



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes
de cinco años de una institución educativa inicial pública,
Jaén**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Fernandez Julca, Gilda (orcid.org/0000-0002-8890-0075)

ASESOR:

Dr. Chero Zurita, Juan Carlos (orcid.org/0000-0003-3995-4226)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la educación de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

CHICLAYO – PERÚ

2022

Dedicatoria

Quiero dedicar esta tesis a mis padres Eufemia Y Fernando por haberme forjado la persona que soy en la actualidad, muchos de mis logros se los debo a ellos ya que me formaron con reglas y valores y algunas libertades y con motivación perseverante para lograr mis metas.

A mis hijos Verónica Milagros y Brian que son lo más importante que tengo en la vida y me inspiran a trazarme metas con esfuerzo, ahínco y dedicación para cumplir mis objetivos.

Gilda

Agradecimiento

Agradezco a Dios por su bendición, fortaleza, mantenerme con vida y salud y superar estos momentos difíciles y poder continuar lograr mis objetivos anhelados.

A mi asesor Juan Carlos, por brindar su apoyo para realizar la maestría y los aportes en la elaboración de esta tesis.

Gracias a mis compañeros y amigos, quienes supieron impartir sus conocimientos con mucho esfuerzo, para hacer posible mi preparación profesional.

A mis hijos Verónica Milagros y Brian por ser los principales promotores, por su apoyo incondicional y comprensión en mis expectativas.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de figuras.....	vi
Resumen.....	vii
Abstrac.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y operacionalización.....	14
3.3. Población muestra y muestreo.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimiento.....	17
3.6. Método de análisis de datos.....	17
3.7. Aspectos éticos.....	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIÓN.....	29
VII. RECOMENDACIONES.....	30
VIII. PROPUESTA.....	31
REFERENCIAS.....	33
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. Población de estudio.....	15
Tabla 2. Dimensión coordinación viso manual	18
Tabla 3. Dimensión coordinación viso motriz	19
Tabla 4. Dimensión coordinación óculo manual	19
Tabla 5. Valoración variable motricidad fina	20
Tabla 6. Parámetros estadísticos de tendencia central y variabilidad	21

Índice de figuras

Figura 1. Diseño de investigación	14
--	----

Resumen

El presente estudio, se propuso como objetivo: Proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública de Jaén. La metodología fue de naturaleza cuantitativa, de tipo básica, con diseño no experimental, transversal y descriptivo con propuesta. La población estuvo constituida por 100 estudiantes, y la muestra no probabilística seleccionada según criterio de conveniencia comprendió 25 unidades. Se utilizó la técnica de la observación y el instrumento administrado comprendió una lista de cotejo. Los resultados respecto al nivel de desarrollo de la motricidad fina indican que, el 52% de los discentes observados se encuentra en Proceso; y 48% presentan un nivel Logrado; evidenciando la necesidad de diseñar una propuesta de estrategias lúdicas para potenciar las habilidades motrices de coordinación viso - manual; viso - motriz; y óculo – manual. La investigación concluyó que se logró diagnosticar la variable dependiente, proponer actividades de aprendizaje donde se incluyó las estrategias lúdicas “Jugamos con arcilla casera”; “Caminos y colores”; “Construimos imágenes”, y “Todo y partes”; las mismas que fueron validadas por expertos y están valoradas como pertinentes y viables para su implementación.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, motricidad fina, actividades de aprendizaje.

Abstract

The objective of this study was to: Propose playful strategies for the development of fine motor skills in five-year-old students of a public Initial Educational Institution in Jaén. The methodology was of a quantitative nature, of a basic type, with a non-experimental, cross-sectional and descriptive design with a proposal. The population consisted of 100 students, and the non-probabilistic sample selected according to the convenience criterion comprised 25 units. The observation technique was used and the administered instrument included a checklist. The results regarding the level of development of fine motor skills indicate that 52% of the students observed are in Process; and 48% have an Achieved level; evidencing the need to design a proposal of playful strategies to enhance the motor skills of hand-eye coordination; visual - motor; and oculus – manual. The investigation concluded that it was possible to diagnose the dependent variable, propose learning activities where the playful strategies "We play with homemade clay" were included; "Paths and colors"; "We build images", and "Everything and parts"; the same ones that were validated by experts and are valued as pertinent and viable for their implementation.

Keywords: Play strategies, fine motor skills, learning activities

I.- INTRODUCCIÓN

La base del desarrollo biológico, cognitivo, emocional y comunicativo es la formación de habilidades motrices desde la etapa preescolar en los estudiantes. En esta etapa los niños y niñas están en constante exploración de su cuerpo, ejercitando sus músculos, desplazándose en su espacio, descubriendo, interactuando y reconociendo su entorno, objetos y personas; asimismo, construyendo su personalidad, autoestima e identidad. Barrios y Gómez (2018) resalta la importancia de la motricidad en relación al dominio progresivo de las partes del cuerpo, la estructuración del aprendizaje y el lenguaje corporal; asimismo, Fernández y García (2020) destacan su contribución en la socialización y adaptación de los estudiantes, asociatividad con la lectoescritura, regulación de los procesos cognitivos como la atención, concentración, incluso el control de comportamientos impulsivos y agresivos.

En América Latina es muy relativo el énfasis hacia la educación psicomotriz. Los gobiernos con regularidad invierten recursos en infraestructuras, así como en la formación física y motriz docente; sin embargo, esta iniciativa es precaria en otros países, pues prefieren lo académico. En Chile en las escuelas infantiles aún persiste prácticas motrices tradicionales, lineales y rígidas centradas en la dualidad cuerpo y mente (Bernal et al., 2020); por el contrario, en Argentina el desarrollo psicomotor en la primera infancia se asumen la globalidad y complejidad del ser humano (Roberto, 2018); en el caso de Ecuador el problema de la estimulación de la motricidad fina es preocupante, involucra la falta de especialización de las docentes, sobreprotección de los padres de familia; incluye además la implementación de un currículo ambiguo y desactualizado (Ramírez, 2017).

En el contexto nacional, el Minedu (2016) aborda el desarrollo motriz como una competencia orientada a potenciar la autonomía de los niños y niñas, para tal fin plantea la combinación de dos capacidades: comprensión y conciencia de sí mismo del cuerpo, y la expresión corporal que implica la comunicación de forma libre, creativa y natural de emociones, pensamientos y sentimientos. Estas capacidades contribuirán en alcanzar desempeños relacionados con el sentido de

ubicación, mantener el equilibrio y coordinación en cuanto a posturas y movimientos; igualmente permitirán organizar racionalmente materiales, vivenciar su utilidad y funcionamiento; construir imágenes mentales; además de ir consolidando nociones conceptuales y sensaciones a fines a sus necesidades.

En contraste, esta perspectiva curricular y pedagógica que en la actualidad viene impulsando el Minedu (2016) poco o nada se ha concretado debido a las condiciones inseguras de los ambientes físicos de las instituciones que ofrecen el nivel inicial; los materiales que utilizan las maestras no son significativos e incompatibles para realizar actividades que requieren precisión y exactitud; asimismo, el Estado no genera presupuestos para contratar auxiliares de educación que apoyen al trabajo educativo sobre todo en aulas que están masificadas, limitando a las docentes desarrollar acciones motrices por temor a accidentes en los niños y niñas. Asimismo, se evidencia que aún existe la necesidad de formar a las docentes en el área de psicomotricidad, muchas de ellas prefieren promover aprendizajes dentro del aula y de carácter cognitivo. Por tanto, se deduce escasa estimulación y motivación para fortalecer la motricidad en los estudiantes, situación que también se ve reflejado en las familias donde desconocen la importancia de formar el aspecto motriz de sus hijos.

El problema que aborda la investigación está centrado en el insuficiente desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de cinco años en una Institución Educativa Inicial pública de Jaén. Se percibe descoordinación, desequilibrio e imprecisión en las actividades de aprendizaje viso-manuales, viso-motrices, y óculo-manual que realizan los niños y niñas; asimismo, existe dependencia, inseguridad y excesivo asistencialismo para ejecutar movimientos y acciones siguiendo consignas que requieren precisión como dibujar líneas, ubicar objetos, trazar correctamente, trasladar piezas, arrojar, pegar, enhebrar; asimismo mantener una observación fija para describir imágenes y seguir una secuencialidad de hechos y sucesos.

Teniendo como base el problema antes descrito se formula la pregunta de investigación: ¿La propuesta de estrategias lúdicas desarrollan la motricidad fina de los estudiantes de cinco años en una Institución Educativa Inicial pública de Jaén?

Respecto a la justificación teórica el estudio obtiene valor porque asume los postulados del paradigma positivista, pretende abstraer racionalmente regularidades y características del problema de investigación; construir una base teórica congruente con las variables de estudio; realizar mediciones estadísticas; construir conocimientos objetivos y verificables mediante la acción y la práctica; así como generalizar hallazgos y conclusiones.

Presenta justificación práctica porque las estrategias lúdicas contribuirán en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de cinco años de inicial, brindando a la institución educativa herramientas didácticas y resultados pertinentes para tomar decisiones oportunas e implementar acciones de mejora en los procesos de enseñanza aprendizaje; asimismo, los conocimientos y aportes científicos serán referentes para ampliar y profundizar en futuras indagaciones.

Desde la justificación metodológica la investigación es de tipo básica, con diseño no experimental, transversal y descriptivo propositivo, pues tuvo la intención de proponer estrategias lúdicas. Utilizó la técnica de la observación y administró como instrumento una lista de cotejo válida y confiable para la obtención de datos; información que será procesada utilizando métodos estadísticos descriptivos e inferenciales, además serán tomados en cuenta en la construcción de las actividades para implementar las estrategias lúdicas.

El estudio se plantea como objetivo general: Proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública de Jaén; propósito que se pretende alcanzar mediante los objetivos específicos: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública de Jaén; diseñar estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de cinco años en una Institución Educativa Inicial pública de Jaén; y validar las estrategias lúdicas a través del concurso de juicios de expertos para desarrollar de la motricidad fina en estudiantes de cinco años en una Institución Educativa Inicial pública de Jaén.

II.-MARCO TEÓRICO

Es necesario conocer la realidad problemática respecto al tema que se está investigando desde los estudios previos realizados desde en distintos ámbitos lo que permitirá configurar el problema a investigar.

En el contexto internacional, Barrios y Gómez (2018) en su estudio se propusieron como objetivo investigar la asociatividad y vinculación de la autopercepción de la música con el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del nivel inicial. El proceso metodológico se orientó en base al paradigma post positivista y el enfoque cualitativo de carácter dialéctico – hermenéutico; la muestra estuvo conformada por dos directivos y tres docentes a quienes se les administró una guía de entrevista semiestructurada. Los resultados cualitativos que presentaron exponen la importancia de planificar acciones pedagógicas acordes a los intereses y necesidades motrices de los niños; el uso de la música en los ambientes del aula como estrategia estimula la motivación y colaboración y la construcción de aprendizajes; asimismo, resaltan que la coordinación entre el ojo, mano y el ejercicio de los músculos cortos fortalecen las destrezas motrices finas. Entre sus conclusiones, señalan estimular la motricidad fina favorece a los estudiantes a potenciar su capacidad para manejar sus movimientos, incrementar el lenguaje motor, construir un pensamiento y una personalidad autónoma para tomar decisiones y resolver sus propios problemas; asimismo, confirman que la expresión y comprensión musical, así como las habilidades motrices finas, las docentes optan por otros recursos didácticos y excluyen el aprovechamiento pedagógico de la música en sus prácticas educativas.

Ramírez et al. (2017) desarrolló la investigación cuyo objetivo fue determinar la influencia de la coordinación grafoperceptiva en el fortalecimiento de la motricidad fina. La metodología es coherente con el enfoque cualitativo de tipo y diseño descriptivo – transversal; la muestra de estudio estuvo representada por un total de 53 actores educativos (directora, docente, expertos, padres de familia y estudiantes). Para el recojo de información utilizaron entrevistas, encuestas y fichas de observación, obteniendo como resultados los siguientes: los padres de

familia tienen limitaciones para apoyar a sus hijos (64%) debido que no comprenden y manejan estrategias y actividades relacionadas con el desarrollo de la motricidad fina; 25% de los niños estaban motivados a realizar acciones motrices finas, 59% expresan desmotivación, y 63% son dependientes y necesitan del soporte docente; según la opinión de los directivos demandan de mayor capacitación en esta área. Concluyen que, los niños y niñas tienen falencias para ejecutar consignas referidas a trazar, dibujar, colorear, delinear, calcar y armonizar sus movimientos; los padres no apoyan a sus hijos en el desarrollo de actividades grafoplástica, y los maestros prefieren seguir con el proteccionismo ofrecen procesos de enseñanza instructivos, repetitivos que reducen el pensamiento creativo, y desinterés a ejercitar sus habilidades psicomotrices.

Desde otra mirada. Cabrera y Dupeyrón (2019) trabajaron la investigación cuyo objetivo se encaminó a proponer y articular actividades que estimulen la motricidad fina en los estudiantes del grado pre escolar. El proceso metodológico de carácter cualitativo se enfocó en diagnosticar, implementar y evaluar el objeto de estudio. Aplicaron métodos teóricos como el histórico – lógico, análisis, síntesis, inducción y deducción sistémico estructural, y la modelación. El recojo de datos se hizo a través de entrevistas, la observación y la revisión documental. La muestra estuvo constituida por 20 actividades de aprendizaje afines al área de lengua materna. Los resultados que lograron se evidencian en: 60% y 80% lograron utilizar el lápiz y ubicar correctamente una hoja de trabajo, 70% fueron capaces de colorear entornos; 65% y 75% uniformizaron sus movimientos y posturas; asimismo, 60% y 70% fueron precisos y ordenados en el trazo; y 60% y 80% iniciaron y terminaron las tareas satisfactoriamente. Concluyendo que, las docentes al aplicar las actividades pedagógicas deben crear ambientes afectivos y de constante estimulación, garantizar condiciones de seguridad y salubridad en los espacios de interacción; ofrecer materiales que faciliten la atención y concentración; además, consideran la importancia de realizar diversas demostraciones y apoyos en el desarrollo de las sesiones programadas, favoreciendo de esta forma el dominio y asimilación de aprendizajes manuales, visuales y de movimiento.

Por otro lado. Alonso y Pazos (2020) emprendieron la investigación que tuvo como objetivo conocer la realidad sobre la práctica de la motricidad y el nivel de importancia en la educación infantil. Trabajaron una metodología mixta (cuantitativa y cualitativa). El universo poblacional referente fue 86 centros escolares, de los cuales priorizaron 43. Utilizaron la técnica de revisión documental y la encuesta; Los instrumentos aplicados fueron: Memorias Verifica, Guías didácticas; matriz de evaluación y cuestionarios con opciones mixtas. Los resultados exponen que la normatividad actual de la educación infantil enfatiza el desarrollo físico, social, afectivo y cognitivo de los infantes; de manera similar también se plantea abordar el área que desarrolla el conocimiento de sí mismo y la autonomía personal, en ambos casos se percibe cierta valoración a la motricidad infantil; se muestran resultados adversos que manifiestan desinterés por trabajar la psicomotricidad, los docentes carecen de formación en educación motriz, y las horas para desarrollar esta área es muy limitada. Concluyen que, es importante desarrollar la motricidad en las escuelas; para ello se debe incrementar las horas y fomentar la integración de los estudiantes; articular los contenidos motrices con las demás áreas en las programaciones; así como actualizar y mejorar las practicas docentes.

En el contexto nacional, Melendres (2020) realizó la investigación dirigida a determinar si existe relación entre la motricidad fina y la preescritura en la educación pre escolar. La metodología optó por el enfoque cuantitativo, el tipo de investigación básica y el diseño no experimental – correlacional. La población estuvo constituida por 160 estudiantes, de los cuales se seleccionaron 40 unidades muestrales en base al muestreo no probabilístico por conveniencia. Los resultados indican que el desarrollo de la motricidad fina en los sujetos de estudio se encuentra en el nivel proceso (25%). Concluyendo que ambas variables guardan relación significativa (Correlación de Pearson: = 0,475**; $p = 0.002 < 0.01$) por tanto, la motricidad fina asegura la iniciación de la escritura pre silábica, silábica, silábica alfabética y escritura alfabética; añade además la estimulación de la dimensión neurológica; la maduración del aspecto óseo muscular y anatómico; socialización y adaptación sociocultural, y la construcción de nociones lógicas, incremento del lenguaje y descubrimiento de su cuerpo.

En otro estudio realizado en el Perú. Mostacero (2018) tuvo como objetivo determinar la incidencia de las actividades gráfico-plásticas en el progreso de la motricidad fina. Los procedimientos metodológicos se enmarcaron en el enfoque cuantitativo y aplicó el tipo de investigación aplicada con diseño cuasiexperimental. La población estuvo representada por 82 estudiantes de educación inicial; y la muestra priorizada se conformó de 52 niños y niñas de 5 años, selección que se obtuvo mediante el muestreo no probabilístico de tipo intencional. Los resultados exponen que el grupo de control y experimental de acuerdo al análisis diagnóstico se ubicaban en el nivel Inicio y Proceso (69,20% y 42,30%); no obstante, luego de la intervención el grupo de control mantiene un porcentaje análogo (42,30% - nivel Proceso); y el grupo experimental presenta un avance significativo (65,40% - nivel de Logro); demostrando la efectividad del programa gráfico plástico. Concluye que las sesiones de aprendizaje donde se incluyeron actividades gráfico plásticas lograron el desarrollo de la coordinación viso – manual; motricidad facial, fonética y gestual.

Por otro lado, en un estudio realizado. Ayala (2018) en su trabajo investigativo se planteó como objetivo determinar en qué medida los materiales didácticos no estructurados influyen en el desarrollo de la motricidad fina en niños de inicial. La metodología fue cuantitativa, por tanto, el tipo y nivel de investigación es aplicada - explicativa, y el diseño preexperimental. La muestra que seleccionó comprendió 28 estudiantes. Utilizó la técnica de la observación para la recolección de datos, y una lista de cotejo como instrumento. Los resultados revelan que el 61% de sujetos observados se encuentran en el nivel inicio, no obstante, luego de la intervención con el programa de ejercicios motores finos, lograron ubicarse en el nivel de logro (89%). Entre sus conclusiones confirma que: Los materiales aplicados influyeron de forma significativa en la coordinación y dirección viso – manual, motricidad bucofacial, fonética (articulación y pronunciación) y gestual (praxis de los dedos); según la prueba estadística Wilcoxon el valor $p = 0,000$ es menor que $0,05$ y $Z (-4,631; -4,674; -4,427; -4,021; y -3.847)$ son valores que $- 1,96$).

Quispe (2021) se propuso como objetivo comprobar si las estrategias lúdicas influyen en el desarrollo motriz fino. La metodología empleada comprendió el

enfoque cuantitativo, de tipo aplicativo y diseño experimental. Utilizó la técnica de la observación y administró una ficha de observación como instrumento, para tal propósito seleccionó una muestra de 20 niños que comprendía los 5 años de edad. Los resultados que obtuvo mediante la prueba de hipótesis Wilcoxon corroboró que el nivel de significancia fue igual a $0,000 < 0,05$, aceptando el planteamiento hipotético. Las conclusiones demostraron que la aplicación de estrategias y/o actividades lúdicas como el encestado de pelotitas de papel, jugar con el dedo pulgar, envolver carretes, y construyendo torres influyeron significativamente en el nivel de coordinación bimanual y visomanual.

Respecto al fundamento teórico, la variable de estrategias lúdicas se apoya en las siguientes teorías contribuido en las teorías sociocultural Vygotsky, psicoevolutiva de Piaget citado por Ruiz (2017) y para el desarrollo y liberación de los niños (María Montessori, 1870-1957) citado por Alonso (2021).

La primera teoría sociocultural de Vygotsky citado por Ruiz (2017) afirma que el juego es un componente básico del desarrollo humano, son los que a través de la acción-comunicación cultivan habilidades motrices específicas y conocimientos concretos. La teoría sociocultural postula que el juego nace de la necesidad, es una acción espontánea y socializadora de los estudiantes, además a través de él aprenden a identificar sus potencialidades y limitaciones; igualmente, mediante la zona de desarrollo próximo ellos reciben retroalimentación en sus aprendizajes y actividades lúdicas hasta convertirse en autónomos.

La segunda teoría psicoevolutiva de Piaget citado por Ruiz (2017), contribuye que el juego es una actividad que se asimila desde la infancia y la etapa que comprende es el pensamiento operacional. Postula que los niños utilizan el juego para adaptar los hechos y sucesos de la realidad a estructuras o esquemas que ya traen consigo. Organiza los juegos en base a tipologías o estadios: Los juegos que involucran acciones son parte del estadio sensoriomotor; los simbólicos, de construcción y de reglas corresponden al estadio preoperacional y operacional concreto. Para Piaget cuando los niños juegan con sus cuerpo y objetos

desarrollan habilidades físicas y configuran huellas mentales de sus vivencias y experiencias.

La tercera teoría para el desarrollo y la liberación de los niños (María Montessori, 1870 -1952) citado por Alonso (2021) fue una de las exponentes del trabajo con ejercicios lúdicos para estimular la discriminación perceptiva y táctil. Confirma que los juegos son actividades libres, ordenados y que tienen un propósito definido, pero requieren de cariño, afecto y regulación, debido que en ellos se manifiestan continuos cambios corporales y son inquietos por naturaleza. Los principios de esta teoría para utilizar al juego como estrategia lúdica se expresan en: Libertad, actividad, individualidad, vitalidad, lo cual exige a las docentes crear ambientes propicios, seguros y apropiados para que los niños actúen con libertad, sean los responsables directos de realizar las actividades, elijan sus materiales y demostrar sus capacidades.

Por otro lado, la variable motricidad fina estará apoyada en el enfoque de la corporeidad (Minedu, 2016) y las teorías emparentadas al desarrollo psicomotor (Piaget, Wallon Gessel, Picq y Vayer) citado por Sotero (2019)

Respecto al enfoque de la corporeidad de acuerdo al Minedu (2016) se concibe al cuerpo como una unidad dialéctica en el cual se combinan y complementan lo biológico, cognitivo, emocional, afectivo, psicológico, motriz; asimismo asume que el desarrollo humano es un proceso dinámico, progresivo y autónomo, manifestándose en la construcción de la personalidad, la imagen e identidad corporal, social y personal. Presenta como premisa que todo actuar y movimiento que realiza el niño es intencionado, espontáneo, natural y responde a sus necesidades e intereses singulares; incluso la acción e interacción es condicionada por su entorno.

Por su parte, las teorías relacionadas con el desarrollo psicomotor. Piaget citado por Sotero (2019) sostuvo que la motricidad precede a la inteligencia y el lenguaje; no obstante, cuando interactúan los movimientos, la percepción del entorno y las funciones simbólicas que traen consigo el pensamiento (asimilación y acomodación de la información), la representación mental y comunicación de

objetos. Desde la perspectiva teórica de Wallon, el desarrollo psicobiológico de los niños integra y une el dominio psíquico y motórico es decir el ser se construye a sí mismo mediante su interacción con el medio. Resalta la importancia del movimiento y los gestos como medios comunicativos; y establece dualidades como: el acto genera el pensamiento; la acción conlleva la representación, lo corporal incide en la estructura cognitiva; y la función tónica muscular potencia y madura el sistema neuromotriz y las actividades posturales (Sotero, 2019).

También, Gessel citado por Sotero (2019), explica que la conducta motriz, el comportamiento y la evolución neurocerebral y neurológica son el punto de iniciación de la estimulación y maduración. Ambos orientan y direccionan las fuerzas naturales; revelan las partes asimétricas del cuerpo y aquellas áreas que necesitan de autorregulación pues no todas se desarrollan homogéneamente. LeBoulch añade el papel del cuerpo como instrumento de adaptación perfecta con el medio ambiente para realizar movimientos precisos en cualquier escenario. Y, Picq y Vayer en sus planteamientos sobre psicomotricidad proponen educar, experimentar, dominar y regular las acciones y percepciones motrices en favor de integrar y socializar al niño. Destacan la conducta motriz, neuro motriz, y perceptivo motriz. La primera responsable de la coordinación óculo manual, equilibrio estático y dinámico; la segunda referida a la madurez del sistema nervioso, lateralidad y sincinesias; y la tercera congruente con la conciencia, memoria, ubicación espacial y noción temporal (Sotero, 2019).

Del aporte de estos enfoques teóricos se sintetizan premisas que darán consistencia a las estrategias lúdicas a saber: El juego incrementa las habilidades sociomotrices, comunicativas, cognitivas y socioafectivas en los niños; a través del juego los estudiantes representan simbólicamente escenarios reales, ficticios e imaginativos; exterioriza sus emociones, sentimientos y nociones; internaliza roles, reglas que regulan su conducta y reconocer el entorno en el cual se desenvuelve; promueve vínculos y la solides de sus relaciones personales; asimismo, participa activamente en diversas actividades amenas y placenteras reduciendo su inhibición; desarrolla su creatividad motriz; progresivamente va controlando sus impulsos corporales, aprendiendo las partes de su cuerpo. Por tanto, el juego es una actividad esencial en la formación

integral del estudiante, promover su práctica en los centros escolares ayuda a la internalización de aprendizajes, valores, actitudes, habilidades y capacidades. Asimismo, el ejercicio de juegos lúdicos constituye medios para promover la expresión, socialización, comunicación; el desarrollo motor, cognitivo, afectivo, así como el cumplimiento de reglas o normas de convivencias e interacción interpersonal. (Gallardo y Gallardo, 2018 y Gallardo et al. 2019).

Complementa, Ruiz (2017) argumentando que el juego contribuye a que el estudiante se valore a sí mismo, reconozca el mundo que le rodea; activan el sentido de socializarse y aprender con los demás; incrementan su lenguaje para comunicarse, negociar sus intereses; reflejan en sus interacciones instintivos naturales y espontáneos que van desarrollando y armonizando poco a poco; y resuelven conflictos. Otro aspecto a considerar es su incidencia democrática en los estudiantes, pues genera en ellos alegría, libertad, motivación y despliegue de recursos cognitivos y habilidades motrices. Por lo general su ejecución siempre goza de aceptación, voluntariedad y predisposición para implementarlos.

En cuanto a la definición conceptual las estrategias lúdicas son procedimientos didácticos, atractivos y motivadores; tienen como atributos captar la atención para enfocarse en un determinado aprendizaje y construir sus propios conocimientos; facilita explorar y tomar conciencia de potencialidades y limitaciones del cuerpo; fortalecen el equilibrio y las coordinaciones particulares y globales de los movimientos; ejercitan la respiración, desinhibiden al estudiante permitiendo su inclusión al grupo y afirman su participación libre y autónoma; incentivan la organización del sistema motriz y corporal; generan espacios de mayor conexión con su mundo externo; afianzan la agilidad, flexibilidad, la función rítmica, y el desarrollo psicosocial. (Pomare y Steele, 2018). Las dimensiones a considerar están representadas por las siguientes estrategias.

Jugamos con arcilla casera, estrategia que va a permitir que los estudiantes exploren la maleabilidad de la arcilla realizando figuras u objetos; utilizar ambas manos para elaborar objetos de tamaños, volumen y formas de su preferencia;

y trasladar ideas o imágenes de su entorno en la construcción de objetos y figuras (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

La estrategia caminos y colores tiene como propósito hacer que los estudiantes tracen líneas, círculos y formas ejercitando sus dedos, manos y muñecas; sean capaces de delinear imágenes y las colorear con precisión; asimismo, agarrar con precisión y regular la presión de los instrumentos para mantenerlo en movimiento (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

En relación a la estrategia construimos imágenes su desarrollo posibilitará que los estudiantes expresen lo que piensa y siente mediante gráficos; empleen diversos sentidos para plasmar un dibujo que desean expresar; además, dibujar en forma natural y espontáneamente siguiendo la consigna de la maestra (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

Y, la estrategia todo y partes, facilitará a los estudiantes realizar recortes de pieza siguiendo un molde establecido; combinar recortes y crear figuras reconociendo sus partes; de igual manera, demostrar precisión para pegar los recortes en una superficie plana (Cabrera y Dupeyrón, 2019).

Asimismo, la definición conceptual de la motricidad fina, teniendo en cuenta a García y Batista (2018) hace referencia al ejercicio de habilidades de los niños y niñas para realizar actividades y movimientos precisos y coordinados de manera progresiva y gradual. Por su parte, Cabrera y Dupeyrón (2019) sostienen que se refiere a la armonía, equilibrio, estabilidad y gobernanza de las partes pequeñas del cuerpo; su estimulación pedagógica requiere de la planificación de experiencias de aprendizaje significativas, motivantes e integrales, que tengan sentido de utilidad y funcionalidad para el estudiante, además plantean incorporar acciones que refuercen la función motora, tónica, postural y relacional de los músculos en sus desplazamientos y formas de actuar. Complementa Rodríguez et al. (2020) al señalar que la motricidad fina comprende la sincronización, interacción y control de las manos, dedos, vista, dominio de habilidades kinestésicas; autonomía, seguridad y confianza para construir sus

aprendizajes, afrontar sus cambios biológicos y físicos; y recrearlos en su quehacer y realidad social, interpersonal, y familiar.

Coordinación viso manual. Se refiere a la interrelación entre el ojo y la mano, capacidad que los estudiantes ejercitan con el fin de realizar acciones y operaciones simultáneas y autónomas con los músculos de las manos, muñeca, antebrazo, brazo y la vista. El dominio de esta dimensión requiere estimular el equilibrio corporal, desarrollar la lateralidad y las nociones de tiempo – espacio (Ramírez, 2017).

Coordinación viso motriz. Comprende la realización de actividades motoras de precisión, dominio de los tejidos musculares, conexión de la visión con los movimientos del cuerpo. Estimular esta dimensión es potenciar la confianza y seguridad para ejecutar tareas específicas (lectoescritura; los estudiantes muestran libertad e iniciativa para auto percibirse, garabatear, explorar objetos, materiales, su entorno; conllevando a fortalecer su capacidad para controlar y regular sus manipulaciones y movimientos (Ramírez, 2017)

Además, la coordinación motriz contribuye a ordenar y organizar los actos motrices, se caracterizan por su flexibilidad, fuerza, economía, efectividad y armonía en las actividades físicas. Su función es combinar progresivamente varias acciones dentro de una estructura motora, se clasifican en: locomotoras, expresadas en correr y saltar; manipulativas, como lanzar y coger; y de estabilidad relacionadas con el equilibrio y los giros (García, et al., 2021)

Coordinación óculo manual. Esta dimensión permite que los estudiantes realicen movimientos oculares con la acción que hace; estimula la centralización y fijación de la mirada hacia un objetivo establecido; igualmente, permite dinamizar y focalizar la visión durante la secuencia de imágenes y construcción de objetos (torres); asimismo, contribuye en posicionar la vista para seguir una recta, curva; además estimula habilidades cognitivas como proyectar distancias; crear cálculos exactos y preciso de planos físicos, asimilar, retroalimentar información para desenvolverse en alguna actividad recreativa (Sánchez et al., 2019).

III. METODOLOGÍA

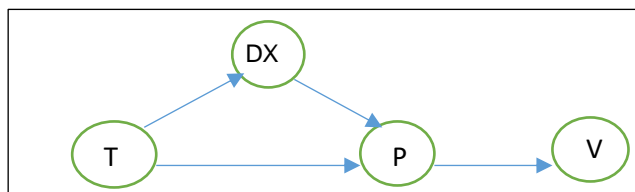
3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación se relacionó con el enfoque cuantitativo, obtener y procesar datos de las unidades muestrales mediante el uso de métodos estadísticos descriptivos; generalizar conclusiones (Sánchez et al, 2018).

Asimismo, fue de tipo básica porque pretendió construir conocimientos teóricos referidos al diseño de estrategias lúdicas, y aportar nuevos saberes teóricos pedagógicos y metodológicos (Escudero y Cortez, 2018).

El estudio fue no experimental con diseño descriptivo propositivo-transversal. Según Hernández y Mendoza, (2018) buscó recolectar datos en el entorno natural un tiempo único y sin manipular las variables de investigación. El representa es el siguiente:

Figura 1
Diseño de investigación



Nota: La figura muestra el diseño que se tendrá en cuenta para el desarrollo investigativo. Fuente: Sánchez, et al. (2018)

Donde:

DX: Recojo de información

T: Revisión teórica.

P: Propuesta.

V: Validación de instrumentos a criterio de expertos.

3.2. Variables y operacionalización

Variable dependiente: Motricidad fina

Definición conceptual: Son habilidades y destrezas motrices que posibilitan la conexión y coordinación viso manual y la realización de movimientos pequeños precisos y con exactitud (Quispe, 2021). Y la Definición

operacional: son movimientos coherentes, acciones precisas y exactas que los estudiantes en sus experiencias de aprendizaje; y serán evaluadas a través de las dimensiones: coordinación viso manual; viso motriz y óculo manual. En cuanto a los indicadores fue conformada por 9 indicadores.

Variable independiente: Estrategias lúdicas

Definición conceptual: Los recursos metodológicos, acogedores y recreativos que articulan capacidades cognitivos, afectivos y emocionales en el proceso de enseñanza aprendizaje, contribuyen en la socialización, creatividad y expresividad corporal de los estudiantes (Córdoba et al., 2017).

Definición operacional: Conjunto de actividades y procedimientos centrados en el estudiante dirigidas a estimular, motivar e incentivar a través del juego, cuyas dimensiones son: jugamos con arcilla casera, caminos y colores, construimos imágenes; así como todo y partes. En cuanto a los indicadores está conformado por 12.

3.3. Población, muestra y muestreo

Según la población presentaron características y comportamiento comunes y específicas que sirvieron a la investigadora para sistematizar y generalizar resultados y conclusiones (Majid. 2018). Las características de la población se pueden señalar: estudiantes que viven con los abuelos; forman parte de familias disfuncionales; algunos muestran desnutrición y anemia; son poco los que habitan en casa propia; los padres muestran una economía de bajos recursos económicos; en el aula exponen comportamientos agresivos. La poblacional quedó constituida por 100 estudiantes de cinco años de edad de una Institución Educativa Inicial. Jaén.

Tabla 1

Población de estudio

Institución Educativa Inicial pública de Jaén		Sexo		Total	%
Ciclo	Aulas	V	M		
II	Aula "Las Fresas"	16	09	25	25%
	Aula "Las Granadillas"	15	10	25	25%
	Aula "Las Naranjas"	11	14	25	25%
	Aula "Las Uvas"	12	13	25	25%
Total		54	46	100	100.00

Nota: Nomina de matrícula del año lectivo 2022

Criterio de inclusión: Estuvo representado por todos los estudiantes de cinco años de iniciar formalmente matriculados y priorizados en la muestra de estudio, a quienes se les administró el instrumento de recojo de datos. El Criterio de exclusión: No se consideró aquellos estudiantes que estuvieron comprendidos en las aulas de dos, tres y cuatro años de inicial.

La muestra y muestreo según Hernández y Mendoza (2018) es un subcomponente específico de la población, del cual se obtendrán información pertinente y de interés para la investigadora. Estuvo conformada por 25 estudiantes de cinco años que pertenecen al aula “Las uvas”. Asimismo, el muestreo comprendió el estudio no probabilístico, por conveniencia e intencional. Los estudiantes de cinco años de edad fueron seleccionados de acuerdo al interés y juicio propio de la investigadora (Otzen y Manterola, 2017).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La técnica a emplear en el proceso de recolección de datos fue la observación directa. Teniendo en cuenta a Hernández y Mendoza (2018) consiste en la obtención y registro sistemático de datos. El instrumento que se administró fue una lista de cotejo dirigida a evaluar la motricidad fina, que estuvo estructurada en un conjunto de ítems relacionados con las dimensiones, y cuyas valoraciones de tipo ordinal fueron: Inicio (C); Proceso (B); y Logrado (A); asimismo, se planteó en la propuesta en cada una de las actividades de aprendizaje listas de cotejo para evaluar las estrategias lúdicas; y las valoraciones son: Inicio (C); Proceso (B); y Logrado (A).

Respecto a la validación se aplicó la técnica de juicio de expertos y consistió en elaborar un formato de confirmación de la consistencia y congruencia teórica y metodológica del contenido, y la certificación de criterios asociados a la coherencia, relevancia, pertinencia, relevancia y claridad (Díaz, 2019). Implicó, reajustar el instrumento, sugerencias y aportes de los validadores. Correlativamente, se procedió a evaluar la confiabilidad de la lista de cotejo. En este caso se aplicará la prueba Alfa de Cronbach (evaluación piloto), para

obtener el índice de fiabilidad, se verificó el grado de similitud para generalizar conclusiones.

3.5. Procedimientos

Para recolección de datos se tuvo en cuenta los siguientes procedimientos: (1) elaboración del instrumento y validación a través de juicios de expertos; (2) se aplicó la lista de cotejo a los estudiantes seleccionados en la muestra; (3) procesamiento estadístico, organización y codificación de los resultados; (4) gestión de especialistas idóneos para la validación; (5) envío de un documento a la directora de la Institución Educativa para solicitar autorización de recojo de información (6) se aplicó el instrumento en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial Jaén; se ofreció recomendaciones para una efectiva observación de los estudiantes según los criterios e indicadores explícitos en el instrumento.

3.6. Métodos de análisis de datos

El análisis de la información se explicitó mediante el uso de métodos estadísticos descriptivos. Permitió reconocer y medir los atributos de la variable objeto de estudio; examinar y ponderar el comportamiento en base a indicadores tangibles; sintetizar y resumir las evidencias en tablas y figuras (Rendón et al., 2016). El procesamiento cuantitativo se realizó empleando el aplicativo Excel y el Software SPSS versión 26.

3.7. Aspectos éticos

Los principios éticos fueron: a) la autonomía pues los sujetos a evaluar decidirán por sí mismo sus actos, movimiento y comportamientos durante la sesión a observar; b) no maleficencia, la obtención de datos no generará en los niños ningún tipo de alteración a su desarrollo físico, emocional y psicológico; c) beneficencia, el aporte investigativo contribuirá en el progreso de sus competencias de aprendizaje y la formación integral del estudiante; y d) justicia, durante la intervención y registro de información los estudiantes serán respetados sus derechos; asimismo, el proceso evaluativo tendrá en cuenta criterios éticos como la inclusión, equidad e igualdad de oportunidades y condiciones para todos y todas (Trapaga, 2018)

V.- RESULTADOS

El presente capítulo, presenta los resultados en tablas. Los mismos que se recogieron mediante la aplicación de una lista de cotejo, que evaluó la motricidad fina en sus tres dimensiones: Coordinación viso manual, Coordinación viso motriz, y Coordinación óculo manual; con criterios de valoración: Inicio (1); Proceso (2) y Logrado (3).

En cada una de las tablas se muestra el procesamiento de los datos identificando la frecuencia y los porcentajes; incluye además el análisis descriptivo e interpretativo de los hallazgos cuantitativos. A continuación, se exteriorizan de acuerdo a los objetivos de la investigación:

Objetivo 1: Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén. Este propósito permitió conocer la situación actual de la motricidad fina identificando el nivel del desarrollo en sus tres dimensiones:

4.1. Descripción de los resultados

Tabla 2

Dimensión coordinación viso manual.

Nivel	Coordinación viso manual	
	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0.0
Proceso	15	60.0
Logrado	10	40.0
Total	25	100

Nota: Elaboración según el instrumento aplicado a los estudiantes relacionado a la dimensión 1: Coordinación viso manual

Según el análisis de la tabla 2 referida a la dimensión coordinación viso manual de la motricidad fina, los resultados de la observación directa en los estudiantes se muestran que (0%) se ubican en el nivel inicio, el (60%) se ubican en el nivel proceso y Logrado (40%). Reconociendo que aún existe la necesidad de potenciar habilidades de precisión como enhebrar cuentas, sorbetes y desatar cordones; lograr equilibrio para desplazarse en diferentes direcciones

siguiendo líneas rectas y curvas, dominar sus músculos pequeños que les permita trasladar objeto de un lugar a otro sin ayuda.

Tabla 3

Dimensión coordinación viso motriz.

Nivel	Coordinación viso motriz	
	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
Proceso	16	64.0
Logrado	9	36.0
Total	25	100

Nota: Elaboración según el instrumento aplicado a los estudiantes relacionado a la dimensión 2: Coordinación viso motriz.

Se observa según el análisis de la tabla 3 relacionada con la dimensión coordinación viso motriz de la motricidad fina, los resultados de la observación directa exponen que los sujetos de estudio comprenden los niveles Proceso (64.00%) y Logrado el (36.00%); y ninguno de los estudiantes se sitúa en el nivel Inicio. Indicando que es necesario implementar acciones que contribuyan a potenciar habilidades para delinear una recta, círculo, triángulos, cuadrado y rectángulo de manera precisa; articular la vista, las manos y dedos con el fin de desabotonar y abotonar piezas de vestir correctamente; y dominar los músculos pequeños de las muñecas y antebrazos para construir torres utilizando cubos y cajas pequeñas.

Tabla 4

Dimensión coordinación óculo manual.

Nivel	Coordinación óculo manual	
	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
Proceso	15	60.0
Logrado	10	40.0
Total	25	100

Nota: Elaboración según el instrumento aplicado a los estudiantes relacionado a la dimensión 3: Coordinación viso motriz.

Según el análisis de la tabla 4 relacionado a la dimensión óculo manual de la motricidad fina, los resultados de la observación directa expresan que los estudiantes evaluados se ubican en los niveles Proceso (60.00%) y Logrado (40.00%).

(40.00%); y en el nivel Inicio ningún sujeto está comprendido. Por tanto, se deduce que existen razones para potenciar habilidades motoras de precisión que permitan observar y describir los detalles de una secuencia de imágenes, materiales u objetos; armonizar la vista con los dedos para realizar dibujos relacionados con su cuerpo y sus partes; y sincronizar y regular las miradas con la fuerza muscular de tal forma que haya exactitud cuándo arrojan una pelota dentro y fuera, encima y debajo de una caja.

Tabla 5

Valoración variable motricidad fina.

Nivel	Motricidad fina	
	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
Proceso	13	52.0
Logrado	12	48.0
Total	25	100

Nota: Elaboración según el instrumento del resultado de la variable motricidad fina.

Del análisis realizado de la tabla 5 de la variable motricidad fina los resultados globales de la observación directa a los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén, se evidencian que se encuentran en los niveles Proceso (52.00%) que comprende a un total de 13 estudiantes, el 48.00% se ubican en el nivel Logrado que corresponde a 12 estudiantes y ningún discente tienen presencia en el nivel inferior. Estos hallazgos encontrados reflejan la necesidad de fortalecer y potenciar habilidades motrices que contribuyan a mejorar la coordinación viso - manual; viso - motriz; y óculo – manual, asegurando de esta forma realizar actividades de aprendizaje con precisión, seguridad y confianza.

Tabla 6*Parámetros estadísticos de tendencia central y variabilidad*

Parámetros	D1. Coordinación Viso manual	D2. Coordinación viso motriz	D3. Coordinación óculo manual	Variable. Motricidad fina
Media	6,68	6,64	6,68	20,00
Mediana	6,00	6,00	6,00	18,00
Moda	6,00	6,00	6,00	18,00
Desviación estándar	,94516	,99499	,94516	2,69258
Varianza	,893	,990	,893	7,250
Asimetría	1,041	1,371	1,041	1,169
Error estándar de asimetría	,464	,464	,464	,464
Curtosis	-,236	,684	-,236	,306
Error estándar de curtosis	,902	,902	,902	,902
Rango	3,00	3,00	3,00	9,00
Mínimo	6,00	6,00	6,00	18,00
Máximo	9,00	9,00	9,00	27,00
Suma	167,00	166,00	167,00	500,00
Percentiles	25	6,00	6,00	18,00
	50	6,00	6,00	18,00
	75	7,50	7,00	21,50

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina

La tabla 6 presenta las medidas de tendencia central de las dimensiones y la variable objeto de estudio. Respecto a la media los valores alcanzados son 6,68 (D1); 6,64 (D2); 6,68 (D3); 20,00 (V), promedios centrales que ubican a las tres dimensiones en el nivel Proceso (Ficha técnica: rango 10 – 18 puntos); y a la variable motricidad fina en el nivel Logrado (Ficha técnica: rango 19 – 27 puntos). Es decir, contrastando con las tablas anteriores más de la mitad de sujetos observados necesitan reforzar sus habilidades de motricidad fina. Afirmación que también corroboran las medianas y modas cuyos valores comprende entre 6,00 y 18,00 y representan la mitad de las respuestas y el número de frecuencia que han sido observados los ítems.

En relación a las medidas de dispersión las dimensiones y variable muestran datos de desviación estándar comprendidos entre ,94516 (D1); ,99499 (D2); ,94516 (D3); y 2,69258 (V); y varianzas que expresan valores de variabilidad como ,893 (D1); ,990 (D2); ,893 (D3); 7,250 (V), ambas valoraciones explicitan distribuciones y variaciones con respecto a las medias; es decir, predicen los niveles de la motricidad fina. Y los puntajes mínimos (6 y 18) y máximos (9 y 27) indican sumatorias de la observación realizada a los estudiantes de 5 años de inicial.

Objetivo 2: Diseñar estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén.

Según los resultados el instrumento que se administró a los estudiantes de 5 años del “Aula las Uvas” de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén, cuyo propósito fue evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina. Se deduce los resultados globales que la mayoría se encuentra en el nivel proceso (52%) y un porcentaje significativo comprende el nivel logrado (48%). Indicando, que existen razones para reforzar y fortalecer las habilidades motoras finas.

Asimismo, del análisis comparativo de las dimensiones, se percibe que la dimensión referida a la coordinación viso motriz de la motricidad fina es la que muestra mayor porcentaje de estudiantes en el nivel proceso (64%), seguido de las dimensiones coordinación viso manual y óculo manual (60%). Resultados que confirman la necesidad de implementar acciones pedagógicas y didácticas que potencien capacidades, competencia a la motricidad fina.

En respuesta a esta situación problemática, se consideró diseñar una propuesta de estrategias lúdicas. Herramientas metodológicas recreativas y significativas, que para su implementación están incluidas en 10 actividades de aprendizaje. Por su carácter transversal y flexible las estrategias “Jugamos con arcilla casera”; “Caminos y colores”; “Construimos imágenes”, y “Todo y partes”, se abordarán de acuerdo a la competencia, capacidad y desempeño de las actividades de aprendizaje que se presentan (anexo 4).

Objetivo 3: Validar las estrategias lúdicas a través del concurso de juicios de expertos para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén.

Luego de haber elaborado la propuesta de estrategia lúdicas, se procedió a su validación, actividad que se llevó a cabo mediante la técnica de juicio de expertos. Los validadores deliberaron y evaluaron la consistencia y pertinencia; seguidamente emitieron un informe de aprobación, reconociendo su originalidad, coherencia, aplicabilidad y contextualización

V.- DISCUSIÓN

Frente al problema establecido, referido a ¿En qué medida las estrategias lúdicas desarrollan la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén? se planteó diseñar actividades de aprendizaje en las cuales se consideró trabajar las estrategias lúdicas. Asimismo, este enunciado permitió establecer como objetivo general. Proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén. Propósito que se concretizó a través de objetivos específicos, los mismos que se discuten teniendo como referencia los resultados obtenidos.

Respecto al objetivo específico expresado en Diagnosticar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén; de acuerdo a los resultados globales que se evidencio en la lista de cotejo indicó que el nivel que prevalece es en Proceso, seguido del nivel Logrado, infiriendo que existen ciertos avances, no obstante, es necesario seguir reforzando las habilidades motoras finas. Esta afirmación tiene similitud con la investigación de autónoma en relación a la lateralización corporal y espacial. En la opinión de Díaz (2020) en su informe investigativo obtuvo resultados descriptivos en el cual demostraba que la motricidad en los niños de 5 años se encontraba en el nivel Logrado (92%) y Proceso (8%); y Melendres (2020) demostrando que la motricidad fina en la etapa preescolar se encuentra en el nivel Proceso (25%), indicando afianzar la exploración del cuerpo en los niños y niñas, potenciar el sistema óseo muscular y anatómico.

Sobre los resultados por dimensiones, la observación que se hizo a la primera dimensión, coordinación viso manual, se encontró que la mayoría de los sujetos de estudio se ubican en el nivel Proceso (60%) demostrando un relativo progreso en cuanto al dominio de habilidades motrices finas, puesto que aún muestran limitaciones para realizar acciones de coordinación entre las manos, muñecas, antebrazos y brazos; mantener equilibrio y sentido de direccionalidad; manejarse de manera autónoma en relación a la lateralización corporal y espacial. Al respecto, Díaz (2020) en sus conclusiones demostró que existe

relación moderada entre la coordinación visomanual y la preescritura (Rho Spearman 0,694); y Saba (2021) sostiene que estimular la actividad visomanual, motricidad fonética, facial, y gestual, significa contribuir en la afirmación de la pre escritura: pre silábica, silábica; silábica – alfabética y alfabética.

En relación a la segunda dimensión, coordinación viso motriz, los resultados confirman que, el mayor porcentaje de estudiantes se sitúan en el nivel Proceso (64%), deduciendo relativa descoordinación visual y motora, pues exponen ciertas dificultades para ejecutar actividades motrices de precisión autorregulando los músculos pequeños; sincronizar la visión con los movimientos y acciones musculares; asimismo, revelan insuficiente seguridad y confianza para realizar una tarea específica. Al respecto, Barrios y Gómez (2018) sugieren utilizar la música como estrategia en los salones de clase pues favorece la motivación, colaboración, y construcción del lenguaje motor, además estimula la coordinación entre el ojo, oído, mano y el ejercicio de los músculos cortos.

Sobre la tercera dimensión, coordinación óculo manual, los hallazgos de la observación en los estudiantes corroboran que la mayoría también se encuentran en el nivel Proceso (60%), resultado que señala fortalecer habilidades motrices finas, que aseguren en los sujetos realizar movimientos oculares con la acción que hace; centrar y fijar la mirada para controlar, orientar y secuenciar una acción manual; y utilizar la vista para proyectar y efectuar cálculos exactos durante el desempeño de una actividad; sobre esta afirmación, Ramírez et al. (2017) en su estudio identificó que los niños y niñas tenían problemas para trazar, dibujar, colorear, delinear, calcar y armonizar sus movimientos; y señala como causas el desconocimiento de estrategias motrices por parte de los padres de familia y docentes; sobreprotección, desmotivación para realizar actividades motrices, y el alto grado de dependencia. Recomiendan planificar y organizar capacitaciones sobre el tema; asimismo, la Teoría de la Educación Psicomotriz, subraya que las actividades lúdicas tienen como atributos enseñar a los niños y niñas comprender el espacio y el tiempo, descubrir y manejar sus impulsos, ubicarse

en un lugar sin perder el equilibrio; y la Teoría Educativa de Wallon postula que el control del movimiento del sujeto desarrollo y articula la acción (saber hacer) y el pensamiento intencionado; conllevando a la madurez psicomotriz del niño y niña (Saba, 2021).

Por su parte, el objetivo específico, que consistió en Diseñar estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén. Se logró a través del diseño una propuesta estructurada en 10 actividades de aprendizaje donde se consideró trabajar las cuatro estrategias lúdicas; en forma similar, Mostacero (2018) empleo sesiones de aprendizaje en las cuales incorporo actividades grafico plásticas que favorecieron el desarrollo de la coordinación viso – manual; motricidad facial, fonética y gestual.

Cada una de las actividades de aprendizaje están organizadas en base a: datos generales; organización del aprendizaje (incluye el área curricular, estándar, capacidad y desempeño); secuencia didáctica (momentos: inicio, desarrollo y cierre), organización del espacio y materiales; anexos, referencias y evaluación. Asimismo, los propósitos de aprendizaje se expresan en: Realizar acciones recreativas, reflexivas y vivenciales asociadas con el modelado, rasgado, pegado, pintado, y desplazamientos controlados. Afirmación que complementa Cabrera y Dupeyrón (2019) al señalar que las maestras en su quehacer educativo deben crear ambientes afectivos, seguros, saludables; y modelar situaciones significativas (manuales, visuales y movimiento) que conecten a los niños y niñas para asimilar e internalizar aprendizajes.

En relación a las estrategias lúdicas, se proponen las siguientes: (EL1) “Jugamos con arcilla casera” dirigida a generar espacios donde el estudiante tenga la oportunidad de explorar la maleabilidad del material realizando figuras u objetos; utilizar ambas manos para elaborar objetos de tamaños, volumen y formas de su preferencia; así como, traslada ideas o imágenes de su entrono en la construcción de objetos y figuras. (EL2) “Caminos y colores” orientada a motivar y estimular en los estudiantes trazar líneas, círculos y formas ejercitando sus dedos, manos y muñecas; delinear imágenes y colorearlas con

precisión; agarrar con precisión y regular la presión de los instrumentos para mantenerlo en movimiento. (EL3) “Construimos imágenes” que fomentará ambientes afectivos y confianza para que los sujetos de estudio expresen lo que piensa y siente mediante gráficos; utilicen diversos sentidos para plasmar un dibujo que desean expresar; dibujen natural y espontáneamente siguiendo la consigna de la maestra. Y, (EL4) “Todo y partes” que incentivará de manera segura realizar ejercicios precisos como recortar piezas siguiendo un molde establecido; combinar recortes y crear figuras reconociendo sus partes; y demostrar precisión para pegar los recortes en una superficie plana.

Sobre las actividades propuesta, investigadores como Mostacero (2018) aplicó actividades gráfico plásticas; Ayala (2018) materiales didácticos; y Quispe (2021) estrategias lúdicas; en los tres casos los autores señalados consiguieron resultados favorables o positivos en el desarrollo de la motricidad fina respecto a: coordinación y dirección viso – manual; motricidad bucofacial, fonética y gestual; y coordinación bimanual. Por tanto, desde el punto de vista de Cabrera y Dupeyrón (2019) la estimulación de la motricidad está sujeta a la planificación de experiencias significativas de aprendizaje motivantes, integrales, útiles y funcionales y que respondan a las necesidades de los estudiantes; planteamiento que refuerza Saba (2021) al sostener que el principio de la significatividad da sentido y conexión a los procesos cognitivos de la atención y concentración, minimizando distractores que desfavorezcan los aprendizajes; igualmente, permite que los estudiantes contrasten o comparen sus saberes previos con los conocimientos nuevos que internaliza.

La propuesta se apoya en los aportes de Cabrera y Dupeyrón (2019) quienes desarrollaron un conjunto de actividades pedagógicas dirigidas a estimular la motricidad fina, logrando que los discentes utilicen el lápiz correctamente, coloreen, hagan trazos precisos, y sincronicen sus movimientos; Barrios y Gómez (2018) añaden la importancia de incluir en las programaciones curriculares el desarrollo de habilidades psicomotoras, capacidades que estimulen el pensamiento creativo y autónomo; y destrezas orientadas al manejo de los movimientos corporales. Asimismo, Alonso y Pazos (2020) recomienda revalorar y abordar en los procesos de enseñanza aprendizaje la

motricidad fina, para tal fin sostienen que los directivos y docentes deben entender que las actividades físicas fortalecen la personalidad de los estudiantes, permiten el conocimiento de sí mismo, conocer y comprender su cuerpo, la autonomía, y desenvolverse corporalmente; por consiguiente, tienen que propiciar el incremento de los tiempos de estas actividades, y mostrar interés en su desarrollo.

En cuanto a los fundamentos teóricos la propuesta asume los postulados de Vygotsky Y Piaget citado por Ruiz (2017) reconociendo que las actividades lúdicas estimulan el desarrollo de la acción motriz, acrecientan el pensamiento y el lenguaje; y conectan y familiarizan al niño con su entorno sociocultural; desde la perspectiva metodológica de Montessori, citado por Alonso (2021) las estrategias seleccionadas presentan actividades donde el niños va a disfrutar de sus aprendizajes de manera libre y autónoma; y la docentes asume un rol mediador y guía que acompaña y monitorea formativamente las consignas que realiza; asimismo, considera que el aprendizaje motor es controlado por redes neuronales interdependientes (corteza prefrontal, parietal, etc.) la propuesta pretende adecuar y organizar ambientes interactivos que estimulen el ejercicio de los sentidos, específicamente la vista y el tacto, ofreciendo materiales didácticos pertinentes, seguros y recreativos.

Y, en referencia a los aportes de las teorías del juego (Recapitulación; Psicoanálisis de Freud; Derivación por Ficción; y la teoría de la Dinámica Infantil) citados por Gallardo et al. (2019) las estrategias o actividades lúdicas son procedimientos orientados a estimular la recreación y disfrute natural de los niños; se orientan a crear espacios acogedores y de confianza en el cual los niños sienten placer y deseo para construir sus aprendizajes; asimismo, los juegos lúdicos potencian la psicomotricidad mediante actividades modeladas, ficticias, y reales, motivando su imaginación, creatividad, y exploración simbólica; igualmente, fortalecen la autonomía y autoestima a través de situaciones de aprendizaje donde los niños son protagonistas de sus tareas. Por último, desde estos enfoques las acciones recreativas tienen que ser pertinentes con la edad, características e intereses de los estudiantes; además,

deben generar oportunidades para relajarse con diversos materiales significativos y entretenidos (Gallardo et al. 2019).

Sistematizando el tejido ideas descritas, la propuesta contribuye al desarrollo psicomotor, cognitivo, lenguaje y la personalidad de los estudiantes. Fortalece las habilidades sociales y socioemocionales, pues las actividades lúdicas posibilitan la recreación colaborativa, socialización e interacción de diálogos entre pares, relajación mental y emocional para controlar el sistema nervioso, óseo y muscular, y sobre todo potencia la autonomía de los niños y niñas. En esta dirección, Imbernón et al. (2020) propone estimular la psicomotricidad fina para tener alumnos autónomos, responsables, constructores y gestores de sus propios aprendizajes; para Basto et al. (2021) acrecienta la expresión natural, creativa y espontánea; comunicación socioafectiva; reconocimiento y valoración del esquema e imagen corporal; y Cedeño (2022) agrega que la estimulación motriz temprana activa el área neuromotora para ejecutar movimientos voluntarios intencionados y con significado.

Por último, el objetivo específico, que tuvo la intención de Validar las estrategias lúdicas a través del concurso de juicios de expertos para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén. Fue posible alcanzarlo, aplicando la técnica de juicio de expertos. Consistió en gestionar la participación de especialistas en educación inicial y manejo de la metodología científica; luego se proporcionó una ficha de evaluación a cada uno de ellos. Recibiendo un informe en el cual determinaron que la propuesta expone pertinencia con la investigación y su posible aplicación; además cumple con los criterios de aplicabilidad, viabilidad, sostenibilidad y creatividad en la solución del problema.

El proceso de validación, en la opinión de Sánchez et al. (2018) tiene relación con la validez de contenido, y consistió en realizar una evaluación racional y lógica sobre la estructura teórica y metodológica de la propuesta, obteniendo de jueces o especialista percepciones valorativas y recomendaciones que afirmen la consistencia científica y su aporte a la transformación de la realidad problemática.

VI.- CONCLUSIONES

1. A través de la aplicación de una lista de cotejo se logró diagnosticar que la mayoría de los niños y niñas de cinco años observados de una Institución Educativa Inicial pública, de la ciudad de Jaén se encuentran en el nivel proceso (52%) respecto a la motricidad fina, debido a que aún presentan ciertas limitaciones para dominar los músculos de las manos, muñecas, antebrazos y brazos; sincronizar la vista con las acciones práctica que realiza; mantener equilibrio y direccionalidad la autónoma en sus desplazamientos; y centrar la vista para realizar acciones manuales de precisión.
2. Se diseñó una propuesta de estrategias lúdicas teniendo como referencia el análisis diagnóstico, cuyo propósito favorece el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén. Esta propuesta se fundamentó en el principio de la integralidad del enfoque de la corporeidad; y en su estructura presenta cuatro estrategias referidas a “Jugamos con arcilla casera”; “Caminos y colores”; “Construimos imágenes”, y “Todo y partes” que serán implementadas mediante actividades de aprendizaje.
3. Se realizó el proceso de validación de la propuesta de estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, de Jaén; a través de juicio de expertos, quienes emitieron un informe valorativo en cual convergen señalando que tiene viabilidad y factibilidad teórica y metodológica; correspondencia lógica con los procesos investigativos; y expone en su contenido los criterios de originalidad, coherencia, y pertinencia con el objeto de estudio.

VII.- RECOMENDACIONES

1. A los directivos de la institución educativa Inicial planificar, organizar e implementar jornadas pedagógicas teniendo como referencia la propuesta de estrategias lúdicas dirigidas a las maestras y familias, con el fin de potenciar el desarrollo de capacidades y habilidades motrices finas de precisión, coordinación y equilibrio.
2. A las docentes de la institución educativa inicial tener en cuenta el diagnóstico situacional, y construir grupos de interdisciplinarios, así como también constituir, incluir y adaptar en sus actividades de aprendizaje las estrategias lúdicas “Jugamos con arcilla casera”; “Caminos y colores”; “Construimos imágenes”, y “Todo y partes” para contribuir desde su quehacer educativo en el fortalecimiento de la motricidad fina.
3. A las maestras de la institución educativa inicial evaluar las potencialidades y limitaciones de las estrategias lúdicas, realizar los ajustes necesarios y oportunos e institucionalizarlas en el Proyecto Curricular Institucional; además, seguir investigando y profundizando el uso de herramientas metodológicas recreativas sobre el tema de estudio.
4. A las auxiliares y padres de familia, de la institución educativa inicial apropiarse de las estrategias lúdicas para estimular e incentivar a sus hijos la práctica de acciones motivadoras orientadas al desarrollo de la motricidad fina, potenciando de esta forma su personalidad autónoma y responsable de su socialización y aprendizaje.

VIII.- PROPUESTA

PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

1. Nombre de la propuesta: “Estrategias Lúdicas “

2. Autora: Gilda Fernandez Julca

3.Objetivo: Proponer actividades de estrategias lúdicas, para desarrollar la motricidad fina, en los estudiantes de cinco años.

4.Justificacion.

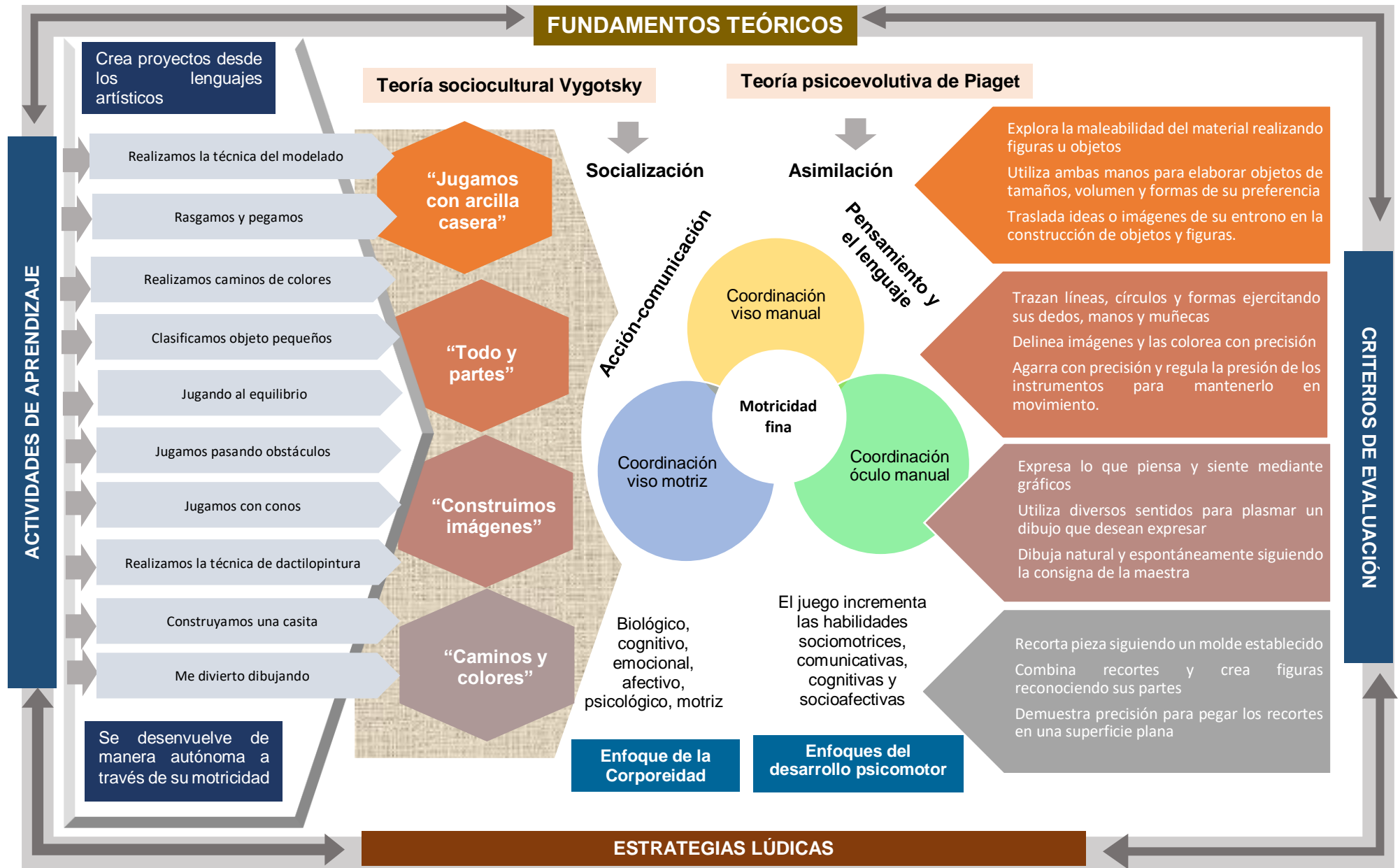
El desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de cinco años de una Institución Educativa Inicial Publica -Jaén, 2022, ha presentado ciertas dificultades debido a la sobreprotección de los padres y cuidadores de sus menores hijos, ya que por ser pequeños no se les deja que hagan solos las actividades diarias por temor a equivocarse o lastimarse, la propuesta está enfocada en la corporeidad, considera el dominio corporal ,es progresivo, el control y la exploración del cuerpo del sujeto basado en las vivencias y experiencias ; y el ejercicio de habilidades motrices ayudara al desarrollo de la motricidad fina, socialización, para Díaz & Bravo (2020) la actividad lúdica posibilita que el estudiante actúe y se desenvuelva de forma natural, libre, espontánea y sin inhibiciones; los ambientes deben ser acogedores, atractivos y motivadores para que disfruten de sus aprendizaje,

5.Estructura y aplicación:

La presente propuesta contiene 10 actividades de aprendizaje de juegos motrices, en su estructura presentan: organización del aprendizaje para indicar el área curricular, situación significativa, competencia , el estándar de aprendizaje, capacidades y los desempeños a lograr; contiene la secuencia didáctica que describe los momentos metodológicos de inicio, desarrollo y cierre; las estrategias lúdicas a implementar y los materiales y recursos educativos a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje.

La propuesta está relacionada con los aportes de Vygotsky y Piaget, ambos coinciden en que las actividades lúdicas favorecen la socialización. interpersonal y asimilación de la realidad a las estructuras cognitivas.

PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS



Fuente: Elaboración propia

REFERENCIAS

- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio institucional. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Alonso, Y., y Pazos, J. M. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo (España). *Educação e Pesquisa*, 46(),207294. ISSN: 1517-9702. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29863344016>
- Ayala, C. (2018). *Los materiales didácticos no estructurados en el desarrollo de la motricidad fina en el nivel inicial*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Perú] Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/15986>
- Barrios, N., y Gómez, M. (2018). Ontopercepción de la música y su relación con la motricidad fina. *Educere*, 22(72),407-420. ISSN: 1316-4910. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35656041014>
- Basto, I. C.; Barrón, J. C. y Garro, L. L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, ISSN-e 2477-9083, Vol. 6, Nº. 30, 2021 (e210787), pág. 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8274431>
- Bernal, M. N., Gutiérrez, M. J., Monreal, C. B., Gómez, M. P., Muñoz, V. V., y Gamboa, R. A. (2020). Corporeidad, motricidad y propuestas pedagógico-prácticas en aulas de educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 18(1). ISSN: 1692-715X. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77362969002>
- Cabrera, B. C. y Dupeyrón, M. N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación. versión On-line* ISSN 1815-7696. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222

- Cedeño, V. (2022). Estimulación temprana en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 12 a 24 meses de edad del centro de desarrollo infantil “Brisas del Mar” del Cantón San Vicente”. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 327–344. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26iExtraordinario.1699>
- Córdoba, E. F., Lara, F. y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. *ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1). <https://revista.uclm.es/index.php/ensayos/article/view/1346>
- Dankar, F. K., Gergely, M. y Dankar, S. K. (2019). Informed consent in biomedical research. *Computational and Structural Biotechnology Journal. Journals & Books*. Volume 17, 2019, Páginas 463-474. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2001037018303489?via%3Dihub>
- Díaz, A. C., & Bravo, S. C. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. *EduSol*, 20(73),127-137. ISSN: 1729-8091. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=475765806010>
- Díaz. C. J. (2020). *La motricidad fina y la pre-escritura de los estudiantes de 5 años de la UGEL 04 - RED 3, Puente Piedra – 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Perú] Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62540>
- Escudero, C. L. y Cortez, L. A. (2018). *Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica*. [Universidad Técnica de Machala]. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12501/1/Tecnicas-y-MetodoscualitativosParaInvestigacionCientifica.pdf>
- Fernández, N., y García, P. (2020). La competencia de las habilidades motrices en la educación infantil. *Apunts Educación Física y Deportes*, 36(141),21-32. ISSN: 1577-4015. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551663679003>
- Gallardo, J. A y Gallardo, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis educativa. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6824>

- Gallardo, J. A.; García, I. y Gallardo P. (2019). Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development.*, Curitiba, v. 5, n. 8, pp. 12172 - 12186 agosto. 2019 ISSN: 2525-8761. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6785>
- García, E., Rosa, A., y Carrillo, P. J. (2021). Capacidad aeróbica y coordinación motriz en escolares de primaria. *Revista Educación*, 45(2),1-12. ISSN: 0379-7082. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44066178002>
- García, M. y Batista, L. M. (2018): "El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia", *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. ISSN: 1989-4155. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primerainfancia.html>
- Hernández, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. DE C.V. México. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>
- Imbernón, S., Díaz, A.; Martínez, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *Journal of Sport and Health Research*.12(2):228-237. <https://recyt.fecyt.es/index.php/JSHR/article/view/80555>
- Majid, U. (2018). Research fundamentals: Study design, population, and sample size. Universidad de Toronto. Canada. *URNCST Journal*. 2018 Jan 10: 2(1). Disponible en: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/URNCSTProtocol2v2.010-JAN-18.pdf>
- Melendres, S. J. (2020). *La motricidad fina y el desarrollo de la pre – escritura en los estudiantes de pre – escolar de la escuela Cusalón Lasso, Naranjal, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Piura, Perú] Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/51920>
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica. Programa Curricular de Educación Inicial*. Primera Edición. Impreso en el Perú. Lima, Perú. Repositorio institucional. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Mostacero, F. M. (2018). *Actividades grafico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años en la IE. Niño Jesús de Praga, Los*

- Olivos – 2017. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo. Perú] Repositorio institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/14112>
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Sampling techniques on a population study. *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Pomare, K. A. y Steele, J. O. (2018). *La didáctica lúdica, mediadora en el aprendizaje significativo*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa. Colombia] Repositorio institucional.
<https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2885>
- Quispe, F. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. *Revista Educación*, 19(19), 78-95.
<https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2021.19.198>
- Ramírez, C. Y., Arteaga, M. A. y Luna, H. E. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v12n1/2218-3620-rus-12-01-116.pdf>
- Ramírez, G., Gutiérrez, M., León, A., Vargas, M., & Cetre, R. (2017). Coordinación grafoperceptiva: incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años de edad. *Revista Ciencia Unemi*, 10(22),40-47. ISSN: 2528-7737
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582661263004>
- Rendón, M. E.; Villasís, M. Á. y Miranda, M. G. (2016). Estadística descriptiva. *Revista Alergia México*, 63 (4), 397-407. ISSN: 0002-5151. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=486755026009>
- Roberto, M. D. (2018). *El desarrollo psicomotor (coordinación, lenguaje y motricidad) en niños de 5 años, de la ciudad de Paraná* [Tesis de grado, Universidad Católica Argentina]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/575/1/doc.pdf>
- Rodríguez, H. I., Torres, Z. G., Ávila, C. M., y Jarrín, S. A. (2020). Incidencia de la educación física en el desarrollo de la motricidad fina y gruesa de los niños. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, ISSN-e 2550-682X, Vol. 5, N°. 11.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7659476>

- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. [Tesis de maestría, Universidad de Catambria]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/11780#:~:text=RESUMEN%3A%20El%20juego%20es%20un,al%20mundo%20que%20les%20rodea.>
- Saba, S. B. (2021). *Motricidad fina y preescritura en niños de 4 años de la institución educativa inicial 389 – Rímac, 2020*. [Tesis de maestría, Universidad de la Costa. Colombia] Repositorio institucional. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/62509>
- Sánchez, H. Reyes, C. y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma. [file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/libro-manual-de-terminos-en-investigacion%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/libro-manual-de-terminos-en-investigacion%20(1).pdf)
- Sánchez, M. A., Ayán, C., Varela, S., y Cancela, J. M. (2019). Mejora de la coordinación en niños mediante el entrenamiento propioceptivo. *Apunts Educación Física y Deportes*, 35(136),22-35. ISSN: 1577-4015. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551659261003>
- Sotero, J. M. (2019). *Desarrollo psicomotor y conceptos básicos matemáticos en niños de cinco años de una institución educativa de nivel inicial*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín de Porras. Perú] Repositorio institucional. <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/5574>
- Trapaga, M. A. (2018). La bioética y sus principios al alcance del médico en su práctica diaria. *Archivos de Investigación Materno Infantil*. Vol. IX, No. 2 • mayo-agosto 2018 pp. 53-59. <https://www.medigraphic.com/pdfs/imi/imi-2018/imi182c.pdf>
- Vargas, M. L. & López, Á. E., & Lara, L. E. (2021). Educación para la paz desde el enfoque intercultural mediante la pedagogía lúdica. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (57),1-33. ISSN: 1665-109X. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99869779011>

Anexo 1, Capítulo 3: CUADRO DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Título de proyecto: Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

Matriz de operacionalización variable independiente: Estrategias lúdicas

Variable de estudio	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Estrategias lúdicas	Jugamos con arcilla casera	Explora la maleabilidad del material realizando figuras u objetos	Escala ordinal Valoración. Inicio (C) Proceso (B) Logrado (A)
		Utiliza ambas manos para elaborar objetos de tamaños, volumen y formas de su preferencia	
		Traslada ideas o imágenes de su entorno en la construcción de objetos y figuras.	
	Caminos y colores	Traza líneas, círculos y formas ejercitando sus dedos, manos y muñecas	
		Delinea imágenes y las colorea con precisión	
		Agarra con precisión y regula la presión de los instrumentos para mantenerlo en movimiento.	
	Construimos imágenes	Expresa lo que piensa y siente mediante gráficos	
		Utiliza diversos sentidos para plasmar un dibujo que desean expresar	
		Dibuja natural y espontáneamente siguiendo la consigna de la maestra	
	Todo y partes	Recorta pieza siguiendo un molde establecido	
		Combina recortes y crea figuras reconociendo sus partes	
		Demuestra precisión para pegar los recortes en una superficie plana	

Matriz de operacionalización variable dependiente: Motricidad fina

Variable de estudio	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable dependiente: Motricidad fina	Coordinación viso manual	Muestra coordinación en las manos, muñecas, antebrazos y brazos.	Escala ordinal Valoración propuesta por el Minedu Inicio (C) Proceso (B) Logrado (A)
		Mantiene equilibrio y sentido de direccionalidad.	
		Muestra autonomía en su lateralización corporal y espacial.	
	Coordinación viso motriz	Realiza actividades motrices de precisión para tener dominio de sus músculos pequeños	
		Sincroniza la visión con los movimientos y acciones musculares	
		Muestra seguridad y confianza para realizar una tarea específica.	
	Coordinación óculo manual	Realiza movimientos oculares con la acción que hace	
		Centra y fija la mirada para controlar, orientar y secuenciar una acción manual	
		Utiliza la vista para proyectar y realizar cálculos exactos durante el desempeño de una actividad.	

Anexo 2 Capítulo 3. Instrumentos de recolección de datos
LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD FINA

I. Datos informativos

Nombre de la niño o niño		
<i>Apellido paterno</i>	<i>Apellido materno</i>	<i>Nombres</i>

Fecha de la evaluación		
<i>Día</i>	<i>Mes</i>	<i>Año</i>

Observadora		
<i>Apellido paterno</i>	<i>Apellido materno</i>	<i>Nombres</i>

II. Instrucciones

N°	Ítems	Valoración		
		Inicio	Proceso	Logrado
		C	B	A
DIMENSIÓN: Coordinación viso manual				
01	Enhebra cuentas, sorbetes y desata cordones			
02	Se desplaza en diferentes direcciones siguiendo líneas rectas y curvas			
03	Traslada objetos de un lugar a otro sin ayuda			
DIMENSIÓN: Coordinación viso motriz				
04	Delinea una recta, círculo, triángulos, cuadrado y rectángulo			
05	Desabotona y abotona piezas de vestir.			
06	Construye torres utilizando cubos, cajas pequeñas.			
DIMENSIÓN: Coordinación óculo manual				
07	Observa y describe una secuencia de imágenes			
08	Dibuja su cuerpo y sus partes			
09	Arrojan una pelota dentro y fuera, encima y debajo de una caja			
Sub total				
Total				
Valoración				

Anexo 3

FICHA TÉCNICA INSTRUMENTAL

1. Nombre del instrumento:

Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

2. Autora.

Creado por:

Fernández Julca, Gilda.

3. Objetivo del instrumento.

Evaluar el nivel de motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

4. Usuarios.

Se obtendrá información de 25 niñas y niños de 5 años "Aula las Fresas" de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

5. Modo de aplicación.

1º El instrumento de evaluación está estructurado en base a 09 ítems. Los ítems del 1 al 3 están referidas a la dimensión **Coordinación viso manual**; del 4 al 6 se relacionan con la **Coordinación viso motriz**; y, del ítem 07 al 09 se corresponden con la **Coordinación óculo manual**; con criterios de valoración: Inicio (1); Proceso (2) y Logrado (3).; los mismos que tienen correlación con los indicadores de la variable: Motricidad fina.

2º La docente y auxiliares responsable de la evaluación de los niñas y niñas de 5 años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén, registrarán movimientos, desplazamientos y coordinaciones a través de la observación directa y focalización personalizada, respetando los criterios e instrucciones establecidas para el desarrollo de dicho instrumento de evaluación.

3º La lista de cotejo se aplicará en forma simultánea e interdiaria de acuerdo a las actividades de aprendizaje planificadas por la docente responsable del aula y en relación a las actividades motrices finas.




4º Su aplicación tendrá una duración de 50 minutos aproximadamente; y los materiales que se utilizarán son: 1 lápiz, 1 borrador; asimismo, se tomará en cuenta la definición operacional de la escala valorativa.

Estructura.

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable dependiente: Mtricidad	Coordinación viso manual	Muestra coordinación en las manos, muñecas, antebrazos y brazos.	Ítem 01
		Mantiene equilibrio y sentido de direccionalidad.	Ítem 02
		Muestra autonomía en su lateralización corporal y espacial.	Ítem 03
	Coordinación viso motriz	Realiza actividades motrices de precisión para tener dominio de sus músculos pequeños	Ítem 04
		Sincroniza la visión con los movimientos y acciones musculares	Ítem 05
		Muestra seguridad y confianza para realizar una tarea específica.	Ítem 06
	Coordinación óculo manual	Realiza movimientos oculares con la acción que hace	Ítem 07
		Centra y fija la mirada para controlar, orientar y secuenciar una acción manual	Ítem 08
		Utiliza la vista para proyectar y realizar cálculos exactos durante el desempeño de una actividad.	Ítem 09

6. Escala equivalente - Baremo

7. Escala general

Niveles	Puntajes	Rango - Baremo
 Inicio	(1)	[00 – 09 puntos]
 Proceso	(2)	[10 – 18 puntos]
 Logrado	(3)	[19 – 27 puntos]

8. Escala específica.

Escala	Rango - Baremo por dimensiones		
	Coordinación viso manual	Coordinación viso motriz	Coordinación óculo manual
Inicio (1)	[00 – 03 puntos]	[00 – 03 puntos]	[00 – 03 puntos]
Proceso (2)	[04 – 06 puntos]	[04 – 06 puntos]	[04 – 06 puntos]
Logrado (3)	[07 – 09 puntos]	[07 – 09 puntos]	[07 – 09 puntos]

9. Validación y confiabilidad.

La validación se realizará a través de la técnica de juicio de expertos, y la confiabilidad mediante la aplicación de la prueba estadística Alfa de Cronbach (prueba piloto)

FORMATO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS
Título de la tesis: Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACION ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACION ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA <small>(Ver instrumento detallado adjunto)</small>		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
MOTRICIDAD FINA	Coordinación viso manual	Muestra coordinación en las manos, muñecas, antebrazos y brazos.	Enhebra cuentas, sorbetes y desata cordones	X		X		X		X		
		Mantiene equilibrio y sentido de direccionalidad.	Se desplaza en diferentes direcciones siguiendo líneas rectas y curvas	X		X		X		X		
		Muestra autonomía en su lateralización corporal y espacial.	Traslada objetos de un lugar a otro sin ayuda	X		X		X		X		
	Coordinación viso motriz	Realiza actividades motrices de precisión para tener dominio de sus músculos pequeños	Delinea una recta, círculo, triángulos, cuadrado y rectángulo	X		X		X		X		
		Sincroniza la visión con los movimientos y acciones musculares	Desabotona y abotona piezas de vestir.	X		X		X		X		
		Muestra seguridad y confianza para realizar una tarea específica.	Construye torres utilizando cubos, cajas pequeñas.	X		X		X		X		

Coordinación óculo manual	Realiza movimientos oculares con la acción que hace	Observa y describe una secuencia de imágenes	X		X		X		X		
	Centra y fija la mirada para controlar, orientar y secuenciar una acción manual	Dibuja su cuerpo y sus partes	X		X		X		X		
	Utiliza la vista para proyectar y realizar cálculos exactos durante el desempeño de una actividad.	Arrojan una pelota dentro y fuera, encima y debajo de una caja	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto : Mg. Armando Neptali Cieza Neyra
Firma del experto :


Armando Neptali Cieza Neyra
 DNI/N° 27727367
 MAGÍSTER EN INVESTIGACIÓN
 Y DOCENCIA SUPERIOR



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

II. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

III. TESISISTA:

Br. Fernández Julca, Gilda.

IV. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI



NO



Chiclayo, 10 de mayo del 2021

Firma:


Armando Neptalí Cieza Neyra
DNI: N° 27727367
MAGISTER EN INVESTIGACIÓN
Y DOCENCIA SUPERIOR

DNI: 27727367

Experto: Mg. Armando Neptalí Cieza Neyra



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FORMATO DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Título de la tesis: Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADOR	ÍTEMES	CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
				RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ÍTEM		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
MOTRICIDAD FINA	Coordinación viso manual	Muestra coordinación en las manos, muñecas, antebrazos y brazos.	Enhebra cuentas, sorbetes y desata cordones	X		X		X		X		
		Mantiene equilibrio y sentido de direccionalidad.	Se desplaza en diferentes direcciones siguiendo líneas rectas y curvas	X		X		X		X		
		Muestra autonomía en su lateralización corporal y espacial.	Traslada objetos de un lugar a otro sin ayuda	X		X		X		X		
	Coordinación viso motriz	Realiza actividades motrices de precisión para tener dominio de sus músculos pequeños	Delinea una recta, círculo, triángulos, cuadrado y rectángulo	X		X		X		X		
		Sincroniza la visión con los movimientos y acciones musculares	Desabotona y abotona piezas de vestir.	X		X		X		X		
		Muestra seguridad y confianza para realizar una tarea específica	Construye torres utilizando cubos, cajas pequeñas.	X		X		X		X		

Coordinación óculo manual	Realiza movimientos oculares con la acción que hace	Observa y describe una secuencia de imágenes	X		X		X		X		
	Centra y fija la mirada para controlar, orientar y secuenciar una acción manual	Dibuja su cuerpo y sus partes	X		X		X		X		
	Utiliza la vista para proyectar y realizar cálculos exactos durante el desempeño de una actividad.	Arrojan una pelota dentro y fuera, encima y debajo de una caja	X		X		X		X		

Grado y Nombre del Experto : Mg. Zadiith Banda Vásquez

Firma del experto :

Validación de expertos



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

II. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

III. TESISISTA:

Br. Fernández Julca, Gilda.

IV. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 10 de mayo del 2021

Firma:

DNI: 27750365

Experto: Mg. Zadith Banda Vásquez



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FORMATO DE VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTOS

Título de la tesis: Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

				RELACION ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSION		RELACION ENTRE LA DIMENSION Y EL INDICADOR		RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM		RELACION ENTRE EL ITEM Y LA OPCION DE RESPUESTA (Ver instrumento detallado adjunto)	
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
MOTRICIDAD FINA	Coordinación viso manual	Muestra coordinación en las manos, muñecas, antebrazos y brazos.	Enhebra cuentas, sorbetes y desata cordones	X		X		X		X	
		Mantiene equilibrio y sentido de direccionalidad.	Se desplaza en diferentes direcciones siguiendo líneas rectas y curvas	X		X		X		X	
		Muestra autonomía en su lateralización corporal y espacial.	Traslada objetos de un lugar a otro sin ayuda	X		X		X		X	
	Coordinación viso motriz	Realiza actividades motrices de precisión para tener dominio de sus músculos pequeños	Delinea una recta, círculo, triángulo, cuadrado y rectángulo	X		X		X		X	
Sincroniza la visión con los movimientos y acciones musculares		Desabotona y abotona piezas de vestir.	X		X		X		X		

	Muestra seguridad y confianza para realizar una tarea específica.	Construye torres utilizando cubos, cajas pequeñas.	X		X		X		X	
Coordinación óculo manual	Realiza movimientos oculares con la acción que hace	Observa y describe una secuencia de imágenes	X		X		X		X	
	Centra y fija la mirada para controlar, orientar y secuenciar una acción manual	Dibuja su cuerpo y sus partes	X		X		X		X	
	Utiliza la vista para proyectar y realizar cálculos exactos durante el desempeño de una actividad.	Arrojan una pelota dentro y fuera, encima y debajo de una caja	X		X		X		X	

Grado y Nombre del Experto : Dra. Nercila Mego Pérez

Firma del experto :


Dra. Nercila Mego Pérez
 C.M. 10277180214



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

INFORME DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

II. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

III. TESISISTA:

Br. Fernández Julca, Gilda.

IV. DECISIÓN:

Después de haber revisado el instrumento de recolección de datos, procedió a validarlo teniendo en cuenta su forma, estructura y profundidad; por tanto, permitirá recoger información concreta y real de la variable en estudio, coligiendo su pertinencia y utilidad.

OBSERVACIONES: Apto para su aplicación

APROBADO: SI

NO

Chiclayo, 10 de mayo del 2021

Firma:

Dra. Nercila Mego Pérez
C.M. 10277180214

DNI: 27718021

Experto: **Dra. Nercila Mego Pérez**



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **MEGO PEREZ**
Nombres **MERCILA**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **27718021**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO**
Rector **LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION**
Secretario General **SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL**
Director **PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **DOCTOR**
Denominación **DOCTORA EN EDUCACIÓN**
Fecha de Expedición **09/04/18**
Resolución/Acta **0093-2018-UCV**
Diploma **052-031741**
Fecha Matrícula **08/11/2014**
Fecha Egreso **13/11/2018**

Fecha de emisión de la constancia:
29 de Junio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 000801038

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA
Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Activo: Servidor de Agente automatizado.
Fecha: 29/06/2022 22:20:18-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectores de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **CIEZA NEYRA**
Nombres **ARMANDO NEPTALI**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **27727367**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**
Rector **JORGE SEGUNDO CUMPA REYES**
Secretario General **HAYDEE CHIRINOS CUADROS**
Director **FRANCIS VILLENA RODRIGUEZ**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCION EN DOCENCIA SUPERIOR E INVESTIGACION EDUCATIVA**
Fecha de Expedición **16/03/05**
Resolución/Acta **442-2005-R**
Diploma **A512170**
Fecha Matricula **Sin información (****)**
Fecha Egreso **Sin información (****)**

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia
Santiago de Surco, 21 de Mayo de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000744572

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Motivo: Servidor de Agente automatizado
Fecha: 21/05/2022 10:36:49-0600

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde Internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

(****) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace <https://eolmca.sunedu.gob.pe>



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos **BANDA VASQUEZ**
Nombres **ZADITH**
Tipo de Documento de Identidad **DNI**
Número de Documento de Identidad **27750365**

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre **UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO**
Rectora **OLINDA LUZMILA VIGO VARGAS**
Secretario General **FREDDY WIDMAR HERNANDEZ RENGIFO**
Directora **TOMASA VALLEJOS SOSA**

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico **MAESTRO**
Denominación **MAESTRA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION CON MENCION EN PSICOPEDAGOGIA COGNITIVA**
Fecha de Expedición **09/04/21**
Resolución/Acta **155-2021-CU**
Diploma **UNPRG-EPG-2021-0293**
Fecha Matrícula **26/01/2004**
Fecha Egreso **05/02/2006**

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia
Santiago de Surco, 21 de Mayo de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000744573

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Motivo: Servidor de Agente automatizado.
Fecha: 21/05/2022 19:40:16-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde Internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

PRUEBA DE CONFIABILIDAD

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Válido	25	100,0
	Excluido ^a	0	,0
	Total	25	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,879	,875	9

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

Estadísticas de elemento

	Media	Desviación estándar	N
it01	2,2000	,40825	25
it02	2,1600	,37417	25
it03	2,3200	,47610	25
it04	2,2000	,40825	25
it05	2,2400	,43589	25
it06	2,2000	,40825	25
it07	2,1200	,33166	25
it08	2,2400	,43589	25
it09	2,3200	,47610	25

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

Correlación entre elementos entre elementos

	it01	it02	it03	it04	it05	it06	it07	it08	it09
it01	1,000	,327	,300	,500	,187	,250	,739	,187	,300
it02	,327	1,000	,402	,055	,521	,600	,175	,521	,636
it03	,300	,402	1,000	,300	,618	,729	,274	,819	,816
it04	,500	,055	,300	1,000	,187	,250	,739	,187	,086
it05	,187	,521	,618	,187	1,000	,890	,081	,781	,618
it06	,250	,600	,729	,250	,890	1,000	,123	,890	,729
it07	,739	,175	,274	,739	,081	,123	1,000	,081	,011
it08	,187	,521	,819	,187	,781	,890	,081	1,000	,819
it09	,300	,636	,816	,086	,618	,729	,011	,819	1,000

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

Matriz de covarianzas entre elementos

	it01	it02	it03	it04	it05	it06	it07	it08	it09
it01	,167	,050	,058	,083	,033	,042	,100	,033	,058
it02	,050	,140	,072	,008	,085	,092	,022	,085	,113
it03	,058	,072	,227	,058	,128	,142	,043	,170	,185
it04	,083	,008	,058	,167	,033	,042	,100	,033	,017
it05	,033	,085	,128	,033	,190	,158	,012	,148	,128
it06	,042	,092	,142	,042	,158	,167	,017	,158	,142
it07	,100	,022	,043	,100	,012	,017	,110	,012	,002
it08	,033	,085	,170	,033	,148	,158	,012	,190	,170
it09	,058	,113	,185	,017	,128	,142	,002	,170	,227

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

Estadísticas de elemento de resumen

		Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza	N de elementos
Medias	de	2,222	2,120	2,320	,200	1,094	,004	9
Varianzas	de	,176	,110	,227	,117	2,061	,001	9
Covariables	entre	,079	,002	,185	,183	111,000	,003	9
Correlaciones	entre elementos	,437	,011	,890	,879	84,297	,078	9

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
it01	17,8000	6,167	,452	,757	,880
it02	17,8400	6,057	,572	,705	,871
it03	17,6800	5,310	,781	,875	,851
it04	17,8000	6,333	,365	,656	,887
it05	17,7600	5,607	,704	,796	,859
it06	17,8000	5,500	,827	,914	,848
it07	17,8800	6,527	,362	,881	,885
it08	17,7600	5,440	,797	,886	,850
it09	17,6800	5,393	,737	,915	,855

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desviación estándar	N de elementos
20,0000	7,250	2,69258	9

Nota: Lista de cotejo para evaluar la motricidad fina.

BASE DE DATOS

Variable motricidad fina

N°	Coordinación viso manual					Coordinación viso motriz					Coordinación óculo manual					Puntaje Total	Valoración
	it01	it02	it03	Puntaje	Nivel	it04	it05	it06	Puntaje	Nivel	it07	it08	it09	Puntaje	Nivel		
1	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
2	3	3	2	8	Logro	2	2	2	6	Proceso	2	2	3	7	Logro	21	Logro
3	2	2	3	7	Logro	3	3	3	9	Logro	2	3	3	8	Logro	24	Logro
4	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
5	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
6	3	3	3	9	Logro	3	3	3	9	Logro	3	3	3	9	Logro	27	Logro
7	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
8	2	2	2	6	Proceso	2	3	2	7	Logro	2	2	2	6	Proceso	19	Logro
9	2	2	3	7	Logro	2	2	2	6	Proceso	2	3	3	8	Logro	21	Logro
10	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
11	3	2	3	8	Logro	3	2	2	7	Logro	3	2	2	7	Logro	22	Logro
12	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
13	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
14	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
15	2	3	3	8	Logro	2	3	3	8	Logro	2	3	3	8	Logro	24	Logro
16	3	2	2	7	Logro	3	2	2	7	Logro	3	2	2	7	Logro	21	Logro
17	2	2	2	6	Proceso	3	2	2	7	Logro	2	2	2	6	Proceso	19	Logro
18	2	2	3	7	Logro	2	2	2	6	Proceso	2	2	3	7	Logro	20	Logro
19	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
20	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
21	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
22	2	3	3	8	Logro	2	3	3	8	Logro	2	3	3	8	Logro	24	Logro
23	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso
24	3	2	3	8	Logro	2	3	3	8	Logro	2	3	3	8	Logro	24	Logro
25	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	2	2	2	6	Proceso	18	Proceso

Anexo 4.

Propuesta de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.

1. Nombre de la propuesta

“Estrategias lúdicas”

2. Autora

Lic. Gilda Fernández Julca

3. Presentación

La propuesta presenta un conjunto de actividades de aprendizaje mediante las cuales se pretende trabajar las estrategias lúdicas con el propósito de fortalecer las habilidades motrices finas en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén. El fundamento que respalda esta propuesta es el enfoque de la corporeidad, considera que el dominio corporal es progresivo, el control y exploración del cuerpo está sujeto a las vivencias y experiencias, y el ejercicio de habilidades físicas fomenta la autonomía, el pensamiento crítico y creativo.

Describe los recursos y materiales que se utilizarán en cada una de las actividades de aprendizaje; articula las competencias, capacidades y desempeños del área de comunicación y psicomotricidad con las 10 actividades de aprendizaje; y las 4 estrategias lúdicas. Las competencias y las estrategias lúdicas por tener un carácter transversal se considera abordarlas en las diversas actividades de aprendizaje.

Las estrategias lúdicas son “Jugamos con arcilla casera”, “Caminos y colores”, “Construimos imágenes”, y “Todo y partes”, los procedimientos que continen cada una de ellas están dirigidos a estimular la práctica de habilidades para enhebrar cuentas, sorbetes y desata cordone, desplazar en diferentes direcciones siguiendo líneas rectas y curvas; trasladar objetos de un lugar a otro sin ayuda; delinear una recta, círculo, triángulos, cuadrado y rectángulo; desabotonar y abotonar piezas de vestir; construir torres utilizando cubos, cajas pequeñas; observar y describir una

secuencia de imágenes; dibujar su cuerpo y sus partes; y arrojar una pelota dentro y fuera, encima y debajo de una caja.

4. Fundamentación

Las estrategias incentivan y estimulan la regulación de sus músculos pequeños en cuanto a fuerza y precisión; el manejo de la percepción visual, control de la mirada; reconocimiento y dominio de las partes del cuerpo; manipular y explorar objetos y materiales sincronizando la vista con las manos y pies; incluso, centrarse y perseverar en la realización de sus tareas siguiendo pasos o procedimientos pre establecidos por la docente. Duarte et al. (2020) sobre lo descrito, subraya que en la etapa preescolar los niños desarrollan un repertorio amplio en cuanto al manejo y dominio de la motricidad; y Corvalán et al. (2021) el juego y la etapa de la infancia están interconectadas, en ese sentido ontológicamente los estudiantes llevan en su esencia el aspecto lúdico, que a la vez es un indicador de desarrollo saludable; y Madison et al. (2021) aseveran sobre la importancia de la autorregulación y automatización de las habilidades motoras finas que van a contribuir en el desarrollo de tareas.

Por su parte, Vargas et al. (2021) refiere que la lúdica combina la racionalidad y la emocionalidad en espacios donde los niños y niñas se exigen así mismo sin tener la presión del docente; Sutapa et al. (2021) y Dapp et al. (2021) argumentan que el juego lúdico anima a los niños hacer ejercicios, desencadenan el movimiento de los músculos del cuerpo; y el desarrollo motriz permite que estén físicamente activos y modelen un estilo de vida participativa; y García & Fernández (2020) plantean que el desarrollo de habilidades motrices repercute positivamente en la dimensión biológica, cognitiva, afectiva, social y psicológica del niño.

5. Objetivos

General

Mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén, a través de estrategias lúdicas.

Especificos

- Organizar y describir la componentes de la propuesta referidos a los recursos y materiales, matriz lógica e implementación metodológica para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.
- Elaborar actividades de aprendizaje donde se incluyan las estrategias ludicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén

6. Recursos y materiales

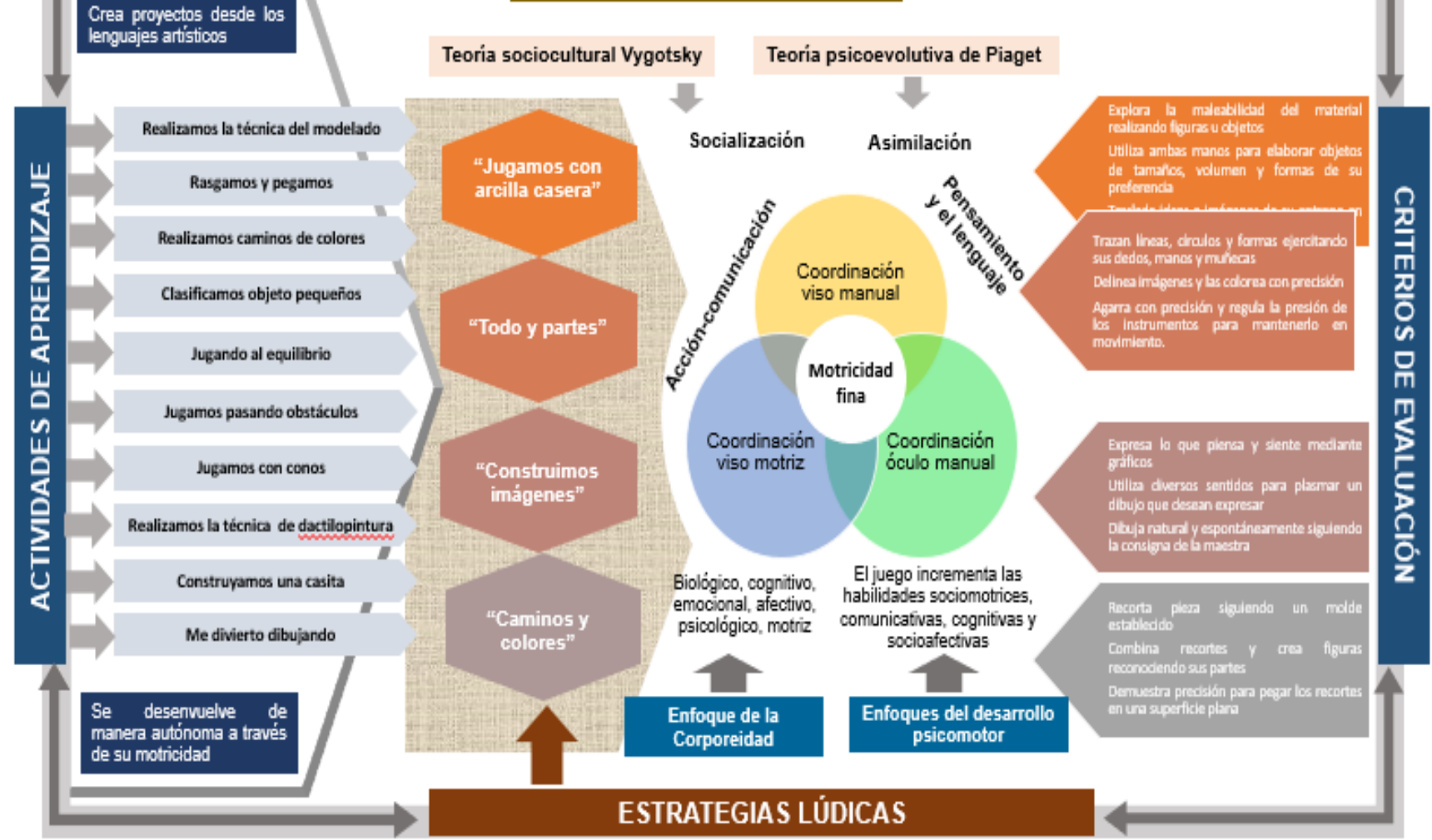
Recursos	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de/ campo • Ficha de observación • Lista de cotejo • Registro auxiliar • Anecdotario. • Aula de arte • Aula de psicomotriz 	<ul style="list-style-type: none"> • Plastilina casera, lápiz, moldes etc. • Papel, colores, goma, papel bond etc. • Chapas de colores, papel, lápiz o plumón etc. • Una caja cuentas, pelotitas pequeñas, botones de diferentes formas y tamaños y colores etc. • Unas cajas, pelotas pequeñas de colores, cestas. • Una caja USB objetos de su entorno etc. • Una caja cuentas, pelotitas pequeñas, botones de diferentes formas y tamaños y colores etc. • Materiales diversos (reúso, industrial y de la naturaleza), delimitar el espacio • Papel bon, lápiz, plumones, colores, temperas

7. Matriz de organización de las estrategias

Competencia	Actividades de aprendizaje	Estrategias ludicas
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos. Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realizamos la técnica del modelado	Estrategia lúdica: "Jugamos con arcilla casera"
	Rasgamos y pegamos	
	Realizamos caminos de colores	Estrategia lúdica: "Caminos y colores"
	Clasificando objetos pequeños	
	Jugando al equilibrio	Estrategia lúdica: "Construimos imágenes"
	Jugamos pasando obstáculos	
	Jugamos con conos	Estrategia lúdica: "Todo y partes"
	Realizamos la técnica de dactilopintura	
Construyamos una casita		
	Me divierto dibujando	

PROPUESTA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

FUNDAMENTOS TEÓRICOS



Anexo 5: Validación de la propuesta



VALIDACIÓN DE PROPUESTA (JUICIO DE EXPERTOS)

FICHA DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE CINCO AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, JAÉN

Yo, Armando Neptalí Cieza Neyra identificado con DNI N° 27727367, con Grado Académico de Magister en Ciencias de la Educación en la Universidad Cesar Vallejo, con código virtual de inscripción en SUNEDU N° 744572:

Hago constar que he leído y revisado la propuesta de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina, correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: presentación, justificación, objetivos, recursos y materiales, matriz de organización de las estrategias e implementación metodológica.

La propuesta corresponde a la tesis: "Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén".

a. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	X		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	X		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	X		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	X		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	X		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	X		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	X		

b. Pertinencia con la aplicación

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	X		
2	Soluciona el problema de la investigación	X		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	X		
4	Es viable en sus aplicación	X		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	X		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	99%	99%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

La propuesta muestra viabilidad y factibilidad teórica y metodológica; correspondencia lógica con los procesos investigativos; y expone en su contenido los criterios de originalidad, coherencia, y pertinencia con el objeto de estudio.

OBSERVACIONES: Ninguna

Chiclayo, 13 de Julio del 2022.

Mg. Armando Neptalí Cieza Neyra; Código virtual de registro de Sunedu: N° 744572.
Centro de labores: Institución Educativa Aplicación; Cargo: Docente.



Armando Neptalí Cieza Neyra
DNI N° 27727367
MAGISTER EN INVESTIGACIÓN
Y DOCENCIA SUPERIOR

Mg. Armando Neptalí Cieza Neyra
DNI: 27727367
EXPERTO

**VALIDACIÓN DE PROPUESTA
(JUICIO DE EXPERTOS)****FICHA DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA: ESTRATEGIAS LÚDICAS
PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE CINCO
AÑOS DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL PUBLICA, JAEN**

Yo, Zadith Banda Vásquez identificado con DNI N° 277550365, con Grado Académico de Magister en Ciencias de la Educación en la Universidad Cesar Vallejo, con código virtual de inscripción en SUNEDU N° 744573:

Hago constar que he leído y revisado la propuesta de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina, correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: presentación, justificación, objetivos, recursos y materiales, matriz de organización de las estrategias e implementación metodológica.

La propuesta corresponde a la tesis: "Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén".

a. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	x		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	x		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	x		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	x		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos	x		
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	x		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	x		

b. Pertinencia con la aplicación

Nº	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	x		
2	Soluciona el problema de la investigación	x		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	x		
4	Es viable en sus aplicación	x		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	x		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:



Propuesta: Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	99%	99%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

La propuesta muestra viabilidad y factibilidad teórica y metodológica; correspondencia lógica con los procesos investigativos; y expone en su contenido los criterios de originalidad, coherencia, y pertinencia con el objeto de estudio.

OBSERVACIONES: Ninguna

Chiclayo, 13 de Julio del 2022.

Mg. Armando Neptalí Cieza Neyra; Código virtual de registro de Sunedu: N° 744573.

Centro de labores: Institución Educativa Aplicación; Cargo: Docente.

Mg. Zaidith Banda Vásquez
DNI: 277550365
EXPERTO

**VALIDACIÓN DE PROPUESTA
(JUICIO DE EXPERTOS)****FICHA DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA: ESTRATEGIAS LÚDICAS
PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN ESTUDIANTES DE CINCO
AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PÚBLICA, JAÉN**

Yo, ~~Lucy~~ *Nercila Mego Pérez* identificado con DNI N° 27718021, con Grado Académico de Magister en Ciencias de la Educación en la Universidad Cesar Vallejo, con código virtual de inscripción en SUNEDU N° 0000744572

Hago constar que he leído y revisado la propuesta de estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina, correspondientes a la Tesis del mismo nombre, de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad Cesar Vallejo.

La propuesta contiene la siguiente estructura: presentación, justificación, objetivos, recursos y materiales, matriz de organización de las estrategias e implementación metodológica.

La propuesta corresponde a la tesis: "Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén".

a. Pertinencia con la investigación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación.	x		
2	Pertinencia con las variables y dimensiones.	x		
3	Pertinencia con las dimensiones e indicadores.	x		
4	Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia).	x		
5	Pertinencia con los fundamentos teóricos			
6	Pertinencia con la estructura de la investigación	x		
7	Pertinencia de la propuesta con el diagnóstico del problema	x		

b. Pertinencia con la aplicación

N°	CRITERIO	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Es aplicable al contexto de la investigación	x		
2	Soluciona el problema de la investigación	x		
3	Su aplicación es sostenible en el tiempo	x		
4	Es viable en sus aplicación	x		
5	Es aplicable a otras instituciones con características similares	x		

Luego de la evaluación minuciosa de la propuesta y realizadas las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

Propuesta: Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública, Jaén.			
APLICABILIDAD	CONTEXTUALIZACIÓN	PERTINENCIA	% DE LA PROPUESTA VALIDADA
100%	99%	99%	100%

DECISIÓN O FUNDAMENTACIÓN DEL EXPERTO:

La propuesta es viable y factible, tiene consistencia y sustentabilidad teórica y cumple con los requisitos básicos que señala la ficha de evaluación.

OBSERVACIONES:

Chiclayo, 13 de Julio del 2022.

Mg. Armando Neptalí Cieza Neyra; Código virtual de registro de Sunedu: N°

Centro de labores: Institución Educativa Aplicación; Cargo: Docente.



Dra. Mercila Mego Pérez
C.M. 10277180214

Dra. Mercila Mego Pérez
DNI: 27718021
EXPERTO

Anexo 6: Propuesta

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE 01

I. DATOS GENERALES

1.1 Edad : 5 años

1.2.Nombre de la actividad : Realizamos tecnica del modelado

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Área: Comunicación		
Situación significativa: Las niñas y los niños les gustan expresar sus emociones a través de diversas técnicas gráfico plástica, para ello desarrollaremos esta actividad utilizando plastilina casera de diversos colores para que demuestren su imaginación y creatividad recuperando sus saberes previos durante el desarrollo de la actividad.		
Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos		
Estándar	Capacidad	Desempeño
<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus</p>  <p>https://mibebeyyo.elmundo</p>	<p>Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento.</p> <p>Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo.</p> <p>Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones</p>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</p> <p>Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INCIO	<p>Tiempo de encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none">• Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos• Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos” modelado con plastilina casera” utilizando nuestros dedos del cuerpo.• Recordamos las normas a seguir durante la actividad.• Cuidar y respetar a sus amigos.• Cuidar los espacios y materiales.• Escuchan una canción• : https://www.youtube.com/watch?v=1utpRmN7Sk0
--------------	---

DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • -Participan decorando dibujos aplicando la técnica del modelado.
CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?

IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Materiales	Espacio
Plastilina casera, lápiz, moldes etc.	Aula de arte

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdótico.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Explora la plastilina maleabilidad del material realizando figuras u objetos.	Utiliza ambas manos para elaborar objetos de tamaños. volumen y formas de su preferencia	Traslada ideas o imágenes de su entorno en la construcción de objetos	SI	NO
1.						
2.						
3.						

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE 02

I.- DATOS GENERALES

1.1 Edad : 5 años

1.2.Nombre de la actividad : Rasgamos y pegamos

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

II.-DATOS GENERALES

1.1 Edad : 5 años

1.2.Nombre de la actividad : Rasgamos y pegar

II.ORGANIZACION DE APRENDIZAJE

Área: Comunicación		
Situación significativa: Las niñas y los niños les gustan expresar sus emociones a través de diversas técnicas gráfico plástica, para ello desarrollaremos esta actividad utilizando papeles de diversos colores para rasgar formando figuras de manera libre para que demuestren su imaginación y creatividad recuperando sus saberes previos durante el desarrollo de la actividad.		
Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos		
Estándar	Capacidad	Desempeño
Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas.	Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos

III.SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO	<p>Tiempo de encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos técnica de rasgado utilizando y ejercitando nuestros dedos índices, pulgar, manos y muñecas • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios vacíos y materiales. • Escuchan la canción: https://youtu.be/jMAfUmjswes?t=6
---------------	--

DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizara en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • Participan rasgando papeles a través de una canción “papel arriba papel abajo y van rasgando y pegan formando figuras libremente
-------------------	---



<https://www.youtube>

CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Qué figuras formaron? ¿Cómo se han sentido?
---------------	--

III. ORGANIZAR EL ESPACIO MATERIALES

Materiales	Espacio
Papel, colores, goma, papel bond etc.	Aula de arte

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdotario.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa>.

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Utiliza sus manos y dedos con precisión para rasgar papel	Construye imágenes y pega formando una figura.	Muestra autonomía en su lateralización corporal y espacial.	SI	NO
1.						
2.						


ACTIVIDADE DE APRENDIZAJE 03

I.DATOS GENERALES

1.1.Edad : 5 años

1.2.Nombre de la actividad: Realizamos caminos de colores

II.-ORGANIZACIÓN DE APRENDIZAJE

<p>Área: Comunicación</p> <p>Situación significativa: Las niñas y los niños les gustan expresar sus emociones a través de diversas técnicas gráfico plástica, para ello desarrollaremos esta actividad utilizando papeles de diversos colores para rasgar formando figuras de manera libre para que demuestren su imaginación y creatividad recuperando sus saberes previos durante el desarrollo de la actividad.</p>		
<p>Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p>		
Estándar	Capacidad	Desempeño
<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento.</p> <p>Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo.</p> <p>Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones</p>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</p> <p>Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>

III.SECUENCIA DIDACTICA

INICIO	<p>Tiempo de encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos” caminos y colores” utilizando nuestros dedos y cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchar una canción https://www.youtube.com/watch?v=8eaMHmWRCs0
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte

	<ul style="list-style-type: none"> • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración e imaginación y creatividad. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • Participan haciendo caminos con chapas de botella de diferentes colores, luego lo colocan en fila según su creatividad e imaginación sobre una hoja A3, y con un lápiz o plumón traza al contorno a su manera.
--	---

CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?
---------------	---

IV.-ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Materiales	Espacio
Chapas de colores, papel, lápiz o plumón etc.	Aula de arte

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdótico.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Explora el material, reconoce sus características	Traza líneas ejercitando sus dedos, manos y muñecas	Centra y fija la mirada y sentido de direccionalidad Al realizar caminos.	SI	NO
1.						
2.						

ACTIVIDADE DE APRENDIZAJE 04

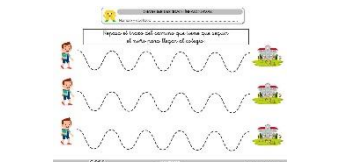
I. DATOS GENERALES


- 1.1 . Edad : 5 años
- 1.2 . Nombre de la actividad : Haciendo líneas curvas

II.-ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

<p>Área: Comunicación</p> <p>Situación significativa: Las niñas y los niños les gustan expresar sus emociones a través de diversas técnicas gráfico plástica, para ello desarrollaremos esta actividad utilizando plastilina casera de diversos colores para que demuestren su imaginación y creatividad recuperando sus saberes previos durante el desarrollo de la actividad.</p>		
<p>Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos</p>		
Estándar	Capacidad	Desemño
<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades</p>	<p>Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento.</p> <p>Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo.</p> <p>Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones</p>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</p> <p>Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>

III.-SECUENCIA DIDACTICA

<p>INICIO</p>  <p>https://i0.wp.com/www.recursos</p>	<p>Tiempo de encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos manualidades infantiles • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos la actividad” Haciendo Líneas curvas” utilizando nuestros dedos y cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan <p style="text-align: right;">canción:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=xdSFn9XtY</p>
---	---

<p>DESARROLLO</p>  <p>https://i.pinimg.com</p>	<p>Tiempo de Exploración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad. • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con escucha • Se pide a los niños que recuerden la canción, con sus manos dibujan en el aire de arriba hacia abajo y de abajo hacia arriba formando como las olas del mar, luego de derecha a la izquierda cogiendo el lápiz sin levantar la mano dibujan en un papel. • Exponen su trabajo.
<p>CIERRE</p>	<p>Asamblea o ritual de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?

IV.-ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Materiales	Espacio
Papel A3, plumones , y colores ,lápiz etc.	Aula de arte

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdotario.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Exploran los materiales con todos los sentidos	Mantiene precisión en la mano al escribir	Delinea líneas curvas con precisión.	SI	NO
1.						
2.						

ACTIVIDADE DE APRENDIZAJE 05

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Edad : 5 años
- 1.2. Nombre de la actividad : Jugando al equilibrio

II.-ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

<p>Área: psicomotricidad</p> <p>Situación significativa: Las niñas y los niños les gustan expresar sus emociones a través de juegos motrices, para ello desarrollaremos esta actividad jugando al equilibrio para que demuestren durante el desarrollo de la actividad.</p>		
<p>Competencia: “Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”</p>		
Estándar	Capacidad	Desempeño
<p>Se desenvuelve de manera autónoma cuando explora su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.</p> <p>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones.</p>	<p>Comprende su cuerpo.</p> <p>Se expresa corporalmente</p>	<p>Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. –en los que expresa sus emociones–explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio</p> <p>Reconoce acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.</p>

III.-SECUENCIA DIDACTICA

INCIO	<p>Tiempo de encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos manualidades infantiles • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos la actividad juguemos al equilibrio “ • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchar una canción. • https://www.youtube.com/watch?v=sOPzAllrnVo • Trabajar con amor.
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad.



https://www.hoptoys.	<ul style="list-style-type: none"> • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración relacionadas al equilibrio. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha. • Pedimos al niño o niña que camine sobre cuerdas, siguiendo mantenido el equilibrio sin salir de la línea rectas, curvas , caminan sobre un puente de tablas cojines y también caminar con un cuaderno sobre la cabeza etc. • Momento de relajación.
--	--

CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?
---------------	---

IV.-ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Materiales	Espacio
Unas cajas, pelotas pequeñas, tablas, cinta de colores, cuaderno etc	Aula de psicomotriz.

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdotario.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Explora el material de su entorno	Mantiene equilibrio al caminar sobre los obstáculos	Camina sobre cuerdas con seguridad.	SI	NO
1						
2						
3						

ACTIVIDADE DE APRENDIZAJE 06

I.-DATOS GENERALES


- 1.1. Edad : 5 años
 1.2. Nombre de la actividad : Jugando con semillas

II.-ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Área: comunicación		
Situación significativa: Las niñas y los niños les gustan expresar sus emociones a través de diversas técnicas gráfico plástica, para ello desarrollaremos esta actividad utilizando plastilina casera de diversos colores para que demuestren su imaginación y creatividad recuperando sus saberes previos durante el desarrollo de la actividad.		
Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos		
Estándar	Capacidad	Desempeño
, Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas	Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos

III.-SECUENCIA DIDACTICA

INICIO	<p>Tiempo de encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Jugando con semillas” utilizando nuestros dedos y cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan canción de las manos. https://www.youtube.com/hashtag/canci%C3%B3n
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad.

 <p>https://lamamadepequenita.com/wp-content/uploads/2015/05/IMG_6224.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, pedimos al niño que junten las semillas en un espacio. luego se les dirá que coloquen las semillas dentro de una botella y para ello utilizaran los dedos de su mano.
---	---

<p>CIERRE</p>	<p>. Asamblea o ritual de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. <p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?</p>
----------------------	---

IV.-ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Materiales	Espacio
Cajas o depósitos semillas, choloques botellas vacía etc.	Aula de psicomotriz

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdotario.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Explora los materiales de su entorno	Utilizan los dedos para colocar semillas dentro de un frasco.	Coloca con presión las semillas dentro de una botella.	SI	NO
1						
2						

ACTIVIDADE DE APRENDIZAJE 07

I.-DATOS GENERALES


- 1.1 Edad : 5 años
- 1.2 Nombre de la actividad : Tecnica del embolillado

II.-ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Área:comunicación		
Situación significativa: Las niñas y los niños les gustan expresar sus emociones a través de diversas técnicas grafico plástica, para ello desarrollaremos esta actividad utilizando plastilina casera de diversos colores para que demuestren su imaginación y creatividad recuperando sus saberes previos durante el desarrollo de la actividad		
Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos		
Estándar	Capacidad	Desempeño
Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas	<p>Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento.</p> <p>Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo.</p> <p>Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones</p>	<p>diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</p> <p>Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos</p>

III.-SECUENCIA DIDÁCTICA

INCIO	<p>Tiempo de encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos” caminos y colores” utilizando nuestros dedos y cuerpo. • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan canción: <p style="text-align: right;">https://www.youtube.com/watch?v=1x5OVLEqh4Y</p>
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad.

 <p>https://www.youtube.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad Se invita al niño a explorar el material papel crepe de colores Se les dice cogerán un pedazo de papel y utilizando sus dedos de su mano formarán círculos tratando de formar una bolita, harán muchas bolitas y de varios colores Después se pregunta al niño ¿Qué quieren formar con las bolitas? expresan lo que piensan sobre ello, se entrega hoja de papel bon para pegar las formando imagen de lo que más le gusto. Expresan su trabajo.
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Asamblea o ritual de salida • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. <p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?</p>

IV.-ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Materiales	Espacio
Papel crepe de colores goma tijera, papel bon etc.	Aula de arte

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdótico.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Explora el material de su entono	Realiza embolillado sin ayuda.	Pega formando figura de su agrado..	SI	NO
1						
2						

ACTIVIDADE DE APRENDIZAJE 08

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Edad : 5 años
- 1.2. Nombre de la actividad : Me divierto pintando

II. ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Área: Comunicación		
Situación significativa: Las niñas y los niños les gusta expresar sus emociones a través de diversas técnicas gráfico plástica, para ello desarrollaremos esta actividad utilizando temperas de diversos colores para que demuestren su imaginación y creatividad recuperando sus saberes previos durante el desarrollo del taller.		
Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos		
Estándar	Capacidad	Desempeño
Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas	<p>Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento.</p> <p>Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo.</p> <p>Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones</p>	<p>Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>-Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</p> <p>-Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</p>

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

INCIO	<p>Tiempo de encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos manualidades infantiles • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy realizaremos la actividad" técnica de dactilopintura • Recordamos las normas a seguir durante la actividad. • Cuidar y respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchan canción: https://www.youtube.com/watch?v=tULz31S7qp0
DESARROLLO	<p>Tiempo de Exploración.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo para la exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante la actividad.



https://okdiario.com/bebes/que-tipo-pinturas-son-aconsejables-ninos-5452544	<ul style="list-style-type: none"> • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, pedimos al niño que ¿Qué pueden hacer con las temperas? Se les entrega 3 hojas de papel y una franela húmeda para limpiarse la mano, en una hoja colocaran tempera y estampara su mano en la siguiente hoja harán huellitas con sus dedos y en la otra hoja pintaran según su imaginación y creatividad, sentimientos emociones. Expresan su trabajo
CIERRE	<p>Asamblea o ritual de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?

IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERI

Materiales	Espacio
Témpera de colores, pincel, depósitos papel A3 etc.	Aula de arte

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdotario.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Exploran el material de su entorno	Realizan las huellitas de su dedo de su mano sin ayuda	Dibujan utilizando tempera de diferentes colores.	SI	NO
1						
2						

ACTIVIDADE DE APRENDIZAJE 09

I.-DATOS GENERALES


- 1.1-Edad : 5 años
- 1.2.-Nombre de la actividad : Construimos una casita

II.-ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Área: Comunicación		
Situación significativa: Las niñas y los niños les gusta expresar sus emociones a través de diversas técnicas gráfico plástica, para ello desarrollaremos esta actividad utilizando diversos materiales del contexto para que demuestren su imaginación y creatividad recuperando sus saberes previos durante el desarrollo del taller		
Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos		
Estándar	Capacidad	Desempeño
<p>Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas.</p> <p>Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento.</p> <p>Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo.</p> <p>Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.</p>	<p>Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento.</p> <p>Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo.</p>	<p>-Explora por iniciativa, propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.</p> <p>-Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)</p> <p>-Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.</p>

III.SECUENCIA DIDÁCTICA

INICIO	<p><u>Tiempo de encuentro.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy “Construiremos una casita “ • Recordamos las normas a seguir durante el taller. • Cuidar los materiales, respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. <p>Escuchan una canción https://www.youtube.com/watch?v=bqKDWm7wO3Y</p>
DESARROLLO	<p style="text-align: center;"><u>Tiempo de Exploración.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante el taller.

 <p>https://img.remediosdigitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • Participan construyendo la casita con material de reúso
CIERRE	<p style="text-align: center;"><u>Asamblea o ritual de salida</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. • Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido?

IV. ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Materiales	Espacio
. Materiales diversos (reúso, industrial y de la naturaleza), delimitar el espacio Accesibilidad	Aula de arte

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdotario.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Exploran el material	Pegan formando una imagen	Pegan formando más de 3 imágenes.	SI	NO
1						
2						

ACTIVIDADE DE APRENDIZAJE 10

I.-DATOS GENERALES


- 1.1. Edad : 5 años
- 1.2. Nombre de la actividad : Dibujo como me siento

II.-ORGANIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Área: Comunicación		
Situación significativa. La representación, comunicación y expresión Autonomía en la toma de decisiones para seleccionar y elegir el material con el que trabajará. Hacer uso de las emociones, imaginación y creatividad		
Competencia: crea proyectos desde los lenguajes artísticos		
Estándar	Capacidad	Desempeño
Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas	Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas y construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones	Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro. Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.) Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos

III.-SECUENCIA DIDÁCTICA

INCIO	<p><u>Tiempo de encuentro.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños y niñas a sentarse cómodamente (asamblea). y recordar el aula donde nos encontramos • Presentamos el propósito de aprendizaje. Hoy • Recordamos las normas a seguir durante el taller. • Cuidar los materiales, respetar a sus amigos. • Cuidar los espacios y materiales. • Escuchar con atención. <p>https://www.youtube.com/watch?v=OYwzrIRojUA</p>
DESARROLLO	<p><u>Tiempo de Exploración.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Exploración de los materiales y expresividad que parte de la motivación. Los niños y niñas conocerán el trabajo que se realizará en esta aula de arte y cultura. • Considerar la pertinencia de los materiales elegidos para la exploración: observan, describen las características de los materiales que van a utilizar durante el taller.

 <p>https://www.crushpixel.com</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Generar situaciones en donde los niños se cuestionen y descubran por sí mismos sus distintas posibilidades de exploración. • Acompañar la exploración y desarrollo de la actividad con actitud de escucha, apertura y capacidad de disfrute. • Eligen el material con que dibujará. • Se les invita a dibujando en una hoja de papel bon según su creatividad para expresar sus emociones y sentimientos, colorean su dibujo expresan su dibujo realizado • Exponen su trabajo
<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p style="text-align: center;">Asamblea o ritual de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tiempo de ordenar y guarda el material. • Invitamos a los niños al mismo lugar en donde se inició para conversar. • Hacemos un recuento de lo vivido con la finalidad de que expresen oralmente y a través de acciones lo realizado y/o expongan su producción. <p>Evalúan sus aprendizajes a través de preguntas ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cumplieron los acuerdos propuestos? ¿Qué no les gustó? ¿Qué acciones fueron las más divertidas? ¿Cómo se han sentido</p>

IV.-ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO Y MATERIALES

Materiales	Espacio
Papel bon, lápiz,, plumones, colores, temperas	Aula de arte

ANEXOS

Instrumentos para recoger la información. (Formatos listos para llenar físico y/o virtual)

- Cuaderno de/ campo
- Ficha de observación
- Lista de cotejo
- Registro auxiliar
- Anecdotario.

REFERENCIAS

Currículo Nacional de la Educación Básica: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>

Programa Curricular de Educación Inicial: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

LISTA DE COTEJO PARA CONOCER EL LOGRO A LOS CRITERIOS A EVALUAR

Nro de orden	Apellidos y nombres	Criterios de valoración				
		Explora el material de entorno conoce características	Dibujas su cuerpo sin ayuda	Realiza su dibujo según su imaginación y colorea.	SI	NO
1						
2						
3						