



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
EDUCACIÓN**

**Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Motricidad Fina en
Estudiantes del Nivel Inicial N° 89, El Huarango – Ica, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación**

AUTORA:

Zarate Rios, Marlene Judith (orcid.org/0000-00003-3424-097X)

ASESORES:

Dr. Vega Vilca, Carlos Sixto (orcid.org/0000-0002-2755-8819)

Mg. Sanchez Sandoval, Sara Pamela (orcid.org/0000-0002-6134-6908)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Gestión y Calidad Educativa

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencia en la educación en todos
sus niveles

LIMA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada a mi madre que siempre estuvo a mi lado apoyándome para seguir adelante, gracias a ella durante toda mi vida he logrado alcanzar mis metas, eres y será mi luz que ilumine mi camino.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la oportunidad de seguir adelante con el progreso de mi carrera profesional, a mis padres que siempre están a mi lado brindándome su apoyo, a mis hijos que son el motor de mi vida, a mi esposo que siempre me alienta a seguir adelante y a mis hermanos que forman una parte importante de mi vida profesional.

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	8
II. MARCO TEÓRICO	11
III. METODOLOGÍA	23
3.1. Tipo y diseño de la investigación	23
3.2. Variables y operacionalización	24
3.3. Población, muestra y muestreo	25
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	26
3.5. Procedimientos	28
3.6. Método de análisis de datos	29
3.7. Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS	31
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1. Población de estudio	25
Tabla 2. Nivel de interpretación de la lista de cotejo para la evaluación de pre-test y pos-test	27
Tabla 3. Validación de juicio de expertos	28
Tabla 4. Confiabilidad del instrumento lista de cotejo	28
Tabla 5. Variable motricidad fina	31
Tabla 6. Dimensión coordinación viso-manual	31
Tabla 7. Dimensión Movimiento	32
Tabla 8. Dimensión Motricidad facial	32
Tabla 9. Prueba de hipótesis general	33
Tabla 10. Prueba de hipótesis específica N°1	34
Tabla 11. Prueba de hipótesis específica N°2	34
Tabla 12. Prueba de hipótesis específica N°3	35

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022. El ámbito del estudio se considera de enfoque cuantitativo, utiliza una metodología descriptiva, analítica y experimental con diseño cuasi-experimental, la población está compuesta por 95 alumnos de cinco años de edad de la I.E.I N° 89 El Huarango. Se tuvo como muestra a los niños de 5 años de la sección A con 32 estudiantes como el grupo experimental y a la sección B de 31 estudiantes como grupo control, siendo un total de 63 estudiantes. Se verifica la confiabilidad con el uso del coeficiente de alfa de Cronbach los valores fueron obtenidos de la lista de cotejo que se aplicó en el pre test y pos test obteniéndose el valor aceptable. Se determinó que la aplicación de actividades lúdicas, tomando en cuenta la aplicación de test de U de Mann Whitney se aprecia los siguientes datos (U de Mann-Whitney 19,000 ,000 W de Wilcoxon 547,000 496,000 Z -6,572 -6,840 Sig. asintót. (bilateral) ,000 ,000) en consecuencia se observa que existe un incremento en la significatividad en el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de 5 años. Por tanto, es importante que se siga incluyendo en las planificaciones didácticas las actividades lúdicas que ayudaran en el desarrollo de habilidades motoras finas.

Palabras clave: Lúdico, movimiento, expresión, dinámicas, estrategias.

Abstract

The objective of this research was to determine the influence of recreational activities on the development of fine motor skills in 5-year-old students of initial No. 89, El Huarango -Ica, 2022. The scope of the study is considered to be of a quantitative approach, it uses a descriptive, analytical and experimental methodology with quasi-experimental design, the population is made up of 95 five-year-old students from I.E.I No. 89 El Huarango. The 5-year-old children of section A were sampled with 32 students as the experimental group and section B of 31 students as a control group, with a total of 63 students. Reliability is verified with the use of Cronbach's alpha coefficient, the values were obtained from the checklist that was applied in the pretest and posttest, obtaining the acceptable value. It was determined that the application of recreational activities, taking into account the application of the Mann Whitney U test, the following data can be seen (U of Mann-Whitney 19,000 ,000 W of Wilcoxon 547,000 496,000 Z -6,572 -6,840 Sig. asymptot. (bilateral), 000, 000) consequently it is observed that there is an increase in the significance in the development of fine motor skills in 5-year-old students. Therefore, it is important that recreational activities that help in the development of fine motor skills continue to be included in didacticplanning.

Keywords: Playful, movement, expression, dynamics, strategies

I. INTRODUCCIÓN

(Minedu, 2009) Ante la carencia de la enseñanza de los estudiantes menores de seis años el MINEDU planteó la realización de experiencias pedagógicas en el Perú denominado PEAR (Programa de Educación Alternativa Rural) uno de sus objetivos fue plantear propuestas pedagógicas teniendo como base las necesidades y características de los estudiantes. Se planteó en estas actividades una educación activa, de tal manera que estas acciones reemplacen a las estrategias tradicionales que desarrollan las docentes, que solo se enfocaban en la aplicación de aprestamiento y hojas de prácticas, estas experiencias están basadas en la adaptación de tareas centradas en el juego, el movimiento, la libertad y la motivación, las cuales ayudarán a mejorar el pensamiento simbólico, sea más sociable y autónomo. Los experimentos pedagógicos realizados durante “la hora del juego libre” ayudaron a determinar que hay un progreso en el desempeño académico y evolución de los estudiantes menores de seis años en las áreas rurales. Al realizar el contraste de los alumnos que realizaron la autonomía en la diversión y los que no lo efectuaron, marcó una diferencia de porcentaje del 51,9% que alcanzan los objetivos propuestos, y el 14,8% los que no lograron alcanzarlo. (Minedu, 2009)

Los infantes que dedican menos tiempo al juego tienen dificultades en su desarrollo físico e intelectual, conforme a la indagación realizada por el Instituto de Producto Infantil y Ocio en la ciudad de España propone que se debe enfatizar “el juego” al aire libre, considerando importante para el desarrollo y equilibrio en lo físico e intelectual debido a que lo lúdico tienen un carácter integrador, Las investigaciones realizadas por el AIJU nos muestran resultados de un 82% de menores entre 10 a 12 años que no realizan actividades lúdicas, y de 0 a 3 años un 32% juegan más tiempo. Por estos datos obtenidos se recomienda que se debe de brindar más tiempo el juego al aire libre (Instituto Tecnológico de producto Infantil y Ocio, 2020)

(MINEDU, 2012) propone a los centros educativos del nivel Inicial la aplicación de estrategias de psicomotricidad en las sesiones pedagógicas ayudando a favorecer a los menores de 5 años la relación con su contexto a través del movimiento perceptivo, espontáneo y motivados a través de actividades lúdicas teniendo como medio su cuerpo, potenciando las áreas cognitivas, corporales, también las emocionales. En inicial los estudiantes están en constante relación con su entorno, con materiales diversos que los ayudarán a que amplíen sus habilidades

mejorando sus aprendizajes, los docentes enfocan su método didáctico logrando que sus estudiantes pasen del “acto del pensamiento” al “movimiento a otros niveles de representación/expresión”.

Se ha observado que los estudiantes de 5 años de la I.E N° 89 “El Huarango”, Ica. Tienen complicaciones en la evolución de las destrezas motoras finas, ya que no han sido estimulados adecuadamente desde sus hogares y han estado dos años en casa, solo recibían las clases virtuales, debido a esta causa los niños no han desarrollado adecuadamente las habilidades motrices, interacción social, cognoscitivo, seguir indicaciones, autonomía, inseguridad al desarrollar las actividades propuestas, libertad de movimientos durante el juego, al visualizar todas estas dificultades que se convirtieron en un problema para perfeccionar el logro de la motricidad fina en los educandos se propuso realizar diferentes estrategias basadas en actividades lúdicas para elevar estas competencias. Se ha tomado como referente a (Ferland, 2005) El juego se manifiesta con placer, curiosidad, sentido del humor y espontaneidad de manera articulada, el estudiante escoge lo lúdico con libertad. Enfatiza la importancia del juego en edad preescolar ya que permitirá que los pequeños descubran la esencia de lo divertido relacionándolo con sus movimientos corporales, coordinar adecuadamente sus movimientos, comunicarse a través de la expresión facial con sus compañeros. Se eligió la aplicación de actividades lúdicas por los aportes mencionados del autor en su alcance de poder mejorar la motricidad fina de los niños, quienes están en constante interacción con su entorno, les encanta las actividades donde puedan jugar como también divertirse. Con estas acciones lúdicas aplicadas de manera intencionada se espera alcanzar los objetivos propuestos favoreciendo y mejorando la motricidad fina de los estudiantes.

Por tal motivo, se plantea como problema general; ¿Cómo afectan las Actividades Lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, ¿2022”? teniendo los siguientes problemas específicos; ¿Cómo afectan las Actividades Lúdicas en la dimensión coordinación viso-manual, motricidad facial, movimiento, en estudiantes de 5 años del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, ¿2022”?

La justificación del trabajo de investigación es conveniente porque se propone desde la perspectiva del aporte teórico como del práctico, probando que el tema de

investigación es importante para el desarrollo de la motricidad fina aplicando actividades lúdicas que puedan contribuir en el desarrollo de la motricidad facial, coordinación viso manual y el movimiento, desde una metodología activa para que el docente tenga la información suficiente para su aplicación en el aula, tiene una relevancia social ya que el niño vivenciará esencialmente el placer del movimiento de manera espontánea. Nace la necesidad de considerar que lo lúdico será promovido, provocando por el interés de los párvulos produciendo el nacimiento de nuevos aprendizajes mediante prácticas directas mejorando sus habilidades para el trabajo de la motricidad fina contribuyendo a su formación docente; tiene implicaciones prácticas porque los productos que se consigan proporcionarán recomendaciones con la finalidad de potenciar el quehacer pedagógico de los profesores.

El valor teórico de la investigación está basado en diferentes aportes teóricos sobre actividades lúdicas y su influencia en la motricidad fina que son aplicados en las sesiones de clase. La utilidad metodológica es factible, se dispone de los medios necesarios para llevarla a cabo, respetando el estilo de aprendizaje de los estudiantes que participan en el experimento y el diagnóstico realizado. Se pretende proporcionar información valiosa a los docentes que trabajan con menores de 5 años, padres de familia, y conozcan sobre la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de sus hijos. A los educadores les será muy útil para su programación de experiencias. Como objetivo general se planteó; Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022” los objetivos específicos; Determinar la influencia de las Actividades Lúdicas en la dimensión coordinación viso-manual, motricidad facial, movimiento en estudiantes de 5 años del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”, como hipótesis general; La aplicación de las actividades lúdicas influyen en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”; y las hipótesis específicas; La aplicación las Actividades Lúdicas influye en la dimensión coordinación viso-manual, motricidad facial, movimiento en estudiantes de 5 años del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”

II.- MARCO TEÓRICO

En los antecedentes nacionales, contamos con Bautista & Ochoa (2018) tuvo como objetivo su estudio la comprobación de “la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas” (p. 4), empleando una metodología de enfoque cuantitativo, pre experimental. El tema se llevó a cabo con el enfoque de investigación cuantitativa. Concluyendo que las actividades lúdicas se deben tener en consideración como una estrategia principal siendo importantes e interesantes para

los estudiantes del nivel inicial debido que ha permitido el avance en las diferentes áreas evolutivas principalmente en la motricidad fina, estos fueron comprobados en los resultados de las pruebas de post test. En este estudio encontramos a Franco (2020) su objetivo fue definir “el efecto del programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas” (p. 8), utilizó una metodología de investigación cuantitativa y de diseño cuasi experimental, finalizando que la programación de actividades lúdicas en las destreza motriz fina tiene alcance revelador en el aprendizaje de los niños de inicial, concluyó que según los resultados obtenidos existe una marcada diferencia, y se puede determinar que el programa empleado eleva significativamente las destrezas motoras de los estudiantes con respecto a la coordinación viso manual, gestual, facial.

Los alcances que brinda Aguilar & De la Cruz (2020) su objetivo fue determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrollan la motricidad fina en los niños, planteó la metodología de tipo cuantitativo con un diseño experimental, concluyendo la aceptabilidad de la hipótesis general el planteamiento de actividades lúdicas mejora la motricidad fina en los estudiantes del nivel inicial. Otro de los que aportaron fue Caballero (2021) con el objetivo, “determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes” (p. 862) del nivel inicial, empleó una metodología cuantitativa, de diseño experimental, llegando a la conclusión que las actividades lúdicas mejoran la capacidad visual, táctil y auditiva; la noción espacio temporal; movimientos ligeros y coordinados del cuerpo, se llegó a la conclusión que el juego es un mecanismo que viabiliza el aprendizaje y siendo fundamental para los niños de inicial mediante el cual los vuelven más creativos, críticos y resolutivos.

También se tomó en cuenta el trabajo de Chávez (2021) el principal objetivo, Aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina. Se utilizó la metodología cuantitativa y el diseño de corte cuasi

experimental, descriptivo- explicativo, concluyó que la estrategia aplicada ha colaborado en aumentar la coordinación motora fina en los estudiantes, alcanzando logros que mejoren la coordinación fina y que han sido de gran ayuda para la integración social, cooperativos, desarrollo psico emocional, e independientes. Se contó con los estudios de Ochoa & Rodríguez (2021) su objetivo fue comprobar el desarrollo de la motricidad fina con la aplicación de actividades lúdicas, empleó el enfoque, tipo experimental, nivel descriptivo, el diseño de investigación fue pre experimental. Como conclusión se obtuvieron resultados donde se revela el papel importante que ejerce las actividades lúdicas para acrecentar la motricidad fina se muestra diferencias significativas en cuanto al pre test y post test.

En los antecedentes internacionales citamos a Montero (2017) su estudio tuvo como objetivo poner en práctica nuevas formas de aprendizaje como el uso de los juegos como forma metodológica de enseñanza, se concluye que es importante que se realicen estudios experimentales que manifiestan las variaciones a nivel de beneficio escolar que se pueden manifestar cuando se plantean los juegos didácticos como una manera de didáctica en el proceso de aprendizaje.

Otro de las investigaciones fue de López (2022) cuyo objetivo primordial fue determinar la importancia de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de inicial, se utilizó el método enfoque cuantitativo - cuasi experimental, de diseño descriptivo correlacional, da a conocer que al culminar el estudio, se obtuvieron magníficos resultados; aseverando que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial, la conclusión del presente trabajo es desmostar que el juego permite realizar diferentes acciones como coger objetos utilizando la pinza digital. También contamos con los estudios de Duque (2021) el fin de este estudio fue elaborar actividades lúdicas para estimular la motricidad fina, en este trabajo se plateó una metodología cuantitativa mediante técnicas de observación para recopilar datos, se determinó la importancia de actividades que ayuden a acrecentar la motricidad fina en estudiantes de inicial. Se concluyó que la motricidad es muy relevante en el transcurso del aprendizaje de los niños en pre escolar, los docentes deben aplicar estas actividades en bien de los estudiantes.

Encontramos a Quispe (2021) que en su estudio tuvo el objetivo comprobar “la influencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina” (p. 9). Se realizó esta investigación desde el punto de vista; enfoque cuantitativo, de tipo experimental - pre experimental. Según los resultados se concluyó que las estrategias lúdicas tienen una influencia de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en pre escolares confirmando su significancia. También contamos con el aporte Chimbo (2021) donde se destaca como objetivo determinar la influencia de las técnicas grafo plásticas en el desarrollo de habilidades motoras finas, cuya intención fue el progreso de las habilidades motoras finas en los niños (as), en el aspecto metodológico fue de carácter cuantitativa, de tipo descriptiva, documental y de campo. Al finalizar el trabajo el autor concluye que las habilidades motoras finas ocupan un lugar considerable en la educación infantil, quedando demostrado que en los primeros años de vida hay que aplicar estrategias que eleven estas habilidades y evitar dificultades en su desarrollo.

Además, contamos con los aportes de García & Lazo (2022) en su trabajo de investigación se fija como objetivo lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para estar más seguros en su desplazamiento. Se empleó una metodología de enfoque cuantitativo. Diseñando instrumentos, como: guía de observación y una entrevista estructurada. El autor concluye que existe un nivel superior al consolidarse la coordinación facial y coordinación fonética, precisa que el trabajo en el aula debe ser continuo siendo los niños quienes deben contar con atención preferencial ya que se encuentran en inicio de alcanzar sus logros.

Respecto a las bases teóricas tenemos que la evolución de las habilidades motrices depende fundamentalmente de la maduración neurológica, Gil Madrona (2017) el desarrollo psicomotriz del niño obedece principalmente a la madurez cerebral, debido a que están en paralelo el desarrollo de los órganos de los sentidos y el desarrollo músculo - esquelético - la maduración neuro motriz, siendo la responsable de dar inicio a las acciones motrices. La organización y desarrollo madurativo y las conductas motrices pasan por una serie de fases: fase (1) Automatismo (primeros meses); fase (2) Receptiva (seis meses); fase (3) Experimentación (a lo largo de toda la vida).

Las actividades lúdicas Ferland, (2005) es una actitud intrínseca donde el gozo, el sentido del humor, la curiosidad, y espontaneidad van de igual a igual,

traduciendo que es una acción deliberadamente escogida no esperando ningún rendimiento determinado. La explicación se sujeta al juego espontáneo, es decir, al que dispone ejecutar el mismo, dedicándolo a su manera. Por lo tanto, el juego de los niños se divide en dos categorías: juego libre y juego estructurado.

El juego demanda en la mayoría de los niños en edad preescolar, ocupando un lugar importante en la vida de ellos, los adultos deberíamos de enfocar lo lúdico como una priorización en la vida de los infantes, permitiendo descubrir que sucede en el desarrollo de estas actividades y el lugar que debía ocupar en su vida. Los adultos debemos de mirar la recreación con los ojos de un niño, como una actividad prioritaria de la infancia, para descubrir su sentido y su valor, la relación que existe con los movimientos, gestos, pensamientos y la interacción con los otros. Como menciona Ferland, (2005) que el juego es una palabra que proviene del latín *jocus* cuyo significado es broma. Por lo tanto, el juego es gozoso; transporta humor, diversión y risa. Se ha observado que la mayoría de los animales pequeños de sangre caliente como los mamíferos realizan juegos como los monos en edad de su juventud pasan el tiempo saltando con otros animales de su especie, también las nutrias que les encanta patinar, en casa a los gatos quienes les emociona correr detrás de un ovillo de lana o del perro que le gusta jugar con las zapatillas.

El juego está presente en el interés de los animales quienes tienen un cerebro grande desarrollándose durante un periodo muy largo, como los humanos, por tal motivo no debemos de sorprendernos que el bebé de raza humana es quien se dedica la mayoría del tiempo al entretenimiento de lo simple a lo complejo. En el transcurrir de los años, los estudiosos han comprendido de variadas maneras el misterio del juego dando a conocer diferentes teorías para sustentarlo. El más antiguo advierte que lo lúdico se relaciona como una excedencia de potencia que tienen que ser liberadas por el niño.

Diferentes autores reflexionan que el juego recobra la conducta de los primates o replica a una instintiva necesidad, concluimos que desde otras perspectivas es un fin de relajación. Bermejo & Blázquez (2016) en la vida del niño es primordial ya que a través del juego por ser tan dinámico puede aprender y desarrollarse de manera integral. Es el mejor recurso didáctico porque se va a sentir

motivado y atraído, por ello... los educadores debemos aprovechar estas actividades dentro del aula, el maestro (a) debe de animar a los infantes a jugar, inclusive nos podemos permitir ser uno de los integrantes de la recreación, logrando un clima placentero permitiendo que el pequeño juegue y se desenvuelva de manera autónoma en libertad los docentes seremos mediadores para orientarles, dándoles ideas y motivándolos a jugar. Sustenta Paredes (2003) que la actividad lúdica es muy antigua al igual que la humanidad. Dice que los seres humanos siempre hemos jugado en diferentes momentos y circunstancias, en culturas diferentes manifestándose cronológicamente el ser humano como un homo sapiens, la naturaleza lúdica de los seres humanos como valor inherente a la existencia de estar presente en la vida laboral dándoles sentido y finalidad a la misma existencia. Menciona el autor que el sentido lúdico aparece a la par con la naturaleza del hombre, es como un factor de equilibrio psicológico y emocional contrarrestando situaciones de tristeza, preocupación e inclusive dolor, por ello afirmamos que el juego existe desde que aparece el ser humano.

Ferland, (2005) El niño juega por jugar dedicándose a esta actividad solo para divertirse obteniendo placer, menciona que si durante el juego aprende algo es de manera casual debido a que no es su finalidad, pero no debemos dejar de lado darle importancia que es uno de los medios para que realice diferentes descubrimientos, mediante estas actividades el párvulo logra aprender reglas. Costumbres y valores de su contexto descubriendo el mundo en que viven. El estudiante en pre escolar ve al mundo en miniatura debido a que representa situaciones de su vida diaria, mediante estas actividades acumulará un gran bagaje de aprendizaje, objeto de placer, permitiéndole la socialización con sus pares, resultando el juego lo más importante para el infante.

Podemos decir que la recreación es un derecho fundamental contemplado por la convención internacional sobre los derechos del infante, (UNICEF, 2006). Se lee en el artículo 31: "el niño tiene derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad..." de hecho el juego es universal, aunque los juguetes y la forma de jugar sea diferente de un país a otro.

(Ortiz, 2014) Jean Piaget, lo lúdico es parte del conocimiento de los niños, debido a que representa la asimilación funcional o reproductiva de lo real teniendo en cuenta cada evolución del individuo. Las habilidades sensorio - motrices, de razón o

símbolo, como aspectos principales del crecimiento del ser humano, son las que limitan el inicio y la transformación del juego. Jean Piaget refiere tres estructuras principales de lo lúdico con las fases progresivas del pensamiento humano: El juego como ejercicio simple (parecido al animal), simbólico (fantástico e impreciso) y con reglas (resultados de un consenso grupal) para J. Piaget (2014) su objetivo principal es la cognición sin destinar mucho interés a las motivaciones y emociones de los niños y niñas. Su principal tema de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que favorece diferentes maneras según como la persona va evolucionando en cada periodo. Las etapas conjeturan la coherencia y la armonía de la mayoría de las funciones cognitivas que tengan una correspondencia en un cierto nivel de desarrollo. También compromete el intervalo, en lo sucesivo supone que cada etapa que continúa es cualitativamente desigual al anterior, inclusive tomando en conciencia que en la transición de una u otra etapa, se pueden fabricar y añadir elementos de la etapa que paso.

Montañez & Parra (2017) Cita a Lev Vygotsky (2003), donde menciona que el juego es una necesidad que surge de interactuar con los demás, tenemos que los fenómenos de tipo social son: el origen, la finalidad del juego y su naturaleza mediante lo lúdico se representan escenas de manera instintiva y pulsaciones individuales. Para el autor existen cambios evolutivos divididos en dos líneas que convergen en la humanidad: La primera biológica dependiente (conservación y proliferación de la especie) La segunda socio-cultural (la integralidad de la organización propia de una cultura y un grupo social).

Concluye Vygotsky (2003) constituye que lo lúdico es una acción social, con la cooperación de otros niños logran conseguir roles o papeles que son adicionados a ellos mismos. El autor se ocupa fundamentalmente en el juego simbólico, en la cual el niño transforma los objetos de su contexto utilizando su imaginación dándole significatividad, como ejemplo cuando utiliza su escoba y corre simulando estar sobre un caballo, contribuyendo a mejorar la capacidad simbólica de los niños. Ferland, (2005) En el juego libre los niños deciden que realizar con los objetos y qué hacer sin ser dirigidos favoreciendo de esta manera la imaginación, la fantasía y la creatividad, al utilizar los materiales que tienen en su contexto disponiéndolo de manera distinta creando actividades innovadoras.

Moyles (2021) La utilización de diversos materiales ceden diferentes rangos y estructuras a las actividades lúdicas. Hay que permitir a los niños que tengan la oportunidad de explorar, experimentar e investigar diversos objetos por ellos mismos y que realicen actividades de manera voluntaria, solo en caso ellos hayan explorado los materiales de primera mano los adultos deben de intervenir para provocar una situación dirigida. Tal como cita a Sava (1975) “si un niño rechaza el juego dirigido, es probable que no esté preparado para el mismo”. La relación entre juego - aprendizaje y desarrollo infantil Francesco (2016) El significado de jugar es cortar un pedacito del mundo, este trocito serán los amigos, objetos, consignas, delimitar un espacio, un tiempo administrado por ellos, dificultades a correr. Es debido a esta gran gama de complejidad que se deben de aprovechar los primeros años donde realizarán los aprendizajes más importantes durante toda la vida del ser humano y nadie podrá predecir o medir la cantidad de aprendizaje que puede adquirir un pequeño que juega, siendo este gran bagaje de aprendizajes superior a lo que los adultos pueden imaginar, siempre se menciona que el jugar es “perder el tiempo” por lo contrario es “perderse en el tiempo, es adentrarse en un mundo lleno de misterio, de aventura, de riesgo y su motor es el más enérgico que puede conocer el hombre por eso decimos que el infante se puede olvidar hasta de comer por seguir jugando. El juego libre y espontáneo es igual a las experiencias más elevadas y magnificas de una persona adulta, así como de un investigador científico, del descubridor, del artista, de lo místico; ciertamente a los hábitos que se dan cuando el hombre está ante una situación compleja, teniendo la oportunidad de poder transportarse por el gran motor del placer.

(Mieles, et. al,2020) Da una mirada del juego desde la función educadora el cual ayuda a mejorar las capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales de los seres humanos; mediante estas actividades lúdicas se puede estimular a la observación, la atención y la memoria, convirtiéndose de esta manera en el conocimiento de la realidad externa, mediante este proceso los niños van construyendo y reestructurando los conceptos sobre ellos mismos y su contexto.

Silva Panez, (2019) el juego, los aprendizajes y la evolución infantil están relacionados estrechamente en la mente del infante, jugar pues es una acción fundamental en la existencia de un pequeño, en los seis primeros años de vida, en el cerebro se crean millones de conexiones neuronales que van a ser puente de lo que

va a aprender y como se irá desarrollando, es en esta etapa donde se crean más conexiones, siendo lo lúdico una parte importante para que se den estas conexiones por ello a más conexiones el párvulo se desarrollará aprendiendo de la mejor manera, el infante que no realiza ningún tipo de juego llega a debilitarse, se disminuyen sus capacidades y su ser se marchita. Para el desarrollo del cerebro la diversión ayudará al infante a aprender y crecer mejor. La conexión que hay entre el desarrollo de las operaciones mentales y el juego Brooker & Woodhead (2013) cita a Vygotsky (1967) donde menciona que la función que cumple la recreación es importante en el aprendizaje de los pequeños preparándolos para procesos avanzados como los psicológicos que confrontaran en la escuela, diversos estudios nos han dado a conocer que el explorar en libertad, descubrir, ser más creativos orienta a los niños a ser grandes investigadores. Plantea como ejemplo, la utilización de bloque u otros materiales que utiliza para construir hacen representaciones de forma, espacio, estructura y número.

(Montañez & Parra, 2017) Refiere que para el teórico Karl Groos (p.21), instauró una ortodoxia: “jugando con el ovillo el gato aprenderá a cazar ratones y jugando con sus manos el niño aprenderá a dominar su cuerpo”. También, sugiere la teoría de la función simbólica. Mirando desde su perspectiva, desde el pre ejercicio se dará inicio al simbolismo como sugerir o comparar que si el perro ataca a otro provoca su instinto y realizará la simulación. Concluyendo, el teórico aclara que por su naturaleza el juego es innato y actúa como instinto preparando al niño para que pueda desenvolverse en la etapa adulta, manifiesta que como juega el niño con la muñeca lo reflejará con un bebé en la adultez. Al hablar del juego estructurado o dirigido (Ferland, 2005) menciona que el infante necesita entender en que consiste la finalidad del juego, es decir; las reglas que se dan durante la acción, acomodarse a él, teniendo como objetivo un aprendizaje determinado o una capacidad definida; podemos ejemplificar con los juegos de memoria: los cartones de dibujos se colocan volteados encima de la mesa, al darle la vuelta a un cartoncito el pequeño intentara recordar que figura es al voltear otros cartoncitos donde se encuentra el dibujo o figura igual, intentará realizarlo varias veces. Con esta actividad se logra las capacidades perceptivas y la memoria visual. Se propone que en el juego estructurado los pequeños deben jugar respetando sus reglas y las consignas.

(Profesional, 2020) Indica que el juego estructurado es la conducta que el

infante transmite, cuando se le brinda situaciones que tengan espacios amplios, diversidad de materiales, compañía de otros compañeros, instructivos o guías claras para que logre su objetivo. (Bermejo & Blázquez, 2016) Se entiende como juego educativo aquel que tiene el objetivo, implícito o explícito, de que aprendan algo concreto, no perdiendo su esencia de juego y placer. En los centros escolares es una técnica de enseñanza estructurada para poder instruir contenidos. Está concebido y planeado para que los niños activen sus aprendizajes al mismo momento que juegan ya que está diseñado con una finalidad. Ejemplificando; el sector de construcción, es un juego natural, ejecutado por los estudiantes sin ninguna finalidad concreta, al cambiar la acción con un diseño, una finalidad tales como: (seriar, clasificar por características perceptuales) pasaría a ser lúdico con contenido educativo, esta idea se le asigna a Decroly quien daba a conocer las actividades de manera interesante, es decir, mediante juegos para motivar el interés del niño. El juego y la psicomotricidad (Montañez & Parra, 2017) se desarrolla mediante juegos al aire libre en lugares con poco espacio. Es útil para adquirir destrezas iniciales tales como: (lectura, escribir, y cálculo mental) las actividades que realiza el infante en la vida diaria son; saltar, brincar, etc. Ayudan a fortalecer la psicomotricidad, mediante estos juegos irán reconociendo su corporeidad y su contexto podrán fortalecer su físico, y términos de direccionalidad tales como: (derecha-izquierda; arriba- abajo; cerca-lejos) ayudándolo a ubicarse en el espacio.

(Valhondo, 1994) La motricidad fina son las actividades que necesita el niño desarrollar para lograr precisión y una gran coordinación, es decir los movimientos que realiza con distintas partes de su cuerpo que no se amplían, sino que son más precisos, tenemos que existen aspectos de la motricidad fina de manera global que se pueden practicar con los educandos estos son: la coordinación viso manual y la motricidad facial. (Rigal, 2006 como se citó en Andreu, 2018) conceptualiza que la motricidad fina describe fundamentalmente a la acción que se realiza manualmente utilizando los dedos de las manos y de los pies, habitualmente dirigidas con la vista y es primordial la destreza, nos referimos a la coordinación viso-manual y no como otros mencionan “óculo manual” ciertamente el ojo no guía la mano sino es la visión. Para ser más efectivo estas acciones se necesita identificar el objeto que se debe de manipular, identificando sus características, la guía del brazo y la mano, la utilidad que se le dé al objeto.

(Azüero & Guachi, 2017) considera la afirmación que hace Piaget que mediante la actividad motriz de los niños se construye su inteligencia. Desde el nacimiento hasta la edad de 7 años la enseñanza es psicomotriz, definiéndola como las acciones que realiza el estudiante utilizando sus manos y necesita coordinación óculo manual para realizar las siguientes acciones: pintar, amasar, agarrar objetos y utilizar diversas herramientas. Al hablar de coordinación viso- manual citamos a (Valhondo, 1994) entiende por coordinación viso-manual al grupo conformado por el ojo y las manos unidos a través del cerebro, compone el motor más diestro de los seres humanos se pregunta ¿de qué manera los ojos controlan los movimientos de las manos? Algunas veces no se le da la debida importancia al grupo formado por la mano y el ojo, ya que se debe de saber la direccionalidad de su cabeza y su cuerpo, reconocer el inicio del brazo y la mano que va a utilizar.

Jiménez (2007) como se citó en Mejía (2020) Da a conocer también la coordinación viso – manual: óculo-manual; ojo-mano óculo- manual, ojo-mano o viso-manual, se refiere en inicio como la correlación que hay por medio del ojo - mano definiéndola de esta manera: habilidad mantiene el individuo para usar la vista y las manos con la finalidad de efectuar una acción como dibujar, coser, agarrar una pelota en el aire, escribir, cepillarse, etc., (Arbonez, 2010) Menciona que la integridad de la coordinación motora necesita la correspondencia de la reacción muscular, la estimulación, también del incremento de fibras musculares y la coordinación mediante el ejercicio. En cuyo caso de la coordinación viso- manual, se afirma y se vivencia que el aprendizaje ayuda a acrecentar las destrezas. Para la adecuada realización de manera grupal (estimulo visual/respuesta motriz manual) se necesita obtener una imagen mental de los movimientos que va a realizar. Estas imágenes se desarrollan con la práctica de las mismas cualidades, que se hayan experimentado con anticipación la cual es útil para la orientación, dominio para el futuro. La coordinación viso motriz es la forma de combinación que se dan en un movimiento manual o corporal respondiendo a un estímulo visual, adecuándose positivamente a él.

(Chalela R. & Gutiérrez P., 2017) menciona que es imprescindible las actividades manuales (coordinación ojo – mano) dependiendo de ella las habilidades esenciales para el conocimiento y dominio de la escritura dominando la pinza digital, para llegar a adquirir el niño debe haber desarrollado habilidades manuales permitiéndole la manipulación de innumerables objetos, haciéndose estas actividades

más complejas, en inicial se realiza actividades manuales a través de diferentes estrategias y juegos que ayuden la coordinación de los movimientos ojo – mano.

(Durango, 2020) La unión del campo visual, la motricidad de la mano se determina como coordinación óculo manual. En educación infantil se centra las actividades en la coordinación óculo- manual; tales como: modelar, recortar, dibujar, etc. Con estas actividades el niño enriquece sus movimientos y la manipulación de objetos relacionándolos con sus aprendizajes iniciales. Menciona (Valhondo, 1994) que la movilidad de la cara es de interés desde las perspectivas: Dominio muscular y Gestos voluntarios e involuntarios. La capacidad de manipular los músculos faciales para que se ajusten a la voluntad de nosotros, nos ayuda a la posibilidad de dominar los músculos de la cara y den respuesta a nuestra voluntad esto nos ayuda a enfatizar movimientos que podamos aflorar sentimientos, emociones relacionándolo con el mundo que nos rodea. Comenta (Chalela R. & Gutiérrez P., 2017) La motricidad facial se relaciona con los gestos siendo precisos en la cara y manos, manifestándose a través de la mímica, la pantomima, siendo parte de la expresión corporal. Es fundamental realizar experiencias de expresión gestual con los niños como inicio de una comunicación no verbal cuya finalidad es que expresen espontáneamente sus emociones, sentimientos, a través del juego de roles donde representa personajes de historias, cuentos.

(Culqui & Turpo, 2021) El rostro está formado por músculos que le faculta al niño dar a conocer sus emociones y sentimientos teniendo como objetivo la expresión de las personas poder exteriorizar lo que siente por medio de la expresión facial, es un aprendizaje instintivo que el infante va haciéndose dueño en sus primeros años de vida reflejándose de manera espontánea. Menciona (Valhondo, 1994) El movimiento es un medio de exploración que ayudará a percibir las características de los objetos de su entorno donde nacerá el significado, la permanencia y organización cerebral, es aquí donde se da inicio al pensamiento, su experiencia personal ira evolucionando porque el movimiento le va a ofrecer nuevas adaptaciones en su desarrollo perceptivo motor y cognitivo, maduración en las áreas afectiva, motriz, social y cognitiva.

Como medio de exploración va a posibilitar la apropiación de cualidades de los objetos reales, de donde nacerá el significado, la organización cerebral y la conservación. Se da el inicio del raciocinio, el niño evolucionará en su costumbre

individual, el desplazamiento va permitir actuales uniones condicionadas que se reflejan en una evolución perceptivo motor y un desarrollo cognitivo, proceso de maduración del niño en las áreas motriz, afectiva, cognitiva y social. Explica (Da Fonseca, 1996, como se citó en Mendieta & Zevallo,2017) Según esta perspectiva, resguardada por Minkowski y Buytendijk, el ser humano es que realiza los movimientos como un ente animado y no las funciones que son parte de él. Concretamente la visión funcional del movimiento encubre la incógnita principal de la importancia del movimiento como conducta. “el movimiento es una acepción efusiva y deliberado, es una exteriorización esencial del ser humano”. Según) (Hernández & Velázquez, 2004) La estructura del ser humano realiza movimientos de manera secuenciada temporalmente y principalmente siguiendo gestos, es decir sigue una secuencia de acciones de manera simultánea o sucesiva, la observación del movimiento son las informaciones propioceptivas e interoceptivas que ayudaran en la realización de la actividad que se desea lograr. Nista (2017) A lo largo de la vida se presentan muchas oportunidades que permite al ser humano explorar y desarrollar su potencial, mediante el movimiento, por ello...se debe de brindar a los estudiantes varias maneras de moverse, y su cuerpo pueda experimentar variedad de acciones, diferentes a las que ya realiza diariamente, el conocer, dominar su cuerpo permite relacionarse con su entorno.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Tipo de investigación:

En el ámbito del estudio realizado respondiendo al problema de investigación se considera de enfoque cuantitativo debido que va a permitir evaluar datos científicamente apoyados en la estadística, entre las variables de investigación, existe una relación para conocer el inicio del problema y cómo podemos direccionarlo, utiliza una metodología descriptiva, analítica y experimental (Herbas, 2018)

(Hernández, 2014) La investigación es de enfoque cuantitativo porque sigue una secuencia, es decir no se pueden saltar etapas se debe de respetar el orden, se inicia de una idea la cual se va delimitando, planteándose objetivos, interrogantes de investigación, las hipótesis, determinamos variables, siguiendo un plan para corroborarlos, la medición se realiza mediante métodos estadístico y por último las conclusiones.

3.1.2 Diseño de investigación:

Es de tipo experimental con diseño cuasi experimental se ha determinado con la finalidad de obtener mayor confiabilidad, se observa la causa y efecto entre las variables, para la realización del experimento se selecciona dos grupos a uno se le aplica el experimento y se realiza la comparación con el grupo de control. (Tamayo, 2004 citado en Neill, 2018).

Se manipulan de manera deliberada la variable independiente Actividades Lúdicas observando el efecto sobre la variable motricidad fina, para el experimento los sujetos de los grupos ya están conformados es decir son intactos (Hernández, 2014)

A continuación, el diagrama:

$$\begin{array}{r} \text{GE: O1} \quad \text{X} \quad \text{O2} \\ \hline \text{GC: O3} \quad \quad \text{O4} \end{array}$$

Dónde:

G.E. Grupo Experimental

G.C. Grupo de Control

O1 y O3 Pre Test

O2 y O4 Post Test

X: Manipulación de la variable Independiente

3.2. Variables y Operacionalización

Variable 1; Actividades Lúdicas

Definición Conceptual

(Ferland, 2005) Las actividades lúdicas es una actitud intrínseca donde el gozo, la espontaneidad, la curiosidad y el sentido del humor van de igual a igual, traduciendo que es una acción deliberadamente escogida no esperando ningún rendimiento determinado. La explicación se sujeta al juego espontaneo, es decir, al que dispone ejecutar el mismo, dedicándolo a su manera. Por lo tanto, el juego de los niños se divide en dos categorías: juego libre y juego estructurado.

Definición Operacional

Las Actividades Lúdicas se aplicarán para elevar las capacidades de la motricidad fina mediante acciones pedagógicas de psicomotricidad, las cuales se desarrollarán en 20 sesiones de aprendizaje con niños de 5 años de la I.E. I N° 89, El Huarango – Ica

Variable 2: Motricidad Fina

Definición Conceptual:

(Valhondo, 1994) La motricidad fina son las actividades que necesita el niño desarrollar para lograr precisión y una gran coordinación, es decir los movimientos que realiza con distintas partes de su cuerpo que no se amplían, sino que son más precisos, tenemos que existen aspectos de la motricidad fina de manera global que se pueden practicar con los educandos estos son: la coordinación viso manual y la motricidad facial.

Definición Operacional:

Se empleó la observación como técnica para interactuar con los estudiantes, los datos recogidos se registraron en una lista de cotejo la cual se usó como herramienta para obtener los resultados, la cual consta de 51 ítems; considerando los niveles inicio (I) Proceso (P) y Logro (L)

Dimensiones:

Se consideró tres dimensiones: Coordinación viso - manual, que abarca los ítems 1 al 24; Motricidad facial, que abarca los ítems del 25 al 36; Movimiento que abarca los

ítems del 37 al 51.

Escala de medición:

Se aplicó la lista de cotejo teniendo como niveles de logro: inicio (I) proceso (P) y Logro (L); corresponde a un nivel de medición ordinal.

3.3. Población, Muestra y Muestreo

3.3.1. Población

(Campo, 2018) Pertenece a lo yuxtapuesto de componentes del cual se reúne datos. Los fundamentos son unidades esenciales supeditadas a medición. La población está compuesta por 95 alumnos de cinco años de edad de la I.E.I N° 89 El Huarango.

Tabla 1

Población de estudio

EDAD	SECCION	TURNO	N° DE ALUMNOS
5 AÑOS	"A"	MAÑANA	32
5AÑOS	"B"	MAÑANA	31
5AÑOS	"C"	TARDE	32
TOTAL			95

Fuente: Plataforma del SIAGIE (Nominas de matrícula)

Criterios de Inclusión: Niños y niñas matriculados con la edad requerida, también que hayan concurrido regularmente a la I.E.

Criterios de omisión: Estudiantes que no cuenten con la edad para el aula de 5 años como también que su asistencia se haya realizado de forma irregular.

3.3.2. Muestra:

(Hernández, 2014). En esencia la muestra es un subgrupo de la población en el presente estudio se tuvo como muestra a los niños de 5 años de la sección A con 32 estudiantes como el grupo experimental y a la sección B de 31 estudiantes como grupo control, siendo un total de 63 estudiantes.

3.3.3. Muestreo

(Hernández, 2014) La muestra es no probabilística, debido a que la elección de los elementos no es de acuerdo a la probabilidad, por el contrario, depende de las causas que se relacionan con las propiedades de la investigación. El tipo de muestra es por conveniencia muestreo de tres salones de forma intencional y por conveniencia.

3.3.4. Unidad de análisis:

Estudiantes que actualmente asisten en la I.E.I. N° 89 El Huarango.

Estar matriculados y permanecer en el año académico 2022 de la I.E.I N° 89 El Huarango

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

(Fidias, 2016) Estas técnicas se definen como las diferentes maneras de recolectar información para el presente estudio se usó la técnica de la observación su validez consiste en lo que verdaderamente quiere medir, es eficaz porque permite la predicción de cómo actúan los fenómenos de estudio y serán confiables cuando se relaciones con elementos como la consistencia y la exactitud de los resultados, al volverse a aplicar los resultados deben ser similares.

(Fidias, 2016) El instrumento resume todo el trabajo precedente a la investigación, sintetiza los aportes teóricos al clasificar los datos que compete a los indicadores, a las variables, se utilizó la lista de cotejo como un instrumento que está compuesto por varios ítems que se relacionan con la variable dependiente, teniendo en cuenta las dimensiones.

(Guerrero, 2020) La lista de cotejo es un instrumento de gran valor para todos los docentes mediante el cual se puede medir el logro de aprendizaje de los estudiantes identificando sus debilidades y fortalezas, los criterios a tomar en cuenta en la lista de cotejo son relevantes porque se ordena de manera secuenciada. Ver Anexo (3)

Se visualiza las fichas técnicas:

Ficha Técnica

Nombre: Ficha de observación de la variable actividades lúdicas

Autora: Marlene Judiht Zarate Ríos

Objetivo: Recoger información de la variable actividades lúdicas

Lugar de Aplicación: Institución Educativa Inicial 89 el Huarango-Ica, 2022

Manera de aplicación: Se aplicó de manera presencial observando a los estudiantes

Descripción del Instrumento: Está constituido por tres dimensiones: coordinación viso manual, motricidad facial y movimiento, formando por 13 indicadores

Escala de medición ordinal teniendo tres niveles de logro: inicio, proceso, y logro

Ficha Técnica

Nombre: Lista de cotejo de la variable motricidad fina

Autora: Marlene Judiht Zarate Ríos

Objetivo: Reunir información de motricidad fina

Lugar de la aplicación: Institución Educativa inicial 89 el Huarango – Ica, 2022

Forma de aplicación: se dio de manera presencial haciendo uso de la lista de cotejo

Descripción del instrumento: está conformado por tres dimensiones: coordinación viso manual, motricidad facial y movimiento que consta de 51 ítems.

Escala de medición ordinal con categorías de logro: inicio, proceso y logro

Tabla 2

Nivel de interpretación de la lista de cotejo para la evaluación de pre- test y post- test

Dimensiones	Construcción de la lista de cotejo	Total	%
Coordinación viso-manual	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24	24	47%
Motricidad facial	25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38	14	27%
Movimiento	39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50,51	13	26%
Total	51	51	100%

Lista de cotejo

La validez es cuando consiste en la medida que un instrumento se puede medir con precisión, los cuales serán validados por personas expertas en el tema, de modo que se contará con el juicio de tres expertos.

Tabla 3.

Validación de juicio de expertos

N°	Experto	Aplicabilidad
1	Mg. Berrocal Chumbiauca Julio Alfredo	Aplicable
2	Mg. Nydia Luz Pumayauri Quinto	Aplicable
3	Mg. Berrocal Chumbiauca Julio Antonio	Aplicable

Fuente: ficha de expertos

Mata, (2020) La confiabilidad da respuesta a una interrogante ¿Cuál es la exactitud de los ítems que representan al universo donde fueron escogidos? Por lo tanto se dice que la confiabilidad "...designa la precisión con que un grupo de puntajes de una prueba miden lo que tenían que medir" hay instrumentos que debido a su naturaleza no necesitan el cálculo de la confiabilidad tales como la lista de cotejo, que en esta investigación se está realizando por lo tanto se debe de estimar su validez a través de juicio de expertos, quienes corroborarán si los reactivos que lo componen están bien redactados y miden lo que pretenden medir, se verifica la confiabilidad con el uso del coeficiente de alfa de Cronbach los valores fueron obtenidos de la lista de cotejo que se aplicó en el pre test y pos test obteniéndose el valor aceptable, como lo muestra la tabla.

Tabla 4

Confiabilidad del instrumento lista de cotejo

Variable	Alfa de Cronbach	N° de ítems
Motricidad fina	0,78	51

3.5. Procedimientos:

El tema de estudio se determinó según el diagnóstico realizado en inicio del año observando las acciones de los niños en la aplicación de la ficha diagnóstica de inicio de año, mediante estas observaciones se reunió suficientes indicios, en el desempeño de las variables planteadas, por antecedentes de estudio de tesis veraces, de libros, artículos. El método que se eligió fue de acuerdo a la investigación, se planteó hipótesis, se usó la lista de cotejo teniendo en cuenta las dimensiones, y los

indicadores que permitieron calcular la variable del estudio, se aplicó al inicio y al final de las sesiones de aprendizaje con la finalidad de recoger información que nos ayudara a precisar la confiabilidad. Se realizó las coordinaciones con la directora a través de los permisos en forma oportuna se comunicó el objetivo del estudio de investigación, dando su aceptación, comprometiéndose en apoyar con la cooperación de los estudiantes de cinco años. Concluimos que todo el trabajo realizado fue de manera planificada, organizada y ejecutada de manera conveniente, se contó con la coordinación y orientación de la universidad, y la comunidad educativa.

3.6 Método de análisis de datos:

(Mariela, 2014) Se empleó el método descriptivo el que está basado en la expresión oral no recurriendo a la cuantificación, se utilizó la técnica de la observación cuyos resultados se registró en el instrumento de la lista de cotejo, se analizó los datos recogidos en el pre test para contrastar con la prueba post test, la elaboración de cuadros de frecuencia para visualizar sobre la diferencia de los datos recogidos antes y después de aplicado el experimento teniendo en consideración las dimensiones de las variables de la motricidad fina..

3.7. Aspectos éticos:

Se dio cumplimiento a los criterios presentados en la guía de elaboración propuesta por la Universidad y según los formatos se continuó con la investigación, con la finalidad de respetar a los estudiantes de cinco años se mantiene en privacidad sus fichas de trabajo que fueron recursos importantes para nuestro estudio de investigación, se menciona los antecedentes de los autores, el año de publicación, el título y la fuente, se coordinó con la directora para que facilite las nóminas de matrícula para aplicar el instrumento los cuales fueron revisados por el grupo de juicio de expertos. En la investigación se tuvo presente los principios éticos tales como: Beneficencia, es protección de los participantes del experimento esto es lo más importante antes que la búsqueda de conocimiento, el interés personal, o científico, no se debe dañar a los integrantes reduciendo riesgos que se puedan presentar durante el estudio a esto le podemos denominar maleficencia. Podemos acotar que durante la realización del trabajo se respetó el interés y necesidades de los estudiantes de manera integral. (International, 2014). Tenemos que el principio de la autonomía se refiere al respeto de las personas que de una u otra manera pueden verse afectadas en su intervención directa en el estudio de investigación. Los

participantes en el plan de trabajo se les brindo la seguridad para que decidan como y de qué manera participar en cada experiencia de aprendizaje. (Joaquim, 2016) . La justicia es la capacidad moral del investigador para poder distribuir de manera equitativa los beneficios que se puedan generar en el estudio, tener la capacidad de brindar a todos los participantes lo que les corresponde de manera imparcial. Flores, (2017). Por tal motivo se seleccionó a los estudiantes de la sección A del aula de 5 años para reforzar sus actividades lúdicas para el mejoramiento de su motricidad fina brindando seguridad integral.

IV. RESULTADOS

4.1. Análisis Descriptivo

Tabla 5

Variable motricidad fina

	Pre-Test				Pos-Test			
	f	G.C	f	G. E	f	G.C	f	G. E
Inicio	26	84%	10	31%	30	97%	0	0%
Proceso	5	16%	22	69%	1	3%	0	0%
Logro	0	0%	0	0%	0	0%	32	100%
Total	31	100%	32	100%	31	100%	32	100%

Interpretación

Según los datos observados en la tabla N°5, se aprecia que, en el pre test, el grupo de control y el grupo experimental se encuentra con un porcentaje en el nivel de logro de 0%, en la prueba pos-test el grupo experimental se aprecia con un 100%. Debido que a este grupo se aplicó estrategias lúdicas mejorando habilidades motoras finas.

Tabla 6

Dimensión coordinación viso-manual

	Pre-Test				Pos-Test			
	f	G.C	f	G. E	f	G.C	f	G. E
Inicio	26	84%	9	28%	31	100%	0	0%
Proceso	5	16%	9	28%	0	0%	0	0%
Logro	0	0%	14	44%	0	0%	32	100%
Total	31	100%	32	100%	31	100%	32	100%

Interpretación

Según los datos observados en la tabla N° 6, se aprecia que, en el pre-test, el grupo de control y el grupo experimental se encuentran con una diferencia de porcentajes en el nivel de logro con un porcentaje del 44%, en la prueba pos-test el grupo experimental se aprecia un incremento de 100%.

Tabla 7*Dimensión Movimiento*

	Pre-Test				Pos-Test			
	f	G.C	f	G. E	f	G.C	f	G. E
Inicio	30	97%	31	97%	2	7%	0	0%
Proceso	1	3%	1	3%	16	52%	0	0%
Logro	0	0%	0	0%	13	42%	32	100%
Total	31	100%	32	100%	31	100%	32	100%

Interpretación

Según los datos observados en la tabla N°7, se aprecia que, en el pre-test, el grupo control y el grupo experimental se encuentra con un porcentaje del 0%, en el nivel del logro, observándose que en la prueba de pos-test el grupo experimental se aprecia con un 100% en el nivel de logro.

Tabla 8*Dimensión Motricidad facial*

	Pre-Test				Pos-Test			
	f	G.C	f	G. E	f	G.C	f	G. E
Inicio	16	52%	13	40%	9	29%	0	0%
Proceso	15	48%	14	44%	22	71%	0	0%
Logro	0	0%	5	16%	0	0%	32	100%
Total	31	100%	32	100%	31	100%	32	100%

Interpretación

Según los datos observados en la tabla N°8, se aprecia que, en las pre-tes, el grupo experimental se encuentra con un porcentaje del 16%, en el nivel del logro mientras que en la prueba pos-tes el grupo experimental se aprecia con un 100% a consecuencia de prácticas lúdicas en las sesiones de aprendizaje.

Análisis inferencial

Hipótesis general;

Hi: La aplicación de las actividades lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de 5 años

Ho: La aplicación de las actividades lúdicas no influyen en el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de 5 años

Tabla 9

Prueba de hipótesis general

	PRE	POS
U de Mann-Whitney	19,000	,000
W de Wilcoxon	547,000	496,000
Z	-6,572	-6,840
Sig. asintót. (bilateral)	,000	,000

Interpretación

Según los datos obtenidos en la tabla N.º 9 se observa que el nivel de Sig. (bilateral) es de 0,000 cual es menor a 0,05 en consecuencia se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la aplicación de las actividades lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de 5 años

Hipótesis específica 1

Hi: La aplicación de las actividades lúdicas influye en dimensión coordinación viso-manual en alumnos de 5 años

Ho: La aplicación de las actividades lúdicas no influyen en dimensión coordinación viso-manual en alumnos de 5 años

Tabla 10*Prueba de hipótesis específica N°1*

	Pre coordinación viso- manual	Pos coordinación viso- manual
U de Mann-Whitney	471,500	,000
W de Wilcoxon	999,500	496,000
Z	-,344	-6,846
Sig. asintót. (bilateral)	,731	,000

Interpretación

Según la tabla N.º 10 se observa que el nivel de (bilateral) Sig. es de 0,000 cual es menor a 0,05 en consecuencia se rechaza la hipótesis nula y se concluye que la aplicación de las actividades lúdicas influye en la dimensión coordinación viso-manual en alumnos de 5 años

Hipótesis específica 2

Hi: La aplicación de las actividades lúdicas influye en dimensión motricidad facial en alumnos de 5 años.

Ho: La aplicación de las actividades lúdicas no influyen en dimensión motricidad facial en alumnos de 5 años

Tabla 11*Prueba de hipótesis específica N°2*

	Pre Dimensión motricidad facial	Pos dimensión motricidad facial
U de Mann-Whitney	464,500	,000
W de Wilcoxon	960,500	496,000
Z	-,439	-7,040
Sig. asintót. (bilateral)	,660	,000

Interpretación

Según la tabla N°11 se observa que la dimensión motricidad facial (pos) su nivel de (bilateral) Sig. es de 0,000 cual es, menor a 0,05 en consecuencia se rechaza la

hipótesis nula y se concluye que la aplicación de las actividades lúdicas influye en la dimensión motricidad facial en alumnos de 5 años

Hipótesis específica 3

Tabla 12

Prueba de hipótesis específica N°3

	Pre dimensión movimiento	Pos dimensión movimiento
U de Mann-Whitney	,000	,000
W de Wilcoxon	528,000	528,000
Z	-6,872	-7,127
Sig. asintót. (bilateral)	,000	,000

Hi: La aplicación de las actividades lúdicas influye en dimensión movimiento en alumnos de 5 años.

Ho: La aplicación de las actividades lúdicas no influyen en dimensión movimiento en alumnos de 5 años.

Interpretación

Según la tabla N°12 se observa que la dimensión movimiento (pos) su nivel de (bilateral) Sig. Es de 0,000 cuál es, menor a 0,05 en consecuencia se acepta la hipótesis alterna y se concluye que la aplicación de las actividades lúdicas influye en la dimensión movimiento en alumnos de 5 años

V. DISCUSIÓN

Con el presente estudio se intenta facilitar información valiosa sobre la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los menores de 5 años, esto surgió a consecuencia de la problemática encontrada en la Institución Educativa N° 89, El Huarango, Ica; se sugiere dar una alternativa de solución mediante estrategias de juegos con la finalidad de fortalecer la motricidad fina.

Terminado de analizar estadísticamente hallamos los siguientes resultados los cuales serán el tema de discusión. Luego de determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años, se muestran los resultados antes de la aplicación de las actividades lúdicas en el aula de cinco años de la I.E N° 89; es decir... el pre test el cual fue aplicado en el grupo de control, y al grupo experimental donde se observó que los resultados eran similares, según como se registra en la lista de cotejo aplicada a ambos grupos, el grupo experimental recibió de forma frecuente y sistemática las sesiones de aprendizaje a través de diversos juegos de motricidad fina, al realizar la prueba de post- test a ambos grupos se conoce que existe una marcada diferencia según los datos recogidos demostrándose estadísticamente, se puede decir que hayamos resultados significativos y diferentes en ambas pruebas.

En relación con los datos obtenidos del estudio se acepta la hipótesis general, observando que si existe un marcado desarrollo de la motricidad fina sosteniendo como base una significancia de $\alpha = 0.05$ con p-valor =, 000, por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula (H_0) aceptando la hipótesis alterna (H_a) aceptando que si existe una influencia significativa de las actividades lúdicas en la motricidad fina en estudiantes de cinco años. Este estudio se basa en estudios en los cuales se trata de estrategias diferentes para afrontar la problemática hallada.

En los resultados existe una similitud con lo que dice Bautista & Ochoa (2018) que sostiene como objetivo comprobar que la influencia de las actividades lúdicas mejora las habilidades motrices finas, estos resultados fueron comprobados con el nivel de pre test y post test a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Coincidiendo con Franco (2020) que en sus resultados determinan la significatividad de la influencia del programa de actividades lúdicas con respecto a la motricidad fina,

teniendo como resultado según la prueba U de Mann Whitney para la evaluación de efecto del programa de la dimensión coordinación viso manual, en relación con el grupo control y grupo experimental (U de Mann-Whitney ,000 W de Wilcoxon 300,000 Z 6,140 Sig. asintótica (bilateral) ,000)

La implementación de nuevas estrategias educativas teniendo como eje los juegos incrementan el desarrollo de habilidades motoras tal como lo sustenta Aguilar & De la Cruz (2020) que obtuvieron resultados positivos en la coordinación viso manual de la motricidad fina utilizando la prueba “t” de Student a partir de los datos obtenidos en la prueba de entrada y salida (media 0,80139, varianza 0,00105721, coeficiente de correlación de Pearson 0.07479334) donde el valor calculado de “t” (t=41,353) mostrando que existe significatividad en los resultados y se demuestra que los juegos ayudan en las habilidades motoras de los infantes.

Es importante plantear estrategias recreativas en las experiencias de enseñanza aprendizaje de los estudiantes tal como lo señala Caballero (2021) que en sus estudios empleo una metodología cuantitativa, experimental menciona que el pensamiento del niño evoluciona y se pueden adaptar de mejor manera sus aprendizajes convirtiéndolos en significativos. De esta manera evoluciona el pensamiento del niño para adaptarlos a los procesos de adquisición de los conocimientos, convirtiéndose en creativos, críticos y resolutivos.

El aplicar programas basados en experiencias lúdicas desarrollará de manera significativa habilidades motoras finas en los estudiantes como sustenta Chávez (2021) en su estudio que lo realizo utilizando una metodología cuantitativa de corte cuasi experimental obteniendo como resultado el desarrollo de la coordinación fina los cuales ayudarán a la integración social, ser cooperativo, más independientes y un elevado desarrollo psico emocional obteniendo los resultados del pre test u post test que fueron aplicados al grupo experimental se obtuvo que el 92,9% de educandos han alcanzado desarrollar la coordinación motora fina mientras que el grupo de control obtuvo el 64,7% .

El proyecto de investigación de Ochoa & Rodríguez (2021) se basó en la comprobación, de la aplicación de las actividades lúdicas mejoran la motricidad fina

empleando un enfoque cuantitativo de tipo experimental, y obteniendo como resultado la importancia de los juegos en el aumento de las habilidades motrices mostrando esquemáticamente las diferencias del pre test y post test, observando los resultados del análisis inferencial se calcula ($p=0.000$, menor a $\alpha=0.05$, llegando a comprobar la significatividad de la aplicación de las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo de motricidad fina en un 95 %.

La práctica de nuevas formas de aprendizaje en inicial implementando el juego como medio de nuevos conocimientos se convierten en un tema muy importantetal como menciona a Montero (2017) que se fijó el objetivo de implementar practicas lúdicas experimentando las variaciones que se presentan en los grupos de control y experimental en el post test, concluye en que la práctica de estos juegos elevarán los conocimientos motrices de los infantes, los resultados se obtuvieron de los cuestionarios aplicados a los estudiantes comprobando los cambios en el rendimiento escolar cuando se utiliza como estrategia los juegos didácticos.

Teniendo en cuenta la importancia del desarrollo de las habilidades motrices de los niños de pre escolar se puede comprobar que los juegos didácticos forman parte importante en la formación integral de los educandos, la coordinación viso motriz está asociada con la motricidad facial y el movimiento, debido a que al realizar diversas acciones con su cuerpo tiene que estar atentos para dirigir sus manos hacia un objetivo determinado, mostrando disgusto o alegría al realizar estas actividades, todo esto lo podemos observar mientras los párvulos realizan diferentes tareas ya sean dirigidas o no intencionadas. Por todo, lo mencionado se aplicó actividades lúdicas en las estrategias educativas para fomentar el desarrollo de la motricidad fina, desarrollando las competencias del área de psicomotricidad y que engloba a las demás competencias del nivel inicial. Los resultados obtenidos son significativos debido a una adecuada aplicación de estrategias lúdicas en las experiencias de aprendizaje que se han elaborado de manera coherente teniendo base el interés de los educandos respetando su estilo de aprendizaje y su contexto.

Una de las teorías que ha cooperado en sostener sobre la importancia del juego en la vida de los estudiantes es Ferland en su libro ¿Jugamos? donde sustenta que el juego es una actitud intrínseca donde se combina el gozo, la curiosidad, el

sentido del humor y espontaneidad, refiriéndose a que las acciones son escogidas deliberadamente sin esperar ningún rendimiento académico es decir los niños juegan por el placer de sentirse bien, luego ellos propondrán sus propias normas de juego, este teórico menciona que existen dos tipos de juego; el libre y estructurado.

Otra de las teorías que comentan sobre el valor de la motricidad fina en los aprendizajes significativos de los educandos es Valhondo; sustenta que el niño necesita desarrollar habilidades para poder desarrollar actividades con precisión – coordinación, al utilizar su cuerpo; menciona que existe aspectos que pueden practicar los niños de manera global utilizando la coordinación óculo manual, motricidad facial y el movimiento.

En cuanto a la hipótesis específica 1 La aplicación de las actividades lúdicas influye en dimensión coordinación viso manual en alumnos de 5 años, se interpreta al observar los resultados que la diferencia de porcentajes entre el grupo de control y grupo experimental es significativa según se aprecia en el nivel de (bilateral) Sig. es de 0,000 cual es menor a 0,05 que se comprueba con la prueba de U de Mann-Whitney 471,500 ,000 W de Wilcoxon 999,500 496,000 Z -,344 -6,846 Sig. asintót. (bilateral) ,731 ,000. De tal manera que al hablar de coordinación viso manual es la conformación de la mano y ojo que están unidos por el cerebro, compone la maquina más diestra del ser humano Valhondo (1994); también Arbonez (2005) sostiene que para que exista integralidad en la coordinación motora necesita que exista correspondencia de respuesta muscular y estimulación mediante la practica el cual ayudara a acrecentar las habilidades.

Según los resultados de la hipótesis específica 2 La aplicación de las actividades lúdicas influye en dimensión motricidad facial en alumnos de 5 años. Se observa la diferencia significativa en los resultados del pre test y post test de los grupos control y experimental según la prueba (U de Mann-Whitney 464,500 ,000 W de Wilcoxon 960,500 496,000 Z -,439 -7,040 Sig. asintót. (bilateral) ,660 ,000) mostrando que debido a las estrategias aplicadas en el grupo experimental de actividades lúdicas la motricidad facial ha habido un porcentaje significativo. En la investigación de Bautista & Ochoa (2018) que con las experiencias de aprendizaje permitió que se desarrolle la motricidad facial obteniendo los siguientes resultados entre el pretest y postest a un nivel de 36 confianza del 95% y significancia de 5%.

Teniendo en cuenta los aportes de Chalela & Gutiérrez (2017) que propone que las actividades manuales (coordinación ojo – mano) son esenciales para el conocimiento y dominio de la escritura dominando la pinza digital, permitiéndole al niño la manipulación de innumerables objetos.

Según los resultados de la hipótesis específica 3 La aplicación de las actividades lúdicas influye en dimensión movimiento en alumnos de 5 años, según el pre test y post test se observa diferencias numéricas entre el grupo de control y grupo experimental no siendo significativas, mientras que el post test si hay diferencias significativas entre ambos grupos; como se constata en la prueba (U de Mann-Whitney ,000 ,000 W de Wilcoxon 528,000 528,000 Z -6,872 -7,127 Sig. asintót. (bilateral) ,000 ,000) con lo cual se demuestra que la aplicación de actividades lúdicas incrementa el movimiento en inicial, tiene similares resultados con lo que sustenta Hernández & Velázquez (2004) donde menciona que el ser humano realiza movimientos de manera secuenciada temporalmente y principalmente siguiendo gestos, es decir sigue una secuencia de acciones de manera simultánea o sucesiva. Nista (2017) A lo largo de la vida se presentan muchas oportunidades que permite al ser humano explorar y desarrollar su potencial, mediante el movimiento, brindando a los estudiantes diferentes formas de desplazarse, y su cuerpo pueda experimentar variedad de acciones, diferentes a las que ya realiza diariamente, el conocer, dominar su cuerpo permite relacionarse con su entorno.

En sus estudios Chávez (2021) menciona que el movimiento en los infantes es prioridad que en inicial se tiene que tener en cuenta como inicio para lograr aprendizajes significativos, las actividades de psicomotricidad se desarrollan a través del juego donde se permite la movilización de los niños de forma libre estimulando sus habilidades motoras, sean más expresivos y creativos, y a futuro llegar a controlar el movimiento de su cuerpo mejorando su coordinación, equilibrio y la orientación espacial. (MINEDU, 2012) hace una propuesta a las Instituciones Educativas Inicial la ejecución de experiencias de aprendizaje que favorezcan a que los niños se relacionen con su contexto a través del movimiento, la percepción potenciando las áreas cognitivas, corporales y emocionales.

Se precisa que las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina

son imprescindibles por derecho de los niños que es el juego, se direcciona directamente con las necesidades e intereses de los estudiantes dentro de su contexto lo lúdico está directamente vinculado de manera biológica con los infantes e incluso algunos autores han determinado que es un instinto del ser humano, realizan diferentes formas de juego utilizando diversos objetos al cual le dan otros usos donde nace el pensamiento simbólico según la teoría sustentada por Vygotsky (2003) menciona que el juego simbólico es una acción social, con la interacción de otros niños logran conseguir roles o papeles que son adicionados a ellos mismos, en la cual el niño transforma los objetos de su contexto utilizando su imaginación dándole significatividad. Se debe de considerar en brindar experiencias de aprendizaje que enriquezcan la imaginación y creatividad de los estudiantes desde el ciclo I del nivel inicial.

La priorización de la estimulación en los talleres de psicomotricidad favorecerá el desarrollo de las diferentes competencias incrementando sus habilidades motoras y cognitivas de manera divertida. Concluyendo, incluir en nuestras sesiones de aprendizaje las actividades lúdicas es un mecanismo que fortalecerá el desarrollo de otras habilidades como la coordinación fina-gruesa, óculo manual, motricidad facial, libertad de movimiento, encontramos en el CNB estándares de aprendizaje que involucra a las competencias que se deben de tener en cuenta en especial en el área de psicomotricidad donde enfatiza que el niño debe de interactuar con sus pares y objetos de su contexto estimulando un aprendizaje significativo en los niños menores de 5 años, la comunidad educativa que está compuesta por (padres de familia, directores, docentes) deben de realizar juegos que promuevan su expresión de manera libre y espontánea. (Guevara, 2010) coincide en su apreciación con la importancia del juego en que es parte del conocimiento de los niños, debido a que representa la asimilación funcional o reproductiva de lo real teniendo en cuenta cada evolución del individuo. Por tanto, es importante que se siga incluyendo en las planificaciones didácticas las actividades lúdicas que ayudaran en el desarrollo de habilidades motoras finas.

VI. CONCLUSIONES

Primero: Se determinó que la aplicación de actividades lúdicas, tomando en cuenta la aplicación de test de U de Mann Whitney se aprecia los siguientes datos (U de Mann-Whitney 19,000 ,000 W de Wilcoxon 547,000 496,000 Z -6,572 -6,840 Sig. asintót. (bilateral) ,000 ,000) en consecuencia se observa que existe un incremento en la significatividad en el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de 5 años.

Segundo: Las actividades lúdicas son significativas en el desarrollo de la coordinación viso manual de los estudiantes de 5 años, el Huarango, Ica, según la prueba U de Mann-Whitney (471,500 ,000 W de Wilcoxon 999,500 496,000 Z -,344 -6,846 Sig. asintót. (bilateral) ,731 ,000).

Tercero: La aplicación de actividades lúdicas es significativo en la motricidad facial en estudiantes de 5 años nivel inicial, Huarango, Ica como muestran los resultados de U de Mann-Whitney (464,500 ,000 W de Wilcoxon 960,500 496,000 Z -,439 -7,040 Sig. asintót. (bilateral) ,660 ,000).

Cuarto: La aplicación de actividades lúdicas tiene efecto significativo en la dimensión de movimiento en estudiantes de 5 años de inicial, el Huarango, Ica según las pruebas de U de Mann-Whitney (,000 ,000 W de Wilcoxon 528,000 528,000 Z -6,872 -7,127 Sig. asintót. (bilateral) ,000 ,000).

VII. RECOMENDACIONES

Primero: Tener en cuenta la primacía de los principios de la educación inicial respetando el interés y necesidades de los niños, por tal motivo los especialistas, deben de capacitar permanentemente a los directivos para que incluyan en sus sesiones de aprendizajes actividades lúdicas que ayuden a fortalecer el pensamiento creativo y puedan alcanzar los logros de aprendizaje de cada competencia.

Segundo: Se recomienda a los docentes que deben de involucrar experiencias de aprendizaje que sean interesantes, oportunas para que el estudiante se sienta parte de la construcción de sus propios aprendizajes, aplicar talleres de psicomotricidad que favorezcan la interacción de los estudiantes y maestra.

Tercero: Se recomienda a los docentes implementar en sus sectores de interés materiales de su contexto con los cuales los estudiantes puedan desarrollar su coordinación viso manual.

Cuarto: Se recomienda a los docentes tener en aula espejos grandes a la altura de los niños donde los estudiantes puedan observarse y realizar diferentes gestos con su cara identificando las posibilidades de la motricidad facial.

Quinto: Se recomienda a los padres de familia a realizar juegos en casa con la participación de todos los integrantes para desarrollar en los niños la autonomía, seguridad y afecto.

REFERENCIAS

- Andreu Barrachina, L. (2018). *La enseñanza del lenguaje en la escuela: Lenguaje oral, lectura y escritura*. Barcelona. <https://books.google.com.pe/books?id=e14tEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es>
- Arbonez Fernández, B. (2010). *Detección, prevención y tratamiento de dificultades del aprendizaje. Detección, prevención y tratamiento de dificultades del aprendizaje*. Ideas propias Editorial S.L., España. https://books.google.com.pe/books?id=z_1ul9gaK6lC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Aguilar, M. & De la Cruz, G. (2020). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2019*. [Tesis magister, Universidad Católica los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional. <http://142.93.18.15:8080/jspui/handle/123456789/75>
- Bautista, B., & Ochoa, M. (2018). *Actividades Lúdicas para la mejora de las Habilidades*. [Tesis magister, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/28838>
- Bermejo Cabezas, R., & Blázquez Contreras, T. (2016). *E l juego infantil y su metodología*. Madrid. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Brooker, L., & Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. Fundación Bernard van Lee. [file:///D:/El-derecho-al-juego%20\(1\).pdf](file:///D:/El-derecho-al-juego%20(1).pdf)
- Caballero, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. [Tesis doctoral, Universidad César Vallejo]. Repositorio institucional. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Campo Moreno, L. (2018). *Curso de muestreo ICANE*. Cantabria. https://www.icane.es/c/document_library/get_file?uuid=42bf64ca-e9b9-435a-a47d-86e29ff9df75&groupId=10138
- Chalela R. & Gutiérrez P. (2017). *Vivencia Corporal, Lenguajes Expresivos en la Infancia*. Alfa Omega.
- Chávez, S. (2021). *Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa N° 024 Santacruz, distrito y provincia de Cajamarca*,

- periodo 2017*. [Tesis de Maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.] Repositorio institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.1283/10031>
- Chimbo, Y. (2021). *Técnicas grafo plásticas para el desarrollo de habilidades Motoras Finas en Niños y Niñas de 4 a 5 años de edad de la Unidad Educativa Santo Domingo de los Colorados en el año 2021*. [Tesis de titulación, Instituto Superior Tecnológico Japón]. Repositorio Institucional. <http://190.57.147.202:90/xmlui/bitstream/handle/123456789/2952/CHIMBO%20BONILLA%20YAJAIRA%20LISETH.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cuqui Arista, E., & Turpo Ocas, L. (2021). Psicomotricidad. *International Journal of Human Sciences Research*, 15(4), 155-170. [file:///C:/Users/IE%20Santa%20Barbara/Documents/Downloads/PSICOMOTRICIDAD_FINA_Y ESTRATEGIAS_DIDAC%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/IE%20Santa%20Barbara/Documents/Downloads/PSICOMOTRICIDAD_FINA_Y ESTRATEGIAS_DIDAC%20(1).pdf)
- Flores Morales, J. (2017). John rawls y la teoría de la justicia. hainomenon: *Revista del Departamento de Filosofía y Teología*, 16(2), 7-12. <https://doi.org/10.33539/phai 2017.v16i2>
- DEMUNA. (2017). Guía para la ejecución de sesiones de juego estructurado con niños, niñas y adolescentes. 65.
- Duque, Y. (2021). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial*. [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.uan.edu.co/bitstream/123456789/1489/2/2020DiegoFernandoRamirezBastidas.pdf>
- Durango Causil, R. (2020). *Educación Plástica y Artística en Educación Infantil*. Colombia. <https://www.miprimerainfancia.com/el-arte-en-la-educacion-inicial/>
- Ferland, F. (2005). *¿Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. Ediciones Narcea. https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Fidias, A. (2016). *El proyecto de investigación. Inducción a la metodología científica*. (6ª. ed.). Editorial Episteme <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>

- Flores Morales, J. (2017). *John rawls y la teoría de la justicia*. México.
<https://doi.org/10.33539/phai.2017.v16i2>
- Francesco, T. (2016). *La Ciudad de los Niños*. Editorial Lozada. Biblioteca Pedagógica, Buenos aires. <https://www.google.com/search?q=issn%1413-2478>
- Franco, D. (2020). *Programa de actividades lúdicas en las habilidades motrices finas en maestra en psicología educativa*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].
 Repositorio institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/browse?type=subject&value=https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01>
- Gallardo, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Innovagogía.
<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gil Madrona, P. (1 nov. 2017). *Desarrollo psicomotor en educación infantil (0-6 AÑOS)*.
 Editoria Wanceulen.
https://books.google.com.pe/books?id=hYfpCgAAQBAJ&pg=PA57&hl=es&source=gbs_toc_r&cad=4
- Guerrero. (2020). *Docentes al día, Perú*.
<https://docentesaldia.com/2020/02/09/listas-de-cotejo-que-son-como-se-hacen-y-ejemplos-descargables/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista L. (2014). Selección de la muestra. *Metodología de La Investigación*, 170–196
- Herbas Torrico, B. C. (2018). Metodología científica para la realización de. Tipos de Investigación Científica. *Revista de Actualización Clínica*, 42(58), 123-147.
file:///D:/n42_a06.pdf
- International, F. H. (2014). Currículo de capacitación sobre la ética de la investigación.
<http://www.fhi.org/training/sp/RETC/>
- Joaquim, P. C. (2016). Implicaciones metodológicas del respeto al principio de autonomía en la investigación social. *Andamios*, 13(31), 15-36
<https://www.scielo.org.mx/pdf/anda/v13n31/1870-0063-anda-13-31-00129.pdf>
- Leni Nista, V. y Moreira, W. (2017). *Movimiento y expresión corporal*. Narcea Ediciones.
inauthor:"Vilma Lení Nista-Piccolo"
- Lazo, M., & García, G. (2022). Guía de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la unidad educativa Otto Arosemena

- Gómez. *Revista Educare*, 3(4), 644–665.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1680>
- López, V. (2022). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en educación inicial*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad católica del Ecuador]. Repositorio Institucional
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3825/1/78260.pdf>
- Mata Solis, L. (2020). Confiabilidad y validez en la investigación cuantitativa. *Investigalia*, 5(1), 14-23.
<https://investigaliacr.com/investigacion/confiabilidad-de-instrumentos-y-validez-de-resultados-en-la-investigacion-cuantitativa/>
- Mariela, B. P. (2014). *Métodos cuantitativos. Métodos cuantitativos. Universidad del Norte, Colombia*.
https://books.google.com.pe/books?id=tONIBAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Mejía, N. (2020). *Revisión conceptual y tipología de la coordinación motriz*. Honduras. Obtenido de <file:///C:/Users/IE%20Santa%20Barbara/Documents/Downloads/Revisinconceptualytipologadelacoordinacinmotriz.pdf>
- Mendieta Toledo, L., & Vargas Zevallo, T. (2017). *Psicomotricidad infantil*. Centro de Investigación y Desarrollo. [file:///D:/Psicomotricidad%20Infantil%20\(2\).pdf](file:///D:/Psicomotricidad%20Infantil%20(2).pdf)
- Mesonero Valhondo, A. (1994). *Psicología de la Educación Psicomotriz*.
- Mieles, M. D., Cerchiaro, E. & Rosero, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247–258.
<https://doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Montañez, J., & Parra, M. (2017). *El juego en el medio escolar*. Universidad de Castillo.
[file:///C:/Users/IE%20Santa%20Barbara/Documents/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/IE%20Santa%20Barbara/Documents/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996%20(1).pdf)
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura experiencias docentes. *Revista Dialnet*, 7(1), 75-92.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Moyles, J. (2021). *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*. Ediciones Morata. Ministerio de Educación y Cultura, Madrid. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/MOYLES.-El-juego-en-EI-y-EP_prw.pdf

- Neill, A. (2018). *El proceso de la investigación científica*. Machala. **file:///D:/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf**
- Ochoa, M., Yupanqui, W. & Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Revista de Educación Mendive*, 3(1), 600-608.
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/2393>
- Paredes Ortiz, J. (2003). *Juego, luego soy: teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen Editorial S.L., 2003.
<https://books.google.com.pe/books?id=2oYxDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=es&pg=PA4#v=onepage&q&f=false>
- Profesional, M. d. (2020). *Ministerio de Educación y Formación Profesional, Europa*.
https://books.google.com.pe/books?id=SyTfDwAAQBAJ&hl=es&source=gs_navlinks_s
- Piaget, J. (2014). Teoría del desarrollo cognitivo de Piaget. Naturaleza de la inteligencia: inteligencia operativa y figurativa.
- Quispe, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo. *Revista Dialnet*, 2(1), 12-18
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071928>
- Silva Panéz, G. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Ministerio de Educación, Perú. **<https://hdl.handle.net/20500.12799/6519>**

ANEXOS

ANEXO: 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial N°89, el Huarango-Ica,2022						
AUTORA: Marlene Judiht Zarate Ríos.						
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES			
<p>PROBLEMA GENERAL: ¿Cómo afectan las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, ¿2022”?</p> <p>PROBLEMAS ESPECIFICOS: 1.- ¿Cómo afectan las actividades lúdicas en la dimensión coordinación viso-manual en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”?</p> <p>2.- ¿Cómo afectan las actividades lúdicas en la dimensión motricidad facial en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, ¿2022”?</p> <p>3.- ¿Cómo afectan las actividades lúdicas en la dimensión movimiento en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, ¿2022”?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”</p> <p>OBJETIVOS ESPECIFICOS 1.- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la dimensión coordinación viso-manual, en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”,</p> <p>2.- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la dimensión motricidad facial en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”,</p> <p>3.- Determinar la influencia de las actividades lúdicas en la dimensión movimiento en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”,</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL La aplicación de las actividades lúdicas influye en el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”</p> <p>HIPÓTESIS ESPECIFICAS 1.-La aplicación las actividades lúdicas influye en la dimensión coordinación viso-manual en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”</p> <p>2.-La aplicación las actividades Lúdicas influye en la dimensión motricidad facial en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”</p> <p>3.-La aplicación las actividades lúdicas influye en la dimensión movimiento en estudiantes del nivel inicial N° 89, El Huarango –Ica, 2022”</p>	Variable1: Actividades lúdicas			
			Variable 2: Motricidad fina			
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			coordinación viso-manual	Movimientos: Óculo – manual: Orientación: Coordinación brazo-mano: Distancia:	Del 1 al 24 (24 preguntas)	Inicio Proceso Logro
motricidad facial	Dominio muscular: Comunicación y relación: Gestos voluntarios e involuntarios:	Del 25 al 36 (12 preguntas)				
movimiento	Exploración: Pensamiento: Perceptivo motor: Desarrollo cognitivo: Cognitiva y social	Del 37 al 51 (15 preguntas)				

Anexo 2

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable 1: Actividad Lúdica

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
El Juego	PROGRAMA SESIONES DE APRENDIZAJE			Inicio Proceso Logro
Juego Libre				
Juego Estructurado				

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
Motricidad Fina	<p>Motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y que no tienen amplitud, sino que son movimientos de más precisión, los aspectos de la motricidad fina que se pueden trabajar más tanto a nivel escolar como educativo en general son: la coordinación viso-manual, motricidad facial (Mesonero Valhondo, 1994)</p>	<p>Según Valhondo (1994) son las actividades que necesitan un alto nivel de precisión las cuales divide en coordinación viso – manual, motricidad facial, movimiento, los cuales fueron medidos con la utilización de una lista de cotejo que consta de 51 ítems</p>	Coordinación viso-manual	<p>Movimientos: Óculo – manual: Orientación: Coordinación brazo-mano: Distancia: -</p>	Del 1 al 24 (24 preguntas)	<p>Ordinal</p> <p>1 = Si 2 = A veces 3 = No</p>	<p>Inicio Proceso Logro</p>
			Motricidad facial	<p>Dominio muscular: Comunicación y relación: Gestos voluntarios e involuntarios:</p>	Del 25 al 36 (12 preguntas)		
			Movimiento	<p>Exploración: Pensamiento: Perceptivo motor: Desarrollo cognitivo: Cognitiva y social:</p>	Del 37 al 51 (15 preguntas)		

INSTRUMENTO DE EVALUACION																			
LISTA DE CÓDIGO																			
ALUMNOS AÑOS "A"																			
GRUPO EXPERIMENTAL PRE-TEST																			
Componente : Motricidad facial																			
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Dominio muscular				Comunicación y relación					Gestión voluntaria e involuntaria					TOTAL			
		INDICADORES		ITEMS	L	P	I	L	P	I	L	P	I	L	P		I		
		1	2															1	2
1	AQUIRRE FLORES, Estefano Valentin																0	8	6
2	AUALUPARQ USPE, Dylan Luvin																0	7	7
3	BAUTISTA EVANAN, Dante Santy Llan																0	9	5
4	CCOLUCA CABRERA, Yamila Mirella																0	4	10
5	CHAVEZ ZAVALA, Carolina Benetisa																0	7	7
6	CHIQUINUAQ CHAVENTURA, Adrián Mac																0	8	6
7	CORILLA ESTRADA, Thiago Einar																0	9	5
8	DELA CRUZ QUIRACÓ, Max Gabriel																0	9	5
9	DIAZ GASPARI, Liam Hector																0	10	4
10	GALINDO TEJADA, Neh emba Erika																0	6	8
11	GONZALEZ TSAKIM, Yaruim Jazmin																0	9	5
12	HUAMANI CUADRO S, Adam Julian																0	11	3
13	HUAMANI CUADRO S, Hannán Eitel																0	7	7
14	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamila																0	9	5
15	JAYO NUÑEZ, Marhuza Kember																0	9	5
16	MENDOZA CORDOVA, Karell Anelva																0	7	7
17	OCCAÑA CALDERON, Khalecia Viviana																0	11	3
18	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena																0	6	8
19	PAIDIMINO HUARACA, Eduardo Daniel																0	6	8
20	POMA YAURI, Samir Alexis																0	10	4
21	RUIZ LINARES, Thiago Gael																0	9	5
22	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián																0	9	5
23	QUISPE BARAZORCA, Celvia Soran																0	8	6
24	QUISPE EVANANI, Axel Dylan																0	8	6
25	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria																0	6	8
26	ROJAS MEDINA, Mayra Pamela																0	11	3
27	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella																0	9	5
28	SALAS MONTAÑO, Gislezmann Da Silva																0	5	9
29	SALAZAR HUAMANI, Diego Valentin																0	10	4
30	SUJICA MEZA, Luis Angel																0	9	11
31	VILLAFUERTE ESPINOZA, Anealy Catalina																0	1	12
32	YAURI CASO, Liam Gael																0	8	6

LEYENDA

L	INICIO	1
P	PROCESO	2
I	LO GRUPO PREVISTO	3

INSTRUMENTO DE EVALUACION

LISTA DE COTED

AULA 5 AÑOS "A"

GRUPO EXPERIMENTAL PRE-TEST

Componente: MOVIMIENTO

NOMBRE Y APELLIDOS		EXPLORACION												PENSAMIENTO						PERCEPTIVO MOTOR						PERCEPTIVO COGNITIVO						COGNITIVO SOCIAL						TOTAL																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
		L		P		I		L		P		I		L		P		I		L		P		I		L		P		I		L		P		I																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439

Anexo 4: Carta de presentación



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Lima, 19 de diciembre de 2022
Carta P. 1383-2022-UCV-VA-EPG-F01/J

Licenciado
Noemi Melachay Ramirez
Directora
I.E.I N° 89 El Huarango

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a ZARATE RIOS, MARLENE JUDIHT; identificada con DNI N° 21513896 y con código de matrícula N° 7002631572; estudiante del programa de MAESTRÍA EN EDUCACIÓN quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención de su grado de MAESTRA, se encuentra desarrollando el trabajo de investigación titulado:

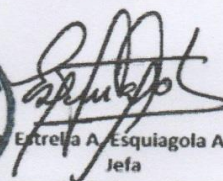
Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Motricidad Fina en Estudiantes del Nivel Inicial N° 89, El Huarango – Ica, 2022

Con fines de investigación académica, solicito a su digna persona otorgar el permiso a nuestra estudiante, a fin de que pueda obtener información, en la institución que usted representa, que le permita desarrollar su trabajo de investigación. Nuestra estudiante investigador ZARATE RIOS, MARLENE JUDIHT asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con la asesoría de nuestros docentes.

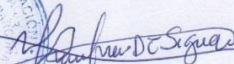
Agradeciendo la gentileza de su atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresar los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,





Dña Estrella A. Esquiagola Aranda
Jefa
Escuela de Posgrado UCV
Filial Lima Campus Los Olivos





Anexo 5: Nominas de matricula



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)				Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo										Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica				
Código	1 1 0 0 0 1			Número y/o Nombre	89			Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	14/03/2022	Fin	30/12/2022	Dpto.	ICA							
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Ica			Código Modular	1 1 1 7 7 5 3			Característica ⁽⁴⁾	Programa ⁽⁸⁾	Datos del Estudiante						Prov.	ICA					
Nº Orden	Nº de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁵⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹³⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD			
			INI	Grado/Edad ⁽³⁾	Sección ⁽⁶⁾															Turno ⁽⁹⁾	M	
			Día	Mes	Año																	
1	D.N.I. 7.9.7.2.2.4.8.1	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino	19	06	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
2	D.N.I. 7.9.6.5.0.3.2.1	AJALLPAR QUISPE, Dylan Iuyin	02	05	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI								
3	D.N.I. 7.9.6.4.8.6.4.1	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian	02	05	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
4	D.N.I. 7.9.9.9.1.5.2.3	CCÓLCCA CABRERA, Yamila Milet	17	12	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
5	D.N.I. 9.0.0.4.5.1.7.1	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice	22	01	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
6	D.N.I. 9.0.1.0.0.1.9.5	CHUQUIHUACCHA VENTURA, Adrian Mac	28	02	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI								
7	D.N.I. 7.9.9.9.5.7.3.9	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer	20	12	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1	3	8	2	0	9	2	NICOLAS BARRE PELLE
8	D.N.I. 7.9.8.0.7.4.6.1	DIAZ GASPAS, Liam Hector	16	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
9	D.N.I. 7.9.7.2.7.2.7.9	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmin	20	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI								
10	D.N.I. 7.9.8.6.4.6.9.1	HUAMANI CUADROS, Adam Julián	21	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI								
11	D.N.I. 7.9.8.6.4.6.9.7	HUAMANI CUADROS, Hernán Eitel	21	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI								
12	D.N.I. 9.0.1.1.5.2.0.4.5	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile	16	03	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
13	D.N.I. 7.9.8.7.0.5.4.1	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember	26	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
14	D.N.I. 9.0.0.0.7.2.3.7	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelly	30	12	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
15	D.N.I. 7.9.7.0.2.4.0.6	OCÁÑA CALDERON, Khalecia Viviana	04	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
16	D.N.I. 7.9.9.6.2.0.0.2	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena	26	11	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
17	D.N.I. 7.9.7.2.5.2.5.5	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel	18	06	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
18	D.N.I. 7.9.8.1.5.8.2.4	POMA YAURI, Samir Alexis	21	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
19	D.N.I. 9.0.1.1.4.2.7.4.6	PULIDO LINARES, Thiago Gael	10	03	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI								
20	D.N.I. 7.9.7.9.2.1.1.5	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastian	06	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI								
21	D.N.I. 7.9.6.3.2.9.1.9	QUISPE BARAZORDA, Delvis Boran	19	04	2016	H	P	T	R	A	S	L	A	D	A	D	O					

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado

(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.

(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0, 1, 2, 3, 4, 5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6. En el caso de EBA, C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).

(4) Caracterist. : Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia

(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial

(7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada

(8) Programa : (PBH) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBN) PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tardi, (N) Noche

(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante

(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro

(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera

(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior

(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordociega (OT) Otro. En caso de no poseer discapacidad, dejar en blanco

(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(16) Nº de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se entrará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

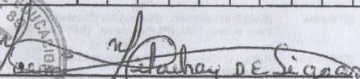
N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22	D.N.I. 7.9.8.5.9.6.7.6	QUISPE EVANAN, Axel Dilan	15	09	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0					
23	D.N.I. 7.9.6.1.1.8.7.1	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria	10	04	2016	M	P	P	NO	SI	C	NO	0	0					
24	D.N.I. 7.9.7.3.3.8.4.1	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella	23	06	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0					
25	D.N.I. 7.9.6.6.8.3.7.8	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella	15	05	2016	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0					
26	D.N.I. 7.9.8.4.0.7.1.2	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva	19	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0					
27	D.N.I. 7.9.8.3.1.2.4.0	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino	22	08	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0		1677988	533		
28	D.N.I. 7.9.9.6.6.4.0.0	SULCA MEZA, Luis Angel	02	12	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0					
29	D.N.I. 9.0.0.6.6.6.7.1	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashley Celenne	08	02	2017	M	P	P	SI	SI	C	NO	0	0					
30	D.N.I. 9.0.0.7.1.1.6.2	YAURI CASO, Liam Gadiel	06	02	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	0	0					
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	19
Mujeres	11
Total	30


PARIAS ARTEAGA, Rosario Petronila

Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma




MELACHAY RAMIREZ, Noemi

Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 01	31	03	2022



NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de la matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://www.minedu.gob.pe/ntranet>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL (Directiva para el desarrollo del año escolar 2014, R. M. 0622-2013 ED). La I.E. remitirá una copia impresa a la UGEL, con la firma del Director.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE, UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo				Periodo Lectivo		Ubicación Geográfica								
Número y/o Nombre		89		Gestión ⁽⁷⁾	P	Inicio	14/03/2022	Fin	30/12/2022	Dpto.	ICA					
Código		1 1 1 0 0 0 1		Código Modular	1 1 1 1 7 7 5 3	Característica ⁽⁴⁾		Programa ⁽⁸⁾		Prov.	ICA					
Nombre de la DRE - UGEL		UGEL Ica		Resolución de Creación N°	0516 - 08-05-1998		Formal ⁽⁶⁾		Esc		Dist.	ICA				
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)		Fecha de Nacimiento		Sexo HM		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		Centro Poblado				
						Día Mes Año				Padre vive SI / NO		UPIS EL HUARANGO				
										Madre vive SI / NO		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾				
										Lengua Materna ⁽¹²⁾		Código Modular				
										Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Número y/o Nombre - R/J/RD				
										Trabaja el Estudiante SI / NO		DOS DE MAYO				
										Horas semanales que labora		1067 ANGELITOS DE SANTA ROSA				
										Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾		22				
										Nacimiento Registrado SI/NO		22				
										Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		22				
1	D.N.I.	7.9.7.6.3.2.7.4	DE LA CRUZ CURIPACO, Max Gabriel	01	07	2016	H	P	P	SI	SI	C	NO	SI	1 0 6 3 1 7 1	
2	D.N.I.	7.9.8.9.4.6.0.2	GALINDO TEJADA, Nehemias Erik	12	10	2016	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	1 5 8 3 7 0 7	
3	D.N.I.	9.0.0.6.0.1.9.9	PANUERA HUALLCCA, Dhylam Shamir	04	02	2017	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	0 5 6 3 2 0 5	
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PR) Primaria (SEC) Secundaria
- (2) Modalidad : Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial, (EAD) Educ. a Distancia
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA, C. Inicial 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (P).
- (4) Caracterist. : Inicial -(U) Unidocente, (PC) Polidocente Completo y Primario (PM) Polidocente Multigrado
- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "*" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (P) Público (PR) Privado
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (solo EBA) (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos (PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder
- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanencia en el grado, (RE) Reentrante, (REI) Reingresante solo en el caso de EBA
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (C) Quechua, (A) Aymara, (O) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Seridocguera (OT) Otro. En caso de no declarar discapacidad, dejar en blanco. Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (15) IE de procedencia : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est.

Anexo 6: Certificado de validez

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		OBSERVACION
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión: coordinación viso-manual								
1.-	Realiza movimientos coordinados	/		/		/		
2.-	Apila bloques contando	/		/		/		
3.-	Realiza secuencias de movimientos	/		/		/		
4.-	Dibuja las partes de su cuerpo	/		/		/		
5.-	Pinta libremente respetando márgenes	/		/		/		
6.-	Punza alrededor de la figura	/		/		/		
7.-	Recorta siluetas medianas con tijeras	/		/		/		
8.-	Moldea bolitas con plastilina	/		/		/		
9.-	Traza con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto.	/		/		/		
10.-	Pasa objetos a sus compañeros durante el juego	/		/		/		
11.-	Menciona los objetos que existen en su aula	/		/		/		
12.-	Traza mapas	/		/		/		
13.-	Rasga papel con los dedos índice y pulgar	/		/		/		
14.-	Utiliza la pinza para colocar ganchos en un aro	/		/		/		
15.-	Embolilla papel decorando la figura.	/		/		/		
16.-	Arruga papel con la mano	/		/		/		
17.-	dibuja, sosteniendo el papel con una mano	/		/		/		
18.-	Traza copiando patrones geométricos,	/		/		/		
19.-	Pinta con un pincel	/		/		/		
20.-	camina hacia delante	/		/		/		
21.-	camina hacia atrás	/		/		/		
22.-	corre hacia atrás	/		/		/		
23.-	galea desplazándose lateralmente	/		/		/		
24.-	Realiza las indicaciones con relación a encima-debajo	/		/		/		
Dimensión: Motricidad facial								
25.-	Hace gestos con su cara	/		/		/		
26.-	Abre , cierra los ojos, guiña uno, luego el otro	/		/		/		
27.-	Mueve la lengua de arriba hacia abajo	/		/		/		
28.-	Expresa con la cara, el cuerpo los sentimientos ,estados de ánimo	/		/		/		
29.-	Se expresa a partir de un estímulo visual	/		/		/		
30.-	Conoce conceptos espaciales	/		/		/		
31.-	Narra acciones	/		/		/		
32.-	Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor	/		/		/		
33.-	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos, con un propósito	/		/		/		
34.-	Pinta diferentes partes de la cara	/		/		/		

35.-	Hace posiciones de las vocales sin sonido	/		/		/		
36.-	Hace ruidos con los labios	/		/		/		
Dimensión: Movimiento		Si	No	Si	No	Si	No	
37.-	Utiliza diferentes objetos en sus actividades	/		/		/		
38.-	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus intereses	/		/		/		
39.-	Representa ideas acerca de sus vivencias usando el movimiento	/		/		/		
40.-	Dibuja libremente mencionando a la docente su creación	/		/		/		
41.-	Muestra sus creaciones	/		/		/		
42.-	Observa las creaciones de otros	/		/		/		
43.-	Coge un pañuelo con la mano derecha y lego con la mano izquierda	/		/		/		
44.-	Patea una pelota con el pie izquierdo y luego con el derecho	/		/		/		
45.-	Organiza sus movimientos y acciones para desplazarse	/		/		/		
46.-	Identifica al objeto que más se parece al modelo, de acuerdo con las alternativas propuestas	/		/		/		
47.-	Crea figuras haciendo uso de las formas geométricas	/		/		/		
48.-	Realiza símbolos, grafías	/		/		/		
49.-	Mantiene una buena relación con sus compañeros.	/		/		/		
50.-	Es invitado por otros niños para jugar.	/		/		/		
51.-	Se ubica a sí mismo, objetos en el espacio en el que se encuentra	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Berrocal Chumbiagua Julio Alfredo DNI: 42169440

Especialidad del validador: Licenciado en Educación, Especialidad de Lengua y Literatura. Magister en Educación

ORCID: 0000-0002-8615-8882

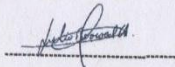
¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

11 de noviembre del 2022.



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: V2 Motricidad Fina

N°	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		OBSERVACION
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión: coordinación viso-manual								
1.-	Realiza movimientos coordinados	x		x		x		
2.-	Apila bloques contando	x		x		x		
3.-	Realiza secuencias de movimientos	x		x		x		
4.-	Dibuja las partes de su cuerpo	x		x		x		
5.-	Pinta libremente respetando márgenes	x		x		x		
6.-	Punza alrededor de la figura	x		x		x		
7.-	Recorta siluetas medianas con tijeras	x		x		x		
8.-	Moldea bolitas con plastilina	x		x		x		
9.-	Traza con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto.	x		x		x		
10.-	Pasa objetos a sus compañeros durante el juego	x		x		x		
11.-	Menciona los objetos que existen en su aula	x		x		x		
12.-	Traza mapas	x		x		x		
13.-	Rasga papel con los dedos índice y pulgar	x		x		x		
14.-	Utiliza la pinza para colocar ganchos en un aro	x		x		x		
15.-	Embolilla papel decorando la figura.	x		x		x		
16.-	Arruga papel con la mano	x		x		x		
17.-	dibuja, sosteniendo el papel con una mano	x		x		x		
18.-	Traza copiando patrones geométricos,	x		x		x		
19.-	Pinta con un pincel	x		x		x		
20.-	camina hacia delante	x		x		x		
21.-	camina hacia atrás	x		x		x		
22.-	corre hacia atrás	x		x		x		
23.-	gatea desplazándose lateralmente	x		x		x		
24.-	Realiza las indicaciones con relación a encima-debajo	x		x		x		
Dimensión: Motricidad facial								
25.-	Hace gestos con su cara	x		x		x		
26.-	Abre , cierra los ojos, guiña uno, luego el otro	x		x		x		
27.-	Mueve la lengua de arriba hacia abajo	x		x		x		
28.-	Expresa con la cara, el cuerpo los sentimientos ,estados de ánimo	x		x		x		
29.-	Se expresa a partir de un estímulo visual	x		x		x		
30.-	Conoce conceptos espaciales	x		x		x		
31.-	Narra acciones	x		x		x		
32.-	Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor	x		x		x		
33.-	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos, con un propósito	x		x		x		
34.-	Pinta diferentes partes de la cara	x		x		x		

35.-	Hace posiciones de las vocales sin sonido								
36.-	Hace ruidos con los labios								
Dimensión: Movimiento		Si	No	Si	No	Si	No		
37.-	Utiliza diferentes objetos en sus actividades	x		x		x			
38.-	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus intereses	x		x		x			
39.-	Representa ideas acerca de sus vivencias usando el movimiento	x		x		x			
40.-	Dibuja libremente mencionando a la docente su creación	x		x		x			
41.-	Muestra sus creaciones	x		x		x			
42.-	Observa las creaciones de otros	x		x		x			
43.-	Coge un pañuelo con la mano derecha y lego con la mano izquierda	x		x		x			
44.-	Patea una pelota con el pie izquierdo y luego con el derecho	x		x		x			
45.-	Organiza sus movimientos y acciones para desplazarse	x		x		x			
46.-	Identifica al objeto que más se parece al modelo, de acuerdo con las alternativas propuestas	x		x		x			
47.-	Crea figuras haciendo uso de las formas geométricas	x		x		x			
48.-	Realiza símbolos, grafías	x		x		x			
49.-	Mantiene una buena relación con sus compañeros.	x		x		x			
50.-	Es invitado por otros niños para jugar.	x		x		x			
51.-	Se ubica a sí mismo, objetos en el espacio en el que se encuentra	x		x		x			

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Nydia Luz Pumayauri Quinto

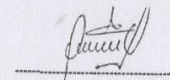
DNI: 43658908

Especialidad del validador: Licenciado en Educación, Especialidad de Lengua y Literatura. Magister en Educación

ORCID: 0000-0002-5129-5991

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

15 de noviembre del 2022.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: V2 Motricidad Fina

Nº	DIMENSIONES/ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		OBSERVACION
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión: coordinación viso-manual								
1.-	Realiza movimientos coordinados	x		x		x		
2.-	Apila bloques contando	x		x		x		
3.-	Realiza secuencias de movimientos	x		x		x		
4.-	Dibuja las partes de su cuerpo	x		x		x		
5.-	Pinta libremente respetando márgenes	x		x		x		
6.-	Punza alrededor de la figura	x		x		x		
7.-	Recorta siluetas medianas con tijeras	x		x		x		
8.-	Moldea bolitas con plastilina	x		x		x		
9.-	Traza con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto.	x		x		x		
10.-	Pasa objetos a sus compañeros durante el juego	x		x		x		
11.-	Menciona los objetos que existen en su aula	x		x		x		
12.-	Traza mapas	x		x		x		
13.-	Rasga papel con los dedos índice y pulgar	x		x		x		
14.-	Utiliza la pinza para colocar ganchos en un aro	x		x		x		
15.-	Embolilla papel decorando la figura.	x		x		x		
16.-	Arruga papel con la mano	x		x		x		
17.-	dibuja, sosteniendo el papel con una mano	x		x		x		
18.-	Traza copiando patrones geométricos,	x		x		x		
19.-	Pinta con un pincel	x		x		x		
20.-	camina hacia adelante	x		x		x		
21.-	camina hacia atrás	x		x		x		
22.-	corre hacia atrás	x		x		x		
23.-	gatea desplazándose lateralmente	x		x		x		
24.-	Realiza las indicaciones con relación a encima-debajo	x		x		x		
Dimensión: Motricidad facial								
25.-	Hace gestos con su cara	Si	No	Si	No	Si	No	
26.-	Abre, cierra los ojos, guiña uno, luego el otro	x		x		x		
27.-	Mueve la lengua de arriba hacia abajo	x		x		x		
28.-	Expresa con la cara, el cuerpo los sentimientos, estados de ánimo	x		x		x		
29.-	Se expresa a partir de un estímulo visual	x		x		x		
30.-	Conoce conceptos espaciales	x		x		x		
31.-	Narra acciones	x		x		x		
32.-	Utiliza diversos volúmenes de voz según su interlocutor	x		x		x		
33.-	Utiliza sonrisas, miradas, señas, gestos, con un propósito	x		x		x		
34.-	Pinta diferentes partes de la cara	x		x		x		

35.-	Hace posiciones de las vocales sin sonido	X		X		X		
36.-	Hace ruidos con los labios	X		X		X		
Dimensión: Movimiento								
37.-	Utiliza diferentes objetos en sus actividades	Si	No	Si	No	Si	No	
38.-	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus intereses	X		X		X		
39.-	Representa ideas acerca de sus vivencias usando el movimiento	X		X		X		
40.-	Dibuja libremente mencionando a la docente su creación	X		X		X		
41.-	Muestra sus creaciones	X		X		X		
42.-	Observa las creaciones de otros	X		X		X		
43.-	Coge un pañuelo con la mano derecha y lego con la mano izquierda	X		X		X		
44.-	Patea una pelota con el pies izquierdo y luego con el derecho	X		X		X		
45.-	Organiza sus movimientos y acciones para desplazarse	X		X		X		
46.-	Identifica al objeto que más se parece al modelo, de acuerdo con las alternativas propuestas	X		X		X		
47.-	Creo figuras haciendo uso de las formas geométricas	X		X		X		
48.-	Realiza símbolos, grafías	X		X		X		
49.-	Mantiene una buena relación con sus compañeros.	X		X		X		
50.-	Es invitado por otros niños para jugar.	X		X		X		
51.-	Se ubica a sí mismo, objetos en el espacio en el que se encuentra	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Berrocal Chumbiua Julio Antonio

DNI: 42213486

Especialidad del validador: Licenciado en Educación, Especialidad de Ciencias Biológicas y Química

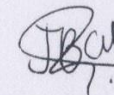
ORCID: 0000-0001-5806-3870

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



20 de noviembre del 2022.

Firma del Experto Informante.

Anexo 7: Prueba de confiabilidad

VARIABLE 2 MOTRICIDAD FINA																																																									
ESTUDIANTES	Dimensión 1															DIMENSION 2															Dimensión 3															SUMA											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	#	#	#	16	#	18	#	#	21	#	23	24	25	26	27	28	29	30	31	##	##	##	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45		46	47	48	##	50	51					
1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	80
2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	75		
3	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	82			
4	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	70			
5	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	77				
6	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	79					
7	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	62				
8	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	81					
9	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	86					
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	84					
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	83				
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	84				
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	87			
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	89			
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	89				
16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	31			
17	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	33			
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	87			
19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	89				
20	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	31			
21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	93			
22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	89				
23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	93			
24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	89			
25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	89			
26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	97		
27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31			
28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	86			
29	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35			
30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	92			
31	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	92		
VARIANZA DE LAS RESPUESTAS	0,1	2	0,1	0,1	0,1	0,1	0,2	0	0,2	0	0	0,2	0	0	0	0,1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,2	0	0	0	0	0	0,2	0	0	0	0	0	0	0	0	0,1	0	0	0,2	0	0	0,2	0,2	0,2	0,2	0	0	0	0	0,2	33,35	
CÓDIGO DE VARIANZAS	9.359001041																																																								
CÓDIGO DE LA SERIE	33.35275754																																																								

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_r^2} \right]$$

a: Coeficiente de confiabilidad del cuestionario → 1
 k: Número de ítems del instrumento → 51
 $\sum_{i=1}^k S_i^2$: Sumatoria de las varianzas de los ítems → 9.359001
 S_r^2 : Varianza total del instrumento → 33.35275754

RANGO	CONFIABILIDAD
0.53 a menos	Confiabilidad nula
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja
0.60 a 0.65	Confiable
0.66 a 0.71	Muy confiable
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Anexo 8: CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

NOMBRE DE LAS ACTIVIDADES	CRONOGRAMA	SESIONES
Jugando con las palicitas	4/10/2022	1
construimos torres	5/10/2022	1
jugando a secuencias de movimientos	6/10/2022	1
Dibuja las partes de su cuerpo	7/10/2022	1
jugamos a pintar formas	10/10/2022	1
jugamos a punza alrededor de la figura	11/10/2022	1
jugamos a recorta siluetas	12/10/2022	1
jugamos con la plastilina	13/10/2022	1
jugamos a recorrer caminos	14/10/2022	1
jugamos a pasar la pelota	17/10/2022	1
jugamos a encontrar objeto	18/10/2022	1
jugamos "el tesoro escondido"	19/10/2022	1
jugamos a rasgar papel	20/10/2022	1
jugamos a los enganchados	21/10/2022	1
Jugamos a embolillar papel crepe.	24/10/2022	1
jugamos hacer plastilina casera	25/10/2022	1
jugamos a pintar con crayolas	26/10/2022	1
jugamos a dibujar siluetas	27/10/2022	1
jugamos hacer pintores	28/10/2022	1
jugamos a caminar por la cinta	31/10/2022	2
jugamos a correr distancias	1/11/2022	1
jugamos a gatear	2/11/2022	1
jugamos a colocar objetos	3/11/2022	1
jugamos hacer gestos en el espejo	4/11/2022	2
jugamos charadas	7/11/2022	1
jugamos el juego de memoria	8/11/2022	1
jugamos a los encantados	9/11/2022	1
jugamos a la familia deditos	10/11/2022	1
jugamos hacer muecas	11/11/2022	1
jugamos a pintar diferentes partes de la cara	14/11/2022	1
jugamos a ser mimos	15/11/2022	1
jugamos a soplar agua	16/11/2022	1
jugamos de forma libre	17/11/2022	1
jugamos a explorar objetos	18/11/2022	1
jugamos hacer dramatizaciones	21/11/2022	1
jugamos a dibujar libremente	22/11/2022	1
jugamos con los pañuelos	23/11/2022	1
jugamos con las pelotas	24/11/2022	1
jugamos a buscar objetos iguales	25/11/2022	1
jugamos a pintar figuras con los dedos	28/11/2022	1
jugamos a trazar figuras	29/11/2022	1
jugamos a ubicar objetos	30/11/2022	1

Actividades de aprendizaje

Unidades de aprendizaje

NOMBRE DE LA UNIDAD: "Mis manitos se mueven"

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: N° 89 "EL HUARANGO"

1.2 Ciclo: II

1.3 Edad: 5 años

1.4 Duración: 3 al 21 de octubre

1.5 Profesora del aula:

1.6 Directora:

PROPOSITO:

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA O CONTEXTO

Se observa que en la I.E Inicial N° 89 "El Huarango" los niños realizan actividades muy pasivas donde no se involucra actividades lúdicas donde ellos puedan desenvolverse espontáneamente, no se les da material concreto para que desarrollen movimientos viso manuales como el cortado, pintado, punzado, rasgado etc. Que son habilidades que tienen que desarrollar para sus futuras competencias de aprendizaje, por tal motivo se propone elaborar el proyecto "Mis manitos se mueven" se propondrán diferentes actividades interesantes para los niños para que puedan realizar movimientos viso manuales con material concreto, teniendo como producto al final del proyecto creaciones de los niños hechas por sus propias manos.

PRE PLANIFICACIÓN DOCENTE

¿Qué aprendizajes lograran mis estudiantes	¿Qué haremos?	¿Qué necesitamos?
<ul style="list-style-type: none">✓ recortar siluetas utilizando las manos✓ recortar figuras utilizando tijeras✓ realizar embolillado con los dedos✓ pintar utilizando sus dedos✓ punzar figuras con el uso del punzón✓ ubicarse en el plano✓ desplazar objetos de un lugar a otro	<ul style="list-style-type: none">✓ manipular los materiales que hay en el aula.✓ Realizar movimientos con los brazos y manos	<p>Radio tijeras papeles goma papel crepe lápiz punzón</p>

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

LUNES 3	MARTES 4	MIERCOLES 5	JUEVES 6	VIERNES 7
Coloreamos las frutas que nos gustan	Me miro en el espejo y me dibujo	Dibujó las partes cara	Jugando a recortar figuras	Pinto con mis dedos la figura
LUNES 17	MARTES 18	MIERCOLES 19	JUEVES 20	VIERNES 21
Jugamos a punzar figuras	Pegamos plastilina en las figuras	Jugamos con manitos de colores	Jugamos con lanas de colores	Arrugamos papel
LUNES 24	MARTES 25	MIERCOLES 26	JUEVES 27	VIERNES 28
Jugamos a enroscar tapas de botellas	Elaboramos un juguete	Doblamos papeles de colores	Recortamos figuras geométricas	Creamos figuras con plastilina

SESION DE APRENDIZAJE: N°1

Coloreamos las frutas que nos gustan

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 3/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual al recortar con precisión las figuras que se le brinda.	movimientos	Realiza movimientos coordinados

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comuncales el propósito del día "hoy recortaremos diferentes figuras de los medios de transporte" Pregunta ¿Qué necesitaran para recortar? ¿Cómo deben de usar la tijera? Invita a los niños a que realicen movimientos con las manos como si estuvieran recortado al ritmo de una canción "A recortar" https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ	canción

DESARROLLO	<p>Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo deben recortar? ¿Qué sucede sino están atentos mirando lo que están recortando? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas.</p> <p>La docente presenta en una cartulina diferentes medios de transporte y pregunta ¿Qué observan? ¿Dónde lo han visto?</p> <p>Presenta un cuadro de doble entrada y pregunta cómo podemos colocar las imágenes en los cuadrado, se espera que los niños se den cuenta que las imágenes necesitan ser recortadas para pegar en el cuadro de doble entrada.</p> <p>Entrega los materiales que utilizaran para trabajar, los niños observan y realizan el re corte de las figuras.</p> <p>Presentan su trabajo mencionado como lo realizaron.</p>	<p>cartulina figuras de medios de transporte</p> <p>tijeras goma lápiz</p>
CIERRE	<p>La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil utilizar las tijeras? ¿Qué figuras recortaron? ¿Qué otras figuras desean recortar?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: realiza movimientos coordinados		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
2	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
3	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
4	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milet			
5	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
6	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
7	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
8	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
9	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
10	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
11	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
12	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
13	JAYO NUNEZ, Mathius Hember			
14	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
15	OCANA CALDERON, Khalecia Vidviana			
16	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
17	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
18	POMA YAURI, Samir Alexis			
19	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
20	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
21	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
22	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
23	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
24	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
25	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
26	SALAS MONTANO, Griezmann Da Silva			
27	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
28	SULCA MEZA, Luis Angel			
29	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
30	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N°2

Dibujo las partes de mi cara

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 5/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	<p>SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD</p> <p>Se expresa corporalmente</p>	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual al mirarse al espejo y dibujar las partes de su cara	movimiento	Dibuja las partes de su cara

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy nos miraremos al espejo y dibujaremos las partes de nuestra cara" Pregunta ¿Cómo se sintieron cuando se vieron en el espejo? ¿Que observan en su cara? Invita a los niños a que entonen la canción "mi carita"	canción
DESARROLLO	<p>Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cuáles son las partes de su cara? ¿Cuántos ojos tienen? Los niños señalan las partes de su cara y mencionan.</p> <p>La docente muestra un espejo y pregunta ¿Qué ven en su cara? ¿Qué tienen arriba de sus ojos? ¿En su boca que hay?</p> <p>Pide a cada niño que se observe en el espejo y señalen mencionado cada parte de su cara, pide que en una hoja dibujen su cara.</p> <p>Entrega los materiales que utilizaran para trabajar, los niños observan y realizan el dibujo de su cara.</p>	espejo hojas colores

	Presentan su trabajo mencionado como lo realizaron.	
CIERRE	La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil dibujar su cara? ¿Qué utilizaron para dibujar? ¿Qué otras acciones podemos hacer con nuestro cuerpo?	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: Dibuja las partes de su cuerpo		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
1	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
2	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
3	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
4	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
5	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
6	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
7	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
8	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
9	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
10	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
11	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
12	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
13	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
14	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
15	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
16	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
17	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
18	POMA YAURI, Samir Alexis			
19	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
20	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
21	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
22	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
23	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
24	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
25	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
26	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
27	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
28	SULCA MEZA, Luis Ángel			
29	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
30	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 3

Jugando a recortar figuras

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 6/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual al recortar con precisión las figuras que se le brinda.	óculo - manual	Recorta siluetas medianas con tijeras.

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy recortaremos diferentes figuras de los medios de transporte"</p> <p>Pregunta ¿Qué necesitaran para recortar? ¿Cómo deben de usar la tijera? Invita a los niños a que realicen movimientos con las manos como si estuvieran recortado al ritmo de una canción "A recortar" https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ</p>	canción
DESARROLLO	<p>Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo deben recortar? ¿Qué sucede sino están atentos mirando lo que están recortando? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas.</p> <p>La docente presenta en una cartulina diferentes medios de transporte y pregunta ¿Qué observan? ¿Dónde lo han visto?</p>	<p>cartulina figuras de medios de transporte</p> <p>tijeras goma</p>

	<p>Presenta un cuadro de doble entrada y pregunta cómo podemos colocar las imágenes en los cuadrado, se espera que los niños se den cuenta que las imágenes necesitan ser recortadas para pegar en el cuadro de doble entrada.</p> <p>Entrega los materiales que utilizaran para trabajar, los niños observan y realizan el recorte de las figuras.</p> <p>Presentan su trabajo mencionado como lo realizaron.</p>	lápiz
CIERRE	<p>La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil utilizar las tijeras? ¿Qué figuras recortaron? ¿Qué otras figuras desean recortar?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: Recorta siluetas medianas con tijeras		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Devis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 4

Pinto con mis dedos

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 7/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual al pintar libremente con sus dedos.	óculo - manual	Pinta libremente respetando márgenes

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p style="color: red;">Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comuncales el propósito del día "hoy pintaremos libremente respetando las líneas de los dibujos" Pregunta ¿Qué necesitaran para pintar? ¿Podremos pintar con los dedos? Invita a los niños a entonar la canción "mis manitos se mueven"	canción
DESARROLLO	Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo pintaremos? ¿Qué tenemos que respetar al momento de pintar? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas. La docente presenta en diferentes figuras en hojas A4 y pide que los niños observen y mencionen de que figuras se trata, luego invita a que escojan el color de tempera que deseen usar para pintar las figuras, se les recuerda que solo utilizaran los dedos, toda la mano no solo los dedos. Entrega los materiales que utilizaran para trabajar, los niños observan y empiezan a pintar los dibujos. Presentan su trabajo mencionado como lo realizaron.	hojas A4 temperas papel toalla
CIERRE	La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil pintar con los dedos? ¿Qué figuras pintaron? ¿Se salieron de los márgenes?	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: Pinta libremente respetando márgenes		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAR, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 5

Jugamos a punzar figuras

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 17/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual punzar alrededor de las figuras	óculo - manual	Punza alrededor de una figura.

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	<p>Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy punzaremos diferentes figuras" Pregunta ¿Qué necesitaran para punzar? ¿Qué cuidados deben tener con el uso del punzón? Invita a los niños a que realicen movimientos con los dedos, entonando la canción mis manitos https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ</p>	canción
DESARROLLO	<p>Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo deben punzar? ¿Qué sucede sino están atentos mirando lo que están punzando? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas.</p> <p>La docente presenta figuras de frutas y pregunta ¿Qué observan? ¿Dónde lo han visto?</p> <p>Presenta una figura punzada y pide que la describan pregunta ¿luego de punzar podremos sacar la figura? ¿Qué utilizamos para sacar la figura?</p>	<p>hojas con imágenes de frutas</p> <p>punzón</p> <p>tecno por lápiz</p>

	Entrega los materiales que utilizaran para trabajar, los niños observan y realizan el punzado de las figuras Presentan su trabajo mencionado como lo realizaron.	
CIERRE	La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil utilizar el punzón? ¿Qué figuras punzaron? ¿Qué otras figuras desean punzar?	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: punza alrededor de a figura		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAR, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Devis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 6

Pegamos plastilina en las figuras

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 18/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual al moldear con la plastilina	óculo - manual	moldea bolitas con plastilina

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<b style="color: red;">Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy jugaremos con la plastilina" Pregunta ¿Qué podemos hacer con la plastilina? ¿Qué cuidados deben tener con el uso de la plastilina? Invita a los niños a que realicen diferentes movimientos al ritmo de la música https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ	canción
DESARROLLO	Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Qué figuras podemos armar con la plastilina? ¿Qué tenemos que hacer para moldear figuras con la plastilina? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas. La docente presenta dibujos en hojas y pregunta ¿Qué observan? ¿Cómo podemos adornar el dibujo con la plastilina? Entrega plastilinas de diferentes colores y luego pregunta ¿Por qué tenemos plastilina de diferentes colores? ¿Cómo lo utilizaremos?	hojas con imágenes plastilina lápiz

	<p>Entrega los materiales que utilizaran para trabajar, los niños observan y realizan el pegado de la plastilina en las figuras, se recomienda que estiren bien la plastilina con sus manos para que sea más fácil manipularlo.</p> <p>Presentan su trabajo mencionado como lo realizaron.</p>	
CIERRE	<p>La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil utilizar la plastilina? ¿Cómo quedó el dibujo con la plastilina? ¿Qué otras figuras desean pegar plastilina?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: moldea bolitas con plastilina		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 7

Jugamos con manitos de colores

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 19/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación al pintar usando sus manos	movimiento	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus intereses

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy jugaran con las pinturas que elijan" Pregunta ¿Qué podemos hacer las temperas? ¿Qué podemos usar para pintar y que no sea el pincel? ¿Qué parte de nuestro cuerpo podemos usar para pintar? Invita a los niños a que realicen diferentes movimientos al ritmo de la música https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ	canción
DESARROLLO	Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo usaremos nuestras manitos para pintar? ¿Qué pueden pintar con sus manos? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas. La docente presenta dibujos de otros niños comenta que esos trabajos lo hicieron niños de su edad y pregunta ¿Qué observan? ¿Cómo crearan sus dibujos? Coloca en la mesa las temperas, hojas a utilizar y pide que cada niño se acerque y escoja con el material que desee trabajar, pide que observen y exploren acerca del material que tienen en su mesa y pregunta ¿Por qué escogieron esos colores? ¿Cómo lo utilizaremos?	hojas temperas lápiz

	<p>invita a que cada niño empiece su trabajo de pintar utilizando sus manitos</p> <p>Presentan su trabajo mencionado como lo realizaron.</p>	
CIERRE	<p>La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil utilizar pintar con sus manos? ¿Cómo quedo su creación? ¿Qué otros materiales pueden usar para hacer sus creaciones?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: - Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo c intereses		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 8

Jugamos con lanas de colores

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 20/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación al explorar diferentes materiales	movimiento	Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo con sus intereses

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<p>Actividades Permanentes de Entrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy jugaran lanas de colores" Pregunta ¿Qué podemos hacer con las lanas? ¿Para que usan las lanas? ¿En casa han visto que usen la lana? Invita a los niños a que realicen diferentes movimientos al ritmo de la música https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ	canción
DESARROLLO	<p>Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo usaremos las lanas de colores? ¿Cómo lo pueden enrollar? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas.</p> <p>La docente muestra las lanas de diferentes colores pregunta ¿Qué tengo en mis manos? 'pide que los niños formen un circulo y se pasen la lana para que lo manipulen exploren su textura, su color, luego pregunta ¿Qué observan? ¿Qué haremos? Los niños realizan propuestas de las acciones que se pueden hacer con las lanas que tienen en la mano.</p> <p>Luego invita a que formen grupos de 3 y comiencen a jugar con la lana y pregunta ¿Qué paso con la lana? ¿ahora qué haremos para que quede ordenada como en el principio? Los niños proponen envolver la lana.</p>	hojas lanas lápiz

	Invita a que cada niño mencione lo que ha realizado, mostrando su material, luego pide que con la lana envuelvan cualquier objeto encontrado en el aula.	
CIERRE	La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil envolver los objetos? ¿Les fue difícil envolver la lana? ¿Con que otro material podríamos envolver objetos?	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: - Explora de manera individual diversos materiales de acuerdo c intereses		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 9

Arrugamos papel

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 21/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos de coordinación óculo manual al arrugar el papel con las manos	coordinación óculo - manual	Arruga papel con la mano

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	<b style="color: red;">Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy arrugaremos papel con nuestras manos" Pregunta ¿Qué podemos hacer con lo papeles? ¿Qué utilizamos para arrugar el papel? ¿Qué podemos formar para arrugar el papel? Invita a los niños a que realicen diferentes movimientos al ritmo de la música https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ	canción
DESARROLLO	Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo usaremos los papeles? ¿Qué formaran con los papeles? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas. La docente muestra diferentes papeles grandes, medianos y pequeños ¿Qué tengo en mis manos? ¿Qué observan? ¿Qué haremos? ¿Qué podemos formar con los papeles pequeños? ¿Podemos formas figuras del mismo tamaño? ¿Por qué? Los niños realizan propuestas de las acciones que se pueden hacer con los papeles. Luego invita a que escojan el material que deseen trabajar y pregunta ¿Qué paso con los papeles? ¿Podremos formar bolitas? ¿De qué tamaño?	hojas lápiz

	<p>Los niños hacen uso de los papeles de diferentes tamaños y forman bolitas haciendo uso de los dedos de las manos.</p> <p>Invita a que cada niño mencione lo que ha realizado, mostrando su material, luego pide que escojan el papel de su agrado y formen otras formas.</p>	
CIERRE	<p>La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil arrugar papel? ¿Les fue difícil formar figuras? ¿Qué otro material podremos arrugar?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: - Arruga papel con la mano		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Devis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 10

Jugamos a enroscar tapas de botellas

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 24/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos con las manos para abrir y desenroscar botellas	movimiento	utiliza diferentes objetos en sus actividades

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy jugaremos con las botellas" Pregunta ¿Qué han traído hoy? ¿Qué haremos con las botellas? ¿Con que han cerrado las botellas? Invita a los niños a que realicen diferentes movimientos al ritmo de la música https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ	canción
DESARROLLO	Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo jugaremos con las botellas? ¿Cómo es la tapa de las botellas? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas. La docente invita a los estudiantes a recolectar todas las botellas que han traído sus compañeros pide que observen y exploren su tamaño y color de cada una, ¿Cómo son las botellas? ¿Qué contenían? ¿Qué haremos? ¿Para qué lo hemos traído? Los niños realizan propuestas de las acciones que se pueden hacer con las botellas. Invita a los niños a que formen grupos de cuatro y se ubiquen en el lugar que prefieran en el patio, forman un pequeño círculo y un representan del grupo escogerá 6 botellas del grupo grande. Luego pide a los niños que escuchen la consigna correrá por el patio y cuando	hojas lápiz

	<p>escuchen el silbato se acercaran a su lugar y desenroscaran las botellas, luego la docente da la consigna a que corran por el patio y cuando suene el silbato se acercaran a sus lugares y enroscaran las botellas y así se puede repetir varias veces.</p> <p>Invita a que cada niño mencione lo que ha realizado con sus compañeros en el patio.</p>	
CIERRE	<p>La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue tapar las botellas? ¿Les fue difícil desenroscar las tapas de las botellas? ¿De qué otra manera podemos jugar con las botellas?</p>	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: - utiliza diferentes objetos en sus actividades		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAR, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 11

Doblamos papeles de colores

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 25/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos con las manos para doblar papeles	movimiento	Muestra sus creaciones

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy jugaremos a doblar papeles de colores" Pregunta ¿Qué han traído hoy? ¿Qué haremos con las revistas que han traído? ¿Cómo son? Invita a los niños a que realicen diferentes movimientos al ritmo de la música https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ	canción
DESARROLLO	Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo jugaremos con las revistas que han traído? ¿Cómo lo podemos doblar? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas. La docente invita a los estudiantes a recortar las hojas de las revistas que han traído lo harán utilizando solo las manos y luego pregunta ¿Cómo lo doblamos? ¿Qué forma tendrá si lo doblamos de dos? ¿Si lo doblamos de tres? ¿En cuántas partes más podemos doblar el papel? Los niños realizan propuestas de las acciones que se pueden hacer con los papeles. Invita a los niños a que observen varias imágenes de origami y pregunta ¿que figura será? ¿Cómo lo habrán realizado? La docente escucha sus propuestas e incentiva a los niños para	papeles de colores lápiz

	que elijan una figura que quieran realizar con los papeles de colores. Luego Invita a que cada niño mencione lo que ha realizado con los papeles de colores y que animal ha representado.	
CIERRE	La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil armar las figuras con los papeles de colores? ¿Qué parte fue más difícil? ¿De qué otra manera podemos doblar los papeles?	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: - Muestra sus creaciones		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			

SESION DE APRENDIZAJE: N° 12

Elaboramos un juguete

I.DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa: I.E.I 89 "El Huarango"

Edad Y Sección: 5 Años – A

Fecha: 26/10/2022

AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INDICADOR	ITEM 1
PSICOMOTRICIDAD	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual que requieren mayor precisión. Lo hace en situaciones cotidianas, de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza movimientos con las manos para elaborar diferentes juguetes	movimiento	utiliza diferentes objetos en sus actividades

DESARROLLO DE LA SESION

Secuencia Didáctica	Estrategias con Procesos Didácticos	Recursos
Rutinas	Actividades Permanentes de Entrada: <ul style="list-style-type: none"> - Desinfección de manos con alcohol. - Recepción: la maestra saluda a sus niños y niñas con mucho cariño. - Hora del juego trabajo. - Saludamos a Dios. - Cantamos algunas canciones (el niño Jesús, ventanita del salón, doña semana, etc.) 	Canciones
SECUENCIA DIDÁCTICA		
INICIO	Reúne a los niños comunícales el propósito del día "hoy elaboraremos juguetes con material reciclable" Pregunta ¿Qué han traído hoy? ¿Qué haremos el material reciclable que han traído? ¿Cómo son? Invita a los niños a que realicen diferentes movimientos al ritmo de la música https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ	canción
DESARROLLO	Realizo las siguientes preguntas ¿les gusto la canción? ¿Cómo jugaremos con las revistas que han traído? ¿Cómo lo podemos utilizar? Los niños responden con la técnica lluvia de ideas. la docente invita a los niños a clasificar los objetos que han traído co mo las botellas, caja, platos, tenedores, conos de papel etc. y que los agrupen verbalizando el criterio de agrupación, los niños observaran y manipularan los diferentes materiales luego pregunta ¿que podemos armar con estos materiales? Se espera que los niños mencionen un robot, un carro etc., invita a los niños que de manera libre escojan el juguete que quieran elaborar utilizaran papeles de	botellas carton, cajas platos tapas lápiz

	colores, goma, etc. Luego de terminado su trabajo invita a los niños que les cuenten a sus amigos como elaboraron su juguetes y los materiales que utilizaron.	
CIERRE	La docente pregunta ¿Cómo se sintieron al realizar la actividad? ¿Les fue difícil armar las figuras con los papeles de colores? ¿Qué parte fue más difícil? ¿De qué otra manera podemos doblar los papeles?	

INSTRUMENTO DE EVALUACION: LISTA DE COTEJO

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	ITEM 1: - utiliza diferentes objetos en sus actividades		
		INICIO	PROCESO	LOGRADO
<u>1</u>	AGUIRRE FLORES, Estefano Valentino			
<u>2</u>	AUALLPAR QUISPE, Dylan Luyin			
<u>3</u>	BAUTISTA EVANAN, Denis Santy Lian			
<u>4</u>	CCOLCCA CABRERA, Yamila Milett			
<u>5</u>	CHAVEZ ZAVALA, Catalina Berenice			
<u>6</u>	CHIQUIHUACCHA VENTURA, Adrián Mac			
<u>7</u>	CORILLA ESTRADA, Thiago Elmer			
<u>8</u>	DIAZ GASPAS, Liam Héctor			
<u>9</u>	GONZALES TSAKIM, Yarumi Jazmín			
<u>10</u>	HUAMANI CUADROS, Adam Julián			
<u>11</u>	HUAMANI CUADROS, Hernán Eliel			
<u>12</u>	HUARANCCA VEGA, Luciana Yamile			
<u>13</u>	JAYO NUÑEZ, Mathius Hember			
<u>14</u>	MENDOZA CORDOVA, Kareli Arelyz			
<u>15</u>	OCAÑA CALDERON, Khalecia Vidviana			
<u>16</u>	OLIVARES HUAMANI, Shantal Milena			
<u>17</u>	PALOMINO HUARACA, Eduardo Daniel			
<u>18</u>	POMA YAURI, Samir Alexis			
<u>19</u>	PULIDO LINARES, Thiago Gael			
<u>20</u>	QUEQUE HUACHUA, Sergio Sebastián			
<u>21</u>	QUISPE BARAZORDA, Deivis Boran			
<u>22</u>	QUISPE EVANAN, Axel Dilan			
<u>23</u>	QUISPE UNZUETA, Nila Victoria			
<u>24</u>	ROJAS MEDINA, Mayli Fiorella			
<u>25</u>	ROJAS QUISPE, Rosa Estrella			
<u>26</u>	SALAS MONTAÑO, Griezmann Da Silva			
<u>27</u>	SALAZAR HUAMAN, Diego Valentino			
<u>28</u>	SULCA MEZA, Luis Ángel			
<u>29</u>	VILLAFUERTE ESPINOZA, Ashely Celenne			
<u>30</u>	YAURI CASO, Liam Gadiel			













UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, VEGA VILCA CARLOS SIXTO, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Actividades Lúdicas en el Desarrollo de la Motricidad Fina en Estudiantes del Nivel Inicial N° 89, El Huarango – Ica, 2022.", cuyo autor es ZARATE RIOS MARLENE JUDIHT, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 19.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 07 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
VEGA VILCA CARLOS SIXTO DNI: 09826463 ORCID: 0000-0002-2755-8819	Firmado electrónicamente por: CVEGACS el 09-01- 2023 20:09:55

Código documento Trilce: TRI - 0513232