Dialogan a que jugaron y como se sintieron. <p>Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas y normas de convivencia.</p>		
Inicio	<p>Nos organizamos para la salida, recordamos las normas para cuidarnos, prestamos atención a las recomendaciones de la profesora y estaremos atentos observando a todos los animales de la granja. Pero antes desarrollaremos nuestra motricidad fina.</p>	Diálogo	10'
	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad motriz: Percepción y representación gráfica, mantiene una coordinación óculo-manual y coordinación gestual. • Actividad lúdica: Cantamos los animales de la granja e imitamos los sonidos de los animales de la 		

Desarrollo	<p>granja. Ponemos atención en las características y comportamiento de los animales. Nos organizamos para registrar a los animales que más les llaman la atención y lo dibujan para colorear en el aula. La persona encargada del lugar responderá a las preguntas de los(as) niños(as) y se recuerda las normas para seguir el recorrido. Aseo – lonchera – recreo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Lápiz • Hojas • Borrador 	30´
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Diálogo	5´

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

“Vamos a disfrazarnos de los animalitos”

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

1.5. Fecha: 28/09/2022

1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Se expresa oralmente.• Comprende textos escritos.• Produce textos escritos.	<ul style="list-style-type: none">• Expresa con claridad sus ideas.• Infiere el significado de los textos escritos.• Se apropia del sistema de la escritura.	<ul style="list-style-type: none">• Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.• Formula hipótesis sobre el contenido del texto.• Escribe a su manera siguiendo la linealidad y la direccionalidad.	<ul style="list-style-type: none">• Observación directa.• Hojas de aplicación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. • Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. • Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. • La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. • Dialogan a que jugaron y como se sintieron. Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas y normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles • Sectores • Dialogo 	45'
Inicio	<p>Iniciamos el dialogo preguntando sobre que animalito les impacto más el día de ayer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se llama? • ¿Cómo es? • ¿Tiene patas, pelos o plumas? <p>Después de sus respuestas desarrollaremos nuestra motricidad fina.</p>	Diálogo	10'
	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad motriz: Representación gráfica, amasa y moldea. Coordinación óculo manual. • Actividad lúdica: Imitación de los animales, jugamos amasar y moldear como panaderos con plastilina. Coordinación gestual: La profesora escribe sobre los animalitos y sus características 	<ul style="list-style-type: none"> • Canción • Patio • Colores • Plumones • Papelotes • Cartulinas 	

Desarrollo	<p>que los(as) niños(as) van mencionando.</p> <p>Les entrega una hoja con el dibujo de cada animalito mencionado para colorear, luego lo pegan en cartulina para hacer una máscara y hacer una representación de dicho animalito con plastilina.</p> <p>Aseo-lonchera- recreo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Plastilinas • Hojas 	30´
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Diálogo	5´

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

“Juguemos al embollado, rasgado, utilizando la técnica de la pinza”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización:
- 1.5. Fecha: 03/10/2022
- 1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
• Comunicación	• Comprensión de textos escritos.	• Infiere el significado de los textos escritos.	• Formula hipótesis sobre el contenido del cuento a partir de algunos indicios.	• Observación directa. • Hojas de aplicación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. • Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. • Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. • La maestra anuncia el término del juego con 10´ de anticipación para que terminen y ordenen. • Dialogan a que jugaron y como se sintieron. Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas y normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sectores • Diálogo 	45´
Inicio	<p>Iniciamos haciendo una adivinanza sobre el perro, cuando responden se pega la figura del perro. Luego los(as) niños(as) harán una rima con un animalito. El niño(a) que termina se le colocara la imagen del animalito. Con esas imágenes se les pregunta, que podemos crear con esta imagen. Se les da a saber que leeremos un cuento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes • Diálogo • Cinta • Marketing 	10´
	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad motriz: Embolillado, rasgado y utiliza la técnica de la pinza. Coordinación óculo-manual. • Actividad lúdica: Jugamos a imitar a los perros diferenciando tamaños y grosor. Los(as) niños(as) toman asiento, observan la imagen del perro y 		

Desarrollo	<p>prestan atención para escuchar el cuento del perro Fido, se les mostrará imágenes en forma secuencial y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué sucederá con el perro? • ¿Cómo se siente? • ¿Qué sucederá después? <p>Se ira anotando las predicciones e hipótesis para su posterior respuesta en la hoja de aplicación y embolillan dentro del dibujo del perro Fido. Aseo – lonchera – recreo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Papel crepe • Goma • Hojas • Imágenes • Diálogo 	30´
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Diálogo	5´

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

“No todos los animalitos son iguales”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización:
- 1.5. Fecha: 10/10/2022
- 1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Expresa la comparación de cantidades de objetos, mediante las expresiones	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa.

			más que o menos que, agrupan objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de aplicación.
--	--	--	--	--

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. • Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. • Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. • La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. • Dialogan a que jugaron y como se sintieron. Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas 	Diálogo	45'

	y normas de convivencia.		
Inicio	Se hace un recuento de la visita realizada. Dialogamos con los(as) niños(as) sobre los animales que visitamos en la granja, hacemos las preguntas que animales les llamo más la atención y se toma nota en la pizarra sobre las respuestas.	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Diálogo 	10´
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad motriz: Representación gráfica y ensarte. Mantiene coordinación óculo-manual(recortar) y emplea la técnica de la pinza. • Actividad lúdica: Imitamos a los animales y sonidos nos agrupamos según sus características. Hacemos collares para los animales con sorbetines. Coordinación gestual. Proponemos observar imágenes de los 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio • Canción • Hojas • Sorbetines • Lana • Colores • Tijeras • Imágenes 	30´

	<p>animales de la granja visitada. Se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Todos los animales son iguales? • ¿Cuántas patas tienen? • ¿Cuáles son sus características? <p>Se les entrega la hoja de aplicación para pintar, recortar y agrupar los animales de las imágenes según sus características las que tienen 2 patas y las que pueden volar, etc. Aseo – lonchera – recreo.</p>		
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Diálogo	5´

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 6

“Descubramos que es lo que comen los animalitos”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización:
- 1.5. Fecha: 12/10/2022
- 1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.	<ul style="list-style-type: none">• Observación directa.• Hojas de aplicación.

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. • Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. • Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. • La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. • Dialogan a que jugaron y como se sintieron. Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas y normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles • Sectores • Diálogo 	45'
Inicio	<p>Hablamos con los(as) niños(as) sobre que han desayunado el día de hoy, luego recordamos la visita a la granja y nos preguntamos qué comerán los animales. Los(as) niños(as) mencionan los alimentos de los animales que conocen tomando nota en la pizarra y les anunciamos que hoy hablaremos de lo que comen los animales. Pero antes desarrollamos nuestra motricidad fina.</p>	Diálogo	10'

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad motriz: Representación gráfica. Emplea la técnica de la pinza y coordinación óculo- manual • Actividad lúdica: Coordinación gestual y jugamos a la comidita. Se les muestra imágenes de los animales que hemos visto en granja y preguntamos si todos comerán lo mismo. Se les entrega una hoja de aplicación para colorear y relacionen los animales con sus alimentos que consumen. Aseo – lonchera – recreo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sector del hogar • Imágenes • Colores 	30´
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>		5´

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 7

“Conozcamos a los animalitos que viven en nuestra comunidad”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización:
- 1.5. Fecha: 17/10/2022
- 1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Comprensión de textos escritos.	Infiere el significado de los textos escritos.	Formula hipótesis en el contenido del texto a partir de algunos indicios.	<ul style="list-style-type: none">• Observación directa.• Hoja de aplicación.

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Juego libre en los sectores</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. Dialogan a que jugaron y como se sintieron. Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas y normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> Carteles diálogos 	45'
<p>Inicio</p>	<p>Recordamos los animales que crían nuestros familiares y los que tenemos en nuestros corrales, sus alimentos que necesitan para desarrollarse, tomamos nota en la pizarra sobre lo que los(as) niños(as) mencionan, luego les informamos que hoy conoceremos los animales que tenemos en nuestra comunidad y que nosotros conocemos. Ahora vamos a desarrollar nuestra motricidad fina.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra Plumones 	10'
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Actividad motriz: Emplea la técnica de la pinza, mantiene una coordinación óculo- manual, percepción y representación gráfica. Actividad lúdica: Coordinación gestual. Jugamos con las tapas de plástico formando gusanitos y haciendo secuencia de colores. Según el orden que los(as) niños(as) mencionan a los animales de nuestra comunidad, los vamos mostrando secuencialmente para después entregarles una hoja para colorear, recortar y diferenciar los animales que 	<ul style="list-style-type: none"> Tapas de plástico Imágenes Hojas Colores Tijeras 	30'

	<p>tenemos en nuestra comunidad con otros animales de otros lugares. Aseo – lonchera – recreo.</p>		
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	<p>Diálogo</p>	<p>5'</p>

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8
“Descubrimos como nacen las aves”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización:
- 1.5. Fecha: 24/10/2022
- 1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Comprende textos escritos.	Infiere el significado de los textos escritos.	Formula hipótesis en el contenido del texto a partir de algunos indicios.	<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa. • Hojas de aplicación.

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Juego libre en los sectores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. • Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. • Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. • La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. • Dialogan a que jugaron y como se sintieron. <p>Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas y normas de convivencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles • Diálogos 	<p>45'</p>
<p>Inicio</p>	<p>Los(as) niños(as) reunidos escuchan como nacen las aves y se les preguntan si conocen las aves de corral, se toma nota de las aves mencionadas y sus características, cuentan sus experiencias vividas con familiares que crían dichas aves de corral y se les informa sobre el tema a tratar. Sin antes desarrollar nuestra motricidad fina.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Diálogo 	<p>10'</p>

Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad motriz: Percepción y representación gráfica, mantiene una coordinación óculo-manual • Actividad lúdica: Coordinación gestual. Elaboramos huevos con conitos de papel higiénico y juegos imaginarios para poder elaborar los huevos de las aves. Se les presenta las imágenes con el texto informativo sobre el nacimiento de las aves. Se les pregunta si han visto como nacen las aves de corral, mencionen las aves que conocen y que tienen en su corral o en casa de familiares, se va tomando nota de sus participaciones y respuestas que dan cada niño, se les entrega hojas de aplicación para colorear, recortar, enumerar y pegar en cartulinas en forma secuencial el nacimiento de las aves. Aseo – lonchera – recreo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conos de papel higiénico. • Tijeras • Temperas • Pizarra • Plumones • Colores • Hojas • Lápiz • Borrador • Goma 	30´
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Diálogo	5´

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 9***“Cómo son los animalitos llamados mamíferos”*****I. DATOS INFORMATIVOS:**

- 1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.
- 1.2. Sección: Única
- 1.3. Grado/Edad: 5 años
- 1.4. Temporalización:
- 1.5. Fecha: 26/10/2022
- 1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACID ADES	INDICA DORES	INSTRUMENT OS DE EVALUACIÓN
Com unica ción	Compre nde textos escritos.	Infiere el significad o de los textos escritos.	Formula hipótesi s en el conteni do del texto a partir de algunos indicios.	<ul style="list-style-type: none">• Observación directa.• Hojas de aplicación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Juego libre en los sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. • Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. • Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. • La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. • Dialogan a que jugaron y como se sintieron. Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas y normas de convivencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles • Diálogos 	45'
Inicio	<p>Recordamos las recomendaciones de la enfermera Elva de no acercarse a su casa a tirar basura porque tiene perros bravos que muerden.</p> <p>Y hablando de los perros pregunto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se alimentan los perritos y como nacen? • ¿Quién los alimenta y como lo hace? <p>Y así presentamos el tema a tratar para el día de hoy los animales mamíferos.</p> <p>Pero antes haremos el aprestamiento psicomotriz.</p>		10'
	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad motriz: Embolilla, punza, colorea y mantiene la coordinación óculo-manual. • Actividad lúdica: Jugamos a ensartar aros de plástico, hacemos pulseras con los conitos de papel higiénico con color azul y rojo para diferenciar a los animales mamíferos y las aves de corral. <p>Leo un texto informativo sobre los animales mamíferos, pregunto qué animales mamíferos conocemos y mencionen sus características.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosde papel higiénico • Tempera • Papel crepe • Goma • Punzón 	

Desarrollo	<p>Se les muestra imágenes de diferentes mamíferos, se toma nota en la pizarra de lo que mencionan cada niño(a) luego se les entrega una hoja de aplicación para colorear y diferenciar animales mamíferos y aves de corral.</p> <p>Embolillan en los animales mamíferos y punzaran alrededor de las aves de corral.</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra • Plumones • Hojas • Lápiz • Colores 	30´
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Diálogo	5´

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10***“Aprendemos a agrupar y comparamos”*****I. DATOS INFORMATIVOS**

1.1. Institución Educativa: Inicial N° 2663 Villa del Salvador-Nuevo Chimbote.

1.2. Sección: Única

1.3. Grado/Edad: 5 años

1.4. Temporalización:

1.5. Fecha: 07/11/2022

1.6. Investigadora: Bolaños Reyes Santa Luzmila

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Matemáticas	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de cantidad.	Comunica y representa ideas matemáticas.	Agrupar objetos con un solo criterio y expresar la acción realizada.	<ul style="list-style-type: none"> Observación directa. Hojas de aplicación.

III. SECUENCIAL DIDÁCTICA.

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
<p>Juego libre en los sectores</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los(as) niños(as) deciden en que sector desean jugar, también establecen o recuerdan normas de convivencia. • Se distribuyen en grupos por el salón y se ubican en el sector de su preferencia. • Los(as) niños(as) juegan libremente, la maestra observa y trata de compartir sin alterar la ejecución. • La maestra anuncia el término del juego con 10' de anticipación para que terminen y ordenen. • Dialogan a que jugaron y como se sintieron. <p>Se realiza las rutinas: Asistencia, tiempo, calendario, palabras mágicas, normas de convivencia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles • Diálogo 	<p>4 5'</p>
<p>Inicio</p>	<p>Recordando la granja de Anahí nos vamos a dar cuenta que la señora no tenía todos los animales juntos, sino que estaban separados por pequeños corrales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Ustedes saben el por qué? • ¿Alguien sabe por qué se debe separar los animales? • ¿Que ocasionaría si todos están juntos? • ¿Cuáles serán los criterios que tomó la señora para agruparlos? <p>Desarrollamos nuestro sistema motriz fino.</p>		<p>10'</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad motriz: Técnica de la pinza, coordinación óculo-manual y representación gráfica. • Actividad lúdica: Coordinación gestual. Jugamos a colocar arena en los corrales de los animalitos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes 	

Desarrollo	<p>Entregamos imágenes de los animales de la granja, aves y mamíferos, se les indica que van a agrupar los animales por tamaños, especie, colorean, recortaran y pegaran en cartulinas. Seleccionando según sus propios criterios.</p> <p>Aseo – lonchera – recreo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas • Colores • Tijeras • Goma 	30´
Cierre	<p>Los(as) niños(as) hacen el recuento de lo aprendido y responden a las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron hoy? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? • ¿Qué problemas tuvieron? • ¿Cumplieron los acuerdos de hoy? <p>Aseo – recomendaciones – salida.</p>	Diálogo	5´

ANEXO 05 BASE DE DATOS

N°	Coordinacion	Fonetica	Facial	Gestual	PRETEST	postcord	postfonetica	postfacial	postgestual	POSTEST
1	3	3	3	2	11	3	3	3	2	11
2	2	2	2	2	8	3	2	2	2	11
3	2	2	2	2	8	3	2	2	2	9
4	2	1	2	1	6	3	1	2	2	8
5	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10
6	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10
7	3	3	2	3	11	3	3	2	3	11
8	2	2	2	2	8	2	3	2	2	9
9	2	2	3	2	9	2	3	3	3	11
10	2	3	1	2	8	3	3	2	3	11
11	2	2	2	2	8	3	3	2	3	11
12	2	2	3	3	10	3	3	3	3	12
13	3	3	2	2	10	3	3	2	3	11
14	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9
15	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8
16	2	2	3	2	9	3	2	3	2	10
17	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12
18	2	2	2	2	8	3	3	2	3	11
19	2	2	1	2	7	2	3	2	3	10
20	1	1	2	2	6	2	3	2	3	10
21	2	2	2	2	8	2	3	2	3	10
22	2	2	3	2	9	2	2	3	2	9
23	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8
24	2	2	2	1	7	2	2	2	2	8
25	2	2	1	2	7	2	2	2	2	8
26	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8
27	2	3	3	3	11	3	3	3	3	12
28	2	2	2	2	8	3	2	3	2	10
29	2	2	2	3	9	3	3	3	3	12
30	2	2	2	2	8	3	3	3	2	11
31	2	2	3	2	9	2	3	3	2	10



USP
UNIVERSIDAD SAN PEDRO

REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACION PARA LA PUBLICACION DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACION

1. Información del Autor			
Bolaños Reyes Santa LUZMILA			luzmilabolanosreyes@gmail.com
Apellidos y Nombres		DNI	Correo Electrónico
2. Tipo de Documento de Investigación			
<input checked="" type="checkbox"/>	Tesis	<input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional	<input type="checkbox"/> Trabajo Académico
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación		
3. Grado Académico o Título Profesional ¹			
<input type="checkbox"/>	Bachiller	<input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional	<input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Maestría		<input type="checkbox"/> Doctorado
4. Título del Documento de Investigación			
Actividades lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de la Institución Educativa N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022			
5. Programa Académico			
Educación Inicial			
6. Tipo de Acceso al Documento			
<input checked="" type="checkbox"/>	Abierto o Público ² (info@u-repo/sanpedro/openAccess)		<input type="checkbox"/> Acceso restringido ³ (info@u-repo/sanpedro/restrictedAccess) ⁽⁷⁾
(4) En caso de restringido sustentar motivo			

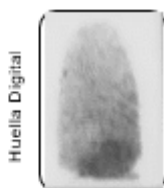
A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS ⁵

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. ⁶

Lugar	Día	Mes	Año
Chimbote	15	02	2024



Firma

Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 1035-2018-001001-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 1, inciso 1.2.
- Ley N° 118117, Ley que crea el Repositorio Institucional Digital de la Universidad San Pedro y la modalidad de Acceso Abierto (D. 018-2018-PE).
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer envíos de forma íntegra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo con el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, deberá sustentar los motivos de autorización de acceso restringido en el formulario N° 1034-2018-001001-0100 (ver artículo 1.2 y 1.3 de la Ley 118117) y el funcionamiento del Repositorio Institucional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor conserve el control por su obra.
- Según el inciso 1.2.2, del artículo 7º del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales (R21217) las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los realizados en sus repositorios institucionales prestando el servicio de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital (RD/USP), a través del Repositorio DUC/USP.

Nota: - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27044, art. 53, núm. 22.3).

Actividades lúdicas en la psicomotricidad fina en niños de la Institución Educativa N°2663 -Nuevo Chimbote, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%	18%	%	8%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	docplayer.es Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Tecnológica Indoamerica Trabajo del estudiante	<1 %
10	Submitted to unsaac Trabajo del estudiante	<1 %
11	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
12	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
14	rraae.cedia.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
15	www.mindomo.com Fuente de Internet	<1 %
16	www.repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
18	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	issuu.com Fuente de Internet	<1 %

20	46.210.197.104.bc.googleusercontent.com Fuente de Internet	<1 %
21	tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
22	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad de Cádiz Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to tarapoto Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
28	repositorio.ulead.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
29	sancur22ceapuntos.iespana.es Fuente de Internet	<1 %
30	vdocumento.com Fuente de Internet	<1 %

31	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
32	dspace.ups.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
33	eresmama.com Fuente de Internet	<1 %
34	mises.org Fuente de Internet	<1 %
35	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
36	psicomotricidad-mariana.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
37	www.thstepsproducts.com Fuente de Internet	<1 %
38	addi.ehu.es Fuente de Internet	<1 %
39	pirhua.udep.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	repositorio.unal.edu.co Fuente de Internet	<1 %
41	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
42	www.unicef.org.co Fuente de Internet	<1 %

43	hollandbikeshop.com Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.uta.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
45	www.enfermeria21.com Fuente de Internet	<1 %
46	www.science.gov Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo