



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades
Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P
“Cyberkids” Ayacucho, 2018.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRO(A) EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTOR:

Br. Bautista Ayala, Boris
Br. Ochoa Rodríguez, Mónica Luzmila

ASESOR:

Dr. Páucar Misaico, Nicolás

SECCIÓN:

Educación e Idiomas

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

PERÚ – 2018



Dra. Olga HURTADO AMBROCIO

PRESIDENTE



Mg. René FARFÁN BELLIDO

SECRETARIO



Dr. Nicolás PAUCAR MISAICO

VOCAL

A mis padres, porque ellos siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para hacer de mí una mejor persona. A mis hermanos, por sus palabras y compañía, y a los profesores que durante este tiempo contribuyeron en mi formación académica.

BORIS

A Dios a mis padres, hermanos, abuelos y a ti por ser mi fuente de inspiración, por su paciencia y apoyo en todo este proceso.

MÓNICA

Agradecimiento

A Dios por darnos la fuerza y valor para poder seguir con perseverancia nuestros estudios.

Al fundador de la Universidad César Vallejo por apostar que la educación es la base de nuestra formación, a los docentes que con mucha paciencia y sabiduría colaboraron en nuestra formación académica.

A nuestros familiares por comprendernos y apoyarnos en nuestros tiempos de estudio.

Por otro lado también demostramos nuestro particular agradecimiento a los niños y niñas, a la directora de la IEP “Cyberkids” quién nos brindó la oportunidad de desarrollar nuestra investigación dentro de la institución educativa que ella dirige.

Declaración de autenticidad

Yo, Mónica Ochoa Rodríguez identificada con DNI N° 47031499, compartida con Boris Ayala Bautista identificado con DNI N° 46305270, estudiantes de la Maestría en Psicología Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, con la tesis titulada: "Actividades Lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P "Cyberkids" Ayacucho, 2018".

Declaro bajo juramento que:

1. La tesis es de nuestra autoría.
2. Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presenten en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad César vallejo.



BAUTISTA AYALA, Boris
DNI° 46305270



OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica
DNI° 47031499

Presentación

Señores miembros del Jurado, dando cumplimiento a las normas del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el **Grado Académico de Maestro en Psicología Educativa**, se presenta la tesis titulada: Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

El estudio tiene como fin conocer la influencia de las Actividades Lúdicas en las Habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018. Se desarrolló bajo el estudio de los lineamientos metodológico de la investigación cuantitativa. El diseño de investigación asumido ha sido el pre experimental en la medida que se empleará un pre test y post test.

El trabajo tiene carácter de preliminar y es posible que existan errores por lo que agradezco vuestras sugerencias para mejorar nuestro perfil profesional.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

Los autores

ÍNDICE

Página del Jurado	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaración de autenticidad.....	v
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT.....	x
I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Realidad problemática.....	2
1.2 Trabajos previos.....	4
1.3 Teorías relacionadas al tema.....	9
1.4 Formulación del problema.....	16
1.5 Justificación del estudio.....	16
1.6 Hipótesis.....	18
1.7 Objetivos.....	18
II. MÉTODO.....	19
2.1 Diseño de Investigación.....	20
2.2 Variables, operacionalización.....	20
2.3 Población y muestra.....	23
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	24
2.5 Método de análisis de datos.....	26
2.6 Aspectos éticos.....	26
III. RESULTADOS.....	27
3.1 A nivel descriptivo.....	28
3.2 A nivel inferencial.....	31
3.2.1 Prueba de hipótesis.....	31

IV.	DISCUSIÓN.....	39
V.	CONCLUSIONES.....	42
VI.	RECOMENDACIONES.....	45
VII.	REFRENCIAS.....	47
	ANEXOS.....	52

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 3 y 4 años de la IEP “Cyberkids” Ayacucho 2018. El estudio se desarrolló bajo el enfoque de investigación cuantitativa. El diseño de investigación asumido ha sido el pre experimental. La población y muestra fue de 10 niños y niñas de 3 años y 20 niños y niñas de 4 años y la técnica e instrumento utilizado en el recojo de información fue la ficha de observación (pre test y pos test), la cual permitió el registro de los datos. Se llegó a la conclusión de que las actividades lúdicas deben tomarse en cuenta como una estrategia fundamental ya que son muy importantes y beneficiosas para los niños y niñas de 3 y 4 años del nivel inicial porque permitió el mayor desarrollo de diversas áreas evolutivas en especial el área motriz fina y pudimos comprobar con los resultados obtenidos en la prueba de pos test.

Palabras claves: Actividades lúdicas, habilidades motrices finas, niños y niñas.

ABSTRACT

The objective of the research was to know the influence of recreational activities in the improvement of fine motor skills in children 3 and 4 years old of the IEP "Cyberkids" Ayacucho 2018. The study was developed under the quantitative research approach. The research design assumed has been pre-experimental. The population and sample was 10 boys and girls of 3 years and 20 boys and girls of 4 years and the technique and instrument used in the collection of information was the observation card (pre test and post test), which allowed the registration of the data. It was concluded that recreational activities should be taken into account as a fundamental strategy since they are very important and beneficial for 3 and 4 year old children from the initial level because it allowed the greater development of diverse evolutionary areas, especially the fine motor area and we could check with the results obtained in the post test.

Key words: Playful activities, fine motor skills, boys and girls.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 Realidad problemática

En el Perú la educación presenta varios problemas, siendo uno de los principales el bajo rendimiento de los estudiantes en los diferentes niveles de educación

Esto se debe principalmente a que las maestras y maestros de educación inicial dan poca importancia a los espacios de interacción mediante las actividades lúdicas, dichas actividades son necesarias para que el niño y niña tenga mayores posibilidades de integrarse y poder desarrollar sus habilidades y destrezas que le servirán para tener capacidades como: conocer, describir y expresar a través de sus manos.

El ambiente familiar no permite a los niños y niñas desarrollar su motricidad fina porque existe mucha sobreprotección que genera dependencia en las actividades que realiza.

Se ha visto que una de las dificultades de los niños y niñas se presenta en el área motriz fina que conlleva a un bajo nivel de sus primeros movimientos coordinados y aislados.

Para que esto no ocurra es necesario que los padres de familia y maestros estén constantemente comunicándose para observar las necesidades y los intereses de los beneficiarios en este caso los niños y niñas.

El MINEDU (2008), señala que la práctica psicomotriz induce al aumento en el desarrollo de los niños y niñas que se dará a través del movimiento y la lúdica. En los jardines deben facilitar un ambiente con elementos que brinde a los niños y niñas las oportunidades de expresarse y que surja su creatividad a partir del cuerpo mediante el cual se formará su “yo” psicológico, fisiológico y social.

La motricidad fina es entendida como un factor preciso en el desarrollo del niño y niña teniendo en cuenta que esto permite un buen desarrollo de la escritura. Es de suma importancia conocer algunos aspectos importantes

que contribuyan a la estimulación motriz fina, logrando identificar estrategias.

Este favorece el dominio del movimiento corporal, la comunicación y relación que se va a establecer con el entorno que rodea al niño y niña, por tal motivo influye en gran cantidad en la formación del niño y niña, ya que consigue la conciencia del propio cuerpo en todos los momentos y situaciones, también se va consolidando una correcta estructuración espacio-temporal, las mejores posibilidades de adaptación a los demás espacios, y mejorar la creatividad y al desarrollo libre de la comunicación.

La motricidad fina para Torres, Clavijo, Chinchilla & Franco (2014), tiene un lugar fundamental dentro de la educación, ya que está comprobado que en los niños y niñas hay orden en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. Hay causas que retrasan el correcto aprendizaje esta será el poco desarrollo de la motricidad fina desde el nivel inicial. Ya que los padres de familia no conocen estrategias para generar un desarrollo psicomotriz de sus hijos, asimismo las docentes de educación inicial tienen muy poca información teórica que ayude a comprender la relevancia de un prudente desarrollo psicomotriz, para mejorar aprendizajes y un buen desenvolvimiento del infante en el contexto en el que se encuentre.

En la provincia de Huamanga, no se encontró estudios ni investigaciones realizadas sobre el desarrollo de las habilidades motrices finas en niños y niñas de educación inicial, lo que dificulta el realizar una programación coherente en las tareas relacionadas con las habilidades motrices finas.

La problemática académica de la región de Ayacucho, específicamente en las Instituciones de Nivel Inicial (Estatales) fueron el punto de partida y de interés para la realización de la presente investigación, ya que no existen estudios ni investigaciones sobre el desarrollo y aprendizaje motor, específicamente en las habilidades motrices finas en los niños y niñas.

Tomando en cuenta que las habilidades motrices finas no son desarrolladas con frecuencia en el momento del proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, queremos revertir esta situación y promover la enseñanza con actividades lúdicas y poniendo énfasis en las habilidades motrices finas ya que son parte del desarrollo del niño y niña que influye en el rendimiento académico de ellos, por tal razón nos planteamos la siguiente interrogante:

¿Cómo influyen las Actividades Lúdicas en la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años en la I.E.I “Cyberkids” Ayacucho 2018?

1.2. Trabajos previos

Dentro de los trabajos desarrollados relacionados al tema de investigación, se han considerado a los siguientes estudios:

A nivel internacional

Al hacer la búsqueda minuciosa de las investigaciones relacionadas al tema se hallaron a los siguientes autores:

Castellar, G., Gonzales, S. & Santana, Y. (2015). Realizaron una investigación “Las Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta”, Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena, Colombia. La investigación es de carácter cuantitativo, la población dentro de la presente investigación se consolidó por el total de los docentes de preescolar que los conforman 5 docentes que forman a los niños en diversas dimensiones. Se aplicó como instrumento la encuesta. Se llegó a la conclusión de que pese a que los docentes saben sobre la importancia de la lúdica en la formación desde preescolar, hacen caso omiso a la realización de planeaciones anticipadas de dichas actividades lúdicas que desarrollarán con los niños, dando a conocer que no hay planificación al momento de desarrollarlas, por lo tanto, no reconocen las

habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo por ende a los juegos en actividades de entretenimiento.

Gómez, Molano & Rodríguez (2015). En su investigación “La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga”, Universidad del Tolima, Ibagué, Colombia. La investigación es de carácter cualitativo, la estuvo conformada por un grupo de 29 niños de preescolar, se encuentran en edades de 5 a 6 años, se aplicó la encuestas formales, la observación, e informales, indagación documental, diario de campo. Se llegó a la conclusión de que la lúdica es fundamental ya que es propia en los niños y va a permitir que el aprendizaje sea espontáneo, a su vez permitirán una serie de ejercicios que sean agradables, divertidas y que motivarán a los niños y niñas.

Ortega & Posso (2010). Realizaron una investigación “La Motricidad Fina para una Adecuada Coordinación Motriz en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica Paralelos “A” Y “B “Teodoro Gómez de la Torre” De La Parroquia El Sagrario Cantón, Ibarra provincia de Imbabura, Ecuador, es de carácter cualitativo experimental, Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa Fiscal Experimental con 84 niños y niñas y Como el número de investigados es reducido, no es necesario el cálculo de la muestra, se aplicó como instrumento la encuesta e cuestionario. Se llegó a la conclusión que en su mayoría no han interiorizado ciertas técnicas como: recorte, plegado, ensartado, cosido, dibujo: siendo éstas técnicas necesarias para el desarrollo motriz y el aprendizaje significativo.

Landi, S. (2017). Realizaron una investigación “Estrategias Metodológicas Lúdicas para mejorar la Motricidad Fina en niños y niñas de 3 y 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial 1Baño lectivo 2016 - 2017”, Cuenca, Ecuador, es de carácter científico, la muestra está conformada por los niños de Nivel Inicial I “B”. Se aplicó como técnica la observación directa. Se llegó a la conclusión de que

el juego es de gran ayuda dentro de la enseñanza-aprendizaje ya que es innato en los niños y al mismo tiempo es de gran ayuda para crear interés, emociones, compañerismo, imaginación, fantasía y socializarse con los demás hasta dentro de su formación académica es favorable para mejorar la motricidad fina.

Rodríguez & Flores (2013). Realizaron una investigación “Estrategias para Contribuir con el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños de 4 a 5 años” Cuenca, Ecuador, es de carácter descriptivo de corte cualitativo, en niños de 4-5 años, educadoras y padres de familia. El muestreo fue probabilístico, se aplicó como instrumento el análisis de documentos y fichas de resumen. Se concluye que la motricidad fina, hace referencia a los movimientos combinados y precisos que deben ser motivados a través de actividades que se puedan ejecutar con varias partes del cuerpo.

Medina (2016). Realizó una investigación La Práctica de Actividades Lúdicas para Fortalecer el Desarrollo Motor Fino en niñas y niños de 4 a 5 Años de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la Ciudad de Loja, Periodo 2014-2015. Universidad Nacional de Loja, Ecuador. La presente investigación es de tipo de estudio descriptivo y correlacional, los métodos utilizados fueron: inductivo-deductivo, analítico-sintético, y cuantitativo o tradicional, la población con la que se trabajó fueron tres maestras del nivel inicial dos A, B, y C y 23 niñas y niños del nivel inicial dos paralelo C, de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo, las técnicas que se emplearon fueron: la encuesta, el test y post-test, los instrumentos aplicados son: cuestionario de la encuesta y el test de dexterímetro de Goodard. Se llegó a la conclusión que se debe trabajar con actividades lúdicas como los juegos de construcción y los de habilidad y destreza, porque permiten que niñas y niños de 4 a 5 años adquieran un desarrollo motor básico para su edad; y que las actividades lúdicas deben ser utilizadas como herramientas metodológicas, porque benefician el

desarrollo de las diferentes áreas evolutivas del pequeño, en especial el área motriz fina.

A nivel nacional

De la realización de búsquedas en trabajos de tesis en este ámbito se han escogido aquellas que tienen relación con el estudio que proponemos, priorizando que sean de reciente elaboración, las que nombramos a continuación:

Cuellar (2010). Realizó una investigación “La Práctica de Juegos Heurísticos y el Desarrollo Psicomotriz de los niños de la Institución Educativa Inicial Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación”, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. Esta investigación fue cuasi-experimental y correlacional, de tipo transversal ya que se tomó como referencia el 4to. Bimestre del año académico 2010, tuvo una muestra de 58 estudiantes: 31 del grupo experimental y 27 del grupo control, el índice de fiabilidad del instrumento utilizado fue de 0,95 en la escala de alfa Cronbach. Se llega a la conclusión de que la aplicación de los juegos heurísticos tiene una elevada relación con el aumento en la psicomotricidad de niños de 4 años.

Flores, Castro & Ihuaquai (2013). Realizaron una investigación “Preparación de la Familia y el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños de inicial 5 años de la I.E.I.P. ELIM, Distrito de Punchana, 2013”, Iquitos, Perú, tuvo un carácter no experimental, correlacional y transversal, con una población delimitada por todas las docentes, niños y padres de familia de Inicial 5 años de la I.E.I.P. ELIM, del Distrito de Punchana, dicha muestra estuvo conformada por un total de 57 niños y niñas de 5 años y 57 padres de familia, se utilizará la técnica de la Encuesta, la Prueba Pedagógica y entrevista. Se llega a la conclusión que con respecto a la variable Motricidad Fina, se observó que del 100% de los niños y niñas de 5 años, solo 34, tienen un nivel de desarrollo de su motricidad Fina que se encuentra en Inicio, 17 obtuvieron un nivel de desarrollo en Proceso; y

finalmente, 06 obtuvieron un nivel de desarrollo que se encuentra en Logro Previsto, respectivamente.

Huanca, A. (2016). Realizó una investigación, "*Nivel de psicomotricidad en niños de tres y cuatro años de edad de la institución educativa inicial 355 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016*", la investigación fue descriptiva y el diseño no experimental - descriptiva. Cuya población se conformó por 38 niños de 3 y 4 años del nivel inicial. Y se aplicó la observación - la encuesta y se llegó a la conclusión que respecto a la psicomotricidad, los niños de 3 y 4 años se encuentran en un nivel normal, porque han aumentado las habilidades motrices, expresivas y creativas a través de su propio cuerpo.

A nivel regional y local

Emplearemos las investigaciones que tengan afinidad con nuestro tema de investigación:

Guillén & Huanchuari (2011). Realizaron una investigación "*Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas de 5 años de la I.E.P "Rossy" del Distrito de Ayacucho-2010*". Ayacucho, Perú, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, fue de carácter Mixto (Cualitativo y Cuantitativo), tiene una diseño Transeccional o transversal, la población está constituida por niños y niñas de la I.E.P "Rossy" del nivel inicial del Distrito de Ayacucho y la muestra está constituida por 29 alumnos de 5 años (16 niños y 13 niñas) de la I.E.P "Rossy" del nivel inicial del turno mañana, sección "Azul" el tipo de muestra fue no probabilística, las técnicas e instrumentos aplicados fueron la observación, el test de habilidades motrices manipulativas y locomotrices de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallaue y la ficha de conductas motrices: correr, saltar, lanzar, atajar y patear. Se llegó a la conclusión que los resultados producto de la aplicación de test de Mc. Clenaghan y Gallahue demuestran que existen predominancia en los niños sobre las niñas en las habilidades de lanzar, patear; sin embargo, es resaltante la ubicación de la mayoría de

los niños y niñas en el nivel de desarrollo elemental tanto en las habilidades locomotoras y manipulativas. Por lo cual, se cumple y contrasta la hipótesis planteada en la presente investigación.

Álcocer & Roca (2011). Realizaron una investigación “Habilidades Motrices Básicas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I “El Paraíso del Saber” Ayacucho 2010”, Ayacucho, Perú, de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. El enfoque de esta investigación es Mixto (Cuantitativo y Cualitativo), tiene como diseño descriptivo (Observacional de caso), la población está constituida por 40 niños y niñas de 4 y 5 años de la I.E. “El Paraíso del Saber” del nivel inicial del Distrito de Ayacucho se tuvo como muestra a 20 alumnos de 5 años (11 niñas y 9 niños) del nivel inicial del turno mañana, sección “Los Elefantes”, el tipo de muestra fue no probabilístico, las técnicas e instrumentos empleados fueron la observación; análisis documental; ficha de resumen, textuales, de análisis, entre otros; Test de Habilidades Motrices manipulativas y locomotoras de Bruce A. Mc. Clenaghan y David L. Gallaue y la ficha de conductas motrices: correr, saltar, lanzar, atajar y patear. Se llegó a la conclusión que por medio de la realización de este trabajo hemos llegado a comprender que el desarrollo de la Habilidad Motriz Básica se encuentran en un nivel elemental a maduro, lo que quiere decir que el desarrollo de los patrones motores es acorde a esta edad, señalamos también que en el desarrollo de esta habilidad no hay mucha diferencia entre los niños y niñas.

1.3. Teorías relacionadas al tema

Actividades Lúdicas

De acuerdo a Zapata (1990) dice que el juego es fundamental en la preparación de los niños y niñas en etapa preescolar, porque ellos aprenden jugando y dicha actividad debe ser el eje central.

Para Amezquita & Atahualpa (2015), el método lúdico brinda espacios y tiempos, generando interacciones y situaciones en la cual ésta se

representa por ser un medio que va a generar satisfacción en ellos mismos a través del compartir con los demás..

En opinión de Waichman (2000) es fundamental modernizar el sistema educativo para poder considerar a los niños y niñas como seres integrales, participativos y que de esta manera lo lúdico deje de ser tomado como una actividad para el tiempo de ocio y ya sea parte del tiempo primordial dentro del trabajo pre escolar diario.

Para Torres (2004) las actividades lúdicas no se deben limitar a la edad. Este debe ser adaptado a las necesidades, intereses y propósitos de los niños y niñas y en este sentido los docentes de educación inicial deben desarrollar las actividades lúdicas como estrategias pedagógicas para poder responder satisfactoriamente a la formación integral de los niños y niñas.

Lúdica y aprendizaje

Al respecto Prieto (1984) dice que el juego es fundamental en la vida de todos los seres humanos y afectan de manera distinta cada período de la vida. Esto lleva a reflexionar sobre la gran potencialidad que tiene el juego principalmente para la educación en todos los niveles, por tal motivo se a creado los denominados juegos didácticos, los cuales están elaborados de tal forma que producen el desarrollo de funciones mentales de todas las formas.

Para Silva (1995) menciona que las acciones que favorecerán en el desarrollo, incluyen a la ayuda activa, participación orientada o la construcción de brechas de un adulto u otra persona con experiencia. Por tanto la persona con más experiencia es la indicada para dar consejos o señales, ser ejemplo, realizar preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño y niña pueda realizar aquello que no podría hacer solo.

Aprendizaje Significativo

Para Almonacid, M., Gutierrez, L, & Pullo, N. (2017). El Aprendizaje Significativo es un mecanismo netamente humano, para que podamos obtener y amontonar la gran cantidad de ideas e información.

Por otro lado Pozo (1989) define al Aprendizaje Significativo como:

Una teoría cognitiva de reestructuración; es una teoría psicológica que se va construyendo desde un enfoque organicista de la persona y que se enfoca en el aprendizaje dado en un contexto educativo. (p.2)

En efecto la teoría del aprendizaje significativo se refiere a que los niños y niñas van a recibir un conocimiento nuevo y lo van a complementar con el conocimiento que ya posee.

Características:

A continuación se muestran las características de la actividad lúdica según Vigo (2003):

Las actividades lúdicas no son forzadas, es voluntaria va a brindar una participación de felicidad. No tiene fines de lucro es decir no espera ninguna retribución monetaria, genera energías que fueron gastadas en diferentes espacios y produce el descanso integral. Va a posibilitar la expresión a través de las artes, las ciencias, los deportes.

Es muy saludable, una manera positiva de emplear los tiempos libres, es derecho de todo ser humano que debe tenerse en cuenta en todos los niveles sociales y edades. Es espontáneo, colectivo y organizado.

Función del juego en la infancia

Según Fröebel (1782-1852), sostiene que lo importante del juego es que tiene una metodología didáctica, a su vez dice que es un desarrollo natural que se produce a través del juego donde el niño y niña aprenden

sin tener la idea que lo está haciendo por ello elaboró un tipo de enseñanza en el cuál los niños y niñas son el eje principal .

Para Arango (2000) nos dice que a través del juego, el niño y niña indaga todo aquello que esté relacionado con su entorno de una forma espontánea y con libertad; ellos van relacionando sus experiencias previas con otras nuevas, ejecutando procesos de aprendizajes individuales en el contexto en el que se encuentren.

Teorías psicopedagógicas

Piaget:

Para Piaget (1956), el juego es parte de la inteligencia de los niños y niñas ya que representará una asimilación funcional de la realidad según cada etapa.

Una tres estructuras fundamentales en el juego son las fases evolutivas del pensamiento humano:

- a) El juego como un simple ejercicio
- b) El juego simbólico
- c) El juego reglado.

Piaget priorizó el aspecto cognitivo sin sumarle mucha importancia a las emociones y las motivaciones de los niños. También va a abordar la discontinuidad, la cual dice que cada etapa es diferente a una antes.

Blanco, V. (2012) dice que Piaget divide el desarrollo cognitivo en:

- a) La etapa sensomotriz (desde que nace hasta los veinticuatro meses)
- b) La etapa pre operativa (de los veinticuatro meses a los seis años)
- c) La etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once)

d) La etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica fundamental de la etapa sensomotriz es la capacidad que tiene el niño por representar y entender el mundo. Pero, el niño capta cosas de su entorno a través de diversas actividades, como la exploración y la

Teoría de Vygotsky

Según Vigotsky (1924) define al juego y dice que nace como una falta de generar roces con los demás sujetos, es decir, con la naturaleza y su origen y el fondo del juego son manifestaciones sociales ya que a través del juego se van a suscitar escenas que pasarán de los instintos individuales.

Para él, hay cambios evolutivos dentro del ser humano: una más biológica y la otra más sociocultural el de ir integrando la propia organización de una cultura y de un grupo social.

Por último Vigotsky nos dice que el juego es una actividad social, la cual permite la interacción con otros sujetos, se adquiere nuevos roles que van a complementar al que ya tienen.

Otras teorías propuestas

Para Karl Groos (1902), las actividades lúdicas son un pre ejercicio de preparación para una vida adulta, porque aporta al desarrollo de las funciones y las capacidades que prepararán al niño y niña para prepararse en las actividades que desarrollará cuando sea grande.

Motricidad fina

Diferentes concepciones sobre motricidad

De acuerdo a Zabaleta (2006) la motricidad fina, también llamada micro-motricidad o motricidad de la pinza manual guarda relación con el movimiento de las manos y los dedos. Se orienta en el manejo de los objetos, orientadas a la manipulación de cosas, para después crear nuevas formas, figuras y el perfeccionamiento de las manos.

Según Hernández (1998) la motricidad fina es la acción de mover pequeños músculos de la cara y los pies y también abarca a los movimientos precisos de las manos.

Coordinación

Coordinación Viso manual

Según Pacheco (2015) son movimientos que implican mayor precisión. Las manos se ven como algo específico de los estímulos observados. Es de suma importancia desarrollar estas capacidades debido a lo fundamental que es para la vida diaria, se desarrollará a través de definiciones como: saber arroparse, alimentarse, abrochar y desabrochar, el uso de tijeras, prensión, enhebrado, dibujos, encastrés, collage, colorear, etc.

Coordinación Facial

Según Pacheco (2015) la coordinación facial es el dominio de los músculos que tenemos en la cara para así poder adoptar movimientos faciales auténticas ya que el dominar los músculos de la cara es vital para que el niño y niña puedan exteriorizar sus emociones.

Para Ardanaz (2009) dice que es el dominio de la musculatura y brinda la posibilidad de relacionarse y comunicarse con los demás. El dominio

de los músculos del rostro posibilitará movimientos que nos permitirán exteriorizar nuestras emociones, por motivo es esencial para la comunicación.

Coordinación gestual

De acuerdo a García (2009) la coordinación gestual es la adquisición de un buen dominio de la psicomotricidad fina, ya que es una condición muy importante para el dominio parcial de cada elemento que conforma la mano.

Según Pacheco (2015) el cerebro funciona como una red que va a manipular la información en la coordinación de los gestos y que tiene que avivar el ejercicio de la muñeca para consolidar el control de dedos y así poder ejecutar actividades como un trabajo con marionetas, etc.

Áreas de intervención pedagógica

El área socio afectivo

Para Espinoza (2010) este es un proceso interiorizado de los estados afectivos de cada persona, que va a manifestarse mediante conductas externas con un fin como pueden ser la búsqueda de contactos y la proximidad con el entorno; relacionándose con aquellos que le rodean para lograr incorporarse y sobrevivir en un entorno que cubra toda sus necesidades elementales (fisiológicas, cognitivas, sociales y afectivas).

Área motriz

Para Martínez (2000) el desarrollo motor de los niños y niñas desde el nacimiento hasta los 6 años es algo que ellos van a ir propiciando mediante su deseo de actuar en su entorno y de querer ser más competentes.

1.4. Formulación del Problema

1.4.1. Problema general

Es muy importante que los niños y niñas desde pequeños desarrollen sus habilidades motrices finas a través de distintas actividades lúdicas (juegos) para que en un futuro puedan desenvolverse en las diversas etapas académicas. Por ello nos formulación el siguiente problema general:

¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 3 y 4 años de la IEP “Cyberkids” Ayacucho 2018?

1.4.2. Problemas específicos:

PE1: ¿Qué efectos producen las actividades lúdicas en la coordinación viso-manual?

PE2: ¿Qué efectos producen las actividades lúdicas en la coordinación facial?

PE3: ¿Qué efectos producen las actividades lúdicas en la motricidad gestual?

1.5. Justificación del estudio

Conveniencia

En la actualidad, como consecuencia del uso indiscriminado de los ordenadores y las nuevas tecnologías de información, el aprendizaje de la escritura ha sido desplazado a un segundo plano. La motricidad fina es considerada una habilidad importante para el desarrollo de las dimensiones físicas, intelectuales y socio afectiva. A partir de esta investigación, evidenciaremos los problemas relacionados con la coordinación motora fina, proponiendo actividades lúdicas como estrategias que puedan contribuir al desarrollo de aspectos fundamentales para la iniciación de la escritura en los niños y niñas del nivel inicial.

Relevancia social

Con la presente investigación pretendemos que los docentes de Educación Inicial comprendan que la motricidad fina es importante para la iniciación del aprendizaje de la escritura en niños y niñas. Que ésta necesita de una adecuada coordinación y entrenamiento del cuerpo en general y de los músculos de las manos en particular, lo que se reflejará en la precisión de sus movimientos, la agilidad y la estética de sus gráficos, de aquí surge la importancia de tener en cuenta las actividades lúdicas que serán fomentadas en el aula porque despertarán el interés del niño y niña y generarán la creación de nuevos aprendizajes mediante la experiencia directa y el desarrollo de la sensibilidad, percepción y creatividad pero sobre todo contribuirán a descubrir y mejorar sus destrezas para el ejercicio de la motricidad fina y esto contribuirá a una mejor comprensión del tema.

Justificación teórica.

Los resultados que se obtengan permitirán alcanzar sugerencias a fin de optimizar el trabajo de los docentes para mejorar las habilidades motrices finas, asimismo conocer en qué medida se está cumpliendo los objetivos en el marco en nuestra investigación.

Justificación práctica.

La investigación que proponemos permitirá entender si las Actividades Lúdicas mejoran las habilidades motrices finas en niños y niñas del Nivel Inicial.

Justificación metodológica.

Esta investigación busca resolver el problema de la motricidad fina en niños y niñas de 3 y 4 años del nivel inicial, estos datos servirán a los docentes y a los padres de familia para que tomen mayor interés en el desarrollo de sus habilidades motrices finas y destrezas que le servirán para tener capacidades como: conocer, describir y expresar a través de sus manos.

1.6. HIPÓTESIS

a) Hipótesis de investigación:

General

La aplicación de las actividades lúdicas influye en el mejoramiento de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.

Específicos:

H1: Las actividades lúdicas aumentan la coordinación viso-manual

H2: Las actividades lúdicas mejoran la motricidad facial

H3: Las actividades lúdicas desarrollan la motricidad gestual

1.7 Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Comprobar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.

1.7.2. Objetivos específicos

OE₁: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la coordinación viso manual.

OE₂: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la coordinación facial

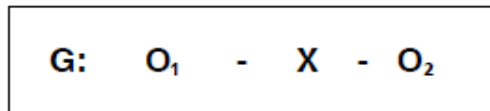
OE₃: Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la motricidad gestual

I. MÉTODO

2.1 Diseño de Investigación

El presente trabajo de investigación que se quiere concretar se desarrolla mediante el diseño de investigación pre experimental y al respecto, Hernández, R. (1998) precisa que algunas veces, los diseños pre experimentales "pueden ser para estudios exploratorios, pero cuyos resultados deben observarse con cautela, no se pueden sacar conclusiones verdaderas, pero de ellos deben derivarse estudios más profundos".

Esquema:



Donde:

O1: Pre test

X: Tratamiento

O2: Post test

2.2 Variables, operacionalización.

2.2.1. Identificación de variables

Para hacer más fácil la comprensión de las variables se trabajó con un sistema de variables. A continuación, se presenta la definición operacional de variables; el cual permite una mayor comprensión de las variables utilizadas en el presente estudio:

2.2.2. Operacionalización de la variable

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA	VALORES
Independiente: Actividades lúdicas	<p>Borges y Gutiérrez (1994) afirma que el juego conforma una obligación de gran relevancia para el desarrollo integral del niño, debido a que por medio de él se logan adquirir conocimientos, habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.</p> <p>Peña (1996) dice que las actividades lúdicas tienen gran influencia en la socialización de los niños, los resultados obtenidos indica que los maestros y maestras saben que las actividades lúdicas ayudan en el desarrollo favorable de los niños y niñas.</p>	Experimento	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Propósito • Conflicto • Motivación • Saberes previos 	Ordinal	
			DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Gestión y acompañamiento del desarrollo de las competencias. • Evaluación 		
			CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Puntualización Conclusión 		
			Coordinación viso-manual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Manipula correctamente la tijera. ➤ Desarrolla el ensarte 		

Dependiente: Habilidades motrices finas	<p>Mesonero A. (1994) dice que la motricidad fina entiende como todos aquellos ejercicios que los niños realizan al hacer movimientos hechos por las partes más pequeñas del cuerpo, aquellos que requieran de una precisión y un alto nivel de coordinación.</p> <p>Kendall (1974) afirma que al escribir necesitamos encender la motricidad dedos - manos. Dicha motricidad está regulada por unidades motrices encargadas de estos movimientos. Los músculos del antebrazo, mano y dedos conforman una combinación magnífica perfecta, con un orden y perfecto funcionamiento biomecánico.</p>	Observación		adecuadamente ➤ Realiza la técnica del embolillado.	Ordinal	Inicio Proceso Logro
			Coordinación facial	➤ Realiza expresiones variadas con el rostro ➤ Sopla las burbujas. ➤ Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)		
			Coordinación gestual	➤ Realiza movimientos variados con las manos. ➤ Representa una historia con mímicas. ➤ Realiza movimientos como mimo.		

2.3. Población y muestra

2.2.1. Población

Según Arias se entiende por población él "(...) conjunto finito o infinito de elementos con características comunes, para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta quedará limitada por el problema y los objetivos del estudio".

La población en la presente investigación estuvo conformada por el total de niños de 3, 4 y 5 años de la I.E.P que son:

Estudiantes de 3 años		Estudiantes de 4 años		Estudiantes de 5 años	
Mujeres	Varones	Mujeres	Varones	Mujeres	Varones
9	1	11	9	10	11
10		20		20	

2.2.2. Muestra

Según Hernández, Fernández y Baptista (2003) la muestra se puede definir como la "Grupo de personas, contextos, eventos, sucesos, comunidades, etc., sobre la cual se habrán de recolectar datos".

En el caso de la investigación desarrollada, al ser la población pequeña (N=), se ha asumido considerar a toda la población como muestra de estudio.

Estudiantes de 3 años de la IEP "CIBERKIDS"	VARONES	MUJERES
10	1	9

Estudiantes de 4 años de la IEP “CIBERKIDS”	VARONES	MUJERES
20	9	11

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad:

Técnicas

A fin de concretar el trabajo de investigación se usará la técnica de la Observación que según Chiroque (2007), las técnicas “son las competencias operativas que van a existir principalmente dentro del investigador”.

Instrumentos

Para plasmar el recojo de datos se empleará el siguiente instrumento Fichas de Observación los que cumplirán la función de pre y pos test que según Bernardo y Calderero (2000) consideran que los instrumentos “son recursos de los cuales el investigador puede basarse para acercarse a los fenómenos y sacar información de ellos”.

Ficha técnica: Actividades Lúdicas

INSTRUMENTO	Ficha de Observación
Autor	Ochoa, M., Mallqui, C. (2017)
Adecuación	Ochoa, M., Mallqui, C. (2017)
País de origen	Perú
Objetivo	Determinar la influencia de las Actividades Lúdicas
Dimensiones	Está conformado por 15 ítems
Duración	La duración de resolución de la ficha de observación es aproximadamente de 20 minutos
Prueba de Validez	73.02 % (Ochoa, M. Mallqui, C. (2017)
Índice de fiabilidad	La confiabilidad se obtuvo a través del alfa de Cronbach con un valor de nivel de alta confiabilidad (0.70%)

	(Ochoa, M. Mallqui, C. (2017)
Escala de medición	La escala de medición es: (1) Inicio, (2) Proceso, (3) Logro

La validez

El instrumento ficha de observación ha sido validado por juicio de expertos en un trabajo de investigación “Actividades Lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016”, en consecuencia por sus características y relación con las dimensiones de nuestro trabajo de investigación se ha tomado este instrumento lo que a continuación refleja en el siguiente cuadro.

N°	EXPERTOS	OPINION	VALORACION
1	Lic. Erasilda Humaní Fernandez	Buena	70.55%
2	Lic. Delia Ayala Esquivel	Buena	80%
3	Lic. Andrés Toscano Sotomayor	Buena	68.5%
Total			73.02%

Confiabilidad

Siendo este instrumento validado, a su vez sometido a la prueba de confiabilidad a través del alpha de Cronbach se obtuvo las siguientes puntuaciones:

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,873	15

2.5. Método de análisis de datos.

Para el caso del método de análisis de datos se emplearon los siguientes elementos estadísticos:

Tablas de frecuencia, que organizan la información acoplada y procesada previamente.

Estadísticos, que son los resúmenes de las mediciones realizadas, por ende se calculó mediante el estadígrafo Wilcoxon.

Los datos obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, han sido procesados, presentados y analizados en tablas de frecuencia, empleando el programa estadístico Excel y SPSS 22.

Los datos registrados en los instrumentos de medición, fueron ingresados al software SPSS, recurso informático que nos ha permitido elaborar las tablas estadísticas, así como el cálculo de estadígrafos a nivel descriptivo.

2.6. Aspectos éticos:

La presente investigación no genera ningún tipo de transgresión o daño a los agentes participantes en la investigación, es decir, no se realizan experimentos con riesgo de muerte o daño a la población o muestra observada. Ya que esta investigación se orienta al conocimiento de una realidad compleja en una situación espacio-temporal. Por su carácter es cuantitativa ya que se trata de una investigación educativa que se ubica en el aspecto social y presenta los datos de manera objetiva y susceptible de cuantificación.

III. RESULTADOS

3.1 A nivel descriptivo

Tabla 1

Nivel de las habilidades motrices finas en su dimensión viso manual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.

Viso manual	Pre test		Post test	
	N°	%	N°	%
Válido Inicio	20	66,7	0	0
Proceso	7	23,3	2	6,7
Logro	3	10,0	28	93,3
Total	30	100,0	30	100,0

FUENTE: Aplicación de pre y post test.

En la tabla 1 se observa que antes de la aplicación de actividades lúdicas, el porcentaje que equivale al 66,7% (20) de niños se ubican en el nivel de inicio; mientras que después de la aplicación de las actividades lúdicas, el porcentaje mayoritario que equivale al 93,3% (28) de niños lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de las actividades lúdicas tiene efecto significativo en el mejoramiento de las habilidades motrices finas en su dimensión viso manual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

Tabla 2

Nivel de las habilidades motrices finas en su dimensión facial en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.

Facial		Pre test		Post test	
		N°	%	N°	%
Válido	Inicio	16	53,3	0	0
	Proceso	8	26,7	1	3,3
	Logro	6	20,0	29	96,7
	Total	30	100,0	30	100,0

FUENTE: Aplicación de pre y post test.

En la tabla 2 se observa que antes de la aplicación de actividades lúdicas, el porcentaje que equivale al 53,3% (16) de niños se ubican en el nivel de inicio; mientras que después de la aplicación de las actividades lúdicas, el porcentaje mayoritario que equivale al 96,7% (29) de niños lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de las actividades lúdicas tiene efecto significativo en el mejoramiento de las habilidades motrices finas en su dimensión facial en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

Tabla 3

Nivel de las habilidades motrices finas en su dimensión gestual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.

Gestual		Pre test		Pos test	
		N°	%	N°	%
Válido	Inicio	25	83,3		
	Proceso	4	13,3	15	50,0
	Logro	1	3,3	15	50,0
	Total	30	100,0	30	100,0

FUENTE: Aplicación de pre y post test.

En la tabla 3 se observa que antes de la aplicación de actividades lúdicas, el porcentaje que equivale al 83,3% (25) de niños se ubican en el nivel de inicio; mientras que después de la aplicación de las actividades lúdicas, el porcentaje que equivale al 50,0% (15) de niños lograron avanzar al nivel de proceso y el porcentaje que equivale al 50,0% (15) de niños lograron avanzar al nivel de logro. Estos resultados nos permiten concluir que la aplicación de las actividades lúdicas tiene efecto significativo en el mejoramiento de las habilidades motrices finas en su dimensión gestual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

3.2 A NIVEL INFERENCIAL:

Tabla 4

Prueba de normalidad mediante el estadígrafo Shapiro Wilk, sobre las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Viso manual	,656	30	,000
facial	,740	30	,000
gestual	,471	30	,000

En la tabla se observa los resultados de la variable habilidades motrices finas en niños de 3 y 4 años y sus dimensiones, la prueba de normalidad nos muestra que el P- valor obtenido son iguales a 0,000 resultados que son menores a 0.05; razón por el que se concluye que no existe distribución normal; motivo por el que se asumió el uso de la prueba no paramétrica Wilcoxon para la comprobación de las hipótesis formuladas.

3.2.1 PRUEBA DE HIPÓTESIS

Prueba de Hipótesis General

a) Sistema de hipótesis

- Ho: La aplicación de las actividades lúdicas no influyen el mejoramiento de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.
- Hi: La aplicación de las actividades lúdicas influyen el mejoramiento de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

b) Tratamiento estadístico

Tabla 5

Prueba de Wilcoxon de diferencia de medias sobre el mejoramiento de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

Estadísticos de prueba ^a	
	motrices finas 1 - motrices finas 2
Z	-4,882 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo	
b. Se basa en rangos negativos.	

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $\leq \alpha_{0,05}$ se rechaza la H_0 (se acepta H_1).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $> \alpha_{0,05}$ no se rechaza la H_0 (se acepta H_0).

En la tabla 5 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de habilidades motrices finas entre el pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la hipótesis general: La aplicación de las actividades lúdicas influyen el mejoramiento de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

PRUEBA DE PRIMERA HIPÓTESIS:

a) Sistema de hipótesis

- Ho: Las actividades lúdicas no aumentan la coordinación viso-manual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.
- Hi: Las actividades lúdicas aumentan la coordinación viso-manual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

b) Tratamiento estadístico

Tabla 6

Prueba de Wilcoxon de diferencia de medias sobre el mejoramiento de la la coordinación viso-manual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018

Estadísticos de prueba ^a	
	Viso manual 1
	- viso manual 2
Z	-4,730 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Si la probabilidad (p) obtenida $p\text{-valor} \leq \alpha_{0,05}$ se rechaza la H_0 (se acepta H_1).

Si la probabilidad (p) obtenida $p\text{-valor} > \alpha_{0,05}$ no se rechaza la H_0 (se acepta H_0).

En la tabla 6 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de habilidades motrices finas en su dimensión viso manual entre el pretest y

postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la primera hipótesis específica: Las actividades lúdicas aumentan la coordinación viso-manual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

PRUEBA DE SEGUNDA HIPÓTESIS ESPECÍFICA:

a) Sistema de hipótesis

- Ho: Las actividades lúdicas no mejoran la motricidad facial en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.
- Hi: Las actividades lúdicas mejoran la motricidad facial en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

b) Tratamiento estadístico

Tabla 7

Prueba de Wilcoxon de diferencia de medias sobre el mejoramiento de la motricidad facial en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

Estadísticos de prueba ^a	
	facial 1 - facial 2
Z	-4,443 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Si la probabilidad (p) obtenida $p\text{-valor} \leq \alpha_{0,05}$ se rechaza la H_0 (se acepta H_1).

Si la probabilidad (p) obtenida $p\text{-valor} > \alpha_{0,05}$ no se rechaza la H_0 (se acepta H_0).

En la tabla 7 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de habilidades motrices finas en su dimensión facial entre el pretest y postest a un nivel de

confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la segunda hipótesis específica: Las actividades lúdicas aumentan la coordinación viso-manual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

PRUEBA DE TERCERA HIPÓTESIS ESPECÍFICA:

a) Sistema de hipótesis

•Ho: Las actividades lúdicas no mejoran la motricidad gestual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

•Hi: Las actividades lúdicas mejoran la motricidad gestual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

b) Tratamiento estadístico

Tabla 8

Prueba de Wilcoxon de diferencia de medias sobre el mejoramiento de la motricidad gestual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

Estadísticos de prueba ^a	
	gestual 1 - gestual 2
Z	-4,893 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos positivos.

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $\leq \alpha_{0,05}$ se rechaza la H_0 (se acepta H_1).

Si la probabilidad (p) obtenida p-valor $> \alpha_{0,05}$ no se rechaza la H_0 (se acepta H_0).

En la tabla 8 se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de habilidades motrices finas en su dimensión gestual entre el pretest y

posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se comprueba la tercera hipótesis específica: Las actividades lúdicas aumentan la coordinación viso-manual en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

IV. DISCUSIÓN

La investigación que se desarrolla bajo el título: Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años del nivel inicial de la I.E.P “Cyberkids”. Ayacucho 2018, se sustenta en los planteamientos del MINEDU (2008) cuando sostiene que las prácticas psicomotriz impulsan al desarrollo de los niños y niñas que será a través del movimiento y el juego. En los centros educativos deben facilitar un ambiente con elementos que brinde a los niños y niñas las oportunidades de expresarse y que pueda aparecer su creatividad partiendo de su cuerpo mediante el cual va a estructurar su “yo” psicológico, fisiológico y social. Respecto a las actividades lúdicas, Llanos (1988) afirma que, a través del juego, el niño y niña va a expresar su incomodidad o gusto con su entorno y recrea las condiciones para que sus necesidades sean satisfechas. Va a ser una posibilidad para mejorar las carencias y construir un mundo mejor. Por otro lado, respecto a la motricidad fina Montesdeoca (2015) dice que es la capacidad para emplear los más pequeños músculos y para realizar movimientos muy específicos.

Precisamente son estos planteamientos que nos condujeron a realizar la investigación que se presenta y para ello se estableció como objetivo comprobar la influencia de las Actividades Lúdicas en la mejora de las Habilidades Motrices Finas en los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018.

Como resultado a este proceso investigativo se ha podido comprobar la hipótesis general, de acuerdo a la prueba Wilcoxon que de las actividades lúdicas influyen el mejoramiento de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018 . Estos resultados se ven respaldados por la investigación realizada por Medina (2016) quien desarrolló la tesis titulada “La práctica de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo motor fino en niñas y niños de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la Ciudad de Loja, periodo 2014 - 2015”. Que concluye que se debe trabajar con las actividades lúdicas como los juegos de construcción y los de la habilidad y destreza, porque permiten que niñas y niños de 4 a 5 años adquieran un desarrollo motor básico para su edad; y que las actividades lúdicas deben ser

utilizadas como herramientas metodológicas, porque benefician el desarrollo de las diferentes áreas evolutivas del pequeño, en especial el área motriz fina.

En relación a las hipótesis específicas se pudo demostrar que la aplicación de las actividades lúdicas mejoran la coordinación viso-manual, gestual y facial de los niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018. Estos resultados se ven respaldados por Rodríguez & Flores (2013) en su tesis “Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años” que concluye de que la motricidad fina, se refiere a los movimientos coordinados que tienen que ser estimulados a través de actividades que se puedan realizar empleando varias partes de nuestro cuerpo.

Los maestros de educación inicial desempeñan un rol transformador en los espacios de interacción a través de las actividades lúdicas, ya que estas son necesarias para que el niño y niña puedan tener mayores posibilidades de integrarse y poder desarrollar sus habilidades y destrezas. Puesto que jugando expresan sus diversas emociones, descubren su cuerpo, su capacidad de moverse, socializar con los demás, conocer los objetos que lo rodean, su cultura y su mundo, también desarrolla su creatividad y favorece la expresión corporal, oral y gráfica. Dinello (1989).

El juego tiene distintas y variadas funciones imprescindibles para el correcto desarrollo personal e intelectual de los niños y niñas, puesto que a través de este se da la posibilidad de que manifieste y proyecte sus emociones de forma que le produzcan placer y que al mismo tiempo le sean útiles para ir afianzando su personalidad. Piaget (1996).

Finalmente, consideramos que los resultados obtenidos en la investigación desarrollada demuestran el papel fundamental que desempeñan las actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas, consecuentemente esta investigación se constituirá como un referente para otras investigaciones que puedan ser desarrolladas en ámbitos mucho más amplios buscando su generalización desde un punto de vista científico.

V. CONCLUSIONES

1. Los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir que las actividades lúdicas producen efectos significativos en la mejora de las habilidades motrices finas de los niños y niñas de de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018, esto debido a que en la tabla 5 se puede ver que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de habilidades motrices finas respecto al pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En consecuencia, se confirma la hipótesis general.
2. De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que la las actividades lúdicas produce efectos significativos en la mejora de la motricidad visomanual en niños y niñas de de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018, resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 6 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de motricidad visomanual respecto al pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por tanto, se confirma la primera hipótesis específica.
3. De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que la las actividades lúdicas produce efectos significativos en la mejora de la motricidad facial en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018 , resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 7 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de motricidad facial respecto al pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por lo que se confirma la segunda hipótesis específica.

4. De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que las actividades lúdicas produce efectos significativos en la mejora de la motricidad gestual en niños y niñas de de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018, resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 8 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de motricidad gestual respecto al pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En efecto, se confirma la tercera hipótesis específica.

VI. RECOMENDACIONES

1. Al Director de la DRE Ayacucho, promover convenios interinstitucionales para desarrollar cursos de capacitación sobre actividades lúdicas y permita a los maestros y maestras innovar estrategias para sus sesiones de aprendizaje.
2. A los directores de las instituciones educativas privadas y públicas, para impulsar eventos tales como charlas, talleres, etc., que capacite a los docentes en implementar en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje nuevas técnicas para lograr un mayor desarrollo de las habilidades motrices finas en los niños y niñas.
3. A los docentes, capacitarse en estrategias de enseñanza que serán de beneficio para ellos y para los niños y niñas.
4. A los investigadores, profundizar investigaciones de esta naturaleza con la finalidad de mejorar el desarrollo de las habilidades motrices finas en niños y niñas del nivel Inicial para poder formarlos para su futuro.

VII. REFERENCIAS

- Alcocer & Roca. (2011) *Habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 años de la I.E.I "El Paraíso del Saber" Ayacucho - 2010*. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Física. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho-Perú.
- Almonacid, M., Gutierrez, L, & Pullo, N. (2017). *La motivación y el aprendizaje en el área de matemática en los estudiantes de IV Ciclo de Educación Primaria del Colegio Experimental de Aplicación – UNE – Chosica*. Tesis para optar título profesional de Licenciado en Educación. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Lima-Perú.
- Amaya, L. (2014). *Desarrollo de la afectividad en los niños del grado preescolar del gimnasio Ismael Perdomo*. Tesis de licenciatura. Universidad del Tolima. Ibagué-Colombia.
- Amezquita & Atahualpa (2015) *Aplicación de un programa de actividades lúdicas en la motricidad gruesa en los niños de 4 años de la institución educativa Padre Pérez de Guereñu, Arequipa - 2014*. Tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú. Disponible en <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/3109/Edamguda.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Ardanaz, T. (Marzo 2009). *La psicomotricidad en educación infantil*. España-Granada.
- Blanco, V. (2012). *Las teorías del Juego*. Recuperada de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>
- Castellar, G., Gonzales, S. & Santana, Y. (2015). "Las Actividades Lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta". Tesis para obtener el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima en Convenio con la Universidad de Cartagena. Colombia.
- Cuellar (2010). *"La práctica de Juegos Heurísticos y el Desarrollo Psicomotriz de los niños de la I.E.I. Parroquial Nuestra Señora de la Anunciación"*. Tesis para optar el grado académico de maestro en Ciencias de la Gestión Educativa mención: Estimulación Temprana. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho, Perú. Disponible en: <http://docplayer.es/13677798-Tesis-la-practica-de-juegos-heuristicos-y-el-desarrollo-psicomotriz-de-los-ninos-presentado-por.html>

- Espinoza, J. (2010). *Estudio del juego de niños y niñas de 4 a 5 años y su relación con el desarrollo socio-afectivo*. Universidad de Cuenca. Ecuador.
- Flores, P., Castro, A. & Ihuaquai, G. (2013). *Preparación de la familia y el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños de inicial 5 años de la I.E.I.P. ELIM, Distrito de Punchana, 2013*. Tesis para la optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Especialidad: Educación Inicial. Universidad Nacional de la Amazonía Peruana. Iquitos – Perú.
- García (2012). *“Aplicación de Actividades Plásticas basadas en el Enfoque Colaborativo utilizando Material Concreto, para desarrollar la Habilidad Motriz Fina en los niños de 4 años de edad de Educación Inicial de la I.E.P “Chiquiticosas” en el segundo bimestre del año 2011*. Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Inicial. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Huanca (2016). *“Nivel de psicomotricidad en niños de tres y cuatro años de edad de la institución educativa inicial 355 del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2016”*. Tesis para optar el grado título de Licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Juliaca, Perú. Disponible en: http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/1368/PSICOMOTRICIDAD_COORDINACION_HUANCA_APAZA_ALICIA_REYNA.pdf?isAllowed=y&sequence=1
- Gómez, Molano & Rodríguez. (2015) *“La Actividad Lúdica como Estrategia Pedagógica para fortalecer el Aprendizaje de los niños y niñas de la I. E. “Niño Jesús de Praga” Colombia”*. Tesis para optar el Título en Licenciatura en Pedagogía Infantil. Universidad del Tolima Instituto de educación a distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil Ibagué – Tolima. Colombia. Disponible en: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20l%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>
- Guillén & Huanchuari. (2011). *Habilidades motrices básicas en niños y niñas de 5 años de la I.E.P “Rosy” del distrito de Ayacucho-2010*. Tesis para optar el título de Licenciado en Educación Física. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho. Perú.

- Landi, S. (2017). *“Estrategias Metodológicas Lúdicas para mejorar la Motricidad Fina en niños y niñas de 3 y 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial 1Baño lectivo 2016 - 2017”*. Tesis para optar el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación. Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca. Ecuador.
- Leyva (2011). *“El juego como estrategia didáctica en la Educación Infantil” Bogotá - Colombia*. Tesis para optar el título en Licenciatura en Pedagogía Infantil. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.
- Llanos, M. (1998). En busca del desarrollo humano: Reflexiones en torno a lo Lúdico. En UNICEF. *Juego y desarrollo infanti. I Un canto a la libertad* (p. 17) Perú.
- Mateo, J. (2014). *Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios*. Revista Digital, (196), p.1. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>
- Mallqui, C. & Ochoa, R. (2017). *“Actividades Lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016”*. Tesis para optar el grado de Licenciadas en Educación Inicial. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Perú
- Medina (2016). *“Las prácticas de las actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo motor fino en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la Ciudad de Loja, periodo 2014 - 2015”*. Tesis para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia. Universidad Nacional de Loja. Ecuador.
- Meneses, M. & Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), p. 114. Recuperado de: http://www.academia.edu/23723060/El_juego_en_los_niños._Enfoque_teórico.
- Montero, A. (2013). Objetivos y ventajas de los juegos tradicionales. Recuperado de: <https://www.um.es/documents/378246/2964900/Normas+APA+Sexta+Edici%C3%B3n.pdf/27f8511d-95b6-4096-8d3e-f8492f61c6dc>

- Moreira, M. (1997). *Aprendizaje significativo: Un concepto subyacente*. Brasil p.2. Recuperado de: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>
- Murillo, M. (Julio 1996). *La metodología lúdico creativa: Una alternativa de educación no formal*. Cartagena de Indias.
- Ortega & Posso (2010). *“La motricidad fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica Paralelos “A” y “B” Teodoro Gómez de la Torre de la Parroquia El Sagrario Cantón, Ibarra- Ecuador”*. Tesis para obtener el título de Licenciada en Educación Parvularia. Universidad Técnica del Norte. Ecuador.
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial*. Quito-Ecuador p.32
- Piaget, J. (1980). *La formación del símbolo en el niño*. Buenos Aires: Proteo.
- Rodríguez & Flores. (2013). *“Estrategias para contribuir con el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años” Cuenca, Ecuador*. Tesis para obtener el título de Licenciada en Psicología Educativa, con especialización en Educación Inicial. Universidad de Cuenca. Ecuador.
- Rodríguez, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. España p.1
- Romero, L., Escorihuela Z. y Ramos, A. (Abril 2009). *La Actividad Lúdica como estrategia pedagógica en Educación Inicial*. Revista Digital, (131), p.1. Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Torres, C. (2004). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Venezuela p. 129
- Torres, Clavijo, Chinchilla & Franco (2014). *“Estimulación de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 2 a 3 años del curso Párvulos 1 del Hogar Infantil Rafael García Herreros a través de actividades gráfico plásticas”*. Tesis para obtener el título de Licenciatura en Pedagogía Infantil. Corporación Universitaria Minuto de Dios- Uniminuto. Bogotá. Colombia. Disponible en: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3208/TPED_ChinchillaRodriguezSolanyi_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS



ANEXO N° 01

FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES MOTRICES FINAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA IEP "CYBERKIDS" AYACUCHO 2018

(Prueba Pre Test)

DATOS GENERALES:

Institución Educativa : I.E.P "CYBERKIDS"
Nombre del niño (a) :
Fecha y Hora :
Investigadores :
Bach. Bautista Ayala, Boris
Bach. Ochoa Rodríguez, Mónica

Habilidades Motrices Finas		Valores		
		Inicio	Proceso	Logro
		1	2	3
Coordinación Viso Manual:				
1	Manipula correctamente la tijera.			
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.			
3	Realiza la técnica del embolillado.			
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón.			
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa			
Coordinación Facial:				
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.			
7	Se enoja y sonrío.			
8	Sopla las burbujas.			
9	Golpea los labios con las manos.			
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)			
Coordinación gestual:				
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.			
12	Realiza movimientos variados con las manos.			
13	Atornillar y desatornillar tornillos gruesos.			
14	Representa una historia con mímicas.			
15	Realiza movimientos como mimo.			

Leyenda	
1	Inicio
2	Proceso
3	Logro



FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES MOTRICES FINAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA IEP "CYBERKIDS" AYACUCHO 2018

(Prueba Post Test)

DATOS GENERALES:

Institución Educativa : I.E.P "CYBERKIDS"
Nombre del niño (a) :
Fecha y Hora :
Investigadores :
Bach. Bautista Ayala, Boris
Bach. Ochoa Rodríguez, Mónica

Habilidades Motrices Finas		Valores		
		Inicio	Proceso	Logro
		1	2	3
Coordinación Viso Manual:				
1	Manipula correctamente la tijera.			
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.			
3	Realiza la técnica del embolillado.			
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón.			
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa			
Coordinación Facial:				
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.			
7	Se enoja y sonrío.			
8	Sopla las burbujas.			
9	Golpea los labios con las manos.			
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)			
Coordinación gestual:				
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.			
12	Realiza movimientos variados con las manos.			
13	Atornillar y desatornillar tornillos gruesos.			
14	Representa una historia con mímicas.			
15	Realiza movimientos como mimo.			

Leyenda	
1	Inicio
2	Proceso
3	Logro

ANEXO 2

BASE DE DATOS (PRE TEST)

PRE TEST																					
Habilidades motrices finas																					
N°	Coordinación viso manual						Coordinación facial						Coordinación gestual						total		
	p1	p2	p3	p4	p5	Sub total	p6	p7	p8	p9	p10	Sub total	p11	p12	p13	p14	p15	Sub total			
1	1	2	2	1	1	7	2	2	2	1	1	8	2	2	1	1	1	7	22		
2	1	1	1	2	1	6	2	2	2	2	2	10	1	1	1	1	1	5	21		
3	1	2	2	1	1	7	1	2	1	2	2	8	1	1	2	1	1	6	21		
4	2	2	2	2	2	10	1	2	2	2	2	9	1	1	2	1	1	6	25		
5	1	1	1	2	2	7	2	2	2	2	2	10	1	1	2	1	1	6	23		
6	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	1	9	1	1	1	1	1	5	24		
7	1	1	1	2	1	6	1	1	1	2	1	6	1	1	2	1	1	6	18		
8	2	1	2	2	2	9	2	2	2	2	2	10	1	1	2	1	1	6	25		
9	1	1	1	2	1	6	3	3	2	2	2	12	1	1	3	1	2	8	26		
10	3	3	2	2	2	12	2	2	2	3	3	12	3	3	2	2	2	12	36		
11	1	1	1	1	1	5	2	2	2	1	1	8	1	1	2	1	1	6	19		
12	1	2	2	2	2	9	3	3	3	2	2	13	1	1	3	1	2	8	30		
13	1	1	1	1	1	5	2	2	2	2	1	9	1	1	1	1	1	5	19		
14	2	3	3	3	3	14	2	2	2	2	1	9	2	2	3	2	2	11	34		
15	2	2	2	2	2	10	2	2	2	3	3	12	1	2	2	1	1	7	29		
16	3	2	2	2	2	11	2	3	2	2	1	10	3	3	2	1	1	10	31		
17	1	1	1	2	2	7	1	1	1	1	1	5	1	1	2	1	1	6	18		
18	1	1	1	2	2	7	3	2	2	3	3	13	2	2	2	2	2	10	30		
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	2	1	6	1	1	2	1	1	6	17		
20	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	2	13	3	2	3	2	1	11	38		

21	2	1	2	1	2	8	2	1	2	1	1	7	2	2	1	2	1	8	23
22	1	2	2	2	1	8	1	1	2	2	1	7	1	1	1	2	2	7	22
23	1	2	1	1	1	6	1	2	2	1	1	7	2	1	2	1	2	8	21
24	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	1	8	2	2	1	2	1	8	24
25	1	2	1	2	2	8	2	1	1	1	2	7	2	1	1	1	1	6	21
26	1	1	1	2	1	6	2	1	1	1	2	7	1	1	1	1	1	5	18
27	2	1	2	2	2	9	1	2	1	1	2	7	1	2	1	1	2	7	23
28	1	2	1	1	1	6	2	2	1	1	1	7	2	2	1	1	2	8	21
29	1	1	2	1	1	6	1	1	2	1	2	7	1	2	1	1	1	6	19
30	1	2	1	1	2	7	1	1	1	2	1	6	1	2	1	1	1	6	19

BASE DE DATOS (POST TEST)

POST TEST																					
Habilidades motrices finas																					
N°	Coordinación viso manual						Coordinación facial						Coordinación gestual						total		
	p1	p2	p3	p4	p5	Sub total	p6	p7	p8	p9	p10	Sub total	p11	p12	p13	p14	p15	Sub total			
1	2	3	2	3	3	13	3	2	2	3	2	12	3	3	3	2	2	13	38		
2	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	2	11	40		
3	3	3	3	3	3	15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	2	2	13	42		
4	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	2	11	41		
5	2	1	2	2	3	10	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	2	11	36		
6	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	2	11	41		
7	2	3	3	3	3	14	2	2	2	3	2	11	2	2	3	2	2	11	36		
8	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	13	43		
9	3	2	2	3	3	13	3	3	3	3	2	14	2	2	3	2	2	11	38		
10	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	13	43		
11	2	2	3	3	3	13	3	2	3	3	3	14	2	1	3	2	2	10	37		
12	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	2	11	41		
13	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	2	11	40		
14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	3	2	3	2	3	13	42		
15	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	2	2	3	1	2	10	39		
16	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	13	43		
17	1	2	2	3	3	11	2	3	3	3	2	13	2	2	3	1	2	10	34		
18	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	13	42		
19	2	3	3	3	3	14	2	3	3	3	3	14	2	2	3	1	1	9	37		
20	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	2	14	44		
21	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	3	14	44		
22	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	3	15	2	2	3	3	3	13	42		

23	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	13	43
24	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15	3	3	3	2	2	13	43
25	2	3	3	3	3	14	3	2	3	3	3	14	2	2	3	2	2	11	39
26	2	3	3	3	3	14	3	3	3	3	2	14	2	2	3	1	2	10	38
27	3	3	3	3	3	15	3	2	3	3	3	14	2	2	3	2	2	11	40
28	2	3	2	3	3	13	3	3	2	3	3	14	2	3	3	3	2	13	40
29	3	3	2	3	3	14	2	3	2	2	3	12	2	3	2	3	3	13	39
30	3	3	3	3	2	14	3	3	2	3	3	14	3	3	3	3	2	14	42

ANEXO 3

Validez R Pearson (Pre test)

N°	Pearson	Validez
1	0.67	Válido
2	0.67	Válido
3	0.67	Válido
4	0.66	Válido
5	0.67	Válido
6	0.67	Válido
7	0.68	Válido
8	0.67	Válido
9	0.68	Válido
10	0.70	Válido
11	0.62	Válido
12	0.61	Válido
13	0.68	Válido
14	0.66	Válido
15	0.65	Válido

Validez R Pearson (Post test)

N°	Pearson	Validez
1	0.77	Válido
2	0.58	Válido
3	0.45	Válido
4	0.30	Válido
5	0.24	Válido
6	0.46	Válido
7	0.39	Válido
8	0.21	Válido
9	0.30	Válido
10	0.50	Válido
11	0.69	Válido
12	0.61	Válido
13	0.23	Válido
14	0.44	Válido
15	0.30	Válido

ANEXO 4

RESULTADOS (PRE TEST)

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	1,43	,626	30
VAR00002	1,63	,669	30
VAR00003	1,60	,621	30
VAR00004	1,70	,596	30
VAR00005	1,60	,621	30
VAR00006	1,77	,626	30
VAR00007	1,83	,648	30
VAR00008	1,77	,568	30
VAR00009	1,77	,679	30
VAR00010	1,60	,675	30
VAR00011	1,47	,681	30
VAR00012	1,50	,630	30
VAR00013	1,70	,702	30
VAR00014	1,23	,430	30
VAR00015	1,30	,466	30

Estadísticas de total de elemento

	Media 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
VAR00001	22,47	26,878	,605	,861
VAR00002	22,27	26,685	,588	,862
VAR00003	22,30	26,907	,605	,861
VAR00004	22,20	27,269	,574	,863
VAR00005	22,30	26,700	,640	,860
VAR00006	22,13	28,120	,404	,871
VAR00007	22,07	26,823	,589	,862
VAR00008	22,13	27,430	,578	,863
VAR00009	22,13	26,740	,569	,863
VAR00010	22,30	28,217	,352	,874
VAR00011	22,43	26,737	,567	,863
VAR00012	22,40	27,628	,479	,867
VAR00013	22,20	27,062	,498	,867
VAR00014	22,67	28,644	,514	,867
VAR00015	22,60	29,490	,294	,874

RESULTADOS (POST TEST)

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
VAR00001	2,53	,571	30
VAR00002	2,83	,461	30
VAR00003	2,77	,430	30
VAR00004	2,97	,183	30
VAR00005	2,97	,183	30
VAR00006	2,83	,379	30
VAR00007	2,83	,379	30
VAR00008	2,83	,379	30
VAR00009	2,97	,183	30
VAR00010	2,80	,407	30
VAR00011	2,40	,498	30
VAR00012	2,40	,563	30
VAR00013	2,97	,183	30
VAR00014	2,03	,556	30
VAR00015	2,10	,403	30

Estadísticas de total de elemento

	Media 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
VAR00001	37,70	4,907	,648	,602
VAR00002	37,40	5,697	,439	,646
VAR00003	37,47	6,051	,302	,667
VAR00004	37,27	6,616	,240	,677
VAR00005	37,27	7,030	-,195	,700
VAR00006	37,40	6,110	,331	,663
VAR00007	37,40	6,248	,255	,672
VAR00008	37,40	6,593	,071	,694
VAR00009	37,27	6,823	,019	,689
VAR00010	37,43	5,978	,367	,658
VAR00011	37,83	5,316	,570	,623
VAR00012	37,83	5,385	,448	,642
VAR00013	37,27	6,823	,019	,689
VAR00014	38,20	5,890	,250	,678
VAR00015	38,13	6,395	,156	,685

**ANEXO 5
MATRIZ DE CONSISTENCIA**

TÍTULO: Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES	METODOLOGÍA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>¿Cómo influyen las Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.</p>	<p>Comprobar la influencia de las Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.</p>	<p>La aplicación de las actividades lúdicas influyen el mejoramiento de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018.</p>	<p>Independiente: Actividades Lúdicas: ➤ Manipula correctamente la tijera. ➤ Desarrolla el ensarte adecuadamente. ➤ Realiza la técnica del embollado. ➤ Realiza expresiones variadas con el rostro ➤ Sopla las burbujas. ➤ Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo) ➤ Realiza movimientos variados con las manos. ➤ Representa una historia con mímicas. ➤ Realiza movimientos como mimo</p> <p>Dependiente: Habilidades Motrices Finas: ➤ Capacidad que posee un individuo de utilizar simultáneamente las manos y la vista. ➤ Descubre las posibilidades de emitir sonidos. ➤ Se comunica y relaciona a través de su cuerpo especialmente de gestos voluntarios e involuntarios de la cara. ➤ Las manos: Dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos.</p>	<p>TIPO: Experimental</p> <p>DISEÑO: Pre experimental</p> <p>POBLACIÓN: 30 niños y niñas</p> <p>MUESTRA: 10 niños 20 niñas</p>	<p>Técnicas: ➤ Observación ➤ Experimento</p> <p>Instrumentos: ➤ Ficha de observación ➤ Material experimental</p>

ANEXO 6



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS DE LA UCV

Yo, Dr. PAUCAR MISAICO, Nicolás docente del Área de Investigación de la Escuela de Posgrado – Trujillo; y revisor del trabajo académico titulado: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA MEJORA DE LAS HABILIDADES MOTRICES FINAS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 Y 4 AÑOS DE LA I.E.P "CYBERKIDS" AYACUCHO, 2018" de los estudiantes Bach. BAUTISTA AYALA, Boris y Bach. OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica Luzmila, he constatado por medio del uso de la herramienta turnitin lo siguiente:

Que el citado trabajo académico tiene un índice de similitud de 24% verificable en el Reporte de Originalidad del programa turinitin, grado de coincidencia mínimo que convierte el trabajo en aceptable y no constituye plagio, en tanto cumple con todas las normas del uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Trujillo, 10 de agosto 2018



Dr. PAUCAR MISAICO, Nicolás
DNI: 29102558

Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades
Motrices Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P
"Cyberkids" Ayacucho, 2018.

INFORME DE ORIGINALIDAD



ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

16%

★ repositorio.uladech.edu.pe

Fuente de Internet

ANEXO 7




ESCUELA DE POSGRADO


UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO


AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV


Yo Alfonso César Rodríguez, identificado con DNI N° 47031499 y Yo Boris Bautista Ayala, identificado con DNI N° 46305270, egresados del Programa Académico de Maestría en Pedagogía Educativa de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, autorizamos , no autorizamos () la divulgación y comunicación pública de nuestro trabajo de investigación titulado Actitudes Juídicas para la mejora de las Habilidades Motoras Finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P "Cyber Kids" AYacucho 2018, en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:


FIRMA
DNI: 47031499




FIRMA
DNI: 46305270



Trujillo 03 de agosto del 2018

ANEXO 8

AUTORIZACION DE LA EJECUCION DE LAS FICHAS DE OBSERVACION

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIVADA
"CYBERKIDS"



EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIVADA "CYBERKIDS" DEL DISTRITO DE ANDRÉS AVELINO CÁCERES DORREGARAY, DEPARTAMENTO DE AYACUCHO, QUE SUSCRIBE:

CONSTANCIA

Que los docentes:


- BAUTISTA AYALA, Boris
- OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

Autores de la tesis: "Actividades Lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P "Cyberkids" Ayacucho, 2018". Han realizado la aplicación de instrumentos de evaluación como la ficha de observación en los niños y niñas de 3 y 4 años de las secciones Morada y Verde respectivamente la misma que ha sido aplicado a los estudiantes de la muestra de investigación.

Se le expide la presente constancia para los fines que crea por conveniente.

Ayacucho, 11 de julio de 2018




Dr. Yoni W. Nicolás Rojas
Director General

ANEXO 9

MATERIAL EXPERIMENTAL

I. INTRODUCCIÓN

El trabajo titulado “Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho 2018, pretende que los docentes principalmente de educación inicial den mayor importancia a los espacios de interacción mediante las actividades lúdicas para poder mejorar las habilidades motrices finas ya que estas son necesarias para que el niño y niña tenga mayores posibilidades de integrarse y poder desarrollar sus habilidades y destrezas que le servirán para tener capacidades como: conocer, describir y expresar a través de sus manos.

La presente investigación tiene como propósito que las habilidades motrices finas sean desarrolladas con frecuencia en el momento del proceso enseñanza aprendizaje en etapa preescolar, ya que queremos promover la enseñanza con actividades lúdicas y poniendo énfasis en las habilidades motrices finas ya que son parte del desarrollo del niño y niña que influirán en el rendimiento académico de ellos.

Precisamente, teniendo en cuenta la finalidad de la investigación se encuentra dividida en 9 sesiones de aprendizaje que son: “Me divierto recortando”, “Jugando a ensartar”, “Decorando los animalitos”, “Jugando con mi carita”, “Me divierto soplando burbujas”, “Adivinando los sabores”, “Jugando con los instrumentos de viento”, “Contando cuentos sin hablar” y “Adivina que es”.

II. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

La propuesta presentada se basa en la teoría del aprendizaje constructivista de Piaget donde afirma que el “conocimiento no es absorbido pasivamente del ambiente y tampoco es procesado en la mente

del niño, ni brota cuando el madura, sino que es constituido por el niño a través de su interacción de cada una de sus estructuras mentales con el medio ambiente, podemos decir que el conocimiento se construye de manera activa a partir de la acción que el sujeto realiza sobre el objeto de conocimiento, entendiendo lógicamente a esta, como una acción física y también mental dependiendo de la estructura cognitiva de conjunto que entre en juego”. Piaget (1992).

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, incorporará a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 1999).

III. OBJETIVO

Mejorar las habilidades motrices finas a través de actividades lúdicas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016.

IV. DESCRIPCIÓN DE LAS ESTRATEGIAS

Actividad 1

Nombre: “ME DIVIERTO RECORTANDO”

Realizaremos el juego “Ponle la melena y la cola al león”, en la cual habrá el dibujo de un león sin melena y sin cola, cada niño y niña saldrá y se venderá sus ojos y sus demás compañeros tendrá que ayudarlo a que coloque correctamente la melena y la cola que se le entregará.

Culminado el juego se les entregará una hoja de aplicación con la imagen de un león y ellos tendrán que recortarlo.

Actividad 2

Nombre: “JUGANDO A ENSARTAR”

Se entregará a los niños y niñas distintas figuras, amarraremos en un lado la lana y les pediremos que ellos pasen la lana por el contorno hasta terminar.

Actividad 3

Nombre: “DECORANDO LOS ANIMALITOS”

Realizaremos el juego de ¿Quién llega antes? en el cual se llevará en una caja distintas imágenes de animales cada niño y niñas deberá sacar una imagen y con ella ponerse en el inicio y avanzar a la meta de acuerdo al animalito que le toco, ejemplo: si el niño sacó un sapo tendrá que ir a la meta saltando y croando.

Posteriormente pasaremos al aula y se les dirá que decoren la imagen de los animalitos con la técnica del embolillado.

Actividad 4

Nombre: “JUGANDO CON MI CARITA”

Llevaremos paletas con imágenes (sonriente, amargo, triste, llorando, etc.) los niños y niñas se cubrirán el rostro con la mano, al momento en que digamos la expresión que tocó los niños y niñas deberán destaparse la cara mostrando la expresión que se nombró.

Actividad 5

Nombre: “ME DIVIERTO SOPLANDO BURBUJAS”

Realizaremos el proceso de elaboración de las burbujas con los niños y niñas, cuando lo hayan logrado nos dirigiremos al patio del jardín y ellos jugarán libremente con las burbujas que cada uno elaboró.

Actividad 6

Nombre: “ADIVINANDO LOS SABORES”

Se llevará al aula distintos zumos de sabores como (limón, ajeno, miel, agua salada, etc.) para que los niños y niñas puedan adivinar si es agrio, dulce, salado y amargo.

Actividad 7

Nombre: “REALIZA MOVIMIENTOS VARIADOS CON LAS MANOS”

Se colocará una sábana y con ayuda de un reflector desarrollaremos un teatro de manos que hablan. El salón estará oscuro y cada niño y niña se colocará tras la sábana y realizará movimientos con las manos mientras los demás observan el teatro de manos.

Actividad 8

Nombre: “CONTANDO CUENTOS SIN HABLAR”

Contaremos un cuento a los niños y niñas, cada uno de ellos tendrá que salir al frente y contar a su manera una escena del cuento que más le gustó empleando solo su rostro y manos sin emplear el sonido. Los demás tendrán que adivinar que escena es la que él representó. Para ello se le facilitará (mascaras, vestimenta, etc.) para que le sea más fácil representar el cuento.

Actividad 9

Nombre: “ADIVINA QUIÉN ES”

Se llevará imágenes las cuáles solo un niño o niña podrá verlo, él tendrá que emplear las manos y el rostro para representar como un mimo lo que vio en la imagen. El resto tendrá que adivinar observando los movimientos que el niño o niña realice.

ANEXO 10
SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN N° 1

“ME DIVIERTO RECORTANDO”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

INVESTIGADORES

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris

OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

NOMBRE DE LA SECCIÓN

EDAD DE LOS NIÑOS

: Morada y Verde

: 3 y 4 años



II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN



Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas a través del juego incrementen su manejo de la motricidad fina, tomando como partida el manejo correcto de la tijera.

MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:

“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Comenzaremos la sesión explicando a los niños y niñas que hoy llevamos un dibujo de un león, pero el león no tiene cola ni melena. Les diremos que jugaremos “Ponle la melena y la cola al león” que consiste en que uno de los niños o niñas saldrá al frente y se le vendará los ojos, luego con ayuda de sus compañeros tendrán que tratar de poner en el lugar correcto la cola y la melena. Así sucesivamente irán saliendo los niños y niñas.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció el juego realizado.

EVALUACIÓN



Se entregará hojas de aplicación la cual tendrá el dibujo de un león los niños y niñas tendrán que recortar al león.

SESIÓN N° 2

“JUGANDO A ENSARTAR”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INVESTIGADORES

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris
OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

NOMBRE DE LA SECCIÓN
EDAD DE LOS NIÑOS

: Morada y Verde

: 3 y 4 años



II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN



Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas a través del juego incrementen su manejo de la motricidad fina, logrando el ensarte al contorno de las figuras geométricas (círculo, cuadrado, rectángulo y triángulo).

MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:

“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



Comenzaremos la sesión explicando a los niños y niñas que hoy llevamos figuras geométricas. Ellos tendrán que ensartar un hilo por los orificios que tendrán al contorno.

EVALUACIÓN

Se entregarán a los niños y niñas las figuras geométricas elaboradas con cartón prensado para su mejor manejo, también se les entregará el hilo y ellos tendrán que ensartar el hilo en los orificios de las figuras geométricas.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció el juego realizado.

SESIÓN N° 3

“DECORANDO LOS ANIMALITOS”

I. DATOS INFORMATIVOS: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INVESTIGADORES

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris
OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

: Morada y Verde

: 3 y 4 años



NOMBRE DE LA SECCIÓN EDAD DE LOS NIÑOS

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN



Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas a través de la técnica del embollado mejoren sus habilidades motrices finas.

MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:

“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



Comenzaremos la sesión explicando a los niños y niñas que hoy llevamos una caja sorpresa, dentro de esa caja hay varias imágenes (animalitos), lo que ellos tendrán que hacer es sacar una imagen de la caja e imitar el sonido y lo que hace cada animalito. Ejm: si le tocó una rana deberá croar y saltar. Tendremos un punto de partida y uno de llegada. Posteriormente se les entregará papel crepé y realizarán la técnica del embolillado para decorar la imagen del animalito que representó.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció el juego realizado.

EVALUACIÓN

Se entregará hojas de aplicación la cual tendrá el dibujo de los animalitos que imitaron y decorarán con la técnica del embolillado.

SESIÓN N° 4

“JUGANDO CON MI CARITA”

I. DATOS INFORMATIVOS: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INVESTIGADORES

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris

OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

: Morada y Verde

: 3 y 4 años



NOMBRE DE LA SECCIÓN EDAD DE LOS NIÑOS

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN



Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas realicen los diferentes movimientos y gestos de la cara.

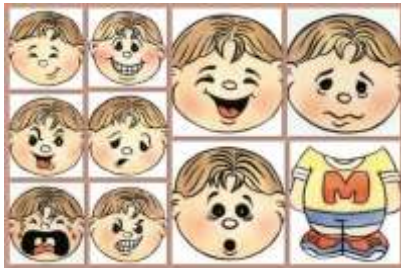
MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:

“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



Comenzaremos la sesión explicando a los niños y niñas que hoy llevamos paletas con diversas imágenes (sonriente, amargo, triste, llorando, etc), los niños y niñas se cubrirán el rostro con la mano, al momento en que digamos la expresión que tocó en la paleta, los niños y niñas deberán destaparse la cara mostrando dicha expresión.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció el juego realizado.

EVALUACIÓN

Cada niño y niña, comentará sobre la actividad realizada y a la vez realizarán cada uno de ellos las expresiones que les tocó realizar, según las paletas o las imágenes que se les muestre.

SESIÓN N° 5

“ME DIVIERTO SOPLANDO BURBUJAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:
INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INVESTIGADORES

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris
OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

: Morada y Verde

: 3 y 4 años



II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas obtengan una gran cantidad de habilidades motoras finas.

MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:

“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



Realizaremos el proceso de elaboración de las burbujas con los niños y niñas en pares, cuando lo hayan logrado nos dirigiremos al patio del jardín con la canción “Marcha soldado”, ellos jugarán libremente con las burbujas que cada uno elaboró y priorizaremos a los que tengan dificultades.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció elaborar sus burbujas y jugar con ellas.

EVALUACIÓN

Cada niño o niña comentará sobre la actividad realizada y a la vez cada uno de ellos soplarán las burbujas.

SESIÓN N° 6

“ADIVINANDO LOS SABORES”

I. DATOS INFORMATIVOS:
INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INVESTIGADORES

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris
OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

: Morada y Verde

: 3 y 4 años



NOMBRE DE LA SECCIÓN
EDAD DE LOS NIÑOS

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN



Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas a través de los sabores desarrollen su motricidad facial y gestual.

MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:

“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



Comenzaremos la sesión explicando a los niños y niñas que hoy llevamos zumos de diversos tipos (amargo, agrio, dulce, salado). Se les hará probar a cada uno de ellos y observaremos las expresiones en su rostro.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció probar los diferentes sabores.

EVALUACIÓN:

Cada niño y niña comentará sobre la actividad realizada.

SESIÓN N° 7

“REALIZA MOVIMIENTOS VARIADOS CON LAS MANOS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INVESTIGADORES

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris
OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

: Morada y Verde

: 3 y 4 años



NOMBRE DE LA SECCIÓN
EDAD DE LOS NIÑOS

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN



Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas a través de los movimientos de las manos desarrollen su motricidad fina. En especial la motricidad gestual.

MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:

“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



Comenzaremos la sesión explicando a los niños y niñas porqué el salón se encuentra oscuro, les diremos que hoy haremos teatro con las manos y para ello emplearemos una sábana blanca, un reflector. Ellos se colocarán detrás y harán movimientos con las manos con libertad y también haciendo figuras.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció el juego realizado.

SESIÓN N° 8

“CONTANDO CUENTOS SIN HABLAR”

I. DATOS INFORMATIVOS:

**INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INVESTIGADORES**

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris
OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

**NOMBRE DE LA SECCIÓN
EDAD DE LOS NIÑOS**

: Morada y Verde
: 3 y 4 años



II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN

Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas a través de los movimientos de las manos desarrollen su motricidad fina. En especial la motricidad gestual.

MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:



“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



Comenzaremos la sesión contando una historia “La Caperucita Roja”, posteriormente los niños y niñas tendrán que salir a teatralizar una escena del cuento que más les gustó con ayuda de máscaras de los personajes. En esta oportunidad no emplearán nada más que las manos para relatar el cuento.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció la actividad lúdica realizada.

SESIÓN N° 9

“ADIVINA QUIÉN ES”

I. DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INVESTIGADORES

: “Cyberkids”

:

BAUTISTA AYALA, Boris
OCHOA RODRÍGUEZ, Mónica

NOMBRE DE LA SECCIÓN
EDAD DE LOS NIÑOS

: Morada y Verde
: 3 y 4 años



II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN



Ésta sesión tiene como propósito que los niños y niñas a través de imágenes empleen las manos y el rostro para desarrollar la motricidad fina.

MOTIVACIÓN

Se comenzará la sesión con una canción:

“Cómo están mis niños como están
Este es un saludo de amistad
Haremos lo posible para ser buenos amigos
Como están mis niños como están”



DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD



Se llevará imágenes las cuáles solo un niño o niña podrá verlo, él tendrá que emplear las manos y el rostro para representar como un mimo lo que vio en la imagen. El resto tendrá que adivinar observando los movimientos que el niño o niña realice.

VERBALIZACIÓN

Se preguntará a los niños y niñas que les pareció la actividad realizada.

ANEXO 11
Evidencia de la investigación













