



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad  
fina en niños de 5 años, Los Olivos, 2021

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORAS:**

Barrantes Tineo Kiara Ysabel (ORCID: 0000-0003-1677-6666)

Meza Eche Melissa Violeta (ORCID: 0000-0002-4676-1505)

**ASESOR:**

Mg. Gloria María Villa Córdova (ORCID: 0000-0003-3038-9443)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Didáctica y evaluación de los aprendizajes

LIMA – PERÚ

2021

### **Dedicatoria**

Dedicado a Dios y a mi familia ya que me dieron la fortaleza incondicional para culminar mi carrera.

A Toño por todo su apoyo incondicional en todo momento, a mis hijas que son mi motivación para continuar con mi carrera.

## **Agradecimiento**

Agradecemos a Nuestro Padre Celestial por darnos la fortaleza y sabiduría para poder lograr nuestros objetivos en culminar nuestra carrera como docente.

A nuestra asesora Gloria Villa infinitamente por su apoyo y paciencia.

A mi madre por darme el valor y el empuje para continuar en mi carrera.

A una docente y amiga Lilia Jorge por ayudarme a tomar la decisión de seguir esta linda carrera.

## Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO	5
III.METODOLOGÍA	19
3.1. Tipo y diseño de investigación	19
3.2. Variables de operacionalización	21
3.3. Población, muestra y muestreo	23
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.5. Procedimientos	26
3.6. Método de análisis de datos	26
3.7. Aspectos Éticos	27
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	38
VII.RECOMENDACIONES	40
REFERENCIAS	41
ANEXOS	48

## Índice de tablas

Tabla 1 Muestra de los estudiantes de 5 años de educación inicial de una Institución Educativa en los Olivos	23
Tabla 2 Validez del instrumento por juicio de expertos.	25
Tabla 3 Prueba Piloto	26
Tabla 4 Frecuencia agrupa de la motricidad fina	28
Tabla 5 Frecuencia agrupada del procesamiento de información táctil	29
Tabla 6 Frecuencia agrupada del control ocular	30
Tabla 7 Frecuencia agrupada sobre el movimiento fino de manos y dedos	31
Tabla 8 Estadístico de contraste Motricidad Fina	32
Tabla 9 Estadístico de contraste Procesamiento de la información táctil	32
Tabla 10 Estadístico de contraste control ocular	33
Tabla 11 Estadístico de contraste movimiento fino de manos y dedos	33

## Índice de Figuras

Figura 1 Niveles de la motricidad fina	28
Figura 2 Niveles del procesamiento de información táctil	29
Figura 3 Niveles del control ocular	30
Figura 4 Niveles del movimiento fino de manos y dedos	31

## RESUMEN

El objetivo del presente estudio fue demostrar la efectividad de un programa basado en gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad en infantes de 5 años de una institución educativa, la investigación fue de enfoque cuantitativo, experimental de nivel explicativo cuasi experimental de corte transversal, donde participaron 40 niños, se asignaron como grupo de control y grupo experimental en los cuales se les administró un pre test y post test. En tal sentido se enfocó con interés en aplicar un programa basado en juegos interactivos permitiendo el desarrollo motriz de cada estudiante. Se realizó a partir del programa estadístico spss con la ayuda de la prueba U Man de Whitney. Los resultados concluyeron que ambos grupos, GE quien alcanzó cifras altas en el nivel de logrado a un 90% y proceso en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 65%, proceso 20% y logrado 15%, siendo cifras favorables al GE que determina la efectividad de la gamificación. En conclusión, la motricidad fina mejoró con ayuda del programa “Compu kids” con resultado satisfactorio y significativo del grupo experimental de un 10% en proceso y un 90% logrado, en el proceso de aprendizaje de los niños.

**Palabras Clave:** Gamificación, juegos, motricidad fina.

## ABSTRACT

The objective of this study was to demonstrate the effectiveness of a program based on gamification as a virtual tool to improve motor skills in 5-year-old infants of an educational institution, the research was of a quantitative approach, experimental of a cross-sectional quasi-experimental explanatory level, where 40 children participated, they were assigned as a control group and an experimental group in which they were administered a pre-test and a post-test. In this sense, he focused with interest in applying a program based on interactive games allowing the motor development of each student. It was performed using the spss statistical program with the help of Whitney's U Man test. The results concluded that both groups, GE who reached high figures at the level of achieved at 90% and process at 10%, compared to the CG who evidenced percentages at the start level at 65%, process 20% and achieved 15%, being figures favorable to the GE that determines the effectiveness of gamification. In conclusion, fine motor skills improved with the help of the "Compu kids" program with satisfactory and significant results in the experimental group of 10% in process and 90% achieved, in the children's learning process.

**Keywords:** Fine motor, Games, Gamification.



## **I. INTRODUCCIÓN.**

El efecto negativo que se vivió en el mundo producto de la coyuntura afecta directamente al entorno educativo, tal es así, que aquello ha generado el cierre de las instituciones educativas y afectó directamente a 1.4 millones de estudiantes, se pudo observar que los infantes desarrollaron de manera inadecuada su motricidad fina. Al respecto especialistas de (UNICEF, 2020) expresaron que el distanciamiento es una protección en tiempos de pandemia, por tanto, a los niños les resultó difícil desarrollar su aspecto motor, debido a que deben estar en constante juegos, movimientos y exploración, por lo general siempre ocurrió en lugares amplios. Por otro lado, expertos de (UNESCO, 2020) mencionaron que se logró identificar una gran cantidad de población estudiantil matriculados en diversas instituciones a nivel mundial, donde el 89% estuvieron fuera de las instituciones educativas debido a la pandemia esto conllevó a que haya un déficit en su motricidad fina ya que no realizaban las actividades motoras de manera correcta y en el momento oportuno. Por otra parte, especialistas de la (ONU, 2020) realizaron diversos estudios los cuales precisaron, que toda institución educativa debió contrarrestar el abandono de los escolares, y a su vez proporcionar competencias, brindando programas de apoyo al profesorado el cual también tuvo que ser instruido; así mismo, le correspondió fortalecer el seguimiento de aprendizaje siendo flexible con los estudiantes eliminando los obstáculos de conectividad. La falta de preparación, capacitación y estrategias de los docentes en el tiempo de pandemia ocasionó que no se brinde una enseñanza apropiada a los niños, ya que muchas veces los adelantan y se enfocan más en que aprenda a escribir sin recibir antes un estímulo.

El impacto que ocasionó a nivel nacional en el sistema educativo perjudicó directamente a los estudiantes en su correcto desarrollo debido a la falta de motivación que se brindaron en las clases virtuales, así como también la falta de tecnología por las zonas en donde residían. Al respecto expertos de la defensoría del pueblo del Perú en su portal titulado “Educación” (2020) afirmaron que el país en su totalidad enfrentó una grave situación de emergencia sanitaria que afectó directamente a la prestación del servicio educativo en condición tradicional, ya que esto perjudicó al docente en la interacción con sus estudiantes dentro del aula

afectando principalmente a los niños de preescolar, ya que se requiere de vivencias e interacciones para el correcto desarrollando de su motricidad fina. Al respecto expertos del Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) conceptualizaron que los niños mediante las experiencias e interacción con su entorno fueron desarrollando su imagen y esquema corporal, a su vez construyeron su estado emocional y la imagen de este según sus necesidades mediante la exploración en su vida cotidiana. A su vez (Vásquez, 2018) afirmaron que la construcción del desarrollo óculo manual de los niños entre 3 y 6 años, fue esencial que el sistema educativo aplicará directamente en relación con su desarrollo corporal e integral de los estudiantes, por lo que es importante estimular correctamente dependiendo su edad, ello contribuye a la correcta utilización de materiales y elaboración de diversas técnicas que ayuden a mejorar en su desarrollo óculo manual. Por lo tanto, la motricidad fina favoreció el desenvolvimiento integral del infante, por ello se ejecutó un conjunto de acciones y estrategias para mejorar su implementación a favor de los niños de 5 años que formaron parte de los centros educativos del país.(Cuenca & Ugalde 2021) afirmaron que la gamificación en las aulas resultó de gran apoyo a los docentes ya que tuvo grandes beneficios en la aplicación de las actividades y la metodología que se planteó, donde permitió a los niños obtener un aprendizaje significativo superando las dificultades. La gamificación fue parte del aprendizaje de los estudiantes ya que permitió desarrollar con mayor facilidad logrando desenvolverse con mucho dinamismo.

Por otro lado, se mencionó que el conectivismo es la extracción de otras teorías, que tuvo como propósito brindar una enseñanza educativa apoyada con la tecnología. Así mismo, las actividades motoras finas en el desarrollo de los infantes fueron muy importantes y necesarias a su vez, ya que fue la base para un aprendizaje óptimo y para ello los padres de familia debieron apoyar en su proceso. Los padres de familia y los docentes brindaron no solo las herramientas si no el apoyo en la interacción de las actividades para poder tener como resultado a niños seguros y muy desenvueltos. (Macias, 2017)

Si bien en tiempos de educación virtual no fueron de gran ayuda para los niños, se pudo observar que al momento de las clases ellos estuvieron sentados

frente al aparato tecnológico, en ocasiones no desarrollaron correctamente la parte óculo manual, ya que cuando se les brindó alguna actividad ellos se distraían con facilidad y no lograron realizar adecuadamente la actividad. En una institución educativa se logró visualizar que los infantes de 5 años tuvieron dificultad al momento de escribir, esto se debió al déficit motor fino el cual no ayudó a desarrollarse adecuadamente, por lo tanto, se recomendó que los infantes incrementen en su día a día diversas actividades que los beneficiaron en su desarrollo motriz. Al respecto (Rosero 2015) indicó que es importante que a temprana edad los niños debieron tener una estimulación, esta tuvo que ser adecuada dependiendo la edad del niño, se aplicó correctamente logrando desarrollar su motricidad fina.

Por ello se formuló el problema de la siguiente manera: ¿En qué medida la gamificación como herramienta virtual mejora la motricidad fina en infantes de 5 años de una institución educativa? Del mismo modo los problemas específicos formularon: ¿En qué medida la gamificación como herramienta virtual mejora el procesamiento de la información táctil en infantes de 5 años de una institución educativa ?, ¿En qué medida la gamificación como herramienta virtual mejora el control ocular en infantes de 5 años de una institución educativa?, ¿En qué medida la gamificación como herramienta virtual mejora el movimiento fino de manos y dedos en infantes de 5 años de una institución educativa?

La justificación del estudio aportó teóricamente como material informativo y de consulta para docentes, estudiantes e investigadores de diversas instituciones educativas, que deseen aplicar o profundizar respecto a las variables de estudio, permitiéndoles fortalecer su conocimiento e interpretación para aplicarlo en su comunidad educativa. El aporte metodológico de la investigación aportó con el instrumento ya que ha sido validado y confiabilizado para que pueda ser tomado como referencia para otros investigadores que deseen evaluar las variables considerando pertinente el uso del instrumento para dicho propósito. Así mismo la justificación práctica de la investigación pudo ser tomada en la medida que sirva como fuente de consulta y aplicación de conocimientos hacia personas interesadas,

precisando la importancia necesaria que se requirió para la realización y el impacto de la investigación de dicha institución educativa.

El objetivo de la investigación fue: Demostrar la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para la mejora de la motricidad fina en infantes de 5 años de una institución educativa. Los objetivos específicos estuvieron orientados a demostrar la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para la mejora y el procesamiento de información táctil en infantes de 5 años de una institución educativa. Demostrar la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para la mejora del control ocular en infantes de 5 años de una institución. Demostrar la efectividad de la gamificación como herramienta virtual y mejorar el movimiento fino de manos y dedos en infantes de 5 años de una institución educativa.

El estudio destacó la siguiente hipótesis: La gamificación como herramienta virtual influye en la mejora de la motricidad fina en infantes de 5 años de una institución educativa. Las hipótesis específicas son: La gamificación como herramienta virtual influye en la mejora del procesamiento de la información táctil en infantes de 5 años de una institución educativa. La gamificación como herramienta virtual influye en la mejora del control ocular en infantes de 5 años de una institución educativa. La gamificación como herramienta virtual influye en la mejora del movimiento fino de manos y dedos en infantes de 5 años de una institución educativa.

## II. MARCO TEÓRICO.

Los estudios realizados a nivel nacional mencionan a los siguientes autores: Alvarado (2017). Realizó una investigación cuyo objetivo fue determinar la influencia de los programas aplicando técnicas gráfico plásticas, con el propósito de utilizar su coordinación óculo manual en las actividades y a su vez proporcionar el desarrollo motor en los infantes. En esta investigación se aplicó el método cuasi experimental a una población de 104 alumnos. Por lo tanto, se demostró que es confiable siendo el resultado del post test de (1.93). Se logró determinar el desarrollo óculo manual en los infantes con la aplicación del programa siendo un grupo experimental alcanzó un 15% según la escala indicada, así mismo el 85% obtuvo una alta diferencia logrando así que el programa tenga beneficios en los alumnos.

Se desarrollo una investigación, donde su objetivo fue determinar la manera que influyen las técnicas en los niños utilizándolo como estrategias. La investigación que utilizaron fue descriptiva aplicando el diseño preexperimental. El estudio fue realizado en 12 alumnos donde los resultados obtenidos indicaron que no se logró el desarrollo de la motricidad debido a que no aplicaron talleres grafo plásticas, así mismo se logró conocer la habilidad de motricidad fina en los infantes, se pudo observar que en un 17% obtuvieron un aprendizaje de logro inicial, así mismo se obtuvo un porcentaje del 83% donde se logró el proceso. Se llegó a la conclusión que deben implementarse más talleres grafo plásticos con el fin de llegar a su coordinación óculo manual sabiendo que es de suma importancia el aprendizaje y el dominio. Castillo (2017).

Se realizó una investigación donde su objetivo fue aplicar actividades plásticas con herramientas precisas mejorando la coordinación óculo manual, así mismo se identifica la importancia de estas actividades con la finalidad de mejorar la motricidad fina obteniendo un buen desarrollo en los infantes, el tipo de investigación que aplicaron fue el enfoque cuantitativo aplicando el diseño pre experimental planteando un pre y postest a un grupo de 9 niñas, el resultado fue que un 77.8% obtuvieron la calificación de 22% donde se llegó a la conclusión de la mejora significativa del desarrollo óculo manual en los infantes se da debido al

uso adecuado de materiales concretos aplicados en esta investigación. Jacobo (2016).

Por otro lado, se efectuó una investigación cuyo objetivo fue proporcionar aprendizajes de manera divertida aplicando el juego virtual el cual le permitirá desarrollar sus competencias cognitivas. Se aplicó el diseño preexperimental con un enfoque cuantitativo. Los resultados fueron con una calificación de 95% de aceptación. Los datos obtenidos de 20 alumnos con un 0.768 de confiabilidad, se tomó esa cantidad ya que el resultado fue aceptable. En conclusión, se incrementó el nivel cognitivo en cuanto a las matemáticas con la ayuda del juego plantas vs. zombies. Holguin & Huiza (2019).

Se manifestó sobre una investigación donde tuvo como objetivo de esta investigación es desarrollar el pensamiento lógico de los niños a través de la gamificación y así poder identificar si presenta un problema cognitivo, la investigación que se realizó fue de tipo cuasi experimental, la muestra de dicha investigación se aplicó en 75 niños de 6 a 7 años de edad, el resultado fue cuantitativo H (pretest) 28,79 y en H (postest) = 35,34 y se observó en los niños al introducir o experimentar con los juegos que les permite el mejoramiento de su conteo. En conclusión, se logró determinar que en el proceso de recolección de datos se presentó aspectos positivos en los niños y mostró efectos positivos, basadas en aplicaciones didácticas como la gamificación. Holguín & Villa (2018).

Por otro lado, se aplicó una investigación donde tuvo como objetivo determinar el desarrollo psicomotor de los niños de dicha edad para determinar el desarrollo y crecimiento de los infantes logrando de esta manera brindar estrategias de mejoras, la investigación que se realizó fue enfoque cuantitativo, la muestra de dicha investigación se desarrolló con una población de 130 niños de un año realizando un pre test y un post test de aproximadamente 80 ítems, el resultado fue que un 84% de los infantes atendidos presentaron un desarrollo psicomotor normal mientras que el 16% se encontraban en riesgo, se concluye que estos diagnósticos realizados a tiempo garantizan un tratamiento para prevenir que no se presenten

complicaciones en su desarrollo presentando dificultades en su capacidad motriz. Figueroa & Vásquez (2016).

Realizó una investigación donde tuvo como objetivo determinar si el programa realizado influye en la mejora de la motricidad fina en los niños de 5 años, dicha investigación realizada fue de enfoque cuantitativo con un pretest y postest, se logró trabajar con una población muestral de 29 niños de la institución educativa, el resultado fue que de los 29 estudiantes el 79.31% se encuentran en inicio y el 20.69% se encuentran en proceso de su desarrollo. En conclusión, se puede determinar que la investigación favorece satisfactoriamente el desarrollo motor de los infantes de 5 años. Onque (2019).

Así mismo se desarrolló una investigación cuyo objetivo fue determinar la aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina, su estudio fue tipo cuantitativo desarrollada en dos grupos de dicha institución educativa, se trabajó con una población muestral de 22 niños de preescolar dirigida con un pre test y un post test, así mismo el resultado de los 22 infantes fue que ha evidenciado una mejora significativa de ( $p < 0.000$ ) en el desarrollo de la motricidad fina. En conclusión, se logró evidenciar que la motricidad de los estudiantes mejora mediante actividades significativas con material concreto para lograr la interacción corporal y poder desarrollarlo. Ramírez (2020).

Conforme a ello se realizó una investigación donde su objetivo es determinar la relación que existe entre dactilopintura y la relación que hay entre la motricidad fina, logrando ver si hay un desarrollo. Su estudio fue tipo mixto ya que uso tanto cuantitativo como cualitativo, la muestra estuvo conformado por 20 niños de 4 años de una institución educativa, así mismo el resultado fue que un 65% de los niños desconocían la actividad, pero si mostraban interés por realizarla, por otro lado, el 35% de los niños si conocían la actividad y de igual manera mostraron interés al realizarla. Se puede concluir que el 100% de los estudiantes mostraron interés en la actividad realizada con éxito y así obteniendo mejoras motrices en cuanto a la interacción con los materiales. Huamán (2019).

Así mismo se desarrolló una investigación cuyo objetivo fue determinar en qué medida el programa contribuye en la mejora de los trastornos psicomotores y la adaptación con su entorno. Su estudio fue tipo mixto ya que uso tanto cuantitativo como cualitativo, la muestra estuvo conformada por 13 participantes con diversos trastornos motores, así mismo el resultado fue que tras la aplicación del programa se ha obtenido mejoras en la evolución psicomotriz y en la adaptación que puede desarrollar con su entorno. En conclusión, es necesario que los niños que presentan deficiencias motoras sean tratados con terapias a tiempo para poder detener ciertas dificultades y ayudarles en su mejora. Heron et al. (2018)

Referente a esto se planteó una investigación cuyo objetivo es definir diferencias y similitudes de estadística donde manifiesten si desarrollan el pensamiento matemático basado en la gamificación por el uso de juegos en cada clase, su estudio fue tipo cuantitativo, la muestra está conformada por 79 estudiantes del nivel primario donde el 34% fueron varones y 66% fueron femenino, así mismo el resultado obtenido fue que a través de un pre test y un post test el cual fue de ( $Z = -4,373$ ; sig. = ,000;  $p < .001$ ). En conclusión, mediante el objetivo donde un 38% de estudiantes desarrollan las capacidades de cálculo, es por ello que al ejecutar esta investigación de gamificación los estudiantes logran discriminar mejor las cantidades de cálculo. Holguín et al. (2019)

Por otro lado se desarrolló una investigación donde su objetivo fue determinar la influencia que hay entre el programa y la comprensión lectora, la metodología empleada fue tipo cuantitativo donde la recolección de datos fue con un pretest y un posttest, se contó con la participación de 29 estudiantes de una institución educativa, el resultado de dicha investigación se mostró que hubo mayor comprensión por parte de los estudiantes en cuanto a la actividad motora. En conclusión, se podría resaltar que hubo bastante influencia e interés hacia los niños. Torres et al. (2020)

Así mismo se realizó una investigación donde su objetivo fue precisar la relación entre la gamificación y motivación, En esta investigación se aplicó un enfoque cuantitativo no experimental y para aplicar el estudio se trabajó con 253



alumnos, aplicando un cuestionario para la recepción de datos, se llegó a la conclusión de la gamificación y la motivación no se relacionan, esto se debe a que los maestros recién están aplicando estas herramientas virtuales e incluso algunos no cuentan con dispositivos móviles y no están lo suficientemente capacitados, para brindarle motivación e intereses a los estudiantes. Villarroel et al. (2020)

Entre los estudios realizados a nivel internacional fueron mencionados: Pajares et al. (2019) Diseñó un Programa cuyo objetivo fue obtener el resultado en la relación que hay entre las técnicas grafo plásticas y la motricidad fina. Permitiéndole al niño el desarrollo óculo manual y a su vez poder realizar sus actividades cotidianas. Esta investigación fue de tipo cuantitativo aplicando en 23 niños de dicha institución, se utilizó este método ya que se recoge y analiza datos de la variable de estudios. Se logró determinar que el 73% se encontró en una escala "C" donde demuestra que se encuentran en inicio de aprendizaje. Por conclusión se pudo comprobar que mediante la aplicación de dicho programa beneficio infantes significativamente en su desarrollo óculo manual.

Se realizó una investigación, donde el objetivo fue acercarse al conocimiento para desarrollar su práctica viso motor y a su vez indagar acerca de lo importante que es en los infantes del nivel inicial del centro educativo, según dicha información obtenida los colegios fueron 86. El tipo de investigación fue mixta, en esta investigación se visitaron 43 centros educativos donde el 50% de los evaluados, ha obtenido una muestra de 50 evaluados obteniendo, teniendo el apoyo y orientación de los profesionales con respecto al desarrollo óculo manual del centro educativo. En conclusión, se pudo conocer la importancia que otorgan las maestras del nivel inicial en cuanto al trabajo de motricidad dentro del aula, así mismos los docentes pueden ver la importancia que es trabajar la motricidad fina desde temprana edad, observaron que se deberían incrementar el número de horas para poder aplicar en infantes. Alonso & Pazos (2020).

Se aplicó una investigación Kinestésica cuyo objetivo fue es realizar un plan para mejorar la parte óculo manual de los infantes, este proyecto elaboró un plan

de motricidad fina para aquellos que tengan problema de kinestesia dificultando la realización de sus actividades cotidianas en relación con su motricidad. El tipo que se utilizó es cuantitativo, se realizó en 70 estudiantes de una comunidad educativa, como técnica se utilizó la observación. El resultado fue que el 51.40% de los niños mostraron una motricidad fina regular y al mismo tiempo se mostró que un 50% de los estudiantes tenían dificultad con su motricidad óculo manual. En conclusión, se pudo identificar que el 50 % tienen dificultad en relacionado a su destreza motora fina y el otro 50% presentan dificultad motora, es por ello que dicha institución educativa debe trabajar más con diversas actividades para mejorar la parte óculo manual en los infantes y no tengan dificultad al momento de desarrollar sus actividades. García & Vera (2021).

Así mismo se realizó un proyecto, donde su objetivo fue utilizar las herramientas TICS que buscan ofrecer un sistema educativo amplio y con visión a favorecer desde casa un óptimo nivel de educación, en el estudio se aplicó un enfoque cuantitativo, se aplicó a un total de 54 niños, así mismo no se hallaron resultados concretos de la estrategia de gamificación realizada en niños. En conclusión, se logra observar el dominio de los infantes al aplicarlo en clase, con ellos utilizando la gamificación y cómo se aplica en clase así mismo se logró establecer interés por visualizar juegos educativos más coloridos y animados, dejando de lado las clases tradicionales. Vargas et al. (2019)

Román & Calle (2017). Diseñaron una investigación, su objetivo es describir los porcentajes del desarrollo motor de los infantes que estudian en esa institución educativa. Desarrolló un estudio de enfoque cuantitativo, esta investigación se realizó a una muestra que fue conformada por una población de 42 niños que asisten a la institución preescolar Santo Domingo. Esta investigación se está realizando ya que se ha observado cierta dificultad motora en los niños. El resultado fue que el 20% de niños presentan un déficit motor fino y un 40% presentan un retardo y en un 40% presentan su motricidad fina controlada. En conclusión, en la parte óculo manual de los infantes se logró identificar donde una gran cantidad presenta dificultades en la parte de las manos y brazos eso les impide llevar a cabo

la realización de las actividades más complejas, se recomienda que realicen actividades motoras para que puedan desarrollarse y fortalecer así los vínculos.

Martínez (2017). Realizó una investigación cuyo objetivo es determinar en qué medida influye la gamificación en el comportamiento de los estudiantes a través del juego, se desarrolló un estudio metodológico mixto, así mismo esta investigación se realizó en 100 estudiantes de una institución educativa, esta investigación se está desarrollando para determinar de qué manera influye la gamificación en los estudiantes cuando estos se plantean en las clases, el resultado fue que la institución al plantear este método de enseñanza tecnológica logra captar la atención de todos los niños aunque son pocas conocidas las herramientas para ellos. En conclusión, se debe brindar todo tipo de estrategias a los infantes, pero bajo guía y supervisión de los docentes y padres de familia.

Rodríguez (2016). Realizó una investigación, cuyo objetivo del presente trabajo es la influencia que tiene la motricidad fina en la pre escritura en los niños estudiados, se desarrolló un estudio metodológico cuantitativo, así mismo esta investigación se realizó en 55 niños de una institución educativa, esta investigación se desarrolló para lograr determinar si verdaderamente la motricidad fina tiene relación en el desarrollo de la pre - escritura de los estudiantes, el resultado de dicha investigación es que el 100% de los estudiantes presentan dificultades en la escritura ya que no tienen una buena estimulación en el desarrollo de su motricidad fina. En conclusión, los docentes deben centrarse en actividades grafomotoras para lograr con éxito el desarrollo de los infantes.

García et al. (2021) Realizaron una investigación, cuyo objetivo fue hallar qué estímulos se relacionan con un rendimiento apropiado en los estudiantes con una proporción, se desarrolló un estudio de tipo cuantitativo, así mismo esta investigación se realizó en 46 alumnos de dicha institución, esta investigación se desarrolló para ofrecer una propuesta motivadora e innovadora para el aprendizaje de los infantes, el resultado de dicha investigación que más del 65% de alumnos se sienten más motivados con la gamificación para el desarrollo de su aprendizaje. En conclusión, se logró determinar que los estudiantes se sienten más motivados en

su aprendizaje con la gamificación como actividad complementaria por lo tanto se recomienda que los docentes lo implementen en su enseñanza.

Peñas et al. (2020) Realizaron una investigación, donde su objetivo fue realizar actividades lúdicas para el fortalecimiento de habilidades psicomotrices en los infantes, se aplicó un enfoque cualitativo y cuantitativo no experimental, a su vez esta investigación utilizó una encuesta y lo aplicaron a 20 educadoras con el propósito de que si se aplicaban actividades lúdicas como la gamificación esto sería beneficioso para el niño. En conclusión, cuán importante es que las maestras puedan aplicar la gamificación en los niños, ya que esto desarrolla sus habilidades psicomotoras ayudando así a desarrollar los músculos y a desarrollar nuevos aprendizajes de manera divertida.

Martínez & Fredy (2019). Realizaron una investigación, cuyo objetivo es motivar a los estudiantes mediante estímulos incluidos con juegos educativos, se utilizó un enfoque cuantitativo no experimental, así mismo esta investigación se realizó en 40 alumnos de dicha casa de estudios, esta investigación se desarrolló con el propósito de explorar nuevas técnicas de educativas que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes, el resultado de este estudio determinó que el 90% de los alumnos demuestran satisfacción ya que aprenden de manera divertida mientras tanto el 10% de los estudiantes demuestran poco interés en cuanto al aplicativo. En conclusión, se pudo demostrar que los alumnos se motivan mucho más cuando utilizan nuevos recursos de aprendizaje.

Macas et al. (2020) Desarrollaron una investigación, su objetivo es que los docentes fortalezcan su conocimiento en gamificación para lograr enseñar a los estudiantes mejorando así su aprendizaje, se utilizó un estudio mixto tanto cuantitativo como cualitativo, así mismo esta investigación se realizó en 14 personas tanto profesores como padres de familia de una institución educativa, el resultado de dicho estudio determinó que los niños pueden mejorar su aprendizaje con la utilización de tecnologías y herramientas proporcionadas por los docentes y padres de familia con la guía y supervisión de los mismos.

Realizaron una investigación, cuyo objetivo es de qué manera se procesa la información y de qué manera se puede llevar a cabo la atención, se utilizó un estudio cuantitativo, así mismo esta investigación se realizó en 22 estudiantes, el resultado obtenido nos muestran que existe un patrón entre hombres y mujeres donde nos resalta que las femeninas desarrollan con facilidad el aprendizaje esperado y que es importante involucrar el componente lúdico y el procesamiento de la información que cada alumno demuestra por lo tanto se demuestra que las mujeres tienen un patrón visual diferente. En conclusión, podemos mencionar que las mujeres tienen una concentración y desarrollo visual más que los varones según el estímulo que puedan brindarle. Cuesta et al. (2017)

Alsina & Farrés (2021). Plantearon una investigación, donde su objetivo es mostrar si los niños con la gamificación juegan o aprenden. su estudio es cuantitativo y cualitativo descriptivo, la investigación se logró realizar en 90 estudiantes de una institución educativa de España, el resultado reveló que hay un alto grado de colaboración por el grado de estrategias de juego ligada a la gamificación adecuada al contenido musical e interacciones directas. En conclusión, podemos mencionar que los niños efectivamente crean un espacio de aprendizaje y juego a la vez debido a que ellos interactúan con su entorno.

### **Gamificación:**

Burke (2015). La gamificación ayuda a promover el interés de cada estudiante y a la vez motivarlos en su entorno de aprendizaje, de tal manera que pueda ampliar sus habilidades de cada alumno. A su vez la gamificación se dividió en diferentes campos o niveles: la gamificación para desarrollar sus habilidades, la gamificación para estimular la innovación, diseño centrado de cada jugador. Esto se debe a que el infante experimenta actividades nuevas generando interés o curiosidad en saber de qué se trató, cuando brindó un nuevo juego generó expectativas y curiosidad en el niño y a la vez imaginación. (p. 9) Por otro lado, Romo & Montes (2018). Mencionaron al respecto que la gamificación se ha implementó como nueva estrategia en el ámbito educativo trayendo consigo gran expectativa y gran acogida por la diversificación que pueda brindar. Por ello su término es muy popular y a su vez importante entre los estudiantes que realizan

sus actividades escolares desde sus hogares, debido a la coyuntura se aplicaron estas herramientas que son de gran ayuda para su aprendizaje cognitivo y a la vez generó un tipo de concentración. También Liberio (2019). Afirmó que los educadores adaptaron nuevas metodologías de aprendizaje que fueron muy significativas entre los estudiantes para mejorar en los diversos procesos de enseñanza tomando en cuenta las características y necesidades de los infantes. No cabe duda de que los educadores buscaron diversidad de estrategias que logró motivar e incentivar a los niños para que puedan interiorizar sus aprendizajes rompiendo todo tipo de diseño educativo.

La gamificación para desarrollar habilidades motrices en los niños, brindó el apoyo de generar interés y promover el compromiso, así mismo el de motivar a las personas en diferentes entornos de aprendizaje. Burke (2015). Esto promovió el interés de los estudiantes y generó habilidades cognitivas en la realización de estas actividades motivando así en el proceso de aprendizaje (p. 34). Ortiz et al. (2018) Mencionaron al respecto que los docentes debieron ejercer sus actividades involucrando nuevas estrategias y estas a su vez tuvieron un propósito el cual favoreció a los estudiantes en su aprendizaje. Los docentes debieron utilizar diversas estrategias para llegar al alumno y desarrollar su aprendizaje despertando su interés. Por otro lado, Villalonga & Mora (2018). Afirmaron que aprender jugando fue un requisito principal en el nivel educativo para lograr conocer en los estudiantes sus fortalezas y debilidades, logrando potenciar. Los docentes fortalecieron sus herramientas de enseñanza hacia los alumnos, considerando como empoderamiento docente el uso de mecanismos planteados en su enseñanza para el desarrollo de sus habilidades de los estudiantes.

La gamificación para estimular la innovación brindó y organizó los recursos para involucrar y el jugador se sienta modificado y concentrado así mismo estas actividades fueron innovadoras, aplicando correctamente a la edad la cual se requiere trabajar, esta puede ser en niños jóvenes o una comunidad específica. Los estudiantes mediante los juegos se sintieron motivados y lograron tener concentración en la realización de sus actividades, planteando en la edad que le corresponde mediante sus intereses. Burke (p. 39). Por otro lado, Gil & Prieto

(2019). Explicaron que en la actualidad se implementó de manera acelerada la gamificación y ahora mucho más en el tiempo de coyuntura que estamos viviendo en el ámbito educativo, el recurso se estableció con el fin de ampliar la innovación en sus actividades educativas. Así mismo el proceso de gamificación incrementó en el ámbito educativo, se pudo observar a docentes empleando estas herramientas a la hora de brindar sus clases, este proceso se aplicó de manera motivadora con el propósito de que el alumno adquiriera algún conocimiento. Al respecto Páramo (2020). Observó en tiempos de pandemia que estaban atravesando, involucraron las herramientas virtuales, así mismo las aplicaron a la hora de la enseñanza, tuvieron que ejecutarse de tal manera que se le brindó un beneficio al alumno mediante su proceso de aprendizaje, este método se ofreció dependiendo de sus necesidades y características de los estudiantes. Por otra parte, la gamificación que se aplicó en las clases donde fueron resaltadas, atractivas y a su vez tuvo un propósito en el niño, el de brindar beneficios cognitivos y desarrollar sus habilidades metódicas.

El diseño centrado de cada jugador, no siempre se dio con el fin de dar puntos o medallas a los jugadores si no convertirlos en algo atractivo hacia quien lo realizó, así también comprender el objetivo, empleando una actividad para inspirarlos a alcanzar su meta. Según Burke (2014). Mencionó que al aplicar la gamificación se brindó con el propósito de alcanzar algún aprendizaje previsto realizando sus actividades para el logro de sus objetivos académicos interiorizando la información (p. 46). Al respecto Portillo. (2020). Manifestó que la gamificación como herramienta interactiva ayudó a que los niños realicen actividades y se planteen sus propios desafíos teniendo control de sí mismos y poder obtener de ellos una recompensa significativa como las felicitaciones o un punto extra por su logro. La gamificación se diseñó de acuerdo con la edad y necesidades de los alumnos, esto ayudó a realizar su interacción de manera progresiva, se logró obtener un premio por su esfuerzo y dedicación. Por otro lado, Sánchez et al. (2019). Aplicaron la gamificación como estrategia de aprendizaje para que los alumnos se logren motivar en la realización, en ello colocaron cuestionarios con el fin de que los alumnos cumplan satisfactoriamente con las actividades y puedan ser premiados con insignias. Una estrategia por parte de los docentes fue colocar

a la gamificación en las actividades para divertir y motivar a los infantes incentivando su esfuerzo en lo que puedan realizar.

El enfoque relacionado a la conectividad que plantearon Siemens & Downes (2014). Indicaron que el conectivismo tiene relación con la teoría del aprendizaje digital, los docentes debieron considerar esta teoría como un recurso para definir sus aprendizajes de sus estudiantes, los niños se sintieron identificados con las redes ya que fueron altamente influenciados por la diversidad de actividades y conexiones digitales que lograron encontrar para su interacción, por lo general los aprendizajes que lograron adquiridos se encuentran dentro del entorno digital. Los recursos digitales fueron una alternativa metodológica que los docentes debieron realizar en el proceso enseñanza de los estudiantes enfocado en conectar actividades especializadas e interiorizar la información de acuerdo a su edad y características ya que mediante la conexión contribuyeron al aprendizaje. (p. 46). Al respecto George Siemens. (2004). Mencionó que la conectividad fue la integración de redes en el proceso de aprendizaje bajo el control y supervisión de los docentes encargados de plantear dicha aplicación, estas actividades permitieron a los estudiantes enriquecer sus conocimientos donde se necesitó estar adecuadamente calificado como método de aprendizaje. Este enfoque integró a los docentes y alumnos en la interacción respectiva permitiendo acceder y aprender en diversas actividades contextualizadas en la red, fue importante cultivar y mantener para facilitar un aprendizaje continuo. Por consiguiente, Gutiérrez (2017) afirmó que el conectivismo tuvo relación con la interacción que hay entre las personas y las redes de información, estos se involucraron de diversos modos teniendo un gran impacto tecnológico relacionado a los aprendizajes. Dió lugar a que el individuo se relacione con las redes para que pueda interactuar con las actividades obteniendo todo tipo de información, explorando y fortaleciendo así su nivel cognitivo.

### **Motricidad fina**

Según, Serrano y Cira (2019) La motricidad fina son movimientos suaves y coordinados de manera precisa de la parte óculo manual del infante, al mismo tiempo es importante para interactuar con su entorno logrando realizar actividades con diversas herramientas, teniendo la capacidad del dominio de las manos y



dedos. Esto ejerció diversos niveles como el procesamiento de la información táctil, el control ocular y acciones propias del infante como los movimientos de manos y dedos. (p. 15). Los niños debieron desarrollar correctamente sus movimientos óculo manual logrando que ellos interactúen con su entorno de manera precisa con el propósito de mejorar y adquirir un óptimo desarrollo de los estudiantes. Al respecto Cabrera & Dupeyrón (2019) mencionaron que la coordinación de las manos y los ojos son elementos principales, logrando adquirir habilidades en la aplicación de la motricidad fina. En esta medida se debió fortalecer los dos sentidos importantes como el tacto y la vista, esto se debió aplicar desde temprana edad ya que a medida que el niño se va desarrollando va adquiriendo habilidades. Así mismo Pérez (2017) mencionó que en los primeros 5 años es importante las actividades que desarrollen ya que proporcionan avances con mayor frecuencia en su aprendizaje y si no se aplican correctamente podría ser perjudicial. Además, se debió estimular con actividades apropiadas a su edad según sus características y necesidades logrando un aprendizaje eficaz, teniendo en cuenta que cada infante debe tener una apropiada interacción con su entorno.

Procesamiento de la información táctil, es la información que el infante toca sobre su piel, este envía información específica al cerebro como tamaño, forma y textura. El niño al tener esta sensibilidad tendrá curiosidad por conocer lo que realmente está a su alrededor. Serrano & Cira (2019) Por lo tanto deben tener contacto con objetos a su alrededor inmediatamente produce una reacción a su sentido de la sensibilidad para así obtener información y procesarla y así generar la curiosidad e interés por aprender e indagar sobre sus intereses. (p.62). Por otro lado, Serna & Torres (2017) mencionaron que cada ser humano recepcionó información de manera diferente a través de sus sentidos, esto depende de sus experiencias en el contexto en que se desenvuelve. Por consiguiente, los niños captaron información de manera diferente, esto debió acatar qué tan significativo sea la interacción. Así mismo Revollo. (2018). Afirmó que el infante tiene control en sus habilidades motrices llevó información precisa y procesada mediante pequeños movimientos entre los dedos, desarrollando sus destrezas. Cabe indicar que la información fue adquirida a través de los sentidos y uno de los más importantes es la sensibilidad teniendo que ver con el tacto, de esa manera el

cerebro procesa la información para poder asimilar de manera precisa.

Control ocular es la capacidad de coordinar los movimientos de los ojos para estar en contacto con las personas que hay en su entorno y conseguir objetos que están cerca de ellos. Mediante ello lograrán coordinar los ojos con las manos. Serrano y Cira (2019). Los niños deben tener control de coordinar sus movimientos visuales para lograr un buen desenvolvimiento en las actividades que desean realizar. (p. 69). Posteriormente López et al. (2018). Mencionaron que los factores de riesgo generalmente fueron alteraciones visuales de los niños ya que eso les impide realizar una apropiada coordinación en las actividades que deseen asumir, es importante detectar a tiempo evitando así futuras complicaciones. Debido a que los niños desde temprana edad tienen dificultades de coordinación, esto podría ser originado por consecuencias oculares, ya que desde el principal síntoma que puedan presentar se puede convertir en un problema serio si no es detectado a tiempo. Por lo tanto, Revolledo. (2018) Afirmó que hay muchas actividades que permiten el desarrollar la destreza visual, manteniendo así la habilidad de dirigir la atención visual en un determinado objeto o lugar. De tal manera que durante la infancia desarrollan el uso de los músculos de los ojos aprendiendo a dominarlos para dirigirse a distintos puntos específicos que lograron la interacción con su entorno.

Movimientos finos de manos y dedos, es el progreso de la capacidad en el niño para el uso eficiente de los movimientos finos de la mano y dedos siendo influenciados en muchos factores, generalmente pueden desarrollarlos según sus necesidades y capacidades. Serrano y Cira (2019). Esto quiere decir que el infante realizó diversas actividades donde aprende de manera progresiva, a medida que fueron realizando acciones en su entorno, por lo general lo desarrollaron de acuerdo a sus necesidades y posibilidades. (p. 78). Al respecto Esteves (2018). Mencionó que el niño pudo alcanzar su independencia en el desarrollo de su motricidad fina va a depender de una buena estimulación que el adulto le brinde, así mismo a medida que evolucionan su aprendizaje se vuelven más perfeccionistas. Por ende, los infantes en el proceso de su aprendizaje necesitan de una motivación a través de un adulto para que pueda influenciar de manera

asertiva y progresiva alcanzando el dominio de sus movimientos. Por otro lado, Mendoza (2017) Afirmó que cuando ingresan a la etapa preescolar los niños presentan dificultades a la hora de involucrarse en el coloreado, esto es cotidiano ya que por lo general no se recibe una constante estimulación como los movimientos correctos al momento de coger el lápiz o poder pintar. Se puede observar al momento de su involucramiento con objetos que utiliza dentro del aula que no puede manipular adecuadamente.

El enfoque asociado a la corporeidad que plantearon expertos del MINEDU (2016) Referente al área de psicomotricidad nos mencionó que la corporeidad tiene relación con el cuerpo, desde el nacimiento ya empieza a realizar acciones según sus necesidades, esto implica el mover o construir actividades diariamente, o realizar acciones necesarias ya sea algo común o por alguna reacción ante una situación. Desde el nacimiento generamos movimientos voluntarios para querer indicar o expresar algo, estas acciones se manifiestan mediante diversas actividades les permiten alcanzar un propósito la cual se genera cuando se cumple una acción con éxito. Pateti (2007) mencionó que la corporeidad se realiza de manera natural originando movimientos propios del cuerpo, al realizar esto nos brinda una satisfacción ya que los originamos por iniciativa propia y no por obligación, así mismo se puede realizar de acuerdo con alguna necesidad que podamos generar. Podemos decir que la corporeidad aplicó el conocimiento y la alteración que las personas hacen con su cuerpo así mismo brindó acciones a nuestro cuerpo generado por alguna necesidad que encontramos con el fin de satisfacer nuestras necesidades o emociones. Al respecto especialistas del MINEDU (2015) mencionaron que a medida que el infante se va desarrollando él va aplicando a su vida diaria diversas actividades las cuales van acompañadas con su autonomía, la corporeidad no solamente es una agrupación de músculos, esto aplica también los movimientos o acciones que ellos puedan tener de acuerdo con sus necesidades diarias en el hogar o en la escuela. Se pudo observar al momento que el niño se integró a la etapa preescolar manifestó diversas emociones que no necesariamente son de comodidad mediante algo nuevo para él, esos sentimientos movimientos y gestos que sienten, por consiguiente, a medida que esta etapa avance ellos fueron descubriendo diversas actividades que realizarán por

necesidad o placer el cual también le colaborará con la mejora de su autonomía.

### **III. METODOLOGÍA**

#### **3.1 Tipo y diseño de investigación**

Arias (2017). Manifestó que el estudio de tipo aplicado se utilizó para generar conocimiento y dar soluciones de problemas prácticos empleando como inicio el conocimiento para que sus resultados se apliquen de forma inmediata y así mejorar algún acontecimiento educativo. En la investigación ayudó en el desarrollo motor fino de los estudiantes, en la realización de sus actividades diarias.

#### **Enfoque de investigación**

Según Hernández et al. (2014) Manifestaron acerca del enfoque cuantitativo que es un conjunto de procesos secuenciales y probatorios que se debe de cumplir de manera estricta y rigurosa ya que se realizan objetivos, preguntas e hipótesis para determinar variables en dicha investigación.

#### **Nivel de investigación**

Nivel explicativo: Según Arias (2012) manifestó que la investigación explicativa se encargó de determinar el estudio a través de resultados y conclusiones mediante la hipótesis de cada variable de estudio.

#### **Diseño: Experimental, cuasi experimental de corte longitudinal**

Diseño experimental Según Hernández et al. (2014) Indicaron al respecto que el diseño experimental consiste en la manipulación de una a más variables independientes, de esta manera se aplicó el experimento de campo en situaciones reales. Así mismo el diseño cuasi experimental se trabajó con la formación de dos grupos a investigar, estos fueron formados según la realización del experimento, siendo definidos de manera independiente. Del mismo modo, mencionaron que el corte longitudinal es el estudio que recolecta datos en diferentes tiempos, en más de una determinada ocasión.

## Diseños cuasi experimentales

GE	<u>O1 X O2</u>
GC	O3 O4

Diseño de dos grupos no equivalentes o con grupo control.

Donde:

X= Variable experimental

O<sub>1</sub> O<sub>3</sub> = Mediciones pre - test de la variable dependiente

O<sub>2</sub> O<sub>4</sub> = Mediciones post - test de la variable dependiente

### 3.2 Variables y operacionalización

#### Variable independiente

En la variable independiente Burke (2015), mencionó que la gamificación ayuda a promover el interés de cada estudiante y a la vez motivarlos en su entorno de aprendizaje, de tal manera que pueda ampliar sus habilidades de cada alumno. A su vez la gamificación se dividió en diferentes campos o niveles: la gamificación para desarrollar sus habilidades, la gamificación para estimular la innovación, diseño centrado de cada jugador. (p. 9)

#### Variable dependiente

En la variable dependiente, Serrano y Cira (2019), mencionaron que la motricidad fina son movimientos suaves y coordinados de manera precisa de la

parte óculo manual del infante, al mismo tiempo es importante para interactuar con su entorno logrando realizar actividades con diversas herramientas, teniendo la capacidad del dominio de las manos y dedos. Esto ejerció diversos niveles como el procesamiento de la información táctil, *el control ocular* y acciones propias del infante como los movimientos de la mano y de los dedos. (p. 15)

### **Definición conceptual**

#### **Gamificación:**

Burke (2015). La gamificación ayuda a promover el interés de cada estudiante y a la vez motivarlos en su entorno de aprendizaje, de tal manera que pueda ampliar sus habilidades de cada alumno. A su vez la gamificación se dividió en diferentes campos o niveles: la gamificación para desarrollar sus habilidades, la gamificación para estimular la innovación, diseño centrado de cada jugador. Esto se debe a que el infante experimenta actividades nuevas generando interés o curiosidad en saber de qué se trató, cuando brindó un nuevo juego generó expectativas y curiosidad en el niño y a la vez imaginación. (p. 9) Por otro lado, Romo & Montes (2018). Mencionaron al respecto que la gamificación se ha implementó como nueva estrategia en el ámbito educativo trayendo consigo gran expectativa y acogida por la diversificación que pueda brindar. Por ello su término es muy popular y a su vez importante entre los estudiantes que realizan sus actividades escolares desde sus hogares, debido a la coyuntura se aplicaron estas herramientas que son de gran ayuda para su aprendizaje cognitivo y a la vez generó un tipo de concentración. También Liberio (2019). Afirmó que los educadores adaptaron nuevas metodologías de aprendizaje que fueron muy significativas entre los estudiantes para mejorar en los diversos procesos de enseñanza tomando en cuenta las características y necesidades de los infantes. No cabe duda que los educadores buscaron diversidad de estrategias que logró motivar e incentivar a los niños para que puedan interiorizar sus aprendizajes rompiendo todo tipo de diseño educativo.

#### **Motricidad fina**

Según, Serrano y Cira (2019) La motricidad fina son movimientos suaves y coordinados de manera precisa de la parte óculo manual del infante, al mismo tiempo es importante para interactuar con su entorno logrando realizar actividades con diversas herramientas, teniendo la capacidad del dominio de las manos y dedos. Esto ejerció diversos niveles como el procesamiento de la información táctil, el control ocular y acciones propias del infante como los movimientos de manos y dedos. (p. 15). Los niños debieron desarrollar correctamente sus movimientos óculo manual logrando que ellos interactúen con su entorno de manera precisa con el propósito de mejorar y adquirir un óptimo desarrollo de los estudiantes. Al respecto Cabrera & Dupeyrón (2019) mencionaron que la coordinación de las manos y los ojos son elementos principales, logrando adquirir habilidades en la aplicación de la motricidad fina. En esta medida se debió fortalecer los dos sentidos importantes como el tacto y la vista, esto se debió aplicar desde temprana edad ya que a medida que el niño se va desarrollando va adquiriendo habilidades. Así mismo Pérez (2017) mencionó que en los primeros 5 años es importante las actividades que desarrollen ya que proporcionan avances con mayor frecuencia en su aprendizaje y si no se aplican correctamente podría ser perjudicial. Además, se debió estimular con actividades apropiadas a su edad según sus características y necesidades logrando un aprendizaje eficaz, teniendo en cuenta que cada infante debe tener una apropiada interacción con su entorno.

### 3.3 Población muestra y muestreo

**Población:** Según Hernández et al. (2014). Afirmó que la población es el conjunto de todos los casos que se requiere investigar con características particulares. Para lograr plantear la variable de estudio se utilizó un determinado grupo de personas. (p. 174). El estudio contó con 40 alumnos de 5 años del nivel inicial, en dos instituciones educativas privadas.

Tabla 1

*Muestra de los estudiantes de 5 años de educación inicial de una Institución Educativa en los Olivos*

Grupo Metodológico	Género (%)	Rango de edad*
--------------------	------------	----------------

	Masculino	Femenino	
Cuasi- experimental	15	25	5-6 años

### **Muestra**

Según Hernández et al. (2014). Se basó en un grupo de interés, en el cual se desea recolectar datos para definir con precisión los resultados requeridos en la investigación. (p. 173). La muestra contó con 40 alumnos de 5 años del nivel inicial de dos instituciones educativas privadas.

### **Muestreo no probabilístico intencional**

Según Hernández et al. (2014). Mencionó que es un procedimiento orientado a la selección de una población determinada, con ciertas características para dicha investigación. Esto a su vez puede ser aplicada en investigaciones cualitativas y cuantitativas teniendo en cuenta de que no se logra calcular con precisión, es decir que no se logra determinar el nivel de confianza. (p. 189)

### **Criterio de inclusión**

Se trabajó con un aproximado de 40 niños de 5 años del nivel inicial en una institución educativa privada ubicada en los Olivos, en el cual se contó con diversos dispositivos electrónicos tales como computadoras, celulares y tablets con conexión estable de internet y con niños que desearon participar y colaborar en el estudio.

### **Criterio de exclusión**

En dicha Institución Educativa no se pudo trabajar con 10 niños, ya que no cuentan con dispositivos electrónicos apropiados y una conectividad estable de internet.

### **Unidades de análisis**

Según Hernández et.al. (2014). Mencionaron que las unidades de análisis



estudiaron tanto a los niños del grupo experimental como el grupo de control, quienes fueron medidos con la aplicación del instrumento, obteniendo así un análisis de acuerdo con la realidad mostrada en cada grupo.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

#### Técnica de investigación

**Instrumento de investigación:** Hernández et.al. (2014). Indicaron al respecto que el instrumento consiste en la recolección de datos mediante diversos procedimientos con el cual se midió la variable de interés. Por otro lado, el método de cálculo **Kuder Richardson** requiere del instrumento de medición, así mismo no es necesario dividir los ítems de dicho instrumento ya que en ellos se calcula el coeficiente y se aplica la medición, los programas estadísticos que se pueden utilizar son el SPSS. (p. 221)

#### Ficha técnica del instrumento de investigación:

**Validez:** Según Hernández et al. (2014). Es el grado de confianza que se obtuvo de los resultados de dicho experimento, interpretándose de manera adecuada. Logrando medir la inteligencia y el rendimiento de los estudiantes. (p. 200). Se realizó mediante el juicio de cinco validadores en la cual está organizada por 3 expertos y 2 metodólogos, mediante su criterio lograron concluir que nuestra variable está realizada de manera clara, adecuada y relevante para poder mediar la motricidad fina, donde se logró obtener un promedio del 100% de aprobación por parte de los validadores.

**Tabla 2**

*Validez del instrumento por juicio de expertos*

Expertos (Apellidos y nombres)	Pertinencia	relevancia	Claridad	CONDICIÓN
Dra. Rosmery Reggiardo Romero	SI	SI	SI	Aplicable
Dra. Mirella Villena Guerrero	SI	SI	SI	Aplicable

Dra. Mónica Merino	SI	SI	SI	Aplicable
Dr. José Llanos	SI	SI	SI	Aplicable
Dr. Fernando Ledesma	SI	SI	SI	Aplicable

**Confiabilidad:** Según Hernández et al. (2014) Es el instrumento de medición donde su aplicación es de manera repetitiva a un determinado conjunto de estudiantes en la cual tengan ciertos valores de inteligencia produciendo resultados a dicha investigación. (p. 200). Se aplicó en 40 estudiantes de 5 años del nivel inicial de una institución educativa privada, así mismo se empleó la función estadística aplicando el método Kuder Richardson logrando un índice de validez 0.83, donde determinó que el instrumento es confiable.

**Prueba Piloto.** Según Hernández et al. (2014). Mencionaron que esta prueba consiste en dirigir el instrumento a una determinada cantidad de población de estudiantes para lograr probar su eficacia y pertinencia mediante instrucciones y procedimientos para lograr calcular la confiabilidad y validez del instrumento. (p.210).

### Tabla 3

#### *Prueba piloto*

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0.83	37

### 3.5. Procedimientos:

Se pudo evidenciar mediante una sesión de clases que en el salón de 5 años los niños tuvieron dificultades en la realización de ciertas actividades que ellos aplican como el recortado, escritura y la manipulación del mouse, al observar esto despertó ciertas dudas en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes. Es por ello que se decidió plantear una investigación titulada “la gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina”. Para lograr llevar a cabo este

proyecto se elaboró un documento cuyo contenido es el permiso, solicitando plantearlo en la comunidad educativa, posterior a ello requerimos una cita con el propósito de poder conversar con los encargados de la institución educativa Divino Maestro de Pro, logrando obtener la aceptación y el permiso correspondiente el cual nos permite evaluar a los niños de 5 años de edad, y a su vez buscar herramientas que los ayuden a mejorar, este grado cuenta con 1 aula de 20 niños, así mismo se conversó con las docentes encargadas de las aulas para plantear nuestra investigación y poder recibir el apoyo constante al momento de evaluar a los infantes.

### **3.6. Método de análisis de datos**

**Estadística descriptiva:** Según Hernández et al. (2014). Mencionaron que consiste en la descripción de los datos de cada variable logrando la distribución de la información requerida en sus respectivas categorías. (p.282). Así mismo, indicaron que las tablas de contingencia nos fueron útiles para conceptualizar las variables de dicha investigación.

**Estadística inferencial:** Según Hernández et al. (2014). Afirmaron que consiste en distribuir la muestra dividiendo la población en 2 grupos para poder calcular y recolectar los datos. (p.299). Así mismo, nos mencionaron que el Coeficiente u de Mann Whitney se aplicaron para muestras independientes.

### **3.7. Aspectos éticos**

**Respeto al derecho de autor:** Respecto a los datos recolectados de distintos autores, se respetó el derecho de cada uno, mediante la información proporcionada de distintos documentos, libros y revistas, colocando puntualmente las citas y los enlaces con su respectivo año.

**Reserva de identidad:** Con respecto a la identidad de la población estudiantil que se utilizó como control y experimento para la realización de la investigación, se ha tomado las medidas necesarias para respetar su identidad, protegiendo así su integridad física de cada uno, se mostraron las imágenes y/o actividad de los estudiantes de manera interna o cuando sea necesario.

**Veracidad de resultados:** Los resultados obtenidos en la investigación en su totalidad fueron sujetos a la verdad, obteniendo información muy minuciosa con

la fiabilidad de los grupos tanto de control como experimental. Así mismo, no están sujetos a manipulaciones o modificación por alguna de las investigadoras.

#### IV. RESULTADOS

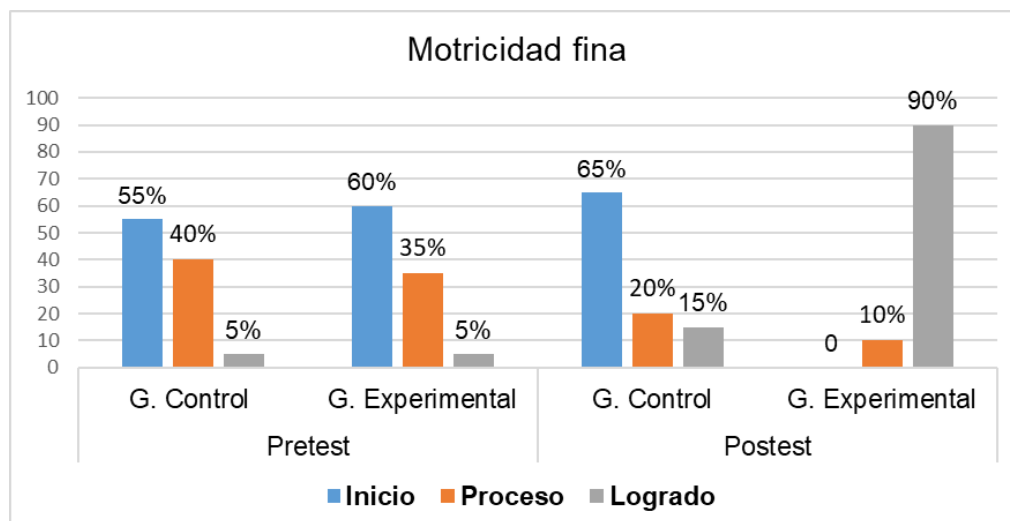
**Tabla 4**

*Frecuencia agrupa de la motricidad fina*

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%
Inicio	11	55,0	12	60,0	13	65,0	0	0,00
Proceso	8	40,0	7	35,0	4	20,0	2	10,0
Logrado	1	5,0	1	5,0	3	15,0	18	90,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Los resultados de la tabla 4, precisan que, a nivel de pretest, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares en cuanto a la motricidad fina, según cifras GC: inicio 55%, proceso 40%, logrado 5%, frente al GE: inicio 60%, proceso 35% y logrado 5%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel de logrado a un 90% y proceso en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 65%, proceso 20% y logrado 15%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la gamificación como herramienta virtual.

**Figura 1**  
Niveles de la motricidad fina



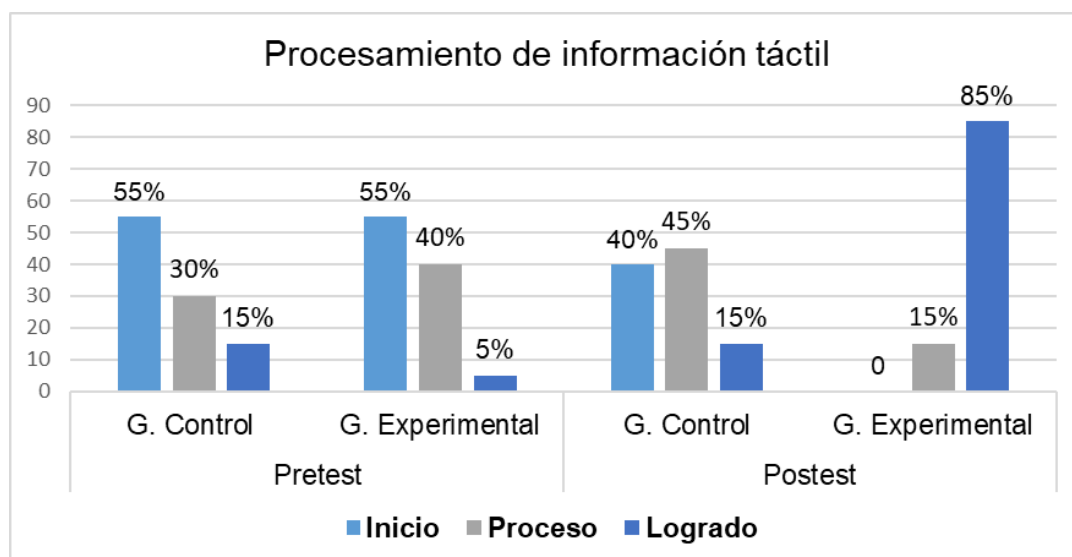
**Tabla 5***Frecuencia agrupada del procesamiento de información táctil*

Niveles	Pretest				Posttest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%
Inicio	11	55,0	11	55,0	8	40,0	0	0,00
Proceso	6	30,0	8	40,0	9	45,0	3	15,0
Logrado	3	15,0	1	5,0	3	15,0	17	85,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Los resultados de la tabla 5, precisan que, a nivel de pretest, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares respecto a la dimensión procesamiento de información táctil, según cifras GC: inicio 55%, proceso 30%, logrado 15%, frente al GE: inicio 55 %, proceso 40% y logrado 5%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del posttest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel de logrado a un 85% y proceso en 15%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 40%, proceso 45% y logrado 15%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para mejorar el procesamiento de información táctil en los niños.

**Figura 2**

Niveles del procesamiento de información táctil



**Tabla 6**

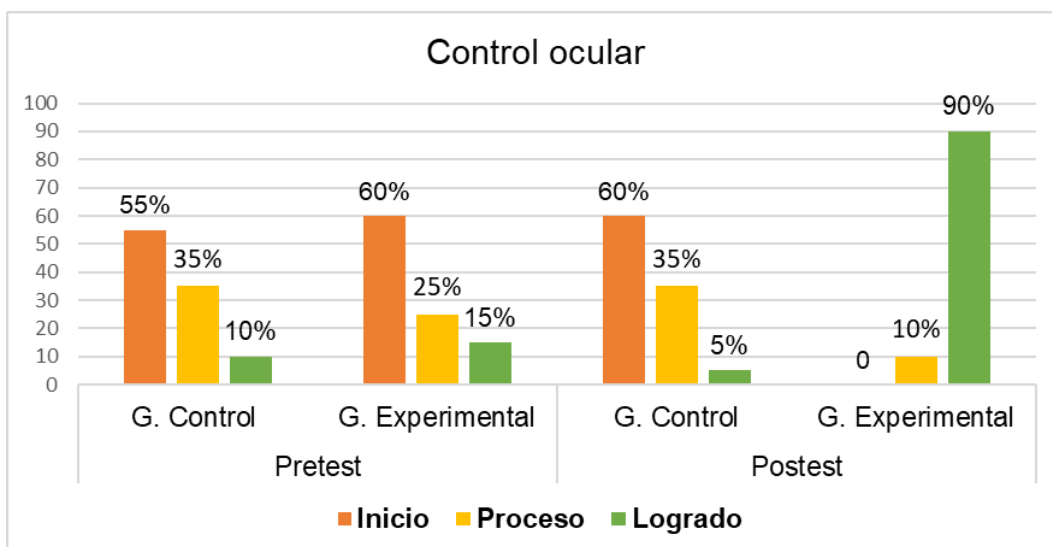
*Frecuencia agrupada del control ocular*

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%
Inicio	11	55,0	12	60,0	12	60,0	0	0,00
Proceso	7	35,0	5	25,0	7	35,0	2	10,0
Logrado	2	10,0	3	15,0	1	5,0	18	90,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Los resultados de la tabla 6, demuestran que, a nivel de pretest, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares respecto a la dimensión control ocular, según cifras GC: inicio 55%, proceso 35%, logrado 10%, frente al GE: inicio 60 %, proceso 25% y logrado 15%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel de logrado a un 90% y proceso en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 60%, proceso 35% y logrado 5%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para mejorar el control ocular en los niños.

Figura 3

Niveles del control ocular



**Tabla 7**

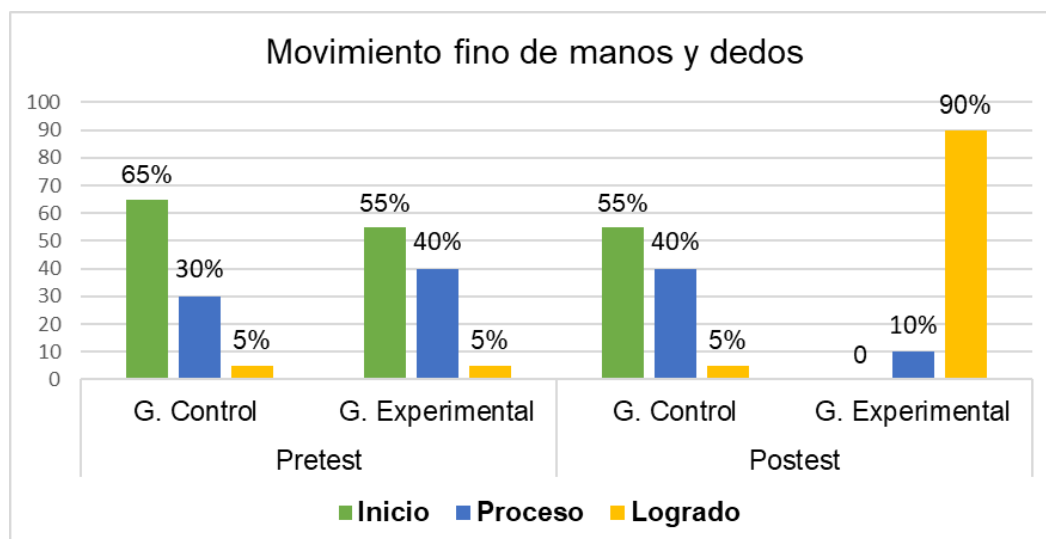
*Frecuencia agrupada sobre el movimiento fino de manos y dedos*

Niveles	Pretest				Postest			
	Grupo de control		Grupo experimental		Grupo de control		Grupo experimental	
	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%	$f_i$	%
Inicio	13	65,0	11	55,0	11	55,0	0	0,00
Proceso	6	30,0	8	40,0	8	40,0	2	10,0
Logrado	1	5,0	1	5,0	1	5,0	18	90,0
Total	20	100,0	20	100,0	20	100,0	20	100,0

Los resultados de la tabla 7, demuestran que, a nivel de pretest, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares respecto a la dimensión movimiento fino de manos y dedos, según cifras GC: inicio 65%, proceso 30%, logrado 5%, frente al GE: inicio 55 %, proceso 40% y logrado 5%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel de logrado a un 90% y proceso en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 55%, proceso 40% y logrado 5%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para mejorar el movimiento fino de manos y dedos en los niños.

Figura 4

Niveles del movimiento fino de manos y dedos





**Tabla 8***Estadístico de contraste Motricidad Fina*

Momentos	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Pretest Motricidad Fina	Grupo de control	20	19,18	383,50	Sig.= 0,47
	Grupo experimental	20	21,83	436,50	
	Total	40			
Postest Motricidad Fina	Grupo de control	20	10,50	210,00	Sig. = 0,00
	Grupo experimental	20	30,50	610,00	
	Total	40			

El estadístico de contraste en un cuanto al pretest muestra un p valor = 0,47, razón por la que se determina que en un primer momento no existían diferencias significativas entre ambos grupos a nivel de la motricidad fina, datos que son coherentes con los rangos promedios en ambos casos GC= 19,18 y GE=21,83; sin embargo, el análisis posttest determino diferencias significativas según p valor = 0,00 entre ambos grupos y según rangos promedios GC=10,50 y GE=30,50 lo cual determina mejoras en el grupo experimental producto de la aplicación del programa basado en la gamificación.

**Tabla 9***Estadístico de contraste Procesamiento de la información táctil*

Momentos	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Procesamiento de información táctil	Grupo de control	20	19,75	395,00	Sig.= 0,69
	Grupo experimental	20	21,25	425,00	
	Total	40			
Procesamiento de información táctil	Grupo de control	20	10,50	210,00	Sig. = 0,00
	Grupo experimental	20	30,50	610,00	
	Total	40			

El estadístico U de Mann Whitney en un cuanto al pretest muestra un p valor = 0,69 razón por la que se determina que en un primer momento no existían diferencias significativas entre grupos a nivel de la dimensión procesamiento de información táctil, y según rangos promedios en ambos casos GC= 19,75 y GE=21,25; asimismo el análisis posttest determino diferencias significativas según p valor = 0,00 entre ambos grupos y según rangos promedios GC=10,50 y GE=30,50 lo cual

determina mejoras en el grupo experimental producto de la aplicación del programa basado en la gamificación.

**Tabla 10**

*Estadístico de contraste control ocular*

Momentos	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Control ocular	Grupo de control	20	20,53	410,50	Sig.= 0,98
	Grupo experimental	20	20,48	409,50	
	Total	40			
Control ocular	Grupo de control	20	10,50	210,00	Sig. = 0,00
	Grupo experimental	20	30,50	610,00	
	Total	40			

El estadístico U de Mann Whitney en un cuanto al pretest muestra un p valor = 0,98 determinándose en un primer momento no existían diferencias significativas entre grupos a nivel de la dimensión control ocular, y según rangos promedios en ambos casos GC= 20,53 y GE=20,48; asimismo el análisis posttest determinó diferencias significativas según p valor = 0,00 entre ambos grupos y según rangos promedios GC=10,50 y GE=30,50 lo cual determina mejoras en el grupo experimental sobre el control ocular, producto de la aplicación del programa basado en la gamificación.

**Tabla 11**

*Estadístico de contraste movimiento fino de manos y dedos*

Momentos	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann Whitney
Movimiento fino de manos y dedos	Grupo de control	20	18,88	377,50	Sig.= 0,38
	Grupo experimental	20	22,13	442,50	
	Total	40			
Movimiento fino de manos y dedos	Grupo de control	20	10,50	210,00	Sig. = 0,00
	Grupo experimental	20	30,50	610,00	
	Total	40			

El estadístico U de Mann Whitney en un cuanto al pretest muestra un p valor = 0,38 en tal sentido en un inicio no existían diferencias significativas entre grupos a nivel de la dimensión movimiento fino de manos y dedos, datos coherentes con los rangos promedios GC= 18,88 y GE=22,13; asimismo el análisis posttest determinó

diferencias significativas según p valor = 0,00 entre ambos grupos y según rangos promedios GC=10,50 y GE=30,50 producto de la aplicación del programa basado en la gamificación.

## V. DISCUSIÓN

Mediante el desarrollo de la investigación se ha logrado demostrar, que al aplicar el programa de gamificación Compu kids ha tenido influencia positiva en cuanto a su motricidad fina en los infantes de 5 años, así mismo se ha desarrollado la motricidad fina aplicando sus dimensiones de control ocular, procesamiento de la información táctil y movimiento fino de manos y dedos.

Estos resultados significativos están planteados con análisis descriptivos (tablas y figuras) del mismo modo en el análisis inferencial U. De Man Whitney, determino que el análisis posttest según  $p$  valor = 0,00 entre ambos grupos y según rangos promedios GC=10,50 y GE=30,50 lo cual determina mejoras en el grupo experimental producto de la aplicación del programa basado en la gamificación. Esta prueba se aplicó para las dos variables tanto dependiente como independiente.

Los resultados para la variable gamificación se visualiza en la tabla 1, precisan que, a nivel de pretest, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares en cuanto a la motricidad fina, según cifras GC: inicio 55%, proceso 40%, logrado 5%, frente al GE: inicio 60%, proceso 35% y logrado 5%, determinando que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del posttest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel de logrado a un 90% y proceso en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 65%, proceso 20% y logrado 15%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la gamificación como herramienta virtual ya que mediante la observación se pudo determinar que en el proceso de aplicación tuvo un progreso significativo en los estudiantes. Estos resultados son similares a los hallados por Onque (2019) donde realizó una investigación para determinar que un programa realizado influye en la motricidad fina de los niños de 5 años, dicha investigación realizada fue con un pre test y pos test, se logró trabajar con una población muestral de 29 niños de una institución educativa, el resultado fue que de los 29 estudiantes el 79.31% se encuentran en inicio y el 20.69% se encuentran en proceso de su desarrollo. En ese sentido, se puede establecer que la investigación favorece satisfactoriamente

el desarrollo motor de los infantes de 5 años, estos resultados se fundamentan según lo planteado por Ramírez (2020). Donde desarrolló una investigación de la aplicación de los juegos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina, realizada en dos grupos de dicha institución educativa, se trabajó con una población muestral de 22 niños de preescolar dirigida con un pretest y un post test, así mismo el resultado de los 22 infantes fue que ha evidenciado una mejora significativa de ( $p < 0.000$ ) en el desarrollo de la motricidad fina.

Por otro lado, en las dimensiones propuestas se logró en la tabla 2 precisan que, a nivel de pretest, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares respecto a la dimensión procesamiento de información táctil, según cifras GC: inició 55%, proceso 30%, logrado 15%, frente al GE: inicio 55 %, proceso 40% y logrado 5%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel de logrado a un 85% y proceso en 15%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 65%, proceso 20% y logrado 15%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para mejorar el procesamiento de información táctil en los niños, donde se ha evidenciado en el análisis postest que determinó diferencias significativas según p valor = 0,00 entre ambos grupos y según rangos promedios GC=10,50 y GE=30,50 lo cual determina mejoras en el grupo experimental producto de la aplicación del programa basado en la gamificación. Así mismo los resultados concuerdan con Castillo (2017). Donde realizó una investigación para determinar la manera que influyen las técnicas en los niños utilizándolo como estrategias. La investigación fue descriptiva, utilizando 12 alumnos donde los resultados obtenidos indicaron que no se logró el desarrollo de la motricidad debido a que no aplicaron talleres grafo plásticas, así mismo se logró conocer la habilidad de motricidad fina en los infantes, se pudo observar que en un 17% obtuvieron un aprendizaje de logro inicial, así mismo se obtuvo un porcentaje del 83% donde se logró el proceso, estos resultados se sustentan en lo planteado por Martínez & Fredy (2019). quienes realizaron una investigación, donde motivó a los estudiantes mediante estímulos incluidos con juegos educativos, así mismo esta

investigación se realizó en 40 alumnos de dicha casa de estudios, con el fin de explorar nuevas técnicas de educativas que fortalezcan el aprendizaje de los estudiantes, el resultado de este estudio determinó que el 90% de los alumnos demuestran satisfacción ya que aprenden de manera divertida mientras tanto el 10% de los estudiantes demuestran poco interés en cuanto al aplicativo.

Consecutivamente Los resultados de la tabla 3, demuestran que, a nivel de pretest, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares respecto a la dimensión control ocular, según cifras GC: inicio 55%, proceso 35%, logrado 10%, frente al GE: inicio 60 %, proceso 25% y logrado 15%, determinándose que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel de logrado a un 90% y proceso en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 60%, proceso 35% y logrado 5%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para mejorar el control ocular en los niños, donde hay referencia que según el análisis postest determinó diferencias significativas según  $p$  valor = 0,00 entre ambos grupos y según rangos promedios GC=10,50 y GE=30,50 lo cual determina mejoras en el grupo experimental sobre el control ocular, producto de la aplicación del programa basado en la gamificación. Del mismo modo Alvarado (2017). determinó cómo influyó este programa aplicando técnicas gráfico plásticas, con el propósito de ser utilizado para desarrollar su coordinación óculo manual a una población de 104 alumnos. Por lo tanto, se demostró que es confiable siendo el resultado del post test de (1.93). Se logró determinar el desarrollo óculo manual en los infantes con la aplicación del programa siendo un grupo experimental alcanzó un 15% según la escala indicada, así mismo el 85% obtuvo una alta diferencia logrando así que el programa tenga beneficios en los alumnos, estos resultados se sustentan en lo planteado por Pajares et al. (2019) donde pudo demostrar el resultado de un programa, donde permite el desarrollo óculo manual en los niños y a su vez poder realizar sus actividades cotidianas. Se aplicó en 23 niños de dicha institución, se utilizó este método ya que se recoge y analiza datos de la variable de estudios. Se logró determinar que el 73% se

encontró en una escala “C” donde demuestra que se encuentran en inicio de aprendizaje.

Por último, los resultados de la tabla 4, demuestran que, a nivel de pretest, tanto el grupo de control como el experimental muestran resultados similares respecto a la dimensión movimiento fino de manos y dedos, según cifras GC: inicio 65%, proceso 30%, logrado 5%, frente al GE: inicio 55 %, proceso 40% y logrado 5%, determinando que no existen diferencias en la etapa previa a la intervención, por otra parte, se pudo evidenciar que a nivel del postest, las diferencias son significativas en cuanto a ambos grupos siendo el GE: quien alcanzó cifras muy altas en el nivel de logrado a un 90% y proceso en 10%, frente al GC quien evidenció porcentajes en el nivel de inicio en un 55%, proceso 40% y logrado 5%, siendo dichas cifras favorables al GE lo que determina la efectividad de la gamificación como herramienta virtual para mejorar el movimiento fino de manos y dedos en los niños, donde se sustentó en el análisis postest determinó diferencias significativas según  $p$  valor = 0,00 entre ambos grupos y según rangos promedios GC=10,50 y GE=30,50 producto de la aplicación del programa basado en la gamificación. Y por último MINEDU (2016) nos mencionó que desde el nacimiento todas las personas se relacionan con su entorno a través de los movimientos y el contacto fino de su cuerpo donde se logran comunicar desarrollándose de manera única, según las necesidades e intereses de cada individuo, estos resultados se fundamentan según lo planteado por Huamán (2019). Quien realizó una investigación donde determinó la relación que existe entre dactilopintura y la relación que hay entre la motricidad fina, logrando ver si hay un desarrollo, la muestra estuvo conformado por 20 niños de 4 años de una institución educativa, así mismo el resultado fue que un 65% de los niños desconocían la actividad, pero si mostraban interés por realizarla, por otro lado, el 35% de los niños si conocían la actividad y de igual manera mostraron interés al realizarla.

## VI. CONCLUSIONES

1. En la investigación realizada se pudo observar que la gamificación ha mejorado la motricidad fina con apoyo del programa “Compu kids” en los niños de 5 años de una institución educativa, con un resultado satisfactorio del grupo experimental de un 10% en proceso y un 90% logrado, con referencia a las actividades aplicadas en el aprendizaje de los niños, fortalecieron su motricidad fina teniendo un impacto positivo y con un resultado significativo con el apoyo de actividades motrices.
2. La gamificación aplicada en el proceso de aprendizaje de los niños tuvo efectos positivos en el procesamiento de la información táctil con un resultado significativo, después de haber aplicado el programa “Compu kids” se pudo observar que un 15% de niños del grupo experimental están en proceso de aprendizaje y el 85% de los niños se encuentran en un nivel logrado, con diversas actividades aplicadas por la docente.
3. La gamificación aplicada en el proceso de aprendizaje de los niños se desarrolló en el control ocular satisfactoriamente con un resultado en el grupo experimental donde se demostró que el 10% de los estudiantes se encuentran en un nivel de proceso y el 85% de los niños están en un nivel de logro significativo mediante la aplicación de diversas actividades de acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes.
4. La gamificación aplicada en el movimiento fino de manos y dedos de los niños del grupo experimental se pudo demostrar que un 10% de niños están en un nivel de proceso y el 90% en un proceso logrado, esto se logró desarrollar mediante la aplicación de diversas actividades concernientes al programa que ayudó a tener un mayor desenvolvimiento y habilidad motriz.
5. Mediante la aplicación de estas nuevas herramientas de gamificación por parte de los docentes si hubo una mejora significativa en cuanto al desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años, ya que mediante la aplicación del programa hubo cambios en cuanto al desarrollo de las actividades propuestas por la docente, es ahí que los niños lograron desenvolverse de manera fluida por los saberes aprendidos y por las habilidades adquiridas.



## **VII. RECOMENDACIONES**

- 1.** La gamificación desarrollada en este programa se aplicó en diversas actividades en el entorno digital, se puede decir que gamificación son juegos, sin embargo, en la actualidad Gamificar es un término educativo que tiene como propósito ayudar en el proceso del aprendizaje de los estudiantes para motivar y potenciar sus habilidades y destrezas, fortaleciendo su motricidad fina, es por ello que se recomienda lo siguiente:
- 2.** A los docentes incluir la gamificación titulado “Compu kids” como estrategia en sus actividades diarias desde la programación curricular para potenciar sus habilidades y destrezas lúdicas con actividades recreativas y así poder lograr que los niños puedan fortalecer su motricidad fina, pudiendo así reforzar sus aprendizajes.
- 3.** Se recomienda a los directivos de las diversas instituciones educativas incluir la gamificación mediante constantes capacitaciones en entornos digitales a los docentes para fomentar y promover el uso de las TICS para que de esa manera logren dominar gamificación educativa como estrategias y herramienta al momento de aplicar las actividades complementarias, está a su vez tiene que ser creativa, llamativa e interactiva y con un propósito relacionado a lo académico.
- 4.** Se recomienda a los padres de familia que los niños usen sus herramientas virtuales desde casa, el uso de gamificación se utiliza a través de actividades interactivas, está a su vez brinda un conocimiento óptimo con el propósito de ayudar a la motricidad fina evitando el sedentarismo.
- 5.** Recomendamos a los profesores, directivos realizar otro estudio mediante la gamificación para fortalecer el aprendizaje y conocimiento de los niños, así mismo conocer qué otras habilidades poseen cada uno de ellos con el fin de potenciar sus saberes.

## REFERENCIAS

- Alonso, Y. & Pazos J.M. (2020). Importancia percibida de la motricidad en Educación Infantil en los centros educativos de Vigo. *Educación e Investigación*, 46, 1 – 16. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634202046207294>
- Alsina, M. & Farrés, I. (2021). ¿Jugar o Aprender? El aprendizaje lúdico en la formación musical del maestro. *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical – RECIEM*, 18, 83 – 110. <https://doi.org/10.5209/reciem.67853>
- Arias, F.G. (2017). Efectividad y eficiencia de la investigación tecnológica en la universidad. *ResearchGate*. 3(1). <https://doi.org/10.1590/PPI201402ZU4563>
- Alvarado, B. & Aída, A. (2017). Diseño de un programa de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la I.E.I. N° 088 José Carlos Mariátegui Castillo Grande. *Universidad de Huánuco*, 14, 1- 32. <https://doi.org/10.5209/123456789/505>
- Rodríguez, M.A. (2016). Motricidad fina en la pre - escritura en niños y niñas de 4 a 5 años de edad de la escuela. *Universidad Central del Ecuador*, 4. <https://doi.org/10.25000/12336/1/T-UCE-0010-1449>
- Burke (2015). *Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias*. Garner, In.
- Cabrera, B.C. & Dupeyrón, M.N. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive*, 17(2), 1 – 27. <https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>

- Castillo, M. (2019), *Técnicas grafo plásticas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 años de la I.E.P.S.B. -Trujillo 2017*, [Tesis de licenciatura, universidad católica los ángeles de Chimbote]. Repositorio institucional <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/13438>
- Cuenca, Y.A. & Ugalde, V.F. (2021). La gamificación y el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 6 años de edad en la Unidad Educativa Particular. Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, 1- 140. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4623/1/T-ULVR-3746.pdf>
- Cuesta-Cambra, U.; Niño-González, J.; & Rodríguez-Terceño, J. (2017). El procesamiento cognitivo de una aplicación educativa. *Comunicar*. 25(32), 41 – 50. <https://doi.org/10.3916/C52-2017-04>
- Defensoría del Pueblo (2020) La Educación. [https://www.defensoria.gob.pe/areas\\_tematicas/educacion/](https://www.defensoria.gob.pe/areas_tematicas/educacion/)
- Esteves, Z. I.; Avilés, M.I.; & Matamoros, A.A. (2018). La estimulación temprana como factor fundamental en el desarrollo infantil. *Revista multidisciplinaria de investigación científica*. 2(14), 25 – 37, <https://doi.org/10.31876/re.v2i14.229>
- Figueroa, T.R. & Vásquez, C.N. (2016). Desarrollo psicomotor en niños menores de un año que acuden a la estrategia de crecimiento y desarrollo del Hospital Provincial Docente Belén Lambayeque 2016, [Tesis de licenciatura, universidad Señor de Sipán]. Repositorio institucional <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/754/FIGUEROA%20ZAPATA%20TATIANA%20DEL%20ROSARIO%20y%20VASQUEZ>

[%20ALZAMORA%20CARMEN%20NOELIA%20KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

García, M.G. (2021). Kinestesia Para El Desarrollo De Motricidad Fina En Niños De 7 Años De La E.B.F. Clemencia Coronel De Pincay Ecuador. Repositorio de la Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57775/Garc%3%ada\\_MMG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/57775/Garc%3%ada_MMG-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

García-Casaus, F.; Cara-Muñoz, J.F.; Martínez-Sánchez, J.A.; & Cara-Muñoz, M.M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Logia, educación física y deporte, 1(2), 43 – 52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>

Gil, J. & Prieto, E. (2019). Juego y gamificación: Innovación educativa en una sociedad en continuo cambio. Dialnet, 14(1), 91 – 121. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.5>

Gutiérrez, M. (2017). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y "aprender a aprender". Tendencias Pedagógicas, 31, 83-96. <http://dx.doi.org/10.15366/tp2018.31.004>

Heron-Flores, M.; Gil-Madróna, P.; & Sáez-Sánchez, M.B. (2017). Contribución de la terapia psicomotriz al progreso de niños con discapacidades. Revista de la Facultad de Medicina, 66(1), 75 - 81. <http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n1.62567>

- Holguin, J. & Huiza, F. (2019). Gamificación basada en un videojuego que permite desarrollar tareas de alta demanda cognitiva. ResearchGate. 6(1), 63 – 77. <https://doi.org/10.18050/eduser.v6i1.2179>
- Holguin, J. A.; Villa, G. M.; Baldeón, M. D.; & Chávez, Y. (2018). Didáctica semiótica y gamificación matemática no digital en niños de un Complejo Municipal Asistencial Infantil. Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 16(16), 147 – 168. [https://www.researchgate.net/publication/343575528\\_Didactica\\_semiotica\\_y\\_gamificacion\\_matematica\\_no\\_digital\\_en\\_ninos\\_de\\_un\\_Complejo\\_Municipal\\_Asistencial\\_Infantil](https://www.researchgate.net/publication/343575528_Didactica_semiotica_y_gamificacion_matematica_no_digital_en_ninos_de_un_Complejo_Municipal_Asistencial_Infantil)
- Holguin, J.; Taxa, F.; Flores, R.; & Olaya, S. (2019). Proyectos educativos de gamificación por videojuegos: desarrollo del pensamiento numérico y razonamiento escolar en contextos vulnerables. Revista de Educación Mediática y TIC, 9(1), 80 – 103. <https://doi.org/10.21071/edmetec.v9i1.12222>
- Huamán, R. (2019). Taller de dactilopintura y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años. Universidad San Pedro, 1 – 71. <http://repositorio.usanpedro.edu.pe/handle/USANPEDRO/11851>
- Jacobo (2016). Aplicación de actividades plásticas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, para desarrollar la habilidad motriz fina en los niños de 4 y 5 años de edad de educación inicial de la I.E.G.P. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1316>

- Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial. 15(70), 392 – 397. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1153>
- López, V.; Salamanca, O. F.; & Törnquist, A.L. (2018). Recomendaciones para el examen visual en los niños. Iatreia, 32(1), 40 – 51. <https://doi.org/10.17533/udea.iatreia.v32n1a05>
- Macas-Macas, A.G.; Álvarez-Lozano, M.I.; Erazo-Álvarez, J.C.; & García, D. G. (2020). Dino Tin y el desarrollo lógico matemático en niños en Educación Inicial. Dialnet. 5(5), 281 – 299. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i5.1044>
- Macias (2017). La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Dialnet. 33(83), 1 – 27. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/opcion/article/view/23116>
- Martínez, G.; & Ríos, J. (2019). Gamificación como estrategia de aprendizaje en la formación de estudiantes de ingeniería. Estudios Pedagógicos. 45(3), 115 – 125. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052019000300115>

Mendoza, A. M. (2017). Desarrollo De La Motricidad En Etapa Infantil. Revista Multidisciplinaria de Investigación, 3, 1 – 10.  
<https://doi.org/10.31876/re.v1i3.11>

Ministerio de Educación - MINEDU (2016). Programa curricular de Educación Inicial. Ministerio de educación.  
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Onque (2019). Programa de técnicas gráfico plásticas basadas en el enfoque significativo utilizando el material concreto en la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años.  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/8815>

ONU (2020). La educación durante la COVID-19 y después de ella.  
[https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy\\_brief\\_-\\_education\\_during\\_covid-19\\_and\\_beyond\\_spanish.pdf](https://www.un.org/sites/un2.un.org/files/policy_brief_-_education_during_covid-19_and_beyond_spanish.pdf)

Ortiz-Colón, A.M.; Jordán, J.; & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educación e Investigación. 44, 1 – 17. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Pajares, L.J. (2019). Programa De Técnicas Gráfico Plásticas En El Desarrollo De La Motricidad Fina. Revista Científica HACEDOR – AIAPAEC, 3(1), 1 – 14.  
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/1096>

- Páramo, C.A. (2020). Gamificación e innovación educativa: apuntes para la práctica. Revista Conrado, 16(1), 241 – 248.  
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1547/1531>
- Peña-Moreno, M.C.; Guevara-Vizcaíno, C.F.; Erazo-Álvarez, J.C.; & García, D.G. (2020). Gamificación en Centros de Desarrollo Infantil. Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA, 5(1), 1 – 19.  
<http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.798>
- Pérez, M. (2017). Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana. Revista publicando, 4(11). 1 – 12.  
[https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/581/pdf\\_401](https://revistapublicando.org/revista/index.php/crv/article/view/581/pdf_401)
- Ventura, W. A., Portillo Hernández, E. D., Menjívar, T. G., & Coreas Flores, E. O. (2020). Aprendizaje basado en la técnica de Gamificación. Aprendizaje basado en la técnica de Gamificación. Revista SolTic UGB, 3(2), 146 - 151.  
<http://ugb.edu.sv/revistas/index.php/soltic/article/view/71/51>
- Ramírez, D. (2020). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años. [Tesis para obtener grado de bachiller, Universidad católica Chimbote]. Repositorio institucional. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/16342>
- Revolledo, L. (2018). Actividades gráfico-plásticas para desarrollar la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años. [Tesis de maestría, Universidad de Huánuco]. Repositorio institucional.  
<http://repositorio.udh.edu.pe/handle/123456789/2038>



- Román, J.; Calle, P. (2017). Estado de desarrollo psicomotor en niños sanos que asisten a un centro infantil en Santo Domingo. *Revista Cielo*, 6(2). 1 – 14.  
<http://dx.doi.org/10.22235/ech.v6i2.1467>
- Rosero, E. (2015). La psicomotricidad y su incidencia en el desarrollo integral de los niños y niñas del primer año de educación general básica de la escuela particular “Eugenio espejo” de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua. [Tesis previo a la obtención del título de licenciada, Universidad Nacional de Ecuador]. Repositorio.uta.edu.ec.  
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25938/1/TESIS%20DE%20PSICOMOTRICIDAD%20.pdf>
- Romo, M.; Montes, J, F. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Revista educarnos*, 8(31). 1 – 32  
[https://www.researchgate.net/publication/331597025\\_Gamificar\\_el\\_aula\\_como\\_estrategia\\_para\\_fomentar\\_habilidades\\_socioemocionales](https://www.researchgate.net/publication/331597025_Gamificar_el_aula_como_estrategia_para_fomentar_habilidades_socioemocionales)
- Torres, A.; Rodriguez, L. (2018). Enseñando a jugar, experiencias de aprendizaje y desarrollo de competencias mediáticas del profesorado.  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf>
- Torres, J.; Rodríguez, L.; Alarcón, H.; Espinoza, E.; & Alarcón, M. (2020). Tecnología y comprensión lectora. Un estudio preexperimental en educación básica. *Revista – multiensayos*.  
<https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9334>

- Sánchez, D.; Langer, M. (2019). Gamification in the classroom: Examining the impact of gamified quizzes on student learning. *Revista Elsevier*, 144(2020). 1 \_ 16. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103666>.
- Siemens, G.; Downes, S. (2014). ¿Qué es el Conectivismo?: Teoría del Aprendizaje Para la Era Digital. *Nuevas Tecnologías*. <https://eduarea.wordpress.com/2014/03/19/que-es-el-conectivismo-teoria-del-aprendizaje-para-la-era-digital/>
- Serna, S.; Torres, K.; Torres, M. (2017). Desórdenes en el procesamiento sensorial y el aprendizaje de niños preescolares y escolares: revisión de la literatura. *Revista chilena*, 17(2). 83 – 91. <https://adnz.uchile.cl/index.php/RTO/article/view/48088/50633>
- Serrano, S.; Cira, L. (2019). Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación.
- UNESCO (2020). El cierre de escuelas debido a la Covid-19 en todo el mundo afectará más a las niñas. <https://es.unesco.org/news/cierre-escuelas-debido-covid-19-todo-mundo-afectara-mas-ninas>
- UNICEF (2020). Ideas para estimular a los niños a aprender jugando en el hogar. Mandy Rich. <https://www.unicef.org/es/coronavirus/ideas-para-estimular-los-ninos-aprender-jugando-en-el-hogar>
- Vargas, Z.; Rodríguez, A.; Mendoza, M. (2019). Modelo de integración de gamificación como estrategia de aprendizaje para colegios virtuales. *Revista espacios*. 40(12). 1 – 12. <http://www.revistaespacios.com/a19v40n12/a19v40n12p12.pdf>

- Vásquez, D. (2018). Estrategias didácticas para mejorar la motricidad fina en niños de tres años, Revista Científica, 6(1) 1 – 7. <http://dx.doi.org/10.18050>
- Ventura, J. (2016). Tamaño del efecto para la U de Mann Whitney, Revista Scielo, 54(4). <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272016000400010>
- Villarroel, R.; Quispe, V.; Santa María, H.; & Ventosilla, D. (2020). La gamificación como respuesta desafiante para motivar las clases en la educación secundaria en el contexto de Covid-19, Revista Innova Educación, 3(1), 1 – 14. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.001>

## Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	TIPO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN	TÉCNICAS	MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS
¿En qué medida la gamificación como herramienta virtual mejora la motricidad fina en niños de 5 años de una institución educativa?	<p><b>Objetivo General:</b> Demostrar su efectividad de la gamificación como herramienta virtual para la mejora de la motricidad fina en niños de 5 años de una institución educativa</p> <p><b>Objetivos Específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Demostrar su efectividad de la gamificación como herramienta virtual para la mejora y el procesamiento de información táctil en niños de 5 años de una institución educativa</li> <li>- Demostrar su efectividad de la gamificación como herramienta virtual para la mejora del control ocular en niños de 5 años de una institución educativa</li> <li>- Demostrar su efectividad de la gamificación como herramienta virtual y mejorar el movimiento fino de manos y dedos en niños de 5 años de una institución educativa</li> </ul>	La gamificación como herramienta virtual influye en la mejora de la motricidad fina en niños de 5 años de una institución educativa.	Variable dependiente: Motricidad fina	Cuantitativa	40 niños	Observación	Estamos utilizando el método cuantitativo así mismo en los datos utilizamos y recopilamos análisis con el fin de mejorar las preguntas de investigación y analizar o crear nuevas interrogantes en el proceso de información e interpretación. a su vez se seleccionó el enfoque cuantitativo que se aplica cuando las personas observan y experimentan algún fenómeno que los rodea y a su vez profundizan los significados, puntos de vista e interpretaciones
			Variable independiente Gamificación	DISEÑO	<b>MUESTRA</b>	<b>INSTRUMENTOS</b>	

## Anexo 2 Validación de Expertos

Investigación: La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años, los Olivos, 2021 Variable:  
Motricidad fina

VARIABLE	Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>MOTRICIDAD FINA</b>	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION TACTIL	1	Percibe la temperatura fría mediante el tacto	X		X		X		
		2	Percibe la temperatura caliente mediante el tacto.	X		X		X		
		3	Abre y cierra las manos al ritmo de una canción.	X		X		X		
		4	Manipula correctamente el mouse.	X		X		X		
		5	Realiza las actividades propuestas por la docente (coloreado)	X		X		X		
		6	Lanza la pelota a una determinada dirección	X		X		X		
		7	Se para con un solo pie durante 5 segundos	X		X		X		

CONTRO LOCULAR	8	Camina en puntas.	X		X		X		
	9	Salta con dos pies	X		X		X		
	10	Enhebra fideos	X		X		X		
	11	Se abotona correctamente	X		X		X		
	12	Se desabotona correctamente	X		X		X		
	13	Observa con atención actividades propuestas por docente (Recorte)	X		X		X		
	14	Traza círculos	X		X		X		
	15	Sigue las burbujas.	X		X		X		
	16	Arma rompecabezas de 30 piezas	X		X		X		
	17	Manipula el punzón para realizar agujeros en una imagen	X		X		X		
	18	Realiza actividades con el aro utilizando la muñeca.	X		X		X		
	19	Parpadea constantemente	X		X		X		

		20	Guiña el ojo al escuchar el sonido de la pandereta	X		X		X	
		21	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	X		X		X	
		22	Relaciona objetos por colores.	X		X		X	
		23	Construye torres de 6 a más cubos.	X		X		X	
		24	Ata cordones.	X		X		X	
		25	Imita expresiones (molesto y feliz) vistos en sus compañeros.	X		X		X	
		26	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa).	X		X		X	
	MOVIMIE NTO FINODE MANOS Y DEDOS	27	Modela plastilina realizando dibujos simples.	X		X		X	
		28	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	X		X		X	
		29	Realiza trazos simples	X		X		X	
		30	Rasga correctamente	X		X		X	

	31	Realiza puntillismo	X		X		X		
	32	Realiza dactilopintura.	X		X		X		
	33	Realiza movimientos de los dedos a través de una canción (insy winsy)	X		X		X		
	34	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
	35	Desenvuelve caramelos con las yemas de los dedos.	X		X		X		
	36	Realiza pinzas con sus dedos	X		X		X		
	37	Se coloca los guantes con facilidad.	X		X		X		

**Apellidos y nombres del juez:** Reggiardo Romero Rosmery Ruth

**Especialidad:** Dra. Administración de la educación      **Fecha de validación:** 8/06/2021

**Firma:**  (Firma)

**DNI / CNI:** 07976163



Investigación: La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años, los Olivos, 2021

Variable: Motricidad fina

Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN TÁCTIL</b>	1	Percibe la temperatura fría mediante el tacto	x		x		x		
	2	Percibe la temperatura caliente mediante el tacto.	x		x		x		
	3	Abre y cierra las manos al ritmo de una canción.	x		x		x		
	4	Manipula correctamente el mouse.	x		x		x		
	5	Realiza las actividades propuestas por la docente (coloreado)	x		x		x		
	6	Lanza la pelota a una determinada dirección	x		x		x		
	7	Se para con un solo pie durante 5 segundos	x		x		x		

	8	Camina de puntas.	x		x		x		
	9	Salta con dos pies	x		x		x		
	10	Enhebra fideos	x		x		x		
	11	Se abotona correctamente	x		x		x		
	12	Se desabotona correctamente	x		x		x		
<b>CONTROL OCULAR</b>	13	Observa con atención las actividades propuestas por la docente (Recorte)	x		x		x		
	14	Traza círculos	x		x		x		
	15	Sigue las burbujas.	x		x		x		
	16	Arma rompecabezas de 30 piezas	x		x		x		
	17	Manipula el punzón para realizar agujeros en una imagen	x		x		x		
	18	Realiza actividades con el aro utilizando la muñeca.	x		x		x		

	19	Parpadea constantemente	x		x		x		
	20	Guiña el ojo al escuchar el sonido de la pandereta	x		x		x		
	21	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	x		x		x		
	22	Relaciona objetos por colores.	x		x		x		
	23	Construye torres de 6 a más cubos.	x		x		x		
	24	Ata cordones.	x		x		x		
	25	Imita expresiones (molesto y feliz) vistos en suscompañeros.	x		x		x		
	26	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa).	x		x		x		
<b>MOVIMIENTO FINO DE MANOS Y DEDOS</b>	27	Modela plastilina realizando dibujos simples.	x		x		x		
	28	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	x		x		x		
	29	Realiza trazos simples	x		x		x		
	30	Rasga correctamente	x		x		x		

	31	Realiza puntillismo	x		x		x		
	32	Realiza dactilopintura.	x		x		x		
	33	Realiza movimientos de los dedos a través de una canción (insy winsy)	x		x		x		
	34	Coloca botones pequeños en una botella	x		x		x		
	35	Desenvuelve caramelos con las yemas de los dedos.	x		x		x		
	36	Realiza pinzas con sus dedos	x		x		x		
	37	Se coloca los guantes con facilidad.	x		x		x		

Apellidos y nombres del juez: VILLENA GUERRERO MIRELLA PATRICIA

Especialidad: EDUCACIÓN INICIAL

Fecha de validación: 11/06/2021

Firma:



DNI / CNI: 10676038

Investigación: La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años, los Olivos, 2021

Variable: Motricidad fina

VARIABLE	Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>MOTRICIDAD FINA</b>	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION TACTIL	1	Percibe la temperatura fría mediante el tacto	X		X		X		
		2	Percibe la temperatura caliente mediante el tacto.	X		X		X		
		3	Abre y cierra las manos al ritmo de una canción.	X		X		X		
		4	Manipula correctamente el mouse.	X		X		X		
		5	Realiza las actividades propuestas por la docente (coloreado)	X		X		X		
		6	Lanza la pelota a una determinada dirección	X		X		X		
		7	Se para con un solo pie durante 5 segundos	X		X		X		

		8	Camina en puntas.	X		X		X		
		9	Salta con dos pies	X		X		X		
		10	Enhebra fideos	X		X		X		
		11	Se abotona correctamente	X		X		X		
		12	Se desabotona correctamente	X		X		X		
	CONTRO LOCULAR	13	Observa con atención actividades propuestas por docente (Recorte)	X		X		X		
		14	Traza círculos	X		X		X		
		15	Sigue las burbujas.	X		X		X		
		16	Arma rompecabezas de 30 piezas	X		X		X		
		17	Manipula el punzón para realizar agujeros en una imagen	X		X		X		
		18	Realiza actividades con el aro utilizando la muñeca.	X		X		X		
		19	Parpadea constantemente	X		X		X		

		20	Guiña el ojo al escuchar el sonido de la pandereta	X		X		X	
		21	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	X		X		X	
		22	Relaciona objetos por colores.	X		X		X	
		23	Construye torres de 6 a más cubos.	X		X		X	
		24	Ata cordones.	X		X		X	
		25	Imita expresiones (molesto y feliz) vistos en sus compañeros.	X		X		X	
		26	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa).	X		X		X	
	MOVIMIE NTO FINODE MANOS Y DEDOS	27	Modela plastilina realizando dibujos simples.	X		X		X	
		28	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	X		X		X	
		29	Realiza trazos simples	X		X		X	
		30	Rasga correctamente	X		X		X	

		31	Realiza puntillismo	X		X		X		
		32	Realiza dactilopintura.	X		X		X		
		33	Realiza movimientos de los dedos a través de una canción (insy winsy)	X		X		X		
		34	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
		35	Desenvuelve caramelos con las yemas de los dedos.	X		X		X		
		36	Realiza pinzas con sus dedos	X		X		X		
		37	Se coloca los guantes con facilidad.	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: Fernando Eli Ledesma Pérez

Especialidad: Lic. en Psicología, Lic. en Educación, Maestro en educación, Doctor en educación

Fecha de validación: 11 de junio de 2021



-----  
**Firma del Experto Informante.**



Investigación: La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años, los Olivos, 2021

Variable: Motricidad fina

VARIABLE	Dimensión	N° ítem	Ítem	Claridad		Adecuación		Relevancia		Observaciones y sugerencias específicas
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>MOTRICIDAD FINA</b>	PROCESAMIENTO DE LA INFORMACION TACTIL	1	Percibe la temperatura fría mediante el tacto	X		X		X		
		2	Percibe la temperatura caliente mediante el tacto.	X		X		X		
		3	Abre y cierra las manos al ritmo de una canción.	X		X		X		
		4	Manipula correctamente el mouse.	X		X		X		
		5	Realiza las actividades propuestas por la docente (coloreado)	X		X		X		
		6	Lanza la pelota a una determinada dirección	X		X		X		
		7	Se para con un solo pie durante 5 segundos	X		X		X		

		8	Camina en puntas.	X		X		X		
		9	Salta con dos pies	X		X		X		
		10	Enhebra fideos	X		X		X		
		11	Se abotona correctamente	X		X		X		
		12	Se desabotona correctamente	X		X		X		
	CONTRO LOCULAR	13	Observa con atención actividades propuestas por docente (Recorte)	X		X		X		
		14	Traza círculos	X		X		X		
		15	Sigue las burbujas.	X		X		X		
		16	Arma rompecabezas de 30 piezas	X		X		X		
		17	Manipula el punzón para realizar agujeros en una imagen	X		X		X		
		18	Realiza actividades con el aro utilizando la muñeca.	X		X		X		
		19	Parpadea constantemente	X		X		X		

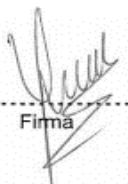
		20	Guiña el ojo al escuchar el sonido de la pandereta	X		X		X		
		21	Reconoce imágenes mostradas mediante una cartilla	X		X		X		
		22	Relaciona objetos por colores.	X		X		X		
		23	Construye torres de 6 a más cubos.	X		X		X		
		24	Ata cordones.	X		X		X		
		25	Imita expresiones (molesto y feliz) vistos en sus compañeros.	X		X		X		
		26	Imita labores domésticas (barrer, doblar ropa).	X		X		X		
	MOVIMIE NTO FINODE MANOS Y DEDOS	27	Modela plastilina realizando dibujos simples.	X		X		X		
		28	Enrosca y desenrosca la tapa de un frasco	X		X		X		
		29	Realiza trazos simples	X		X		X		
		30	Rasga correctamente	X		X		X		

		31	Realiza puntillismo	X		X		X		
		32	Realiza dactilopintura.	X		X		X		
		33	Realiza movimientos de los dedos a través de una canción (insy winsy)	X		X		X		
		34	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
		35	Desenvuelve caramelos con las yemas de los dedos.	X		X		X		
		36	Realiza pinzas con sus dedos	X		X		X		
		37	Se coloca los guantes con facilidad.	X		X		X		

Apellidos y nombres del juez: Llanos Castilla, José Luis

Especialidad: Docente metodólogo

Fecha de validación: 16-06-21DNI / CNI: 42150770

  
 -----  
 Firma

Anexo 3 Confiabilidad del instrumento KR20

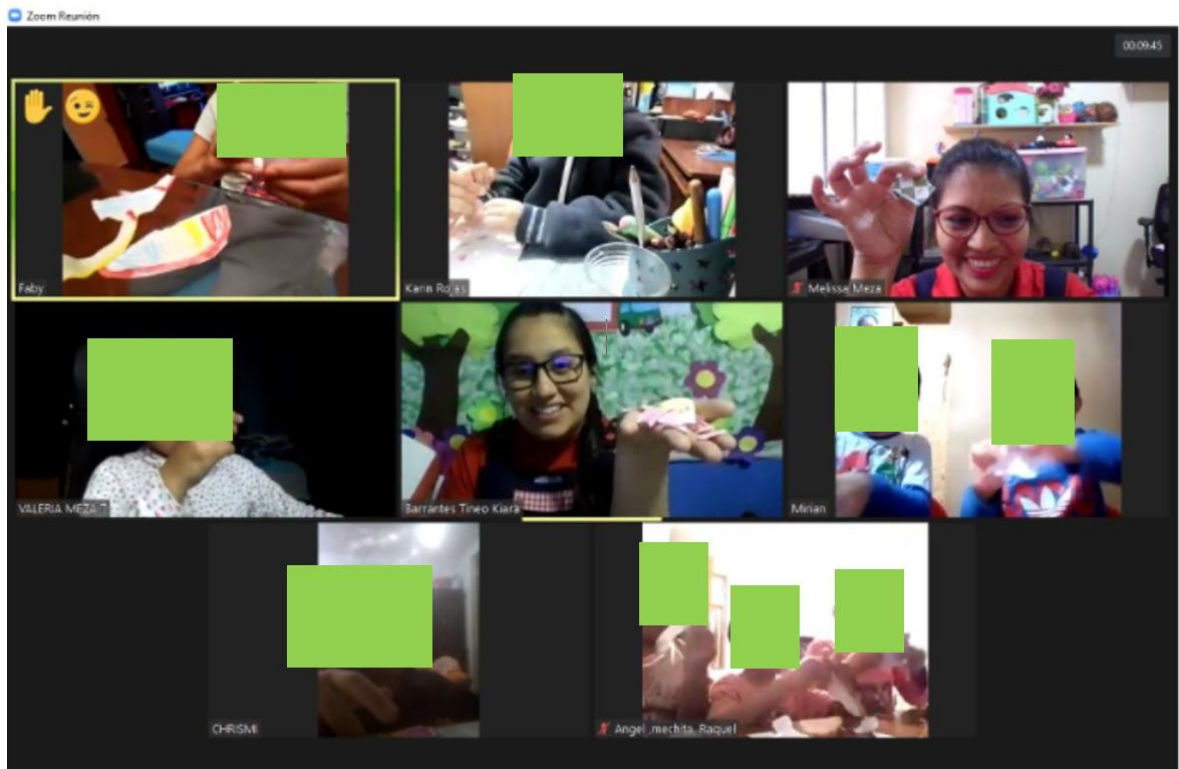
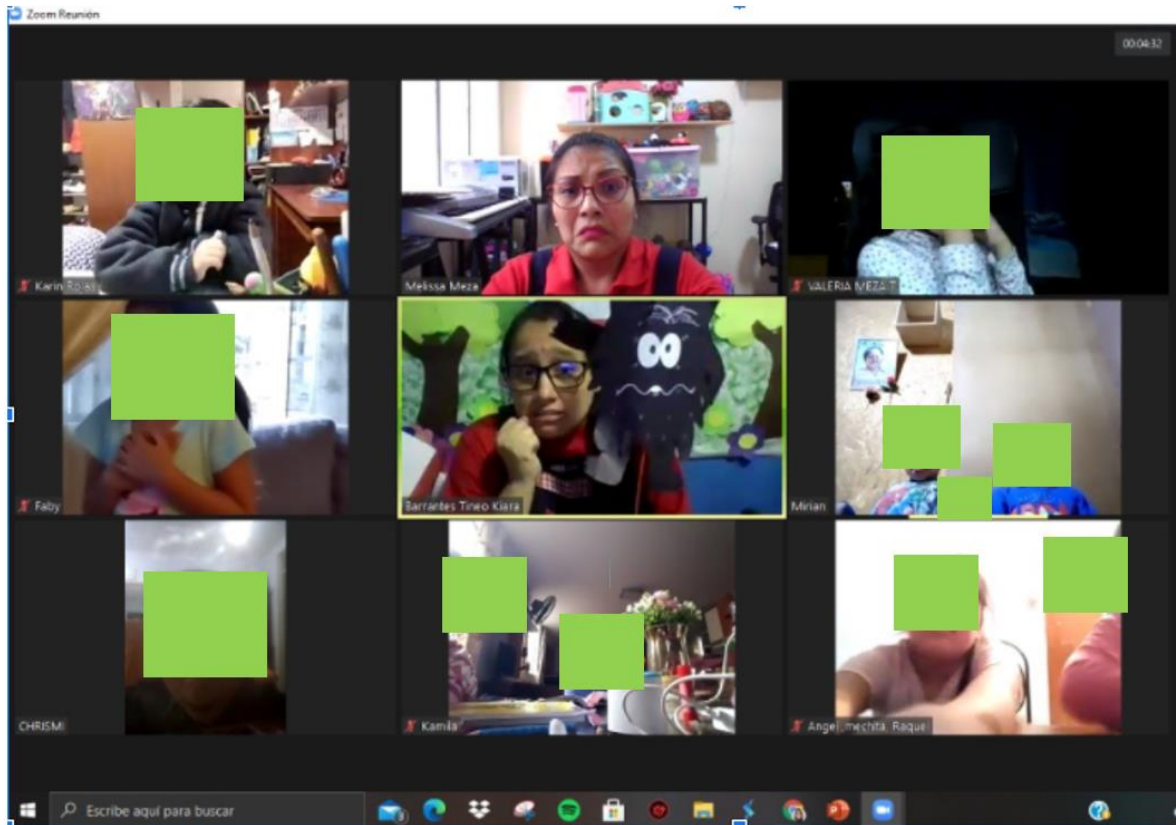
0.83 de Confiabilidad

ALFA DE CROMBACH																						
Total Sujetos= 10																						
Var-Total= 48.49		Suma de Varianzas= 9.33																				
Preguntas= 37																						
Media= 0.40																						
Varianza= 0.27																						
Cuenta= 10																						
$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_{is}^2}{S_T^2} \right] = 0.83002$																						
MAGNITUD: MUY ALTA																						
Sujeto	Pgta01	Pgta02	Pgta03	Pgta04	Pgta05	Pgta06	Pgta07	Pgta08	Pgta09	Pgta10	Pgta11	Pgta12	Pgta13	Pgta14	Pgta15	Pgta16	Pgta17	Pgta18	Pgta19	Pgta20	Pgta21	Pgta22
1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
2	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
3	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1
4	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0
5	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1
6	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1
7	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
8	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0
9	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0

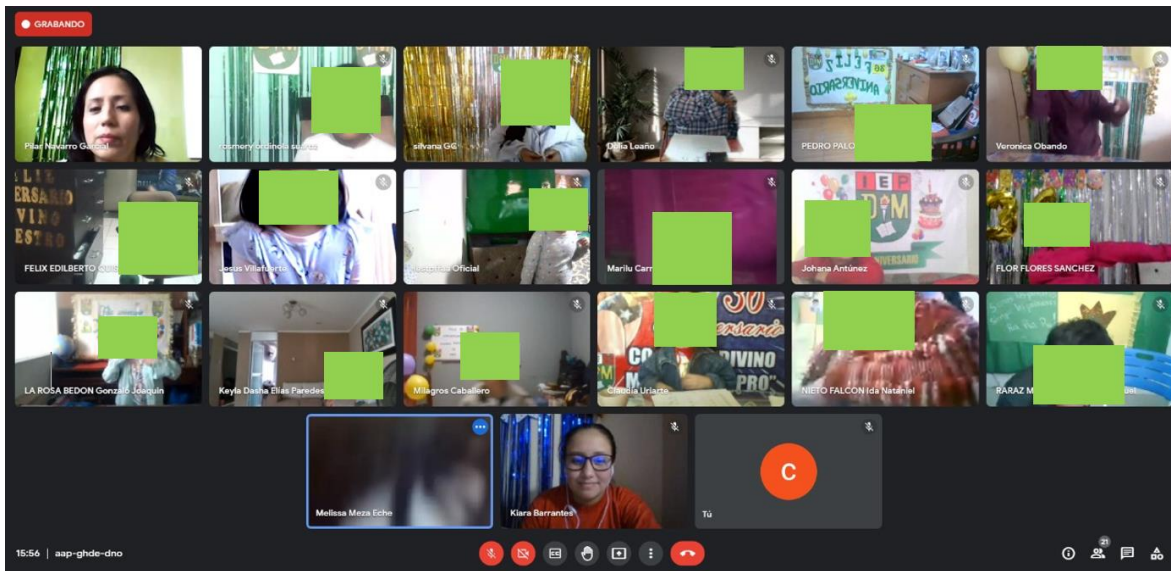
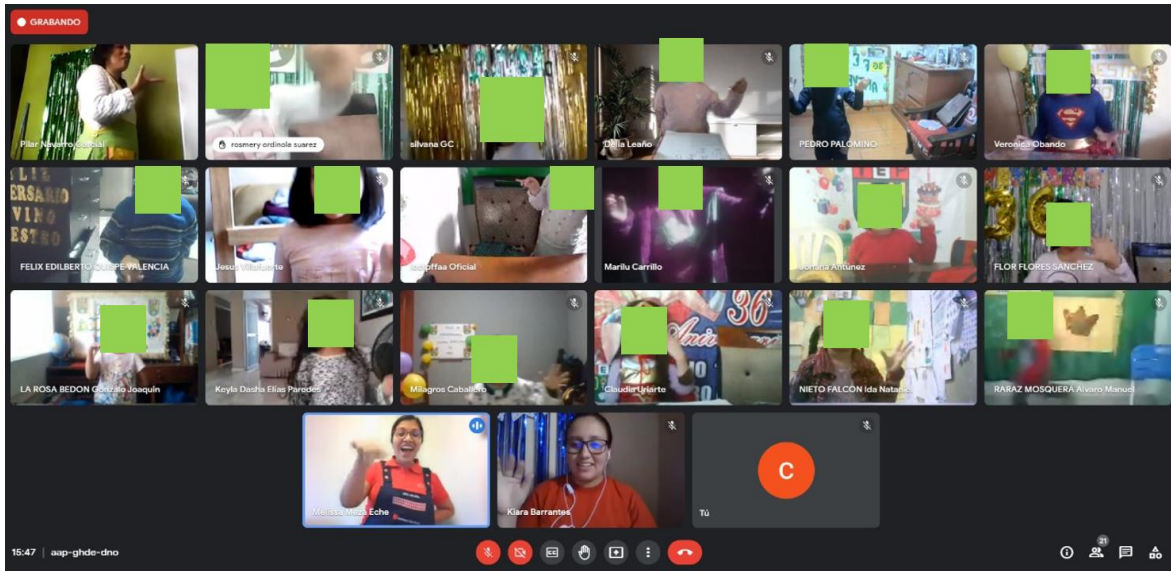
  

0.5	0.2	0.5	0.7	0.6	0.3	0.6	0.6	0.6	0.6	0.6	0.7	0.7	0.6	0.5
0.28	0.18	0.28	0.23	0.27	0.23	0.27	0.27	0.27	0.27	0.27	0.23	0.23	0.27	0.28
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
Pgta23	Pgta24	Pgta25	Pgta26	Pgta27	Pgta28	Pgta29	Pgta30	Pgta31	Pgta32	Pgta33	Pgta34	Pgta35	Pgta36	Pgta37
1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1
0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1
1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0
1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1
1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0
0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

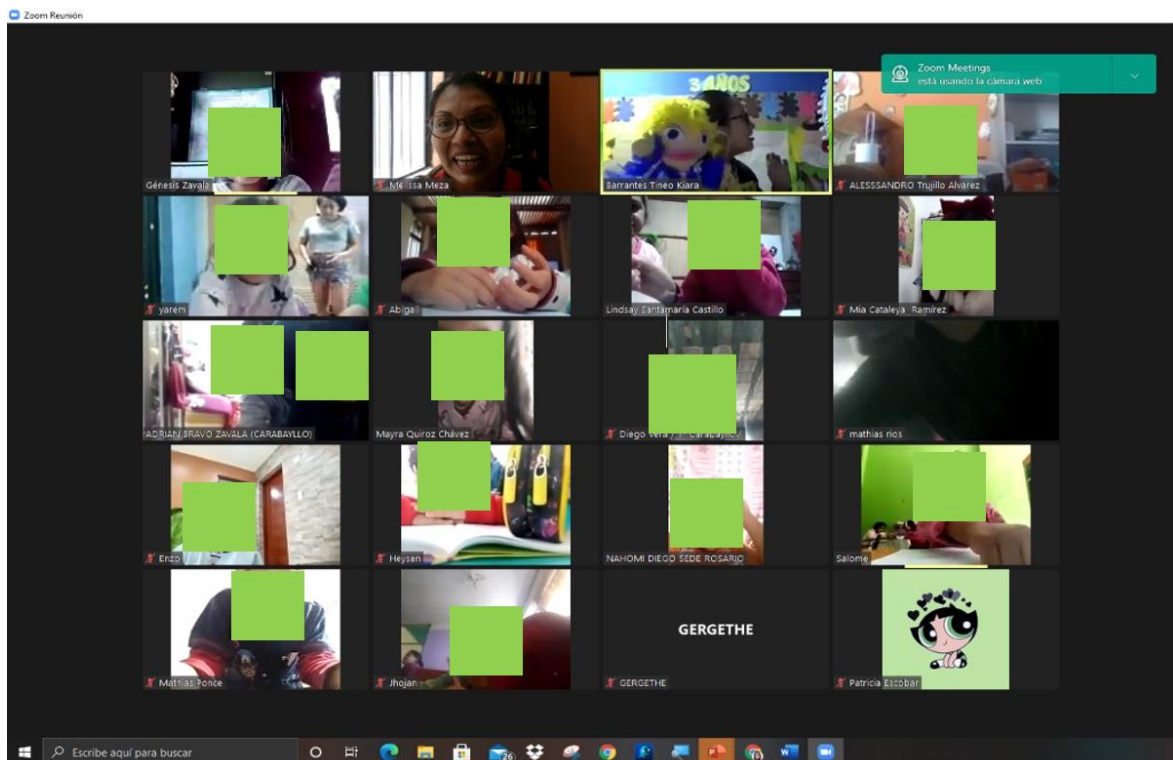
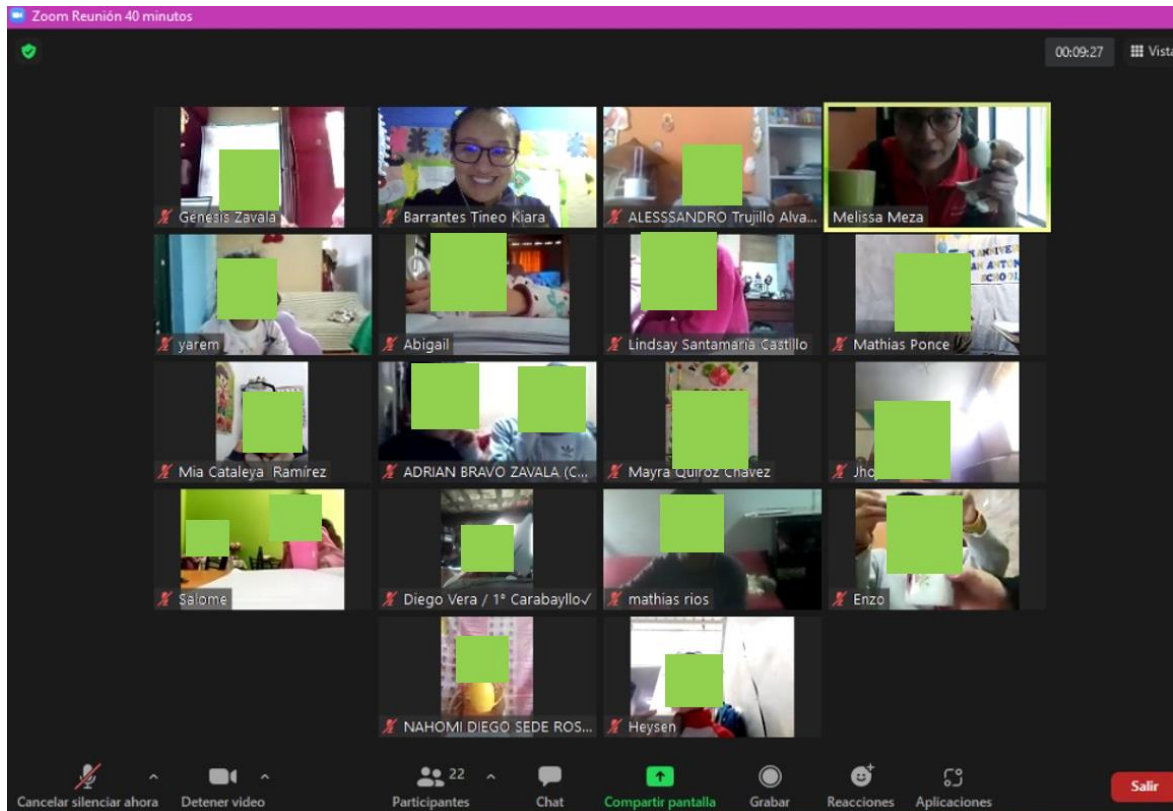
## Anexo 4 Fotos prueba piloto



## Anexo 5 fotos del Grupo experimental



## Anexo 6 Fotos del grupo de control





**Anexo 7 Consentimientos informado del director Víctor Antonio Taranco Gil  
(Institución Educativa Divino Maestro de Pro)**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sr.  
Director  
Víctor Antonio Taranco Gil  
Presente

Mediante el presente documento nos dirigimos hacia su persona. Como es de su conocimiento en la actualidad nos encontramos realizando un proyecto de investigación "**La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años**", lo cual quisiéramos contar con su apoyo para poder plantear nuestro instrumento que es una lista de cotejo a los niños de 5 Años de la Institución Educativa Divino Maestro de Pro. El proceso consiste en la toma de evidencias de cada niño según los ítems del instrumento. En tal sentido le solicito que pueda brindarme la autorización y las facilidades de caso para llevar a cabo el proyecto. Los resultados obtenidos de la entrevista serán absolutamente confidencial y por ningún motivo se expondrá dichos resultados o realizar acciones que pueda poner en tela de juicio la reputación de la Institución Educativa.

Atentamente



Barrantes Tineo Kiara Ysabel  
DNI : 48065424



Meza Eche Melissa Violeta  
DNI : 41634502

Estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo

Yo Víctor Antonio Taranco Gil con DNI: 41514304 Autorizo que las estudiante Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta puedan aplicar el instrumento de recolección de datos.

I.E.P. "DIVINO MAESTRO DE PRO"  
  
Taranco Gil, Víctor  
DIRECTOR

**Anexo 8 Consentimientos informado del director Víctor Antonio Taranco Gil  
(Institución Educativa San Antonio de Carabayllo)**

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Sr.  
Director  
Paúl Jesús Córdova Tolentino

Presente

Mediante el presente documento nos dirigimos hacia su persona. Como es de su conocimiento en la actualidad nos encontramos realizando un proyecto de investigación *"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"*, lo cual quisiéramos contar con su apoyo para poder plantear nuestro instrumento que es una lista de cotejo a los niños de 5 Años de la Institución Educativa San Antonio de Carabayllo. El proceso consiste en la toma de evidencias de cada niño según los ítems del instrumento. En tal sentido le solicito que pueda brindarme la autorización y las facilidades de caso para llevar a cabo el proyecto. Los resultados obtenidos de la entrevista serán absolutamente confidencial y por ningún motivo se expondrá dichos resultados o realizar acciones que pueda poner en tela de juicio la reputación de la Institución Educativa.

Atentamente

  
Barrantes Tineo Kiara Ysabel  
DNI: 48065424

  
Meza Eche Melissa Violeta  
DNI: 41634502

Estudiantes de la carrera de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo

Yo Paúl Jesús Córdova Tolentino con DNI: 09402611 Autorizo que las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta puedan aplicar el instrumento de recolección de datos.

  
  
Paúl Jesús Córdova Tolentino

## Anexo 9 Consentimiento informado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### Aceptación de la familia

Yo Delia Leaño Pablo  
con número de DNI: 46038493 Padre ( ) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a)  
Valeska Coronel Leaño de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha : 23 / 09 / 21...

  
Firma

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: La ROSA BEDÓN .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

### Aceptación de la familia

Yo PAOLA BEDÓN ECHEGARAY  
con número de DNI: 40907981 Padre ( ) Madre (X) apoderado( ) del alumno(a)  
ANDREA LA ROSA de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha : 23 / 09 / 21...

  
Firma

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Saul Cedrosala Suarez  
con número de DNI: 46920027 Padre  Madre  apoderado  del alumno(a)  
ADELANO SAID CEDROSALA TORRES de 5 años nivel inicial  
, Sí  No  acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021”** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 25.1.09.21

Firma

Familia: LLANOS CABALLERO

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo MILAGROS CABALLERO SANCHEZ  
con número de DNI: 41741704. Padre  Madre  apoderado  del alumno(a)  
MATEO JOAQUIN LLANOS CABALLERO de 5 años nivel inicial  
, Sí  No  acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021”** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha 26.1.09.21

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Catalina Antares Fononague .....  
con número de DNI: 4627414 ..... Padre ( ) Madre (X) apoderado( ) del alumno(a)  
Thiago Jacob Borate Antares .....de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha 24.09.21

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

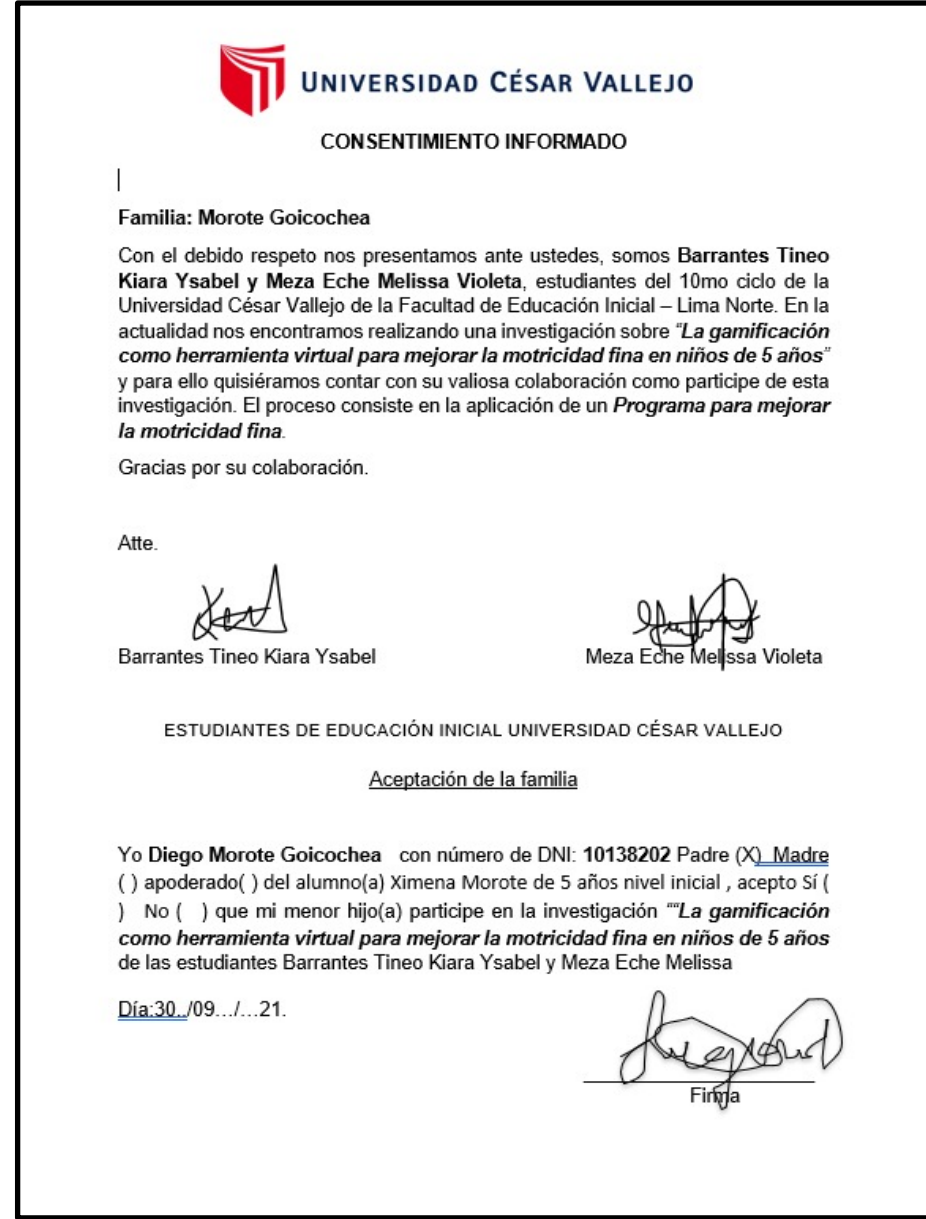
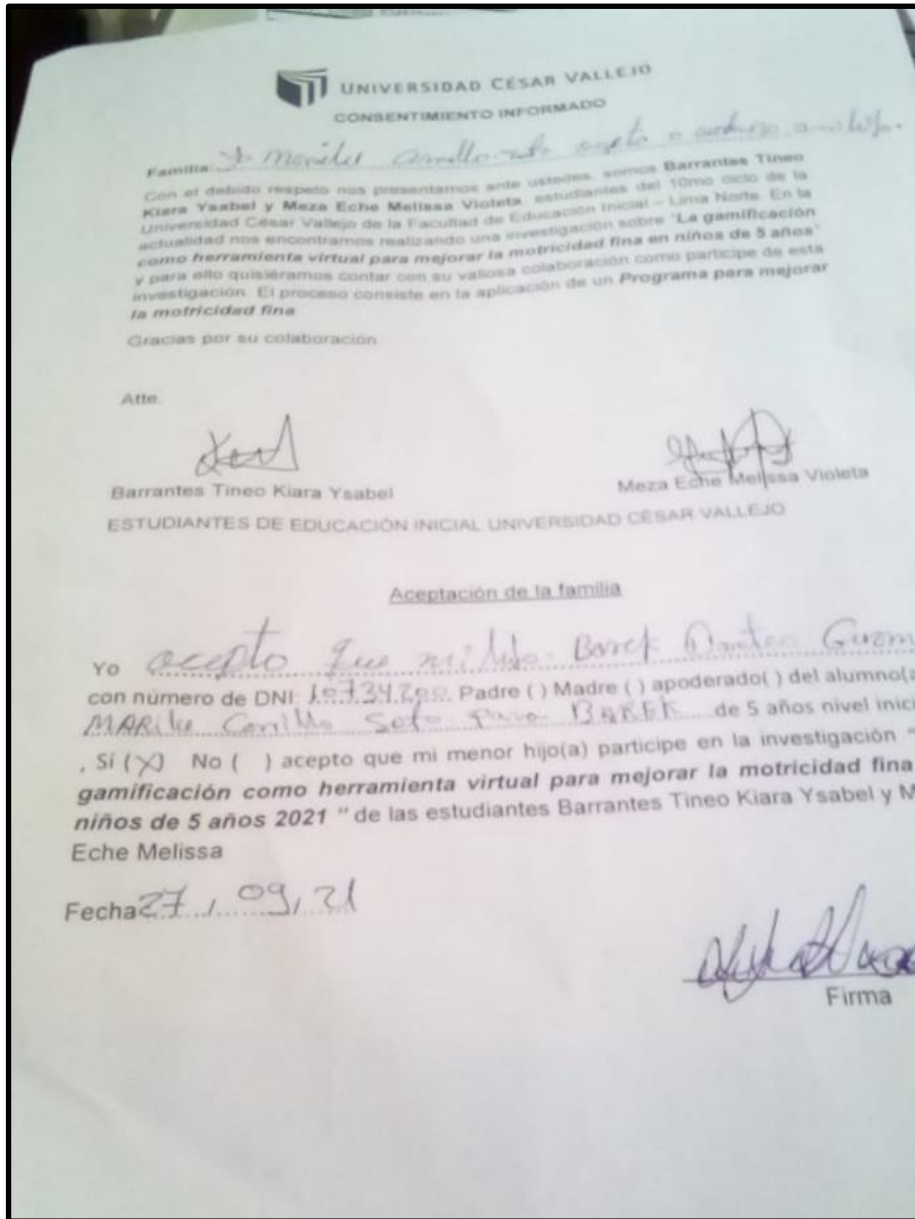
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo ALEXANDER CERNA PUMA .....  
con número de DNI: 44741805 Padre (X) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a)  
MARIANA CERNA BERNAOLA .....de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha 28.09.21

Firma





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Yucra Lima

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Rodolfo Yucra Vargas  
con número de DNI: 21530145 Padre ( ) Madre ( ) apoderado ( ) del alumno(a) Piero Yucra Lima de 5 años nivel inicial, acepto  Sí ( ) No ( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa**

Día 23.09.2021

  
Firma

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo NANCY FLOR FLORES SANCHEZ  
con número de DNI: 42854026 Padre ( ) Madre  apoderado ( ) del alumno(a) ARIANA HESHANY CAMRILLO FLORES de 5 años nivel inicial,  Sí ( ) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021 ”** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha 27.09.21

  
Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Ugarte Maco

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Cabriela Ugarte  
con número de DNI: 49750017 Padre ( ) Madre (X) apoderado( ) del alumno(a)  
Madelaine Ugarte de 5 años nivel inicial, acepto Sí (X) No  
( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Día: 22. Set. 2021

  
Firma

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Vallegas Eche

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Angelica Eche de Vallegas  
con número de DNI: 09400065 Padre ( ) Madre (X) apoderado( ) del alumno(a)  
Jesha Vallegas de 5 años nivel inicial, acepto Sí ( ) No  
( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Día: 23. 09. 21.





UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años" y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un Programa para mejorar la motricidad fina.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Alicia Montalvo con número de DNI: 75125877 Padre (x) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a) Madeleine Espino Montalvo de 5 años nivel inicial, acepto Sí ( X ) No ( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Día: 01/10/21

  
Firma

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: BRICERO OSANDO

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años" y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un Programa para mejorar la motricidad fina.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo VERONICA OSANDO BRICERO con número de DNI: 0599260 Padre ( ) Madre (x) apoderado( ) del alumno(a) ABIGAIL BRICERO OSANDO de 5 años nivel inicial. Sí (x) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021" de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha 29/09/21

  
Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Kiana Savalet Tineo  
con número de DNI: 09228332 Padre ( ) Madre () apoderado( ) del alumno(a)  
Diabel Rinzava G. de 5 años nivel inicial, acepto Sí () No  
( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa  
Día: 12.12.2021

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Raquel Tientes  
con número de DNI: 10138202 Padre ( ) Madre () apoderado( ) del alumno(a)  
Selene Gonzalez de 5 años nivel inicial, acepto Sí () No  
( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Día: ...../...../.....

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Rejas Candela

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Karel Candela Penayra  
con número de DNI: 74208067 Padre ( ) Madre (X) apoderado ( ) del alumno(a)  
Luca Rejas Candela de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 27, 09 / 2021

  
Firma

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Segura Villagomez

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Allan Segura Varillas  
con número de DNI: 4289903 Padre (X) Madre ( ) apoderado ( ) del alumno(a)  
Julissa Segura Villagomez de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 26 SEPT. 2021

  
Firma

Familia: Quispe Halli

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.



Barrantes Tineo Kiara Ysabel



Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Liliana Halli Poma  
con número de DNI: 41202248... Padre ( ) Madre (x) apoderado( ) del alumno(a)  
ANGÉLO FRANKO QUISPE HALLI de 5 años nivel inicial  
, Sí (x) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 28.1.09...121...

  
Firma

Familia: Luzón Pilco

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.



Barrantes Tineo Kiara Ysabel



Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo **Jorge Luzón Mamani** con número de DNI: **33175426** Padre (x) Madre ( )  
apoderado( ) del alumno(a) **Melania Luzón** de 5 años nivel inicial, acepto Sí ( ) No  
( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Día: 03/10/21.



Firma

Familia: .....

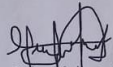
Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.



Barrantes Tineo Kiara Ysabel



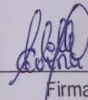
Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Guina Carrillo Fuentes.....  
con número de DNI: 47410470 Padre ( ) Madre (x) apoderado ( ) del alumno(a)  
Genesis Zavala Carrillo.....de 5 años nivel inicial  
, Sí (x) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha : 22 / 09 / 21.



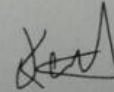
Firma

Familia: .....

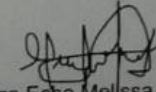
Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.



Barrantes Tineo Kiara Ysabel



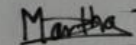
Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Martha Calderón.....  
con número de DNI: 42833962 Padre ( ) Madre (x) apoderado ( ) del alumno(a)  
Neylan Salazar Calderón.....de 5 años nivel inicial  
, Sí (x) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha : 22 / 09 / 21.



Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Leticia Yaneli Chávez Zelada

con número de DNI: 72.192.729 Padre ( ) Madre (X) apoderado ( ) del alumno(a) Mayra del Pilar Quinzo Chávez

de 5 años nivel inicial, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 22.1.09.2021

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Jhoselyn López López

con número de DNI: 41921005 Padre ( ) Madre ( ) apoderado ( ) del alumno(a) JHOYAN JUSTO LOPEZ

de 5 años nivel inicial, Sí ( ) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 22.1.09.2021

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Familia Alvarez

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre "**La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años**" y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Maria Elizabeth Alvarez Quintero  
con número de DNI: 42325988 Padre ( ) Madre (x) apoderado( ) del alumno(a)  
Alexandro Eyal Zamajillo Alvarez de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación "**La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021**" de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 27.09.2021

  
Firma

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: \_\_\_\_\_

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre "**La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años**" y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Raul Delgado Olaya con número de DNI: 75125877 Padre (x) Madre ( )  
apoderado( ) del alumno(a) Miguel Ángel Delgado de 5 años nivel inicial , acepto Sí  
( X) No ( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación "**La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años**  
de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Día:01/10/21

  
Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: DEPAZ RAMIREZ

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Juli Depaz Ramirez  
con número de DNI: 46640362 Padre ( ) Madre  apoderado( ) del alumno(a)  
Rodrigo Depaz Ramirez de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 22/09/2021

  
Firma

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo ROSELY ROSALES ZAVALA DISEÑO  
con número de DNI: 46711342 Padre ( ) Madre  apoderado( ) del alumno(a)  
Jesús Bravo Zavala de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 22/09/2021

  
Firma



Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años" y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un Programa para mejorar la motricidad fina.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Marlene Reyes  
con número de DNI: 4872932, Padre ( ) Madre ( )  apoderado ( ) del alumno(a)  
Isabella Farnohan R de 5 años nivel inicial, acepto Sí ( ) No

( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Día: ...../...../.....

  
Firma

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años" y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un Programa para mejorar la motricidad fina.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Pablo Noe HUAYNATES CORNEJO  
con número de DNI: 70320116 Padre ( ) Madre ( )  apoderado ( ) del alumno(a)  
SHARON FERNANDA HUAYNATES V. de 5 años nivel inicial  
Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021" de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 23.10.8.2021

  
Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: López Arias

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo **Antonia Arias de López** con número de DNI: **78764802** Padre (X) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a) **Andrew López Arias** de 5 años nivel inicial , acepto Sí ( X ) No ( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años** de las estudiantes **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa**

Día: 28 / Set / ...21.

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Saldamega Cabris

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Carlos Saldamega Cabris con número de DNI: 0729322 Padre (X) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a) Piero Saldamega de 5 años nivel inicial , acepto Sí (X) No ( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años** de las estudiantes **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa**

Día: 29 / Set / 2021

Firma

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

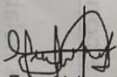
Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.



Barrantes Tineo Kiara Ysabel



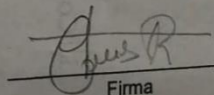
Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Sintia Bonales con número de DNI: 1.06.1.2025 Padre ( ) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a) Valentina Pedraza de 5 años nivel inicial, acepto Sí (  ) No ( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa**

Día: 1. oct. 21



Firma

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: **Marchan Vega**

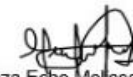
Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.



Barrantes Tineo Kiara Ysabel



Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo **Paola Vega** con número de DNI: **41634870** Padre (X) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a) Luhana Patricia Marchan Vega de 5 años nivel inicial, acepto Sí ( X ) No ( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa**

Día: 28 /Set. / 21.



Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Vargas Capillo

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años" y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un Programa para mejorar la motricidad fina.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Lorena Capillo con número de DNI: 42634501 Padre ( ) Madre (X) apoderado( ) del alumno(a) Rocío Vargas C. de 5 años nivel inicial, acepto Sí (X) No ( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años" de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Día: 2/10/21

Firma



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: .....

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años" y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un Programa para mejorar la motricidad fina.

Gracias por su colaboración.

Atte.

Barrantes Tineo Kiara Ysabel

Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Lourdes Cuadros Rojas con número de DNI: 10407850 Padre ( ) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a) ENZO PAOLO ASTUCURI CUADROS de 5 años nivel inicial, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación "La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021" de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 22/08/21

Firma



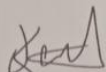
REDMI NOTE 9T

Familia: DIEGO VILLADEZA

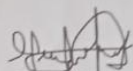
Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.



Barrantes Tineo Kiara Ysabel



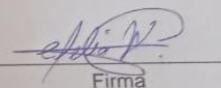
Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Elelia Villadeza Solis  
con número de DNI: 48045078, Padre ( ) Madre (X) apoderado( ) del alumno(a)  
Nahomi DIEGO VILLADEZA de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 23.09.21

  
Firma

Familia: .....

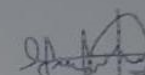
Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años"** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.



Barrantes Tineo Kiara Ysabel



Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Yanira Borquez  
con número de DNI: 72791108, Padre ( ) Madre ( ) apoderado( ) del alumno(a)  
Yaram carhuapoma de 5 años nivel inicial  
, Sí (X) No ( ) acepto que mi menor hijo(a) participe en la investigación **"La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años 2021"** de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa

Fecha: 22.09.21

  
Firma


CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Chona Quispe

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

  
Barrantes Tineo Kiara Ysabel

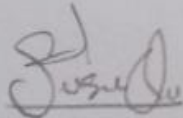
  
Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Susy Quispe  
con número de DNI: 09229330 Padre ( ) Madre (x) apoderado( ) del alumno(a)  
Osmin Chona de 5 años nivel inicial, acepto Sí ( ) No  
( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa**

Día: 25.09.21

  
Firma

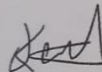
CONSENTIMIENTO INFORMADO

Familia: Carlos Ruiz

Con el debido respeto nos presentamos ante ustedes, somos **Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa Violeta**, estudiantes del 10mo ciclo de la Universidad César Vallejo de la Facultad de Educación Inicial – Lima Norte. En la actualidad nos encontramos realizando una investigación sobre **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años”** y para ello quisiéramos contar con su valiosa colaboración como participe de esta investigación. El proceso consiste en la aplicación de un **Programa para mejorar la motricidad fina**.

Gracias por su colaboración.

Atte.

  
Barrantes Tineo Kiara Ysabel

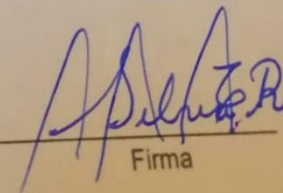
  
Meza Eche Melissa Violeta

ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN INICIAL UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Aceptación de la familia

Yo Silvia Carlos Ruiz  
con número de DNI: 10138201 Padre ( ) Madre (x) apoderado( ) del alumno(a)  
Valeria Carlos de 5 años nivel inicial, acepto Sí ( ) No  
( ) que mi menor hijo(a) participe en la investigación **“La gamificación como herramienta virtual para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de las estudiantes Barrantes Tineo Kiara Ysabel y Meza Eche Melissa**

Día: 28. set. 21

  
Firma

## Anexo 10 Desarrollo de las actividades del programa COMPUKIDS

### PROGRAMA “COMPU - KIDS”

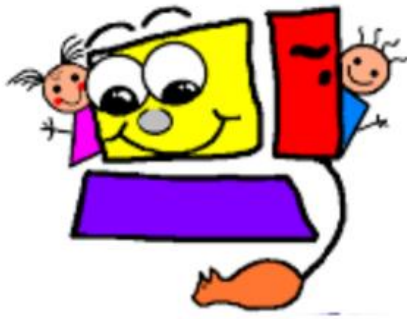
**ASESORA:**

**GLORIA VILLA CORDOVA**

**AUTORAS:**

**BARRANTES TINEO KIARA YSABEL**

**MEZA ECHE MELISSA VIOLETA**



**Compu kids**

**LOS OLIVOS – 2021**

### PROGRAMA COMPU - KIDS

#### **I.BASE TEÓRICA:**

**La gamificación** ayuda a promover el interés de cada estudiante y a la vez motivarlos en su entorno de aprendizaje, de tal manera que pueda ampliar sus habilidades de cada alumno. Burke (2014). A su vez la gamificación se divide en diferentes campos o niveles: la gamificación para desarrollar sus habilidades, la gamificación para estimular la innovación, diseño centrado de cada jugador. Esto quiere decir, cuando el infante experimenta actividades nuevas genera interés o curiosidad en saber de qué se tratará, cuando brindamos un nuevo juego genera expectativas y curiosidad en el niño y a la vez imaginación. (p. 9)

Según el enfoque relacionado a **la conectividad** que plantearon Siemens & Downes (2014). Indicaron que el conectivismo tiene relación con la teoría del aprendizaje digital, en la actualidad los docentes deben considerar esta teoría como un recurso para definir sus aprendizajes de sus estudiantes, los niños se sienten identificados con las redes ya que se ven altamente influenciados por la diversidad de actividades y conexiones digitales que logran encontrar para su interacción, por lo general los aprendizajes que logran adquiridos se encuentran dentro del entorno digital.

#### **II. PROPÓSITO DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA:**

El programa COMPU KIDS buscará mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años del nivel inicial de una institución mediante la gamificación ejecutado por actividades.

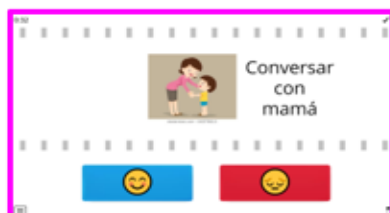
#### **III. METAS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA:**

- Mejorar el desarrollo de su motricidad fina
- Generar interacción con su entorno
- Fortalecer su conocimiento
- 
- Ayudar a mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD - PROGRAMA COMPUKIDS - 2021

PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021

<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	1	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Cuidado <u>esta</u> caliente
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Mostrarles el contenido del programa CompuKids y que al margen de eso los niños puedan desarrollar la actividad para que puedan prevenir en su vida cotidiana.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Taza con agua caliente</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se da la bienvenida a los niños mediante una canción para romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4">https://www.youtube.com/watch?v=E1Ww2E3yxR4</a></li> <li>Se les mostrará el programa llamado "CompuKids" con el cual trabajaremos en un determinado periodo.</li> <li>Se les pedirá a los niños que presten atención a la actividad para iniciar el juego llamado "Cuidado está caliente" consta en que los niños seleccionen la reacción según corresponda.</li> <li>El reto de cada niño es que logren seleccionar las respuestas correctas de la actividad.</li> <li><u>Finalmente</u> se les pedirá a los niños que tengan a la mano una taza de agua caliente con supervisión de los padres de familia y puedan describir el riesgo que hay al tenerlo cerca.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021

<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	2	Duración: <u>20 min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		¡Uy qué frío!
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan identificar mediante su sensibilidad el estado frío y lo relacione mediante el juego del programa.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Cubos de hielo</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=a-2xLVkuwR8">https://www.youtube.com/watch?v=a-2xLVkuwR8</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "¡Uy qué frío!" <u>que</u> se realizará a través del programa</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que el niño seleccione las actividades que tengan relación con el frío, mediante el juego de memoria.</li> <li><u>Finalmente</u> se le pedirá al niño que explore los cubos de hielo que tienen a la mano y mediante su sensibilidad puedan describir lo que sienten.</li> </ul>		





PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	3	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		¿Qué nos tocará?
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan demostrar la habilidad que tienen al abrir y cerrar las manos.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Canción complementaria</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMuitH-o">https://www.youtube.com/watch?v=z1gFMuitH-o</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado ¿Qué nos tocará? que se realizará a través del programa mediante una ruleta.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que el niño seleccione la ruleta mientras el resto de sus compañeros están atentos para realizar la actividad que les toque, manos abiertas o cerradas.</li> <li>Finalmente terminaremos con una canción llamada "saco una manito y la hago bailar... la cierro y la abro"</li> </ul>		

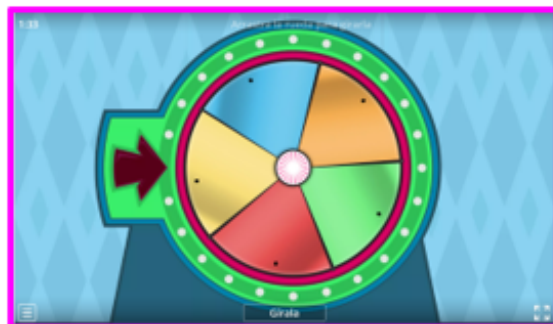


PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	4	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Relacionamos
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: El estudiante aprenda a manipular el mouse mediante el arrastre de la actividad.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WUol0rMWxAQ">https://www.youtube.com/watch?v=WUol0rMWxAQ</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Relacionamos" que se realizará a través de encuentra su mitad.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños deben arrastrar el mouse para encontrar la imagen con su mitad.</li> <li>Finalmente los niños deberán realizar una actividad individual para fortalecer el control del mouse.</li> </ul>		



## PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021

<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
<b>Nº</b>	5	Duración: <u>20_min</u>
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>		¡A colorear!
<b>Grado y Sección</b>		5 <u>Años</u>
<b>OBJETIVO:</b> Que el estudiante coloree siguiendo las indicaciones de la docente para poder visualizar si logra realizarlo sin dificultades.		<b>RECURSOS</b>
<b>Ejecución de la actividad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Hojas de aplicación</li> <li>colores</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=a-2xLVkuwR8">https://www.youtube.com/watch?v=a-2xLVkuwR8</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado ¡A colorear! que se realizará a través del programa mediante la muestra colores en el programa.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños deben estar atentos a las indicaciones de la docente y al color que <u>salga para</u> que puedan colorear dependiendo de las imágenes que estén en la hoja para que puedan pintar el color que les corresponde.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños mencionan los objetos que colorearon según las indicaciones de la docente.</li> </ul>		



## PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021

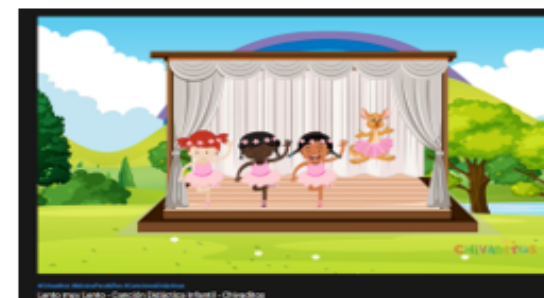
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
<b>Nº</b>	6	Duración: 20 min
<b>TÍTULO DE LA ACTIVIDAD</b>		¿Qué haré con la pelota?
<b>Grado y Sección</b>		5 <u>Años</u>
<b>OBJETIVO:</b> Que el niño lance la pelota a una determinada dirección según indicaciones de la docente.		<b>RECURSOS</b>
<b>Ejecución de la actividad</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Pelota</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RLtiJvpC-Rg">https://www.youtube.com/watch?v=RLtiJvpC-Rg</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado ¿Qué haré con la pelota? que se realizará a través del programa mediante una ruleta</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que el niño tire de la ruleta y la opción que salga sus amigos deberán realizar la actividad, por ejemplo: arriba - abajo, izquierda - derecha.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños tendrán una pelota para que realicen la actividad propuesta por la docente.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	7	Duración: <u>20_min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Con un pie o dos pies
Grado y Sección		<u>5 Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan pararse durante un determinado tiempo con un solo pie.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Cinta <u>maskintape</u></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SJGvFI9vwEo">https://www.youtube.com/watch?v=SJGvFI9vwEo</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Con un pie o dos pies" que se realizará a través del programa mediante el juego de memoria.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños memoricen en donde está el otro par para que puedan imitar si es con un pie o dos pies.</li> <li>Finalmente ellos pasarán con un pie o con dos pies <u>de acuerdo a</u> las indicaciones, por una línea que coloquen en el piso con cinta <u>maskintape</u>.</li> </ul>		



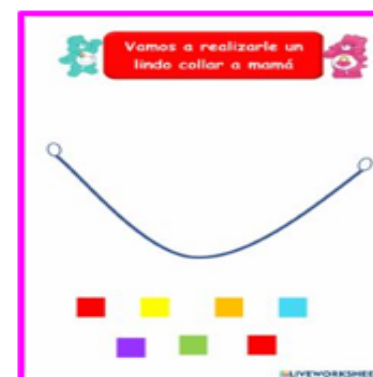
PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	8	Duración: <u>20_min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Caminamos en silencio.
Grado y Sección		<u>5 Años</u>
OBJETIVO: Que los niños <u> puedan bailar</u> en puntitas para observar su habilidad.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Cinta <u>maskintape</u> de colores</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s">https://www.youtube.com/watch?v=r5RwwhRDr6s</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Caminamos en silencio" que se realizará a través del programa mediante el juego de memoria.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que logren realizar el baile con guía y supervisión de la docente <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0">https://www.youtube.com/watch?v=3VMv9Y5VCB0</a></li> <li><u>Finalmente</u> la docente les pedirá que pasen por un pequeño circuito hecho por ellos para que puedan imitar a las imágenes propuestas por las docentes.</li> </ul>		



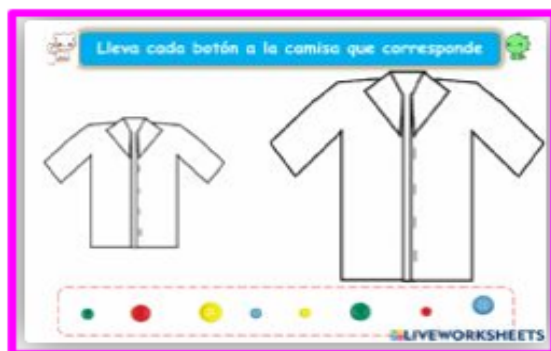
PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	9	Duración: <u>20_min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Imitamos a los conejitos
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan saltar con fluidez con los dos pies sin dificultad alguna		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li><u>Ula ula</u></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bdKwVZYefDI">https://www.youtube.com/watch?v=bdKwVZYefDI</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Imitamos a los conejitos" que se realizará a través del programa mediante la selección y arrastren a los conejos</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños arrastren a los conejitos de la mamá coneja ya que están mezclados con los pollitos.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños van a realizar una actividad para que puedan llegar al <u>ula ula</u> saltando con los dos pies al ritmo de la canción.</li> </ul>		



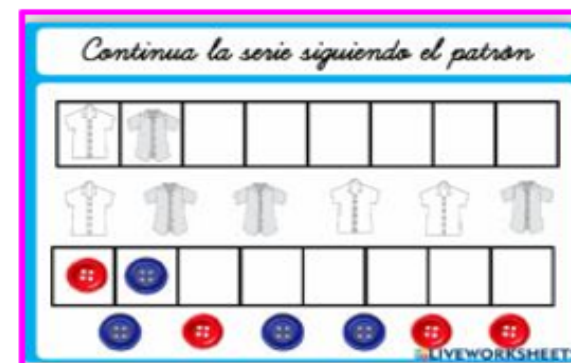
PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	10	Duración: <u>20_min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Hacemos collar a mamá
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan pasar fideos para mejorar y fortalecer su motricidad fina.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Fideos</li> <li>Cinta</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bobnlw0KHQM">https://www.youtube.com/watch?v=bobnlw0KHQM</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado ¡A enhebrar! que se realizará a través del programa mediante el juego de la realización del collar a mamá.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños coloquen de manera autónoma los cuadros en la línea para que armen un collar virtual.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deben realizar un collar de fideos enhebrando fideo por fideo mediante una cinta.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	11	Duración: <u>20_min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Abotonarse
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan abotonarse la camiseta, logrando trabajar su motricidad fina		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Camiseta con botones</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KYwNreImicc">https://www.youtube.com/watch?v=KYwNreImicc</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Abotonarse" que se realizará a través del programa mediante el juego lleva los botones a la camisa que corresponde.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños deben colocar los botones de acuerdo al tamaño de la camisa.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deben realizar una actividad complementaria con una camiseta, logrando abotonar todos los botones.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	12	Duración: <u>20_min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Desabotonarse
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan desabotonar la camiseta, logrando trabajar su motricidad fina.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Camiseta con botones</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy85w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy85w</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Desabotonarse" que se realizará a través del programa mediante el juego realizamos <u>el la serie</u> siguiendo el patrón.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños coloquen de manera secuencial los objetos que hay en la actividad.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deben realizar una actividad complementaria con una camiseta, logrando desabotonar todos los botones.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	13	Duración: <u>20_min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		¡A recortar!
Grado y Sección		<u>5 Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan recortar de manera correcta para mejorar su motricidad fina.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Hoja de aplicación</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ">https://www.youtube.com/watch?v=n-GlpbXy_xQ</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "A recortar" que se realizará a través del programa mediante el juego armamos la computadora</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad que consiste en buscar y colocar las partes de la computadora según corresponda.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deberán recortar una hoja elaborada por la profesora de acuerdo a las indicaciones.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
<u>DESARROLLADO POR</u>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	14	Duración: <u>20_min</u>
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Trazamos
Grado y Sección		<u>5 Años</u>
OBJETIVO: Que los niños tracen por las líneas sin dificultades y lo plasmen en la harina		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Harina</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo y sirva de guía <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PcOn8uBNfKc">https://www.youtube.com/watch?v=PcOn8uBNfKc</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Trazamos siguiendo las flechas" que se realizará a través del programa mediante el juego repasa las líneas por las flechas según las indicaciones.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad que consiste en que los niños tracen a través de la computadora las líneas de las nubes.</li> <li><u>finalmente</u> los niños deberán trazar por la harina para fortalecer su motricidad fina.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	15	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Reventamos burbujas
Grado y Sección		5 Años
OBJETIVO: Que los niños soplen y logren reventar mayor cantidad de burbujas para fortalecer su motricidad fina.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Burbujas</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9nTL688blFc">https://www.youtube.com/watch?v=9nTL688blFc</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Reventamos las burbujas" que se realizará a través del programa mediante el juego reventamos las figuras <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/juguemos-con-burbujas-formas">https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/juguemos-con-burbujas-formas</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en reventar mediante el programa las burbujas de la ratoncita.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deben soplar burbujas y las reventaran una a una con sus manos y dedos.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	16	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Rompecabezas
Grado y Sección		5 años
OBJETIVO: Que los niños armen el rompecabezas para mejorar su motricidad fina.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Rompecabezas</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Rompecabezas" que se realizará a través del programa mediante el juego armamos la figura. <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/rompecabeza-numeros-1-10">https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/rompecabeza-numeros-1-10</a>.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños armen la figura propuesta y descubran la imagen que salió y lo describan.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deberán armar su rompecabezas y nos comenten qué figura tiene.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	17	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		¡A punzar!
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños logren punzar para desarrollar su motricidad fina		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Tabla de punzar</li> <li>Punzón</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=S2q3feXtZHA">https://www.youtube.com/watch?v=S2q3feXtZHA</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "¡A punzar!" que se realizará a través del programa mediante el juego Conectamos los puntos <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-10">https://arbolabc.com/juegos-de-numeros/conecta-los-puntos-1-10</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que deben unir los puntos del 1 al 10 haciendo un clic con su mouse.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños realizarán la técnica del punzado con sus materiales.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	18	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Cartillas de animales
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños identifiquen mediante la observación las cartillas de los animales pares.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Cartillas de animales</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=COqRcZEEEnmo">https://www.youtube.com/watch?v=COqRcZEEEnmo</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Cartillas de los animales" que se realizará a través del programa mediante el juego de memoria <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/memoria-arbol-abc">https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/memoria-arbol-abc</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños puedan seleccionar el par de los animalitos para que logren concluir con éxito la actividad.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deberán mostrar sus cartillas donde pueden mencionar los pares de los animales.</li> </ul>		





PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	19	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Cartillas de objetos
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños relacionen las cartillas con los objetos con igual forma y colores.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Cartillas de objetos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5Bm5X_Q8io0">https://www.youtube.com/watch?v=5Bm5X_Q8io0</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Cartillas de los <u>objetos</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego memoria árbol.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que seleccione los objetos que son de igual forma y color mediante un clic según corresponda.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños mostrarán cartillas de objetos similares por su forma y color.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	20	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Cartillas de objetos
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños relacionen mediante el programa las cartillas por medio del clic para lograr la mejora de la motricidad fina.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li><u>Imágenes</u> con dibujos iguales</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ewQDQrj5cbQ">https://www.youtube.com/watch?v=ewQDQrj5cbQ</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Cartillas de <u>Objetos</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego encontraste tu par.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños mediante el <u>mouse</u> y un clic puedan encontrar su par de cada objeto.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños mostrarán una actividad similar mediante la interacción con su material concreto.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	21	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Relaciono por formas
Grado y Sección		5 Años
OBJETIVO: Que los niños relacionen los objetos por su forma mediante el programa		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>hoja de aplicación</li> <li>plumones</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ewQDQrj5cbQ">https://www.youtube.com/watch?v=ewQDQrj5cbQ</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Relaciono por <u>formas</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego relaciona cada figura con su forma</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños a través de la aplicación relacionen los objetos propuestos por la docente <u>según</u> su forma.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños desarrollarán la hoja de aplicación con sus <u>plumones</u>.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	22	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Relaciona las imágenes
Grado y Sección		5 Años
OBJETIVO: Que los niños relacionen la figura con su sombra por medio del arrastre del <u>mouse</u>		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Hoja de aplicación</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=C-5V3n44a20">https://www.youtube.com/watch?v=C-5V3n44a20</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Relaciona las <u>imágenes</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego de quién es la silueta y deben desarrollarlo a través del programa.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que deben utilizar el <u>mouse</u> para realizar el arrastre y lograr unir la figura con su sombra.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños realizarán su hoja de aplicación y realizarán una actividad con su cuerpo donde cada niños buscará su sombra.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	23	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Imitamos expresiones
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños logren imitar las expresiones mediante gestos y señas.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M">https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "imitamos las <u>expresiones</u>" que se realizará a través del programa mediante el <u>juego como</u> se sienten los niños hoy?</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste que por medio del <u>mouse</u> los niños muestran cada imagen con su emoción.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños interactúan con sus compañeros y realizará los estados de ánimo que les toquen.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
Nº	24	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Construimos torres
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños con ayuda del programa puedan realizar la construcción de la torta		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Cubos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy85w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy85w</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Construimos <u>torres</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego arma la torta de cumpleaños</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños puedan armar la torta con las formas según correspondan</li> <li><u>Finalmente</u> los niños realizarán torres de cubos con su material concreto y la profesora observará la actividad.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	25	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Unimos cordones
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños logren atar los cordones de sus zapatos con ayuda de la noción del programa.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Cordones de sus zapatos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=PL69Ph2prWw">https://www.youtube.com/watch?v=PL69Ph2prWw</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "unimos <u>cordones</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego unir la profesión con su medio de transporte.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste que los niños unan las profesiones con sus medios de transporte con ayuda del <u>mouse</u> mediante el programa.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños atan los cordones de sus zapatos.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	26	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		¡A barrer!
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan recolectar pececito por pececito con ayuda del programa hasta atrapar a todos.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Escoba</li> <li>papeles</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w">https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "a <u>barrer</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego vamos a pescar <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-estrategia/vamos-de-pesca">https://arbolabc.com/juegos-de-estrategia/vamos-de-pesca</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños puedan atrapar cada pececito hasta lograr capturar a todos.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños arrojan pequeños papeles al piso e irán juntando con la escoba uno a uno.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	27	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Dibujamos en la pantalla
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños dibujen libremente a través del programa con ayuda de mouse.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>papel bond</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo</li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "dibujamos en la <u>pantalla</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego dibujemos mediante la aplicación <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos">https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste que los niños dibujen libremente a través de la pantalla con ayuda de <u>mouse</u>.</li> <li><u>Finalmente</u> el niño dibujara libremente en un papel bond.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	28	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Colocamos las tapas en la botella
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños coloquen las tapas según corresponda al tamaño de las botellas.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Botellas con tapas</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=45hSOHNfFgY">https://www.youtube.com/watch?v=45hSOHNfFgY</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Colocamos las tapas en la <u>botella</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego lleva las tapitas a las botellas</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños con ayuda del <u>mouse</u> lleven las tapas que corresponda a las botellas.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deben enroscar sus tapas en las botellas que nos muestran.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	29	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Hacemos trazos rectos
Grado y Sección		<u>5 Años</u>
OBJETIVO: Que los niños ayuden a los animales a llegar hacia el objeto que corresponde con ayuda del programa.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Cinta <u>maskintape</u>.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qDT2Qr14c6s">https://www.youtube.com/watch?v=qDT2Qr14c6s</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "hacemos trazos <u>rectos</u>" que se realizará a través del programa mediante el <u>juego traza por la línea recta</u></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste que los niños tracen con ayuda del <u>mouse</u> por las líneas que unen a los animales con los objetos que están al frente.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños realizarán la actividad pasando por una cinta <u>maskintape</u> sin parar y salir de la línea.</li> </ul>		



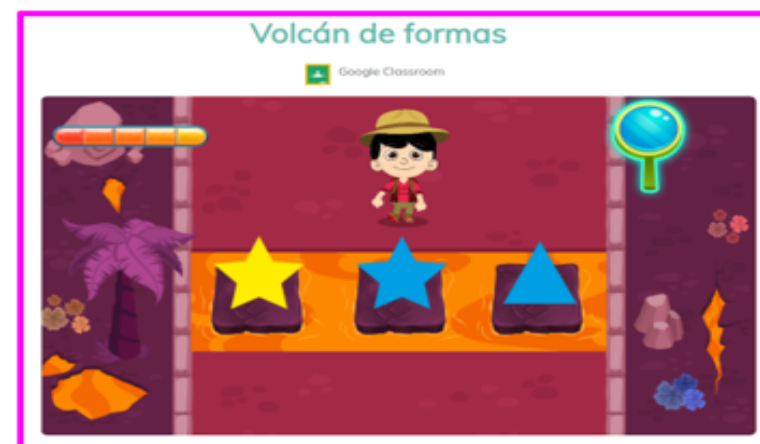
PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	30	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Hacemos trazos redondos
Grado y Sección		<u>5 Años</u>
OBJETIVO: Que los niños realicen un trazo circular en las imágenes propuestas con ayuda del programa		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>hoja de aplicación</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qDT2Qr14c6s">https://www.youtube.com/watch?v=qDT2Qr14c6s</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "hacemos trazos <u>redondos</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego <u>jugamos con las formas</u> <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas">https://arbolabc.com/juegos-de-figuras-geometricas/trazar-las-formas</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños deben trazar las imágenes circulares para que logre pasar el carro y cumplir con la actividad.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deben trazar la actividad con su plumón en una hoja de aplicación.</li> </ul>		



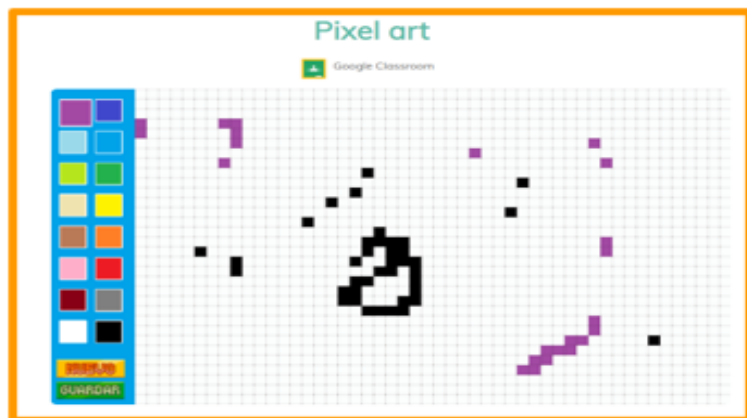
PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	31	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		hacemos trazos ondas
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños realicen el trazo onda con ayuda del programa para observar su mejora en la motricidad fina		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Plumones</li> <li>Hojas bond</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qDT2Qr14c6s">https://www.youtube.com/watch?v=qDT2Qr14c6s</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "hacemos trazos <u>ondas</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego dibujemos <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos">https://arbolabc.com/juegos-de-colores/dibujemos</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste que los niños mediante el programa y con ayuda del mouse puedan hacer trazos en ondas.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños deben realizar trazos de ondas en papel bond con diversos plumones.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	32	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		¡A crear formas!
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños puedan dibujar las formas con ayuda del programa plasmando en harina.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Harina</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qGBeyG1BKUY">https://www.youtube.com/watch?v=qGBeyG1BKUY</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "A crear <u>formas</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego volcán de formas.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en acertar según la forma que el niño nos indique</li> <li><u>Finalmente</u> los niños dibujaran en harina creando las formas que <u>mas</u> les gusto.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	33	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Dejamos puntitos de colores
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños realicen puntos en el programa propuesto por medio del programa.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Hoja de aplicación</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7aEPSkb8uY">https://www.youtube.com/watch?v=7aEPSkb8uY</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Dejamos puntitos de <u>colores</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego pixel art <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-colores/pixel-art">https://arbolabc.com/juegos-de-colores/pixel-art</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños realicen puntitos en la actividad del programa.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños realizarán puntos en un dibujo en la hoja de aplicación.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	34	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Dejamos huellas
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños relacionen las huellas según correspondan, logrando el dominio del mouse		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Hoja de aplicación</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LhG8Vzi4rZ0">https://www.youtube.com/watch?v=LhG8Vzi4rZ0</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "dejamos <u>huellas</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego relaciona según corresponda</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste que los niños puedan relacionar cada extremidad con las huellas que pueda dejar.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños realizaran en una hoja de aplicación la técnica de dactilopintura</li> </ul>		





PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	35	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Colocamos botones en la botella
Grado y Sección		<u>5 Años</u>
OBJETIVO: Que los niños con ayuda del programa puedan insertar los círculos en la botella.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Botellas</li> <li>canicas</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qERC8W5dwNo">https://www.youtube.com/watch?v=qERC8W5dwNo</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "colocamos botones en la <u>botella</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego lleva cada canica dentro de la botella</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños con ayuda del <u>mouse</u> logren colocar las canicas dentro de la botella</li> <li><u>Finalmente</u> los niños realizarán la actividad propuesta con ayuda de material concreto.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	36	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Bailamos
Grado y Sección		<u>5 Años</u>
OBJETIVO: Que los niños muevan libremente su cuerpo con ayuda del programa propuesto por la docente.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Video del baile</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA">https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "<u>bailamos</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego a bailar <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcopuQ">https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcopuQ</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños logren bailar de manera autónoma hasta realizar todos los movimientos</li> <li><u>Finalmente</u> los niños realizarán dos pasos que más les gustaron y todos los niños deben realizar el paso que cada compañero haga.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	37	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Movemos los dedos
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños muevan los dedos <u>de acuerdo a</u> las actividades mostradas en el programa.		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Hoja de aplicación</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HHg4t0lbnr8">https://www.youtube.com/watch?v=HHg4t0lbnr8</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Movemos los <u>dedos</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego que une cada número con los dedos correctos.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que <u>los niños mediante el arrastre del mouse logre unir los dedos según la cantidad que indique.</u></li> <li><u>Finalmente</u> el niño realizará una hoja de aplicación en relación con el programa.</li> </ul>		



PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	38	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Todo a su lugar
Grado y Sección		5 <u>Años</u>
OBJETIVO: Que los niños ordenen las vocales con ayuda del <u>mouse</u> en el programa		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>Fichas de vocales</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=HCynKopZ6Z4">https://www.youtube.com/watch?v=HCynKopZ6Z4</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "todo a su <u>lugar</u>" que se realizará a través del programa mediante el juego que desorden <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/que-desorden-vocales">https://arbolabc.com/juegos-de-vocales/que-desorden-vocales</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños coloquen las vocales en orden con ayuda del <u>mouse</u>.</li> <li><u>Finalmente</u> los niños ordenan con sus fichas que tienen de las vocales</li> </ul>		



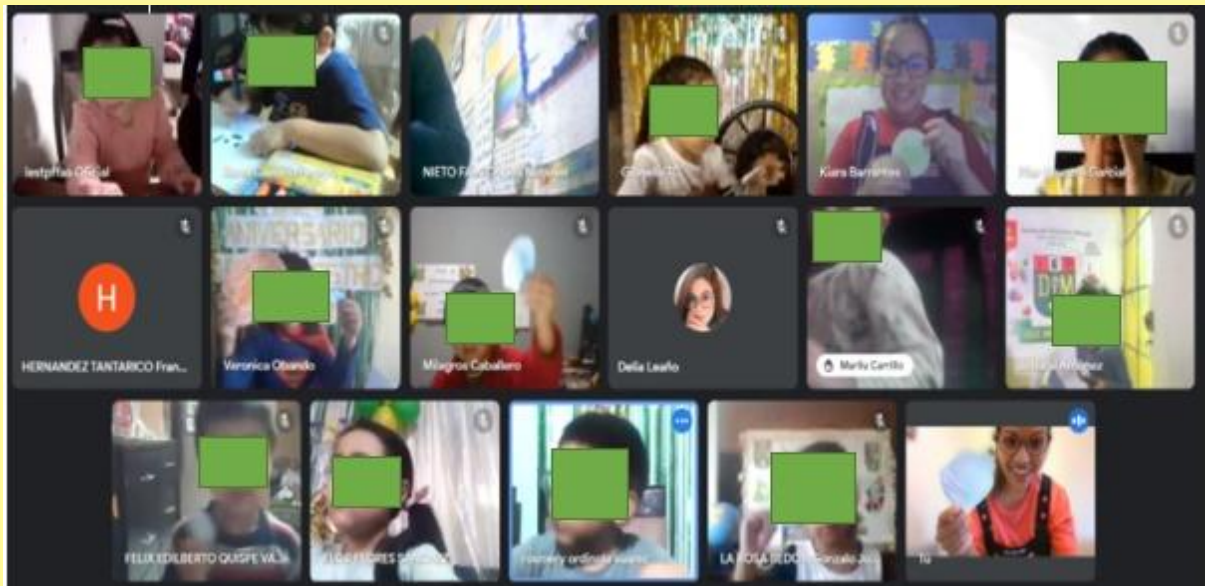
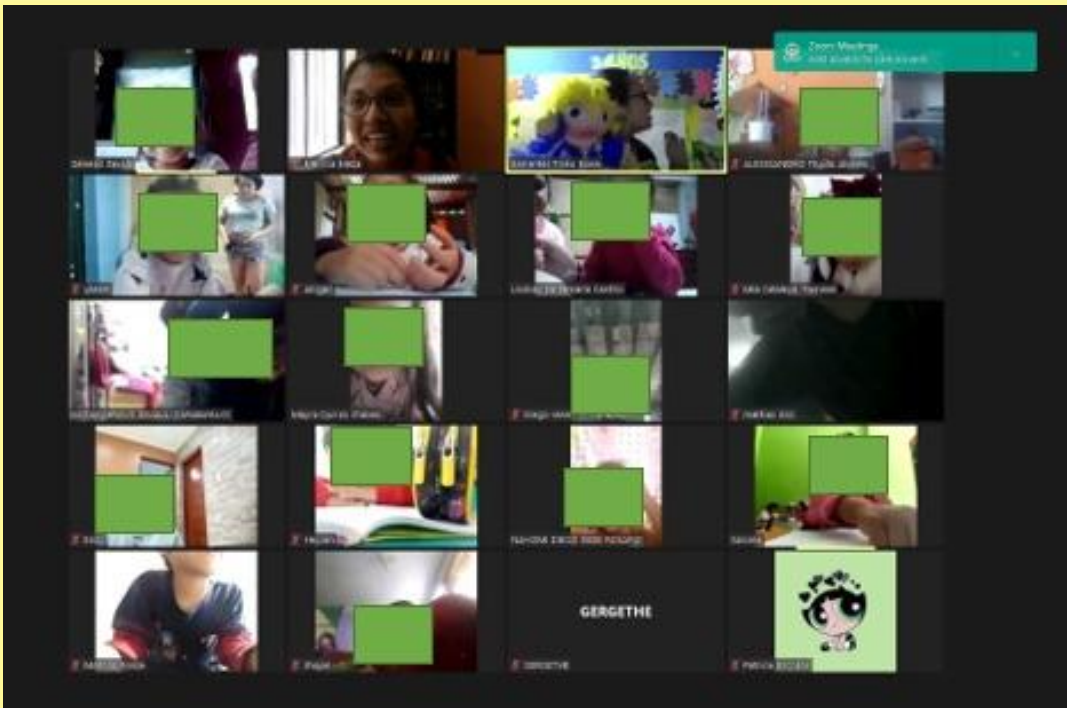
PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	39	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Secuenciamos colores
Grado y Sección		5 Años
OBJETIVO: Que los niños logren secuenciar los colores de acuerdo a la actividad del programa		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>tapas de colores</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Vh4OgNrk130">https://www.youtube.com/watch?v=Vh4OgNrk130</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "Secuenciamos colores" que se realizará a través del programa mediante el juego simón dice <a href="https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/simon-dice">https://arbolabc.com/juegos-de-memoria/simon-dice</a></li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste en que los niños seleccionen el color que continúe para realizar la secuencialidad.</li> <li>Finalmente los niños deben secuenciar con ayuda de sus chapitas de colores para reforzar la actividad.</li> </ul>		

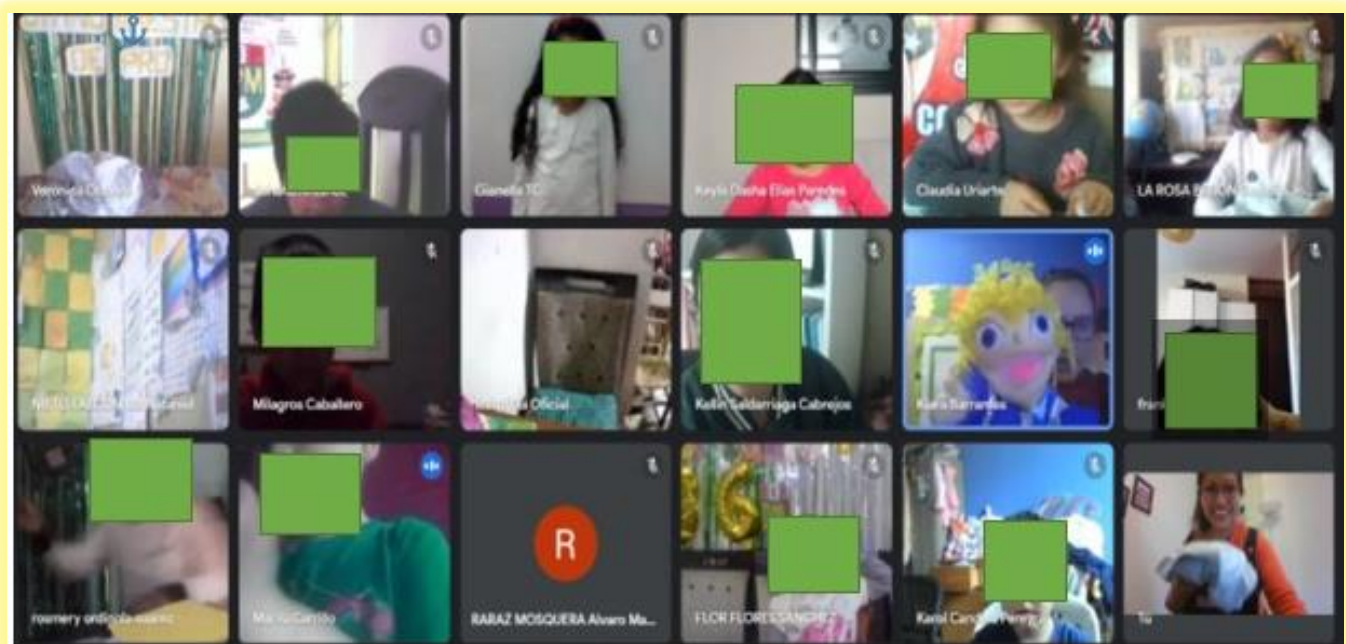
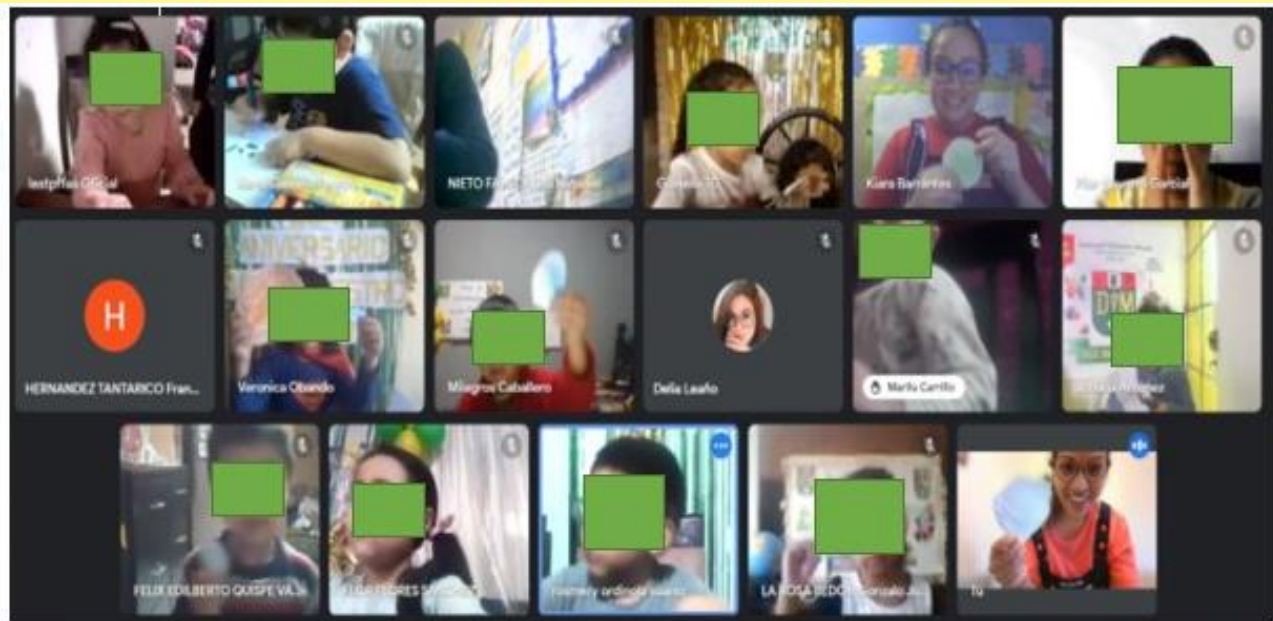


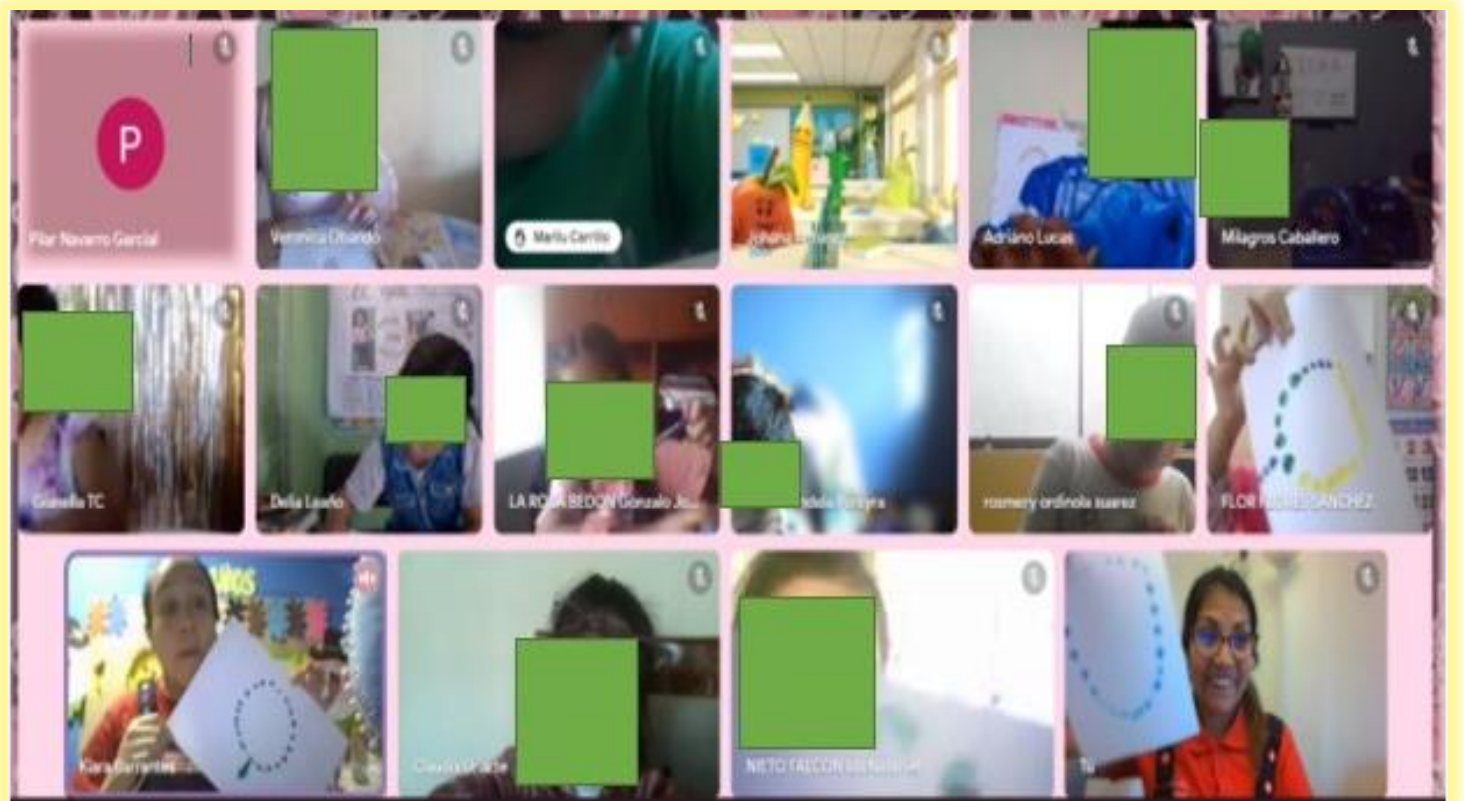
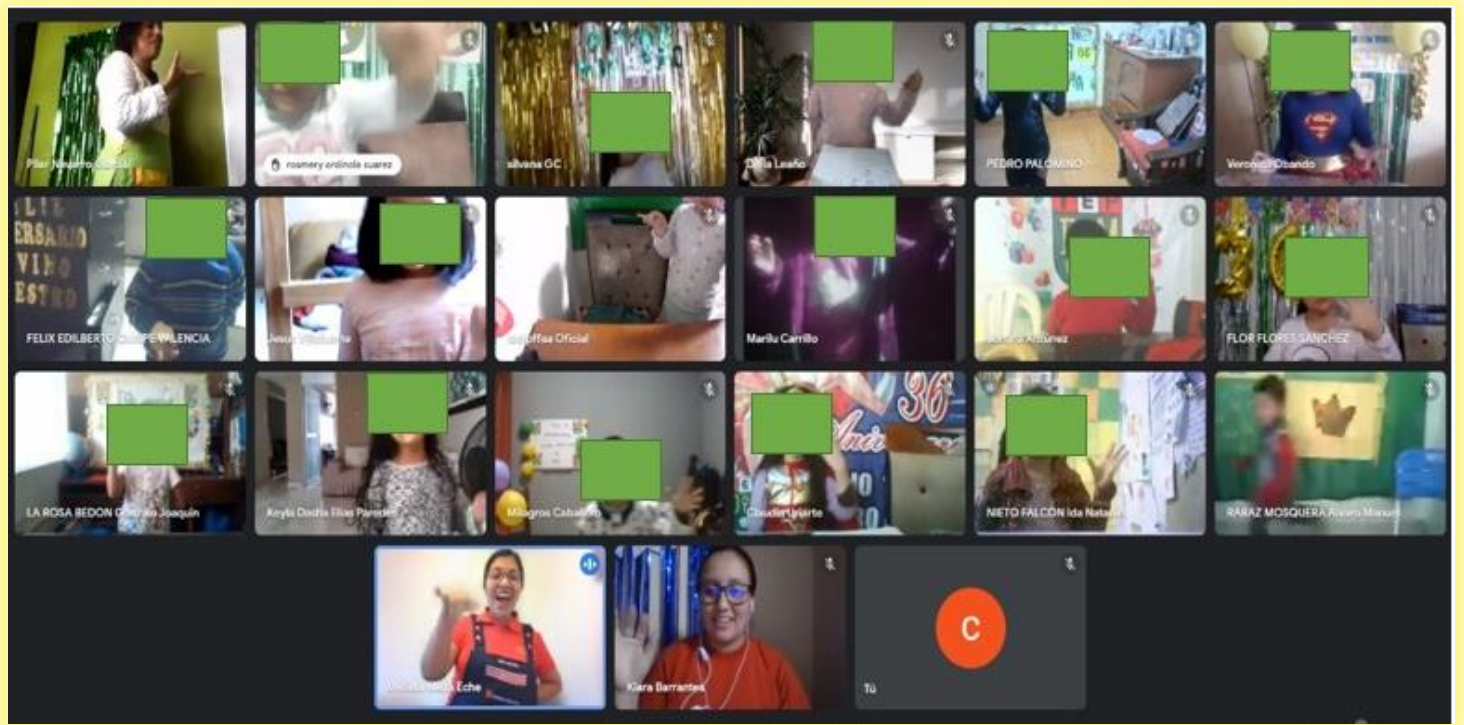
PROGRAMA COMPU - KIDS - 2021		
DESARROLLADO POR		<ul style="list-style-type: none"> <li>Barrantes Tineo Kiara</li> <li>Meza Eche Melissa</li> </ul>
N°	40	Duración: 20 min
TÍTULO DE LA ACTIVIDAD		Unimos con su forma
Grado y Sección		5 Años
OBJETIVO: Que los niños coloquen dentro de cada figura los objetos según su forma		RECURSOS
Ejecución de la actividad		<ul style="list-style-type: none"> <li>Video motivador</li> <li>Actividad del programa</li> <li>2 botellas</li> <li>dos tipos de frijoles</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Se les da la bienvenida cordial a los niños mediante un video para que podamos romper el hielo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=8zP0B-n-CIc">https://www.youtube.com/watch?v=8zP0B-n-CIc</a></li> <li>Se presentará a los estudiantes el juego llamado "unimos con su forma" que se realizará a través del programa mediante el juego colocamos las figuras según corresponda.</li> <li>Se les pedirá a los niños que estén atentos para que puedan desarrollar la actividad, consiste que coloquen cada objeto dentro de la forma que corresponda.</li> <li>Finalmente los niños colocarán las menestras en cada botella según las indicaciones de la docente.</li> </ul>		

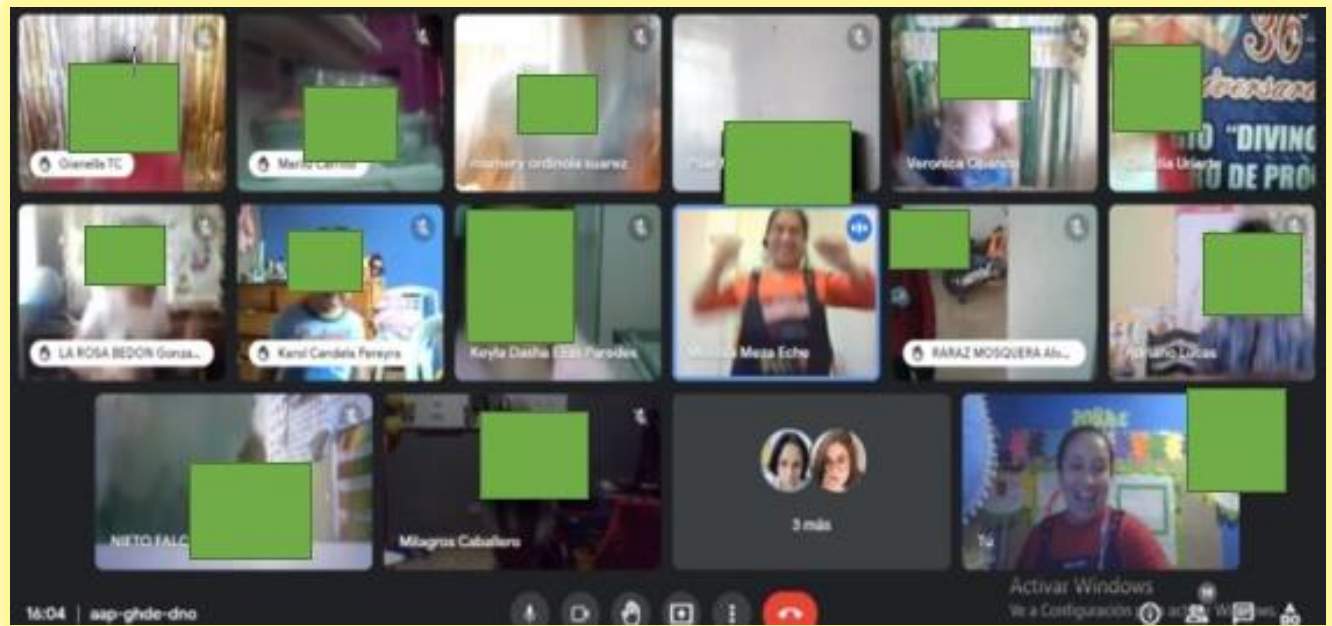


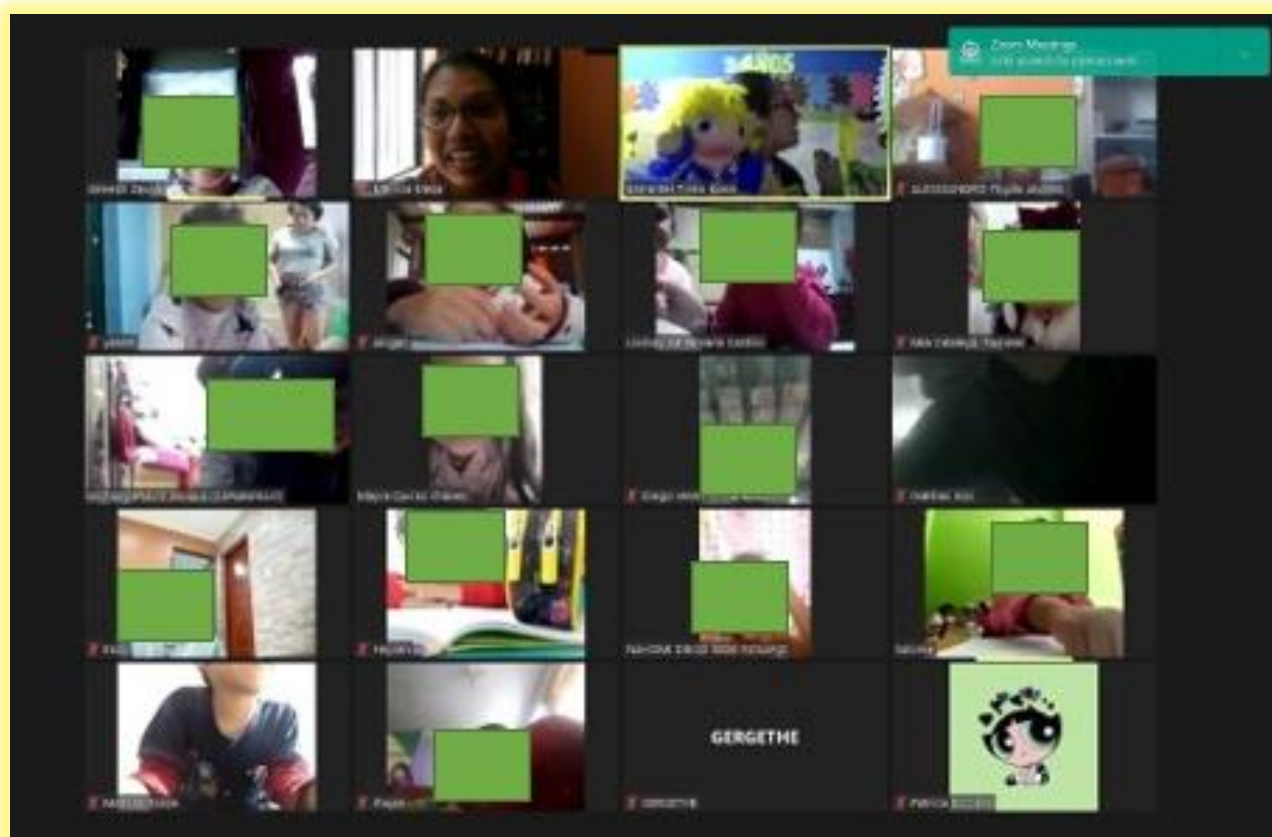
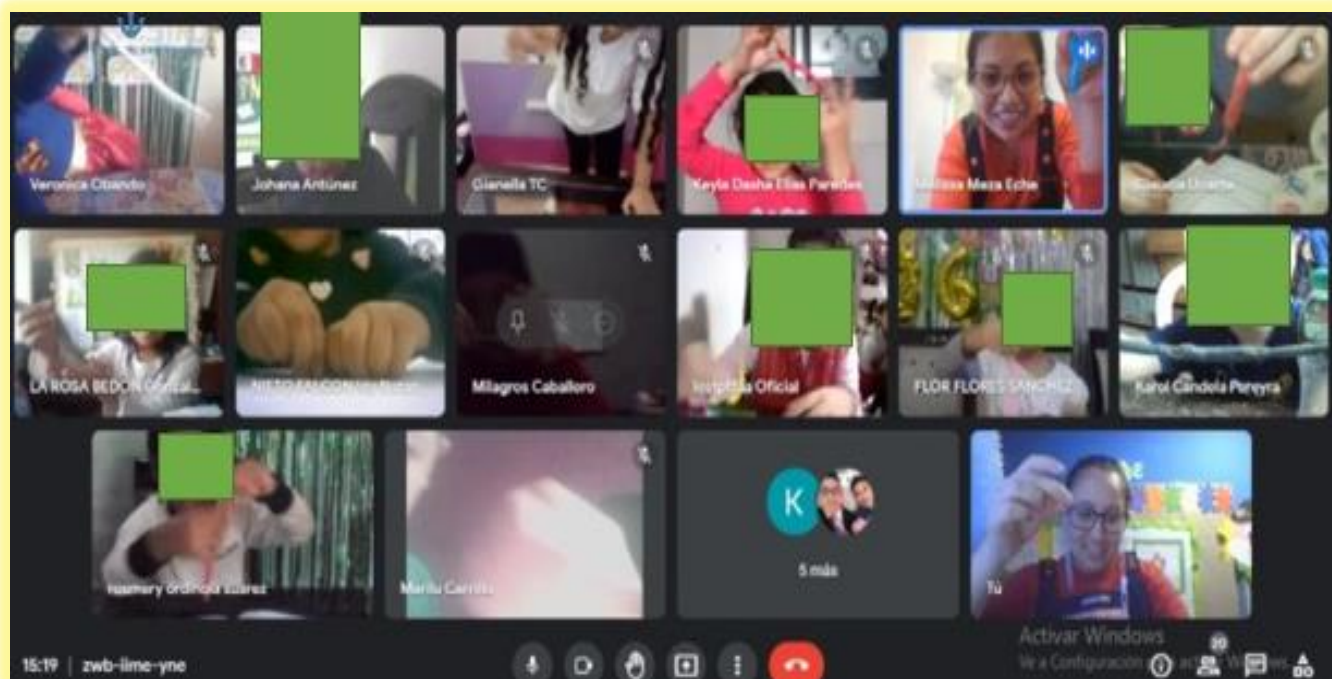
Anexo 11 Fotos de la aplicación del programa



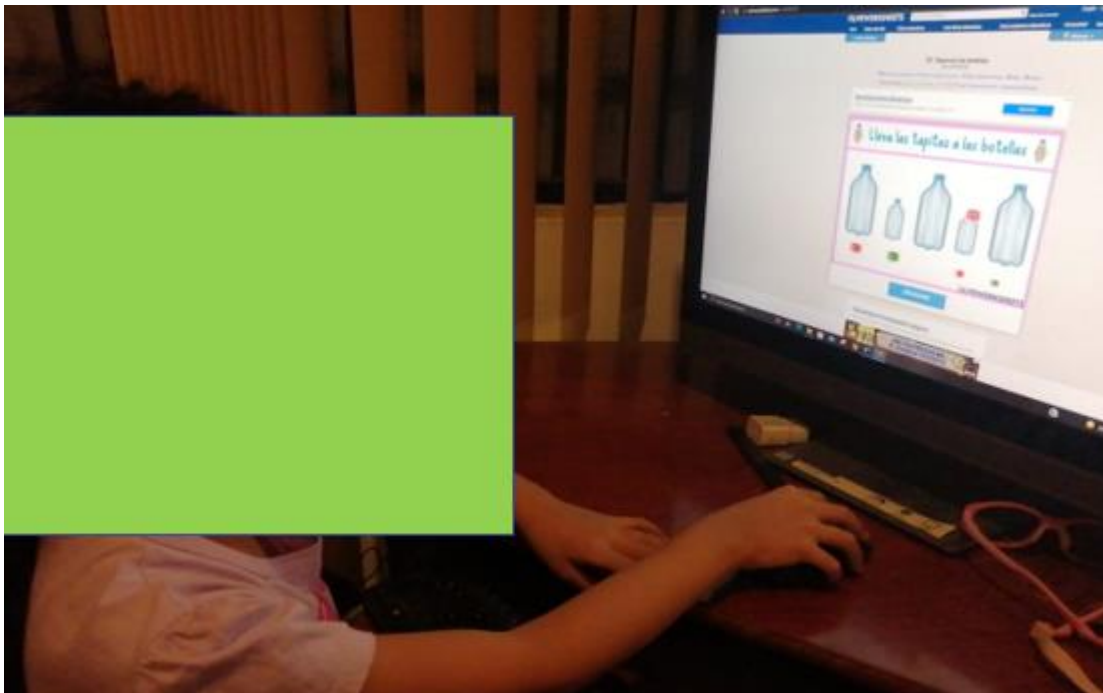
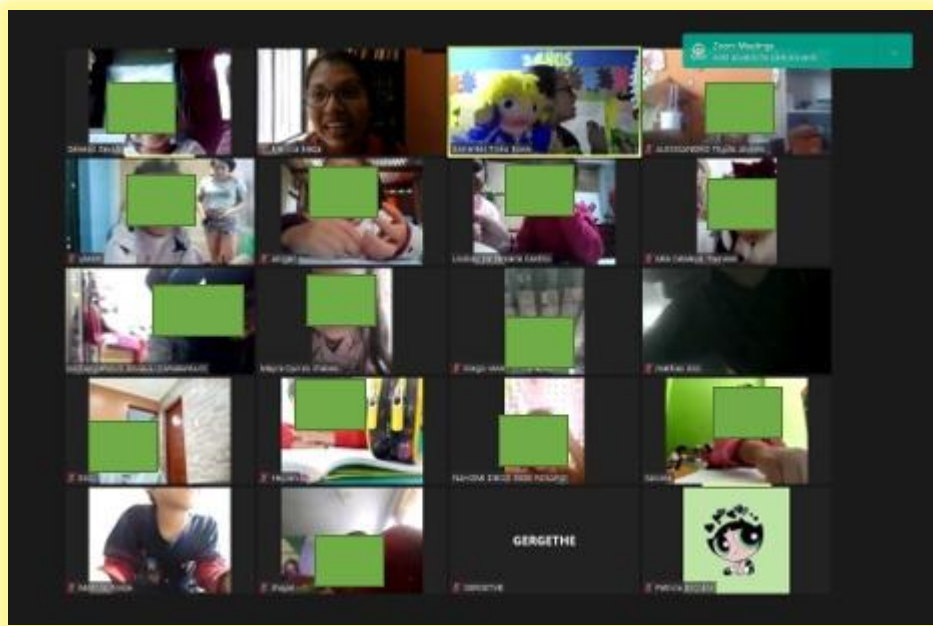


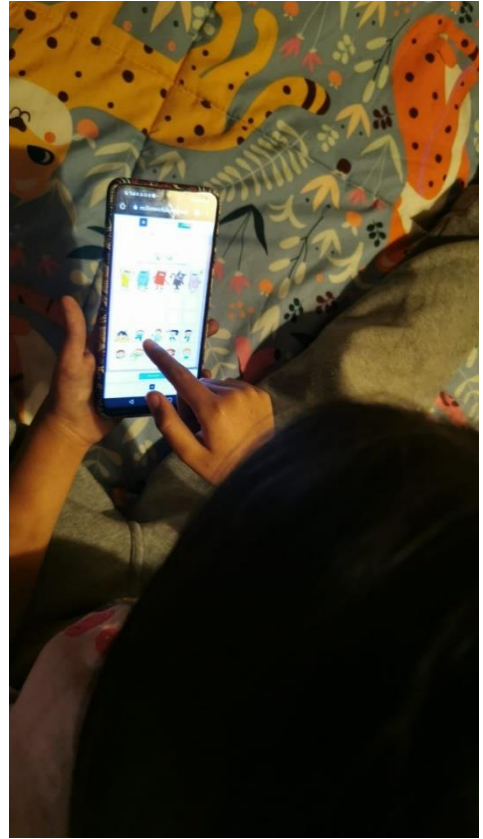
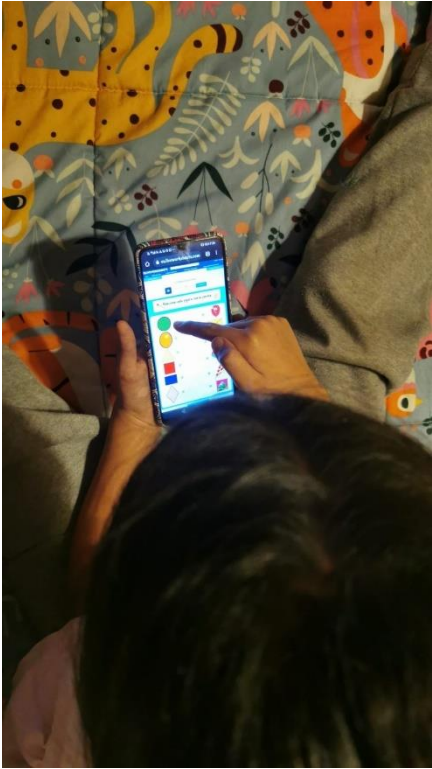
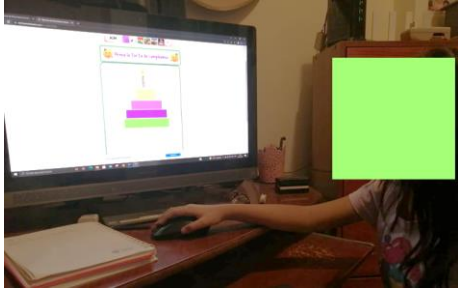












es.liveworksheets.com/3-21289724pp

**LIVEWORKSHEETS** Buscar fichas interactivas English - Español

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos Comunidad Ayuda

Acceso alumnos

**Ayuda a mamá coneja**  
ID: 3-21289724pp

[Añadir a mis cuadernos](#) [Añadir a Google Classroom](#) [Añadir a Microsoft Teams](#) [Editar](#) [Eliminar](#)

[Enlaza a esta ficha](#) [Copia](#) [Personalizar enlaces](#) [Compartir por WhatsApp](#)

**Learn any language fast**  
Learn a Language Online with 100+ Lessons. Meet 10M+ Learners in 180+ countries.  
10M

[Sign up](#)

**Ayuda a mamá coneja a contar sus conejitos**  
*10/10*

**LIVEWORKSHEETS**

**LIVEWORKSHEETS** Buscar fichas interactivas Española avanzada

Inicio Sobre este sitio Fichas interactivas Crea fichas interactivas Crea cuadernos interactivos

Acceso alumnos

**13. Recorta y pega las partes que faltan de la computadora**  
ID: 3-21289724pp

[Añadir a mis cuadernos](#) [Añadir a Google Classroom](#) [Añadir a Microsoft Teams](#) [Editar](#) [Eliminar](#)

[Enlaza a esta ficha](#) [Copia](#) [Personalizar enlaces](#) [Compartir por WhatsApp](#)

**10/10**  
*Para poder armar esta computadora*

**LIVEWORKSHI**

## ANEXO 12

### Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST_Motricidad_fina	,115	40	,200*	,971	40	,393
POSTEST_Motricidad_fina	,325	40	,000	,688	40	,000
Pretestprocesamiento de información táctil	,201	40	,000	,940	40	,034
Postestprocesamiento de información táctil	,309	40	,000	,734	40	,000
Pretestcontrolocular	,216	40	,000	,894	40	,001
Postestcontrolocular	,283	40	,000	,723	40	,000
PretestMovimientos finos de manos y dedos	,246	40	,000	,881	40	,001
PostestMovimientos finos de manos y dedos	,311	40	,000	,717	40	,000

## ANEXO 13

### Base de datos en el SPSS

\*Resumen.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	GRUPO	PRETEST_Motricidad_fina	POSTEST_Motricidad_fina	Pretestprocesamiento de información táctil	Postestprocesamiento de información táctil	Pretestcontrolocular	Postestcontrolocular	PretestMovimientos finos de manos y dedos	PostestMovimientos finos de manos y dedos
7	Grupo de control	7	4	3	1	2	2	2	1
8	Grupo de control	10	4	4	2	3	1	3	1
9	Grupo de control	8	4	3	1	3	2	2	1
10	Grupo de control	10	4	4	2	3	1	3	1
11	Grupo de control	5	5	1	2	2	2	2	1
12	Grupo de control	5	4	1	2	2	2	2	0
13	Grupo de control	8	5	3	2	3	2	2	1
14	Grupo de control	7	3	2	1	3	2	2	0
15	Grupo de control	6	4	3	2	2	2	1	0
16	Grupo de control	8	4	1	2	4	2	3	0
17	Grupo de control	7	3	2	1	4	2	1	0
18	Grupo de control	10	4	4	1	4	2	2	1
19	Grupo de control	9	2	3	1	3	1	3	0
20	Grupo de control	6	1	2	1	2	0	2	0
21	Grupo experimental	8	34	3	9	3	14	2	11
22	Grupo experimental	5	35	0	10	3	14	2	11
23	Grupo experimental	3	35	0	10	2	14	1	11
24	Grupo experimental	8	35	3	12	3	13	2	10
25	Grupo experimental	11	34	3	12	6	13	2	9
26	Grupo experimental	10	34	4	11	4	13	2	10
27	Grupo experimental	11	35	5	10	3	14	3	11
28	Grupo experimental	8	34	2	11	1	13	2	10

Vista de datos Vista de variables