

# Gómez Moya

*por* Gómez Moya Gómez Moya

---

**Fecha de entrega:** 15-mar-2023 10:25p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2038268302

**Nombre del archivo:** INFORME\_DE\_TESIS\_ret\_2.docx (2.88M)

**Total de palabras:** 14273

**Total de caracteres:** 71849

## Resumen

El presente trabajo académico titulado Juego didáctico y el desarrollo psicomotor al retorno de la presencialidad en estudiantes del centro educativo Ann Goulden, Piura 2022 el cual tiene como punto de partida la interrogante: En el marco de la evaluación formativa, ¿De qué manera influye el juego didáctico para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor fino en el regreso a la presencialidad en los estudiantes de un centro educativo de piura,2022?

La presente indagación se dispuso del presente análisis, el cual tuvo como finalidad determinar de qué manera el juego didáctico mejorará el nivel de desarrollo psicomotor fino en el regreso a la presencialidad en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en el año 2022

Este estudio es de tipo cuantitativo, diseño preexperimental debido a la recolección de datos que favoreció al proceso de estudio, de nivel explicativo dando a conocer las causas que han dado origen a la problemática planteada. Para recolectar los datos se usó la observación sistemática individual, así como también la aplicación de la herramienta Guía de Observación para así poder evaluar el nivel de desarrollo dentro de la psicomotricidad fina en los infantes de 5 años. Mediante la aplicación de pretest y post test tuvimos como producto final una mejora significativa dentro de la psicomotricidad fina en los niños dentro de sus cuatro dimensiones. Se concluye que mediante el juego ayuda en la mejora de las habilidades psicomotoras finas en los infantes de cinco años, pues se identificó un logro previsto en el mayor porcentaje de niños evaluados.

**Palabras claves:** psicomotricidad fina, motricidad, emociones, creatividad, juegos.

## Abstract

The present academic work entitled Didactic game and psychomotor development to the return of face-to-face in students of the Ann Goulden educational center, Piura 2022, which has as its starting point the question: Within the framework of formative evaluation, in what way does the didactic game to improve the level of fine psychomotor development in the return to face-to-face in the students of an educational center in piura, 2022?

The present investigation was based on the present analysis, which had the purpose of determining how the didactic game will improve the level of fine psychomotor development in the return to face-to-face in the students of the initial level of the educational institution "Ann Goulden" in the year 2022

This study is of a quantitative type, pre-experimental design due to the data collection that favored the study process, at an explanatory level, revealing the causes that have given rise to the problem raised. To collect the data, individual systematic observation was used as well as the application of the Observation Guide tool in order to evaluate the level of development within fine psychomotor skills in 5-year-old infants. Through the application of pre-test and post-test, we had as a final product a significant improvement in fine motor skills in children within its four dimensions. It is concluded that through the game it helps to improve fine psychomotor skills in five-year-old infants, since an expected achievement was identified in the highest percentage of children evaluated.

Keywords: fine motor skills, motor skills, emotions, creativity, games.

## I. INTRODUCCIÓN

La vinculación que coexiste entre el juego y el psicomotor fino ayudan a complementarse permitiendo que el infante desarrolle movimientos mediante la expresión manteniendo la unión del ser humano, el objeto y la comunicación favoreciendo en el desarrollo del infante desde muy pequeños de forma divertida y didáctica generando diversos beneficios dentro de la psicomotricidad la cual emplea la movilidad de las manos de forma flexible de manera artística desarrollando tareas y actividades del hogar utilizando boca ojos, dedos ,pies y lengua.

Hoy en día la educación después de 2 años a manifestados grandes versatilidades, siendo una de ellas la enseñanza de modo virtual a cambiar actualmente de forma presencial y es por eso que el juego sigue siendo una manera de aprendizaje para todo infante a través de una herramienta la cual permite que el infante logre conocerse a sí mismo y conocer su alrededor al que pertenece.

En tiempos de pandemia la educación manifestó una crisis educativa muy baja cuyas clases fueron dadas a distancia de manera virtual (lapto,celular,pc o radial ) por lo que todos los países y sus centros educativos cerraron con el fin de que el virus se propagara a más persona , demostrándose que un total del 87% de las estadísticas estudiantil fue dañado y a causa de esto la UNESCO (2020) ayudó a diversos lugares del países para enriquecer dando como finalidad un resultado dentro del aprendizaje virtual; y después de casi 3 años la UNESCO (2021)dió el permiso al Perú a la reactivando del retorno de las clases presenciales en ciertos colegios; sin embargo esta afirmó que al estar casi 2 años encerrados la población educativa podría pasar por problemas como salud emocional y a la recuperación de una educación de calidad y de buenos aprendizajes ya sea para infantes, adolescentes y jóvenes.

Además, la UNESCO (1989) manifiesto que el juego forma parte de las actividades de todo niño siendo un derecho el cual fue reconocido por el organismo nacional e internacional ayudando a la niñez por lo que el acuerdo llevado acerca de los derechos del infante logró manifestarse que tanto el juego como las actividades recreativas tienen la obligación de brindadas no solo en la escuela sino también en el hogar.

Sin embargo, no todos los estudiantes llevaron un buen aprendizaje desde casa ya que no tenían la implementación de juegos didácticos o materiales los cuales deberían haber sido utilizados producción así una mala educación para los infantes retrasando su aprendizaje.



Es por eso que la UNICEF(2022) confirmó que durante el año 2021 el 37% de centros educativos del nivel inicial abrieron las clases presenciales manifestando que todos los estudiantes extrañaban jugar con sus compañeros mostrando felicidad en el regreso a las aulas con la energía de poder tener una mejor educación, y tras la adaptación de los niños la educación de estos comenzó a mejorar aumentando la tasa de escolarización en los estudiantes de la edad de 3 ,4 y 5 años manifestando un mejor rendimiento gracias al retorno de las clases presenciales.

Cabe resaltar que durante los dos años de pandemia las escuelas peruanas afectaron su progreso los cuales se venían registrando en diversos indicadores educativos sin embargo no se han detectado estudios específicos al respecto mientras que en otros países los centros educativos fueron cerradas en menos tiempo como es el caso en la ciudad de Sao Paulo, Brasil (2021) en una investigación se concluyó que el 28% lograron aprender regresando a la presencialidad por lo que la inseguridad escolar del abandono subió y triplicó (Estado de la crisis mundial de la educación. Unesco, Unicef, Banco Mundial. 2021).

Este proyecto de investigación se identifica en el estudio de Cabrera y Sulca (2022) cuya investigación fue sustentada por la Universidad José Carlos Mariátegui, la cual fue titulada: “Los juegos didácticos y su influencia en el aprendizaje de los niños de 5 años de la I.E. I. Sagrado Corazón de Jesús 278 en Talavera ciudad de Andahuaylas”, la cual tuvo finalidad obtener el grado de licenciado en educación inicial, teniendo como propósito delimitar cómo influyen los juegos didácticos en el aprendizaje de los infantes; tomando en cuenta el pre y post test siendo una investigación preexperimental teniendo la participación de 29 infantes de la edad de 5 años ,la cual se obtuvieron resultados en donde afirman que el aprendizajes acompañado del juego didáctico se complementan incluyendo uno con el otro interviniendo la motivación de tal manera la cual el infante sienta la obligación y las ganas de aprender desarrollando conocimientos.

Así como también en la investigación de Ccoa y Calcina (2022) siendo de la Universidad José Carlos Mariátegui, cuyo proyecto se tituló “Psicomotricidad y el desarrollo cognitivo en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N.º 76 en Cultural Puente en la provincia de Azángaro”, la cual tuvo como objetivo la determinación de que tanto la psicomotricidad y el desarrollo cognitivo tengan una relación ;la metodología fue de diseño no experimental ,de tipo aplicada descriptiva teniendo como participación a 34 alumnos de 5 años los cuales fueron y se obtuvieron resultados mediante la ficha de observación; finalizando se obtuvo como resultado que las ambas variables se relacionan

existiendo una correlación de manera positiva mejorando su nivel de desarrollo de aprendizaje de cada estudiante.

Del mismo modo ,investigaciones realizadas en el Perú plantean que la Psicomotricidad del estudiante a medida que el COVID se fue presentando en muchas partes del Perú ha sido afectada , y en vista de eso se desarrollaron encuestas para luego demostrar que cada de tres padres de familia manifestaron que estaban a gusto ,mientras que por otro lado la mayoría de padres de familia dieron a conocer <sup>3</sup> que no es la misma enseñanza dando a recalcar que sus menores hijos no percibían la misma enseñanza y aprendizaje comparando a como eran antes la educación de forma presencial implicando esa una de los motivos por lo que sus menores hijos no logran aun progresar sus habilidades motrices de manera correcta, y lo más importante la manipulación de materiales y el tiempo en enseñar ya que no todos contaban con solventes económicos para comprar lo necesario para los estudiantes lograran un buen aprendizaje por lo tanto, se optó a usar métodos a distancia aconteciendo uno de los retos para la educación inicial.

Agregando a lo anterior, vemos que en el Perú, lo que se vive de manera educativa en la indagación que realizó Mujica (2020),nos manifiesta MINEDU que la manipulación de métodos para así lograr una formación educativa de manera televisiva (Tv) como fue el canal televisivo “Aprendo en casa” siendo transmitido por algunos canales peruanos ,por lo tanto el señor Benavidez Martín ex ministro de educación en el año 2020, asegura que la modalidad procura dar una advertencia sobre cómo han cambiado los tiempos y las maneras de cómo aprendemos y pensamos con la finalidad de unir y usar los diversos medios de comunicación siendo estos de manera cibernético (radial o televisiva) cuyo propósito es dar a notar que la educación puede llegar a toda las partes del Perú.

De eso también se desprende ,en localidad de la ciudad de Piura, se patentó la misma dificultad en los estudiantes, por lo que su psicomotricidad probó que los estudiantes no alcanzaron conseguir su desarrollo por lo tanto era necesario mantener un buen aprendizaje anticipado desarrollando habilidades motoras, no obstante se siguen manifestando dificultades dentro de las dimensiones viso manuales,fonética,faciales y gestuales; y a medida que surgió la pandemia, la psicomotricidad fina ejecutar un buen desarrolla dentro de las habilidades por motivos como es la falta de manejo de objetos usando las manos así como también al momento de ejecutar movimientos precisos pero pequeños conservar la coordinación dentro de las actividades a efectuar.

De por eso que dentro del centro educativo “Ann Goulden”, ubicada en Piura, se demuestra que los estudiantes del aula geniales de 5 años demuestran dificultades después del regreso de la presencialidad en algunos casos de estudiantes ya que anteriormente los alumnos durante los 2 años de cuarentena tuvieron clases de manera virtual; es decir mediante la programación televisiva (aprendo en casa) habiéndose planteado un método la cual llevó a crear por la MINEDU, otorgando la sencillez y factible para todo estudiante logrando adquirir una enseñanza de modo gratuito en cualquier parte que se encuentre pero la realidad era que no era la misma educación que se solía dar por lo que después del regreso a clases los estudiantes manifestaron problemas de socialización como al momento de compartir elementos del mismo salón, así también como dificultades al amasar plastilina, usar de forma correcta el lápiz al momento de escribir algún nombre ,no poder realizar juegos de papel , no saber amarse los pasadores ,armar rompecabezas, pintar más no rayar las hojas por todos lados o no saber las formas geométricas al momento de trazarlas con un lápiz entre muchas otras observaciones que se han evaluado en los estudiantes de dicha institución.

Dichos problemas de aprendizaje dentro de la psicomotricidad fina se debe a que el infante no tuvo apoyo de un apoderado, como por ejemplo el soporte que dan los propios padres de familia al momento de realizar movimientos de forma virtual, es decir las acciones que se estaban dejando por parte de la docente del colegio , la cual me mencionó en ciertas ocasiones que no todos los niños asistían y no enviaban las actividades que se les dejaban por lo que gran parte del rol de padres se modificó a ser también un rol de profesor en casa para sus hijos, los cuales algunos tuvieron que ver la forma de enseñarles a sus hijos porque también trabajaban y otro tuvieron que adaptarse a la virtualidad ya que no sabían el manejo o uso de una laptop o celular y en algunas no ocasiones no contaban con un internet estable entre diversas dificultades sintiéndose preocupados siendo algunas de las causa principales de que el menor no pudiera rendir de forma proactiva en lo académico cuya finalidad es mejorar las dificultades de aprendizaje.

Las consecuencias antes de la presencialidad es que los estudiantes no tuvieron una buena educación por las causas ya dadas, pero actualmente después del regreso a clases de forma presencial en donde el niño está mucho mejor aprendiendo, siendo beneficioso para él igual a tenido algunas consecuencias en lo social, mental, físico y académico.

Por otro lado, cabe resaltar que la psicomotricidad fina dentro de la infancia del niño aporta mucho ayudándolo en el desenvolvimiento de las actividades cotidianas utilizando las partes del cuerpo (ojos, pies, manos, dedos, boca, lengua) para así poder realizar acciones como atarse las zapatillas, rasgar, pintar, colorear, escribir etc. Es por eso que mi aporte es lograr el aumento de mejora de la psicomotricidad, es a través del uso de diversos juegos didácticos con la finalidad de que el infante se desenvuelva de manera libre a través de las diversas actividades ya que es necesario usando los recursos y materiales didácticos como por ejemplo (uso de papeles, rompecabezas, trazados, etc. ) para así poder lograr un buen desarrollo en los estudiantes enriqueciéndose a lo largo del transcurso de la enseñanza o aprendizaje ,debido a que durante el periodo de 1974 se logró considerar siendo este de gran interés dentro del funcionamiento de los juegos y el uso de materiales educativos y por esta razón hoy en día la tecnología a avanzado drásticamente extendiéndose de tal forma que llegue al punto de reemplazar los materiales y docentes por elementos electrónicos.

Es por eso que dicha problemática se tomó como enunciado de dicha investigación el saber ¿De qué manera influye el juego didáctico para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor fino en el regreso a las clases presenciales en los estudiantes del centro educativo Ann Goulden?

Tras la situación que se vive se planteó como objetivo general, la cual fue determinar la manera el juego didáctico mejorará el nivel de desarrollo psicomotor fino en el regreso a la presencialidad de los educandos de inicial del centro educativo “Ann Goulden”2022, por otro lado se formó los objetivos específicos los cuales tiene como finalidad :Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en la dimensión viso-manual de los estudiantes de 5 años del nivel inicial del centro educativo “Ann Goulden”, 2022; además Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en la dimensión facial en los estudiantes de 5 años del nivel inicial del centro educativo “Ann Goulden”, 2022; así mismo, identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en la dimensión fonética en los estudiantes de 5 años del nivel inicial del centro educativo “Ann Goulden”2022; y por último Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión coordinación gestual en los estudiantes de 5 años del nivel inicial del centro educativo “Ann Goulden”,2022.

Para esta investigación se justifica bajo la teoría de Jean Piaget la cual en una citación realizada por Fonseca en el año 1996 nos menciona que en su conjetura de la psicomotora aceptando de manera positiva el incremento de la motricidad favorece el gran desarrollo del infante de manera afectiva manifestando una buena comunicación en los participantes

influyendo mucho en la inteligencia motora. Así mismo en lo práctico, ya que, al momento de realizar la implementación de juegos didácticos, la psicomotricidad fina se logrará que el nivel de desarrollo mejore, mediante actividades en las se utilizan crayones, pinturas, papeles, tijeras, colores, goma, entre otros materiales permitiendo el desenvolvimiento del infante. Y finalmente, en lo metodológico las cuales utilizarán diversificación de métodos desarrollando la creatividad del infante ya que durante la temporada de pandemia los estudiantes no tuvieron la oportunidad de demostrar y desenvolverse con la sociedad ni tampoco recibir un aprendizaje correcto que se debió dar por parte de las clases virtuales.

La investigación consta de dos variables las cuales son juegos didácticos y psicomotricidad fina.

Empezando con la primera variable podemos decir que los juegos didácticos son el conjunto de actividades que ayudan en el desarrollo y estimulación de diversos aprendizajes ya que para el infante conforma una parte importante dentro de los aprendizajes y enseñanzas desarrollando la comunicación, la concentración, el desarrollo de la memoria entre otras habilidades sin dejar de lado la diversión ya que es una manera en la que el niño o niña aprenda de una manera más fácil y divertida y no solo una persona lo puede afirmar sino que hasta la misma ONU lo ha manifestado afirmando que al momento que el infante desarrolle actividades mediante el juego ,este garantiza una buena educación de calidad, equitativa e inclusiva y promueve el aprendizaje a largo plazo demostrando algunas ventajas al desarrollar actividades de razonamiento y memoria así como también ayudándolo a mejorar su autoestima, así mismo potencializar la comunicación desarrollando la participación del menor y la socialización con su alrededor en las diversas momentos de vida y es por eso llevar un aprendizaje adecuado y siempre practicarlas desde muy pequeños ya que les ayudará a desarrollar sus capacidades cognitivas.

Los juegos didácticos en la primera fase del menor favorece en el aprendizaje dentro de las distintas dimensiones en la que encontramos la dimensión afectiva -emocional ,la cual manifiesta el control y la expresividad de emociones mediante el juego como por ejemplo al enojo al momento de perder o compartir un juego o el no poder salir a jugar entre otras situaciones y es por eso que mediante el juego se va a desarrollar la muestra de diversas emociones así mismo el autoestima y autoconfianza en el infante.

Siguiendo con la segunda dimensión social hace referencia la integración del menor con la sociedad mostrando una adaptación, también la igualdad desarrollando la convivencia

con otros niños de sí misma edad en las que aprenderá diversas conductas como el saludo, el respeto como en no pegar a sus compañeros como por ejemplo al compartir un juguete entre los dos promoviendo la cooperación así mismo favoreciendo los procesos de inserción social.

La tercera dimensión del juego es la dimensión cultural es la práctica de valores de tal manera que se desarrolle la adaptación es decir la unión del mundo que lo rodea o con el del mundo de los adultos; la cuarta es la dimensión de la creatividad en la cual desarrollará su inteligencia, fortaleciendo la imaginación y creatividad ya que así desarrollara la autonomía de sus pensamientos .La quinta dimensión cognitiva hace referencia la flexibilidad de los aprendizajes para el cerebro como por ejemplo al momento de la manipulación de bloques, rompecabezas u otros objetos en las cuales el niño determina que un montón de bloques puede ser una pistola o una muñeca. La penúltima dimensión es la sensoriales es la manera en la que el infante pone en juego el descubrimiento de los diferentes estímulos sensoriales los cuales mediante los sentidos (el oído, vista, olfato, tacto y gusto) pueden ser percibidos y tras la información recibidas a través de los sentidos el sistema nervioso cumple la función de la elaboración de ejercicios repetitivos. Y por último la dimensión motora, esta es la manera en la que se desarrolla más el juego permitiendo el aprendizaje involucrando al uso de los músculos mediante la realización de movimientos como brazos, piernas, manos, y todas las partes del cuerpo en relación con su entorno desarrollando sus destrezas.

En conclusión, podemos afirmar que el juego didáctico es una manera o técnica cuya finalidad de poder desarrollar la psicomotricidad fina facilitando el desenvolvimiento de las habilidades sociales y destrezas del infante a través de sus dimensiones de una forma creativa; además es de gran importancia ya que desarrolla el desenvolvimiento y la imaginación a través de la exploración del lugar en la que se encuentra.

En el mismo contexto, J. Piaget, consideraba el concepto de juego como algo elemental sintetizando, ya que es la una manera en la que el infante demuestra su inteligencia dándose a mostrar a través de la implementación de ejercicios que solo el infante lo logre dominar y esto nos lleva a un sin número de situaciones en la cual informa las funciones y producciones según las diferentes etapas en donde el infante evoluciona.

Otro dato de gran importancia que resalta Piaget es que las maneras en la que el juego se manifiesta son mediante la escucha de sonidos, así como tal sentir, saborear, o manipular los objetos de distintas texturas y para eso es de gran implementó el uso de pies o manos evidenciándose la coordinación y estimulación de los cinco sentidos.



Siguiendo con la segunda variable que es acerca de la psicomotricidad fina podemos decir que es la manera en la que el infante desarrolla la comunicación frecuentemente dando a notar con la realización de levantamientos corporales desarrollando sus habilidades verbales, musicales, manuales entre muchas y eso lo podemos dar a notar en el momento en el que el niño se relaciona con el resto de la sociedad poniendo en práctica la realización de actividades sin embargo cabe resaltar que el infante realizaba movimientos de manera involuntarias las cuales se hacen notar mediante la estimulación exterior como respuesta. En conclusión, sabemos que el psicomotor fino es útil para el fortalecimiento durante su crecimiento actividades como saltar, subir, bajar, correr, rodar, etc., desenvolviéndose en los quehaceres cotidianos no solo en el salón de clases sino en casa otorgando autonomía y seguridad al momento de la ejecución de situaciones logrando su independencia personal.

Es por eso que según la manifestación de Jean Piaget (1978) nos dice que durante el proceso que el infante nace, este domina la inteligencia y mientras su proceso va avanzando se va desarrollando de poco a poco hasta concluir y esté logre el habla. En ese mismo contexto, podemos decir que el lenguaje del infante no nace, se desarrolla a través de la experimentación del desarrollo cognitivo a lo largo de la vida.

De esta manera es la forma en la cual el infante logra aprender a desarrollar sus habilidades motoras siendo pequeñas pero precisas adquiriendo grandes saberes previos antes y durante la realización de movimientos corporales dándole la facilidad que el niño aprenda, piense, se desenvuelva su creatividad, su forma de pensar como por ejemplo al dar una solución a un problema dando así al fortalecimiento del medio y de las experiencias mediante los movimientos y acciones.

Agregando a lo anterior, según la variedad de autores llegan a un solo concepto acerca de la psicomotricidad definiéndolo como la conducta que el infante la cual se realiza dentro del ambiente o lugar realizando desplazamientos con ayuda de la precisión. Como sabemos la psicomotricidad fina comprende cuatro aspectos a tratar, los cuales serán evaluados para luego determinar su nivel de desarrollo en cada una de sus cuatro dimensiones.

En primer lugar, empezaremos con la coordinación viso manual la cual se define como la manera en la que el infante realiza movimientos manipulando de dos sentidos y son las manos y la vista como por ejemplo al momento de dibujar, peinarse, entre otras. Uno de los sentidos que se usa es el ojo el cual cumple la función de observar el objeto a usar, mientras que las manos cumplen la labor de la ejecución es decir que manipulan la actividad concretándola. Sin embargo, es muy importante esta habilidad ya que fortalece la lectoescritura dentro del aprendizaje escolar.

Por otro lado, la coordinación facial, la cual se define como manera en la cual el infante logra llevar a cabo la ejecución de movimientos realizados con la cara (rostro) dando la facilidad que el infante tenga una relación con el mundo que lo rodea mostrando y expresando las emociones y sentimientos desarrollando la comunicación mediante gestos, permitiendo que el menor logre la realización y fortaleza de frialdad, dureza y expresividad es decir el desarrollo de la comunicación corporal y facial (cejas, ojos, y mejillas)

Siguiendo con la siguiente, la coordinación fonética, la cual se define como parte de gran importancia dentro de los primeros meses que el infante tiene de vida en donde este logra la emisión de sonidos, pero, sin embargo aún no desarrolla la madurez completa para sistematizar u organizar diferentes tonos (sonidos) los cuales no todos obtienen concretarse.

Y por último la coordinación gestual, la cual se define como el desarrollo de uso de muecas mediante la ejecución de mímicas y eso se puede desarrollar al momento de la realización de una obra teatral (cuentos infantiles), la cual se utiliza los gestos siendo el modo de poder denotar. Por eso es de gran apoyo e importancia que el bebé desde muy chiquito ya empiece a expresar mediante palabras y lo mejor es repetirlas siendo fundamental para el aprendizaje, mejorando la socialización favoreciendo y surgiendo el lenguaje oral para un desarrollo cognitivo y socioafectivo.



## II. METODOLOGÍA

### 1.1. Objeto de estudio:

La indagación del análisis que se desarrolló corresponde al enfoque cuantitativo, cuyos resultados fueron recogidos mediante el pre y post test aplicado en base a la variable dependiente, y es por eso que se planifican un informe estadístico en servicio a la meta planteada dado eso, luego se llevará a cabo la comprobación de las hipótesis, para así implementar las conclusiones a medida de los efectos del acuerdo.

Por eso Mousalli (205), menciona que este procedimiento recolecta la información en números que favorecerá el proceso de estudio y recopilar datos a través de una lista de cotejo. De la misma manera, realizará un análisis estadístico de estos.

El tipo de análisis que se ejecutó es de tipo aplicada, de diseño aplicado y evaluó los niveles centrándose en la Psicomotricidad Fina usando como complemento el uso de juegos didácticos; ya que se tiene como finalidad saber ¿Cuál es el nivel psicomotor fino? y así mismo saber cómo se está desarrollando el nivel de aprendizaje dentro de las dimensiones en los infantes de la población de estudio, cuyo propósito es mejorar la calidad de vida con la construcción de un nuevo conocimiento; y según Abarza (2013) manifiesta que: “la investigación aplicada, el responsable de dar una solución al problema es el investigador; el cual busca encontrar respuestas y preguntas”, tal como se ha realizado en el presente estudio mostrando la intensidad del análisis aplicado es valor de las destrezas problemáticas para mejorar los aprendizajes de los estudiantes.

Se efectuó mediante el nivel explicativo, por lo que el investigador Carrasco (2015), comentando lo siguiente: “En este nivel el investigador conoce y da a conocer las causas o factores que han dado origen o han condicionado la existencia y naturaleza del hecho o fenómeno en estudio. Además, se informa sobre la relación recíproca y concatenada de todos los hechos de la realidad, indagando para poder dar una aclaración objetiva, real y científica a aquello que no se sabe”.

En cuanto a la población, se tuvo un total de 160 niños de 5 años del nivel inicial del centro educativo Ann Goulden habiendo dos turnos de mañana y de tarde y según Hernández (2016), señala que opción de la población no puede someterse a las probabilidades, sino, a las particularidades de toda investigación.

Sin embargo, solo se obtuvieron resultados de una muestra a trabajar siendo un total de 30 estudiantes llamados “los generales” de la edad de 5 años, siendo 16 niñas y 14 niños de nivel inicial del centro educativo Ann Goulden y según Manterola, (2017) nos afirma que una muestra poblacional es un grupo de componentes que se manifiestan a

todo el mundo una vez dimensionada la muestra. Este es un proceso importante en todos los estudios para que pueda realizar estudios factibles y confiables. Siempre está limitado por el propósito del análisis y las desigualdades que muestra las características en cada uno de los habitantes.

**Tabla 2.**  
*Muestra poblacional*

SECCIÓN	AULA	FEMENINO	MASCULINO	TOTAL
5 años	Los Generosos	16	14	30

*Fuente:* Matrícula por aula del Año 2022

Por otro lado, esta investigación tuvo un muestreo no probabilístico simple aleatorio. Manterola, (2017) afirma que un muestreo no probabilístico da la posibilidad de seleccionar casos parecidos a los habitantes, los cuales se manifiestan en escenarios en donde se muestra que la población es muy inestable y pequeña.

Así mismo asegura que todos los participantes de la muestra manifiestan tener la misma oportunidad formando parte de la muestra.

Por lo consiguiente, en este estudio de investigación se empleó el diseño preexperimental, y además es un solo grupo experimental. Chávez (2019) afirma que el estudio de diseño preexperimental sirve para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos.

Luego, queda establecido de la siguiente manera según la fórmula:

$$GE: O1 \text{---} X \text{---} O2$$

**Dónde:**

G = Grupo de Estudiantes

O = Aplicación de la estrategia

O1 = Pre-Test

O2 = Post-Test

X = Aplicación de los Juegos didácticos.

La técnica aplicada en esta investigación fue la observación, que permite realizar un diagnóstico de lo que se observa en los individuos. UAEH (2019) definió la observación con el siguiente concepto: “Es una percepción intencionada e ilustrada de un hecho o un conjunto de ellos. Es intencionada, porque se hace con un objetivo. Por otro lado, es ilustrada, porque va guiada de algún cuerpo de conocimientos”.

Así mismo los instrumentos para la recolección de información de datos se aplicó la guía de observación la cual Ortiz (2004) define que: “es un instrumento de la técnica de observación, su estructura corresponde con la sistematicidad de los aspectos que se prevé registrar acerca del objeto. Este instrumento permite registrar los datos con un orden cronológico, práctico y concreto para derivar de ellos el análisis de una situación o problema determinado” (p75). En la presente investigación, la guía de observación se

Se utilizó para recopilar la información de la variable, es decir, establecer los niveles de logros de aprendizajes del estudiante en las dimensiones la Psicomotricidad Fina. Con relación al análisis de validez de contenido se utilizó la V de Aiken con la lista de Cotejo que tiene veintidós ítems y cuatro dimensiones. Se procedió a una validación de juicio de expertos, conformada por tres docentes de la especialidad, luego se pasó a cuantificar la relevancia de los ítems con la valorización de N jueces aplicando, donde finalmente resultó un instrumento válido para aplicar en mi investigación.

Se precisó la confiabilidad empleando el Alpha de Cronbach, la cual se obtuvo mediante la fórmula de Kuder Richardson “KR20”, indicando que se encuentra en un nivel aceptable. Peña, (2019) afirma que el método de confiabilidad nos permite estimar la fiabilidad de nuestros instrumentos aplicados en el presente trabajo de investigación llevados por un conjunto de ítems y aplicando el Alfa de Cronbach podemos asumir que nuestros ítems tienen la misma medida y están correlacionados entre sí.

18

Donde:

K = Número de ítems del instrumento

p = Porcentaje de personas que responde correctamente cada ítem

q = Porcentaje de personas que responde incorrectamente cada ítem

$\sigma^2$  = Varianza total del instrumento

6

## 1.2. Análisis de información

El análisis estadístico de este trabajo fue la estadística descriptiva, que sirve para la ejecución del procesamiento, análisis y su posterior interpretación de los datos obtenidos utilizando los instrumentos y técnicas adecuadas.

Según MINEDU (2018), afirma que la escala de medición es un conjunto de características específicas a evaluar de manera gradual, permitiendo observar el avance progresivo del aprendizaje en los estudiantes. Estas escalas de medición tienen varias ventajas en la guía de observación que permitirá calificar o evaluar las conductas en el desarrollo alcanzado por el niño o niñas en dimensiones con desempeños seleccionados o indicadores a observar de una manera consecutiva.

Tabla 1.

4

*Escala de calificación de los aprendizajes – Educación Inicial*

Tipo de calificación	Escala de calificación	Descripción
La psicomotricidad fina	SI Logro Previsto	Los estudiantes dan evidencias del logro satisfactorio en el tiempo programado.
	NO En Proceso	Los estudiantes requieren de acompañamiento para alcanzar el aprendizaje esperado.

Fuente: MINEDU 2020

Se procedió a codificar los datos para <sup>16</sup> asignar números a las modalidades observadas o registradas de las variables que constituyen la base de datos, así como asignar código (valor numérico) a los valores faltantes (aquellos que no han sido registrados u observados). En este estudio, se trata de variables cuantitativas en la que definió el número de ítems y niños designados que van a ser registrados.

En la tabulación se detallaron <sup>21</sup> las variables identificadas que fueron objeto de estudio, según la definición de variables y los instrumentos elaborados, y se determinó las variables que ameritan ser analizados individualmente o presentados en cuadros simples. Así, obtuvimos el resumen de los resultados estadísticos en el programa Excel.

En cuanto a la elaboración de gráficos, por medio de los gráficos estadísticos, representamos visualmente los resultados para generar conclusiones y sugerencias. Los gráficos estadísticos que se emplearon en esta tesis son los gráficos de barras. Se elaboró teniendo como origen de datos y las tablas de frecuencia, mostramos los resultados o puntajes que arrojaron la guía de observación teniendo en cuenta las cuatro dimensiones de la psicomotricidad fina.

13

El análisis de resultados consistió en explicar los resultados obtenidos y comparar estos con datos obtenidos por otros investigadores. Esta es una evaluación crítica de los resultados desde la perspectiva del autor tomando en cuenta los trabajos de otros investigadores y el propio.

29

### 1.3. Aspectos éticos en investigación

En el presente estudio se trabajó teniendo en cuenta con los siguientes aspectos éticos: Para desarrollar la presente investigación se evitará el plagio mostrando autenticidad y objetividad de información evitando la falsificación de datos, así mismo se estará respetando en todo momento de redactar citas de autores de manera correcta de acuerdo con las normas APA. También se respetará la confidencialidad de los niños de la muestra siendo protegidos de algún riesgo y además tengan beneficios, respetando la dignidad humana, su diversidad, su identidad, su confidencialidad y la privacidad de cada educando involucrado en la investigación respetando sus derechos humanos. Los resultados del estudio serán utilizados sólo con fines de investigación los cuales se contará con los consentimientos informados de los padres de familia o tutor a cargo de los estudiantes manifestando su propia voluntad con sus respectivas firmas, así mismo también con la autorización de la directora de la IE y docente para aplicar la investigación en el grupo de estudio.

## III. RESULTADOS

19

Para la recolección de datos se aplicó la Guía de Observación para evaluar el nivel de desarrollo de la Psicomotricidad Fina de los estudiantes de 5 Años, se trabajó el coeficiente de V de Aiken para la validación del contenido de la escala, la cual fue aprobada por tres expertos de la especialización. A continuación, se muestran los resultados en la siguiente tabla.

27

30

**Tabla 2.**

Validez de contenido con la V de Aiken

	Juez 1	Juez 2	Juez 3	V Parcial
Ítem 1	1	1	1	1.000
Ítem 2	1	1	1	1.000
Ítem 3	1	1	1	1.000
Ítem 4	1	1	1	1.000
Ítem 5	1	1	1	1.000
Ítem 6	1	1	1	1.000
Ítem 7	1	1	1	1.000
Ítem 8	1	1	1	1.000
Ítem 9	1	1	1	1.000
Ítem 10	1	1	1	1.000
Ítem 11	1	1	1	1.000
Ítem 12	1	1	1	1.000
Ítem 13	1	1	1	1.000
Ítem 14	1	1	1	1.000
Ítem 15	1	1	1	1.000
Ítem 16	1	1	1	1.000
Ítem 17	1	1	1	1.000
Ítem 18	1	1	1	1.000
Ítem 19	1	1	1	1.000
Ítem 20	1	1	1	1.000
<b>V Total</b>				<b>1.000</b>

Fuente: Excel plantilla de V de Aiken

Se determina la validez de contenido, usando el coeficiente de Aiken la cual presentó como resultado 1,000 y se considera un instrumento aplicable.

**Tabla 3.**

Confiabilidad mediante coeficiente de Alpha de Cronbach

Instrumento	Coeficiente Alfa ( $\alpha$ )	N de elementos
Guía de observación	1.319	20
	0 a 1	

Fuente: Excel plantilla de fórmula Alfa de Cronbach

### Interpretación:

La tabla 2, se observa que en el coeficiente Alpha de Cronbach se obtuvo 1.319, lo cual indica una adecuada fiabilidad, cuyos valores oscilan de 1 a más, considerando aceptable cuando los valores son  $>0,70$  y buenos cuando son  $>0,80$ , según Lima et al. (2012).

La obtención de los resultados se hizo en función a los objetivos planteados en la presente investigación, con el propósito de demostrar en qué medida la aplicación de los juegos didácticos. Para recabar la información se empleó como instrumento una guía de observación, consistente en un test, que fue aplicado antes y después de la ejecución de los diversos actividades el juegos desarrollando la psicomotricidad; instrumento que permitió recoger los datos relacionados con la variable para luego hacer una comparación de resultados. La descripción de los resultados se presenta en las siguientes tablas y figuras estadísticas.

En esta sección se presentan, en tablas y gráficos, los resultados obtenidos mediante la aplicación de una guía de observación, con su respectiva interpretación. Los resultados son presentados atendiendo a los objetivos de la investigación

### Resultados respecto al Objetivo General:

El objetivo general planteado en la investigación es determinar de qué manera el juego didáctico mejorará el nivel de desarrollo psicomotor fino en el regreso a la presencialidad en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en el año 2022

Tabla 3  
Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo.

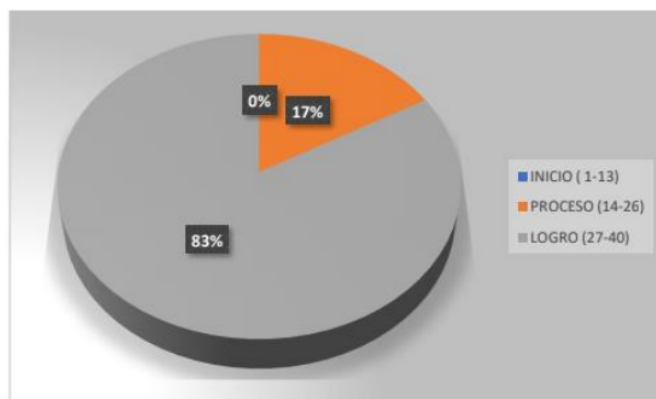
Niveles	fi	%
Inicio	0	0
Proceso	5	17%
Logro	25	83%
Total	30	100%

Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad Fina

Figura 3

Psicomotricidad Fina, según su nivel de aprendizaje.





Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad Fina

#### Análisis e interpretación:

Como se evidencia en la tabla 03 y figura 03, respecto a la psicomotricidad fina según niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina, de acuerdo a la lista de observación aplicada se obtuvo que el 83% de los estudiantes los cuales se encuentran en la categoría de logro; así mismo también se evidenció que el 17% de los estudiantes se encuentran en la categoría de proceso; y finalmente ningún estudiante se encuentra en la categoría de inicio dando un 0% de lo cual se evidencia que la psicomotricidad fina en los estudiantes de 5 años en la muestra obtenida mediante la guía de observación.

#### Resultados respecto a los Objetivos Específicos

La investigación se planteó cuatro objetivos específicos; cuyos resultados se presentan a continuación.

1.- Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión viso-manual en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en el año 2022

Tabla 4

Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual.

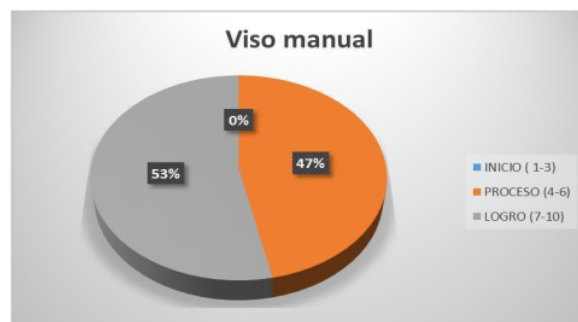
Niveles	fi	%
Inicio	0	0
Proceso	14	47%

Logro	16	53%
Total	30	100%

Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad Fina

Figura 4

Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual



Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad

Fina Análisis e interpretación:

Análisis e interpretación:

Como se evidencia en la tabla 04 y figura 04, respecto a la psicomotricidad fina según niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina, de acuerdo a la lista de observación aplicada se obtuvo que el 53% de los estudiantes los cuales se encuentran en la categoría de logro; así mismo también se evidenció que el 47% de los estudiantes se encuentran en la categoría de proceso; y finalmente ningún estudiante se encuentra en la categoría de inicio dando un 0% de lo cual se evidencia que la psicomotricidad fina en los estudiantes de 5 años en la muestra obtenida mediante la guía de observación.

2.- Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión facial en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden”2022

Tabla 5

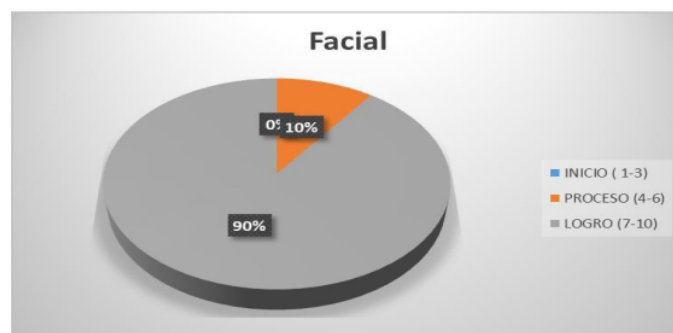
Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo de la coordinación facial.

Niveles	fi	%
Inicio	0	0
Proceso	3	10%
Logro	27	90%
Total	30	100%

Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad

Fina. Figura 5

Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo de la coordinación facial.



Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad

Fina Análisis e interpretación:

Como se logra evidencia en la tabla 04 y figura 04, respecto a la psicomotricidad fina según niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina, en relación con la lista de observación aplicada se obtuvo que el 90% de los estudiantes los cuales se encuentran en la categoría de logro; así mismo también se evidenció que el 10% de los alumnos se ubican en la categoría de proceso; y finalmente ningún estudiante se encuentra en la categoría de inicio dando un 0% de lo cual se evidencia que la psicomotricidad fina en los estudiantes de la edad de 5 años evidenciándose en la muestra obtenida mediante la guía de observación.

3.- Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión fonética en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en el año 2022

Tabla 6

Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo de la coordinación fonética.

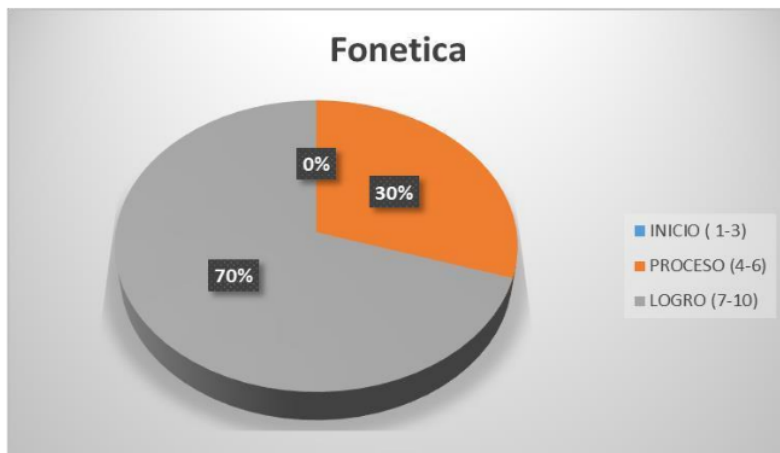
Niveles	fi	%
Inicio	0	0
Proceso	9	30%
Logro	21	70%
Total	30	100%

Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad

Fina.

Figura 6

Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo de la coordinación fonética.



Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad Fina.

Análisis e interpretación:

Como se evidencia en la tabla 06 y figura 06, respecto a la psicomotricidad fina según niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina, haciendo referencia a la lista de observación aplicada se obtuvo que el 70% de los infantes los cuales se encuentran en la condición de logro; así mismo también se evidenció que el 30% de los estudiantes se encuentran en la categoría de proceso; y finalmente ningún estudiante se encuentra en la categoría de inicio dando un 0% de lo cual se evidencia que la psicomotricidad fina en los

estudiantes de 5 años en la muestra obtenida mediante la guía de observación.

4.- Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión gestual en los estudiantes de la edad de 5 años del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en el año 2022. Tabla 7

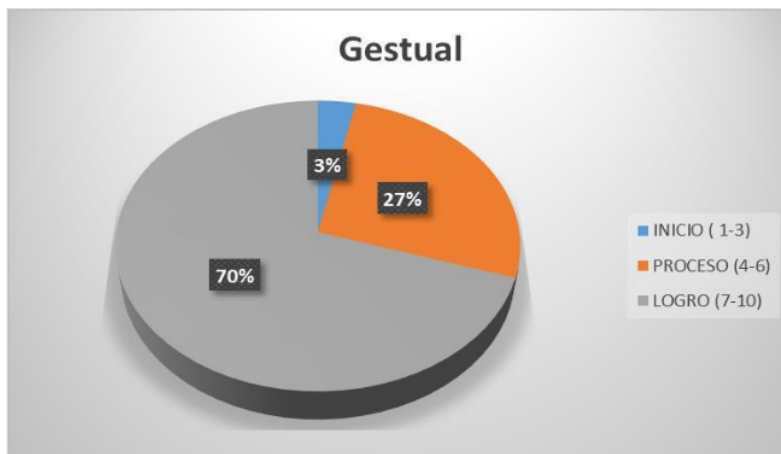
Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo de la coordinación gestual.

Niveles	fi	%
Inicio	1	3%
Proceso	8	27%
Logro	21	70%
Total	30	100%

Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad Fina.

Figura 5

Psicomotricidad Fina, según su nivel de desarrollo de la coordinación gestual.



Nota: Lista de Observación de Psicomotricidad Fina

Análisis e interpretación:

Como se logra evidenciar en la tabla 07 y figura 07, respecto a la psicomotricidad fina según niveles de desarrollo de la psicomotricidad fina, en relación a la lista de observación siendo aplicada se obtuvo que el 70% de los estudiantes los cuales se encuentran en la categoría de logro; así mismo también se evidenció que el 27% de los educandos se encuentran en la categoría de proceso; y finalmente los estudiante se encuentra en la categoría de inicio dando un 3% de lo cual se evidencia que la psicomotricidad fina en los estudiantes de la edad de 5 años en la muestra obtenida mediante la guía de observación.

#### IV. DISCUSIÓN

El presente trabajo académico titulado El juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en el regreso a la presencialidad en los estudiantes del centro

educativo Ann Goulden, Piura 2022 se determinó <sup>3</sup> el nivel de la Psicomotricidad Fina en los estudiantes de 5 años de la I.E obteniéndose como resultado el cual se determina el nivel de Psicomotricidad Fina con un total del 83% ubicándose en el nivel de Logro dando a evidenciar que si existe una buena Psicomotricidad Fina en los estudiantes. Sin embargo, existe un 17% de estudiantes los cuales tienen un proceso más lento en desarrollar las habilidades psicomotoras. Esto quiere decir que algunos de los infantes tienen problemas de psicomotricidad fina en el avance de las coordinaciones facial, viso- manual, gestual y fonética; de manera viso manual demuestran habilidades motrices en las manos y los dedos, mostrando creatividad teniendo la concentración de manos y ojos entre otras habilidades, por otro lado, la parte de los semblantes del niño, éste aprende a controlar los músculos del rostro siendo la parte primordial para que el infante pueda manifestar sus sentimientos y emociones, siguiendo la parte fonética ya que corresponde al proceso de la comunicación por medio del lenguaje ya que al principio el infante es capaz de comunicarse mediante sonidos ,palabras realizando gestos teniendo un buen dominio; y por último la coordinación gestual haciendo referencia al dominio de los movimientos de los dedos con mayor precisión motriz según el proceso de aprendizaje permitiendo la capacidad de explorar e impulsar el aprendizaje y a la vez incitar el desarrollo intelectual del estudiante

<sup>4</sup> Estos resultados son certificados por los por Briones (2017) quien obtuvo el 40% de los

estudiantes evaluados evidencia el crecimiento de la Psicomotricidad Fina en nivel bajo y el 45% muy bajo. Así mismo estos resultados pueden explicarse en base a lo sustentado por el Ministerio de Educación-MINEDU (2015), cuando define el concepto de psicomotricidad hace referencia a la conexión que poseen los aspectos corporales, emocionales y cognitivos la cual se lleva a cabo dentro de las edades de 3 a 5 años; incitando a que el infante mantenga una integración con el mundo que lo rodea realizando movimientos corporales fortaleciendo su desarrollo.

En tal sentido, frente a los preocupantes resultados presentados por ello es recomendable tomar en cuenta el nivel de enseñanza en la psicomotricidad fina en esta institución educativa ya que es importante, por lo que la educación psicomotriz manifiesta una reputación sienta esta una actividad importante la cual logra acelerar los desempeños indispensables y renovar la situación anímico de los educandos, permitiendo su implantación con el mundo social así mismo con el desenvolvimiento de sus capacidades y habilidades motoras del infante para un mejor aprendizaje de los infantes en esta etapa escolar.

De acuerdo al principal objetivo específico el estudio fue <sup>22</sup> identificar el nivel de

progreso de la coordinación viso-manual en los educandos de 5 años del centro educativo obteniéndose como resultado que fue reconocer el nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual, con un total de un 53% en el nivel de logro mientras que un 47% en nivel de proceso, es decir los alumnos del nivel inicial de 5 años, que se ubican Esto quiere decir que sí existe y a la vez no una buena Psicomotricidad Fina en los estudiantes de bajo rendimiento mostrando dificultades en la coordinación de dirección coordinación y dominio, realizando movimientos que influyen dentro de la escritura, y sintácticamente logran mejorar la coordinación óculo –manual en los lanzamientos de precisión utilizando en conjunto manos y ojos con el objeto de llevar a cabo tareas o movimientos.

Estos resultados han sido corroborados por los obtenidos por Salazar, Samaniego y Silvera (2014) quien consiguió que el 70% de los alumnos evaluados evidencia el incremento de su coordinación visual en nivel intermedio y el 30% muy bajo. Por otro lado resultados opuestos a los ya mencionados son los de Franco (2015), quien obtuvo que el 23.8% de los participantes evidencian un nivel inicio, el 23.8% en el nivel denominado necesitan mejorar y el 52.4% en un nivel logro. Así mismo estos resultados pueden explicarse en base a lo sustentado de acuerdo con Mesonero (1995) quien asegura que la coordinación viso manual logra llevarse a cabo a través de las distintas actividades que se vinculan con dos sentidos los cuales son la vista y el tacto(mano) como por ejemplo al usar elementos como la pintura o plastilina; esto quiere decir, que para desenvolver la organización que adquiere la motricidad fina, siendo de gran utilidad contribuir con algunas actividades como la destreza manual con la cavidad visual; esta coordinación hará que el infante domine la posición de la mano , mientras que su cerebro será su guía a través de la vista(ojo),y luego llegar al logro de las habilidades manuales, en donde el infante teniendo que controlar el sentido de la mano, brazo , muñeca, y antebrazo, para esta diligencia no se lleva a cabo sola, es necesario una preparación previa, de tal manera que se hay que aplicarlo al aire libre, y determinar un ambiente espacioso, utilizando el suelo o una pizarra la mayoría de veces que sea posible.

En tal sentido, frente a los preocupantes resultados presentados por ello es recomendable tomar en cuenta el nivel de enseñanza en la psicomotricidad fina en la dimensión viso -manual en esta institución educativa ya que es importante llevar a cabo la estimulación de la psicomotricidad fina en infantes durante los primeros años de edad, cuya finalidad es permitir en un futuro poseer una buena utilización de las pinza además de tener una buena escritura caligrafía y además, poder ejecutar levantamientos corporales durante todo su periodo de vida, ya que esta estimulación se logra ejecutar dentro de las aulas como en el hogar.

Por otro lado, en el segundo objetivo específico de la investigación fue identificar el



nivel de desarrollo de la coordinación facial en los alumnos de 5 años del centro educativo; obteniéndose como resultado que se identifica el nivel de desarrollo de la coordinación facial, con un total del 90% de infantes de inicial de 5 años que se ubican en nivel de Logro, mientras que por otro lado el 10% ubicada en nivel de proceso. Esto quiere decir que si existe una buena Psicomotricidad Fina en algunos de los estudiantes demostrando que estos estudiantes no tienen dificultades en la coordinación de la cara ya que hace relación a la disposición de poder realizar desplazamientos con los músculos de la cara, lo cual favorece al infante a que puede integrar con todo lo que lo comprende, además que logra la expresividad de los sentimientos y emociones manteniendo la comunicación mediante gestos; y sintácticamente logrando que en infante no muestre dificultades para elaborar estos desplazamientos.

Dicho lo anterior, los resultados son corroborados con el autor Velázquez (2010) el cual logró obtener un total del 70% de los niños evaluados evidencia el desarrollo de su coordinación visual en nivel intermedio y el 30% muy bajo. Por otro lado, resultados opuestos a los ya mencionados son los de Franco (2015), quien obtuvo que el 23.8% de los participantes evidencian un nivel inicio, el 23.8% se encuentra denominado necesitan mejorar y el 52.4% en un nivel logro. Así mismo estos resultados obtenidos pueden explicarse con apoyo de lo sustentado según por el investigado Mesonero (1995) siendo este el que manifiesta que el menor logra el dominar los músculos de su rostro (cara) dando a expresar a quien lo rodea sus sentimientos y emociones usando como complemento la sonrisa (expresando felicidad).

En tal sentido, frente a los preocupantes resultados presentados por ello es recomendable tomar en cuenta el nivel de enseñanza en la psicomotricidad fina en la coordinación dimensión facial en las instituciones educativas ya que es importante que el infante aplique lo aprendido y sepa destacar los ligamentos del rostro siendo la parte fundamental del infante de tal manera pueda expresar sus emociones y sentimientos logrando comunicarse mostrando su estado de ánimos a las personas que le rodean.

Según el tercer objetivo específico de la investigación fue identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión fonética en los educandos de 5 años del nivel inicial del centro educativo; obteniéndose como resultado que se identifica el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación fonética, con un total del 70% en los infantes de inicial de la edad de 5 años, lo cuales se mantienen en nivel de logro, por otro lado 30% de estudiantes se encuentran en nivel de proceso. Esto quiere decir que existe una buena Psicomotricidad Fina en los estudiantes, no tienen dificultades en emitir sonidos de tal manera que permite llegar a la transmisión de la palabra correcta; y logrando mejorar la zona de fonetización realizando movimientos lentamente logrando

la posibilidad de imitar pero además en otras áreas; uno de los medios de los cuales el infante puede aprender será imitar su entorno. Permitiendo que durante el largo procedimiento de preparación lingüística y carácter sea a lo largo del plazo de la escolarización y la maduración del infante.

Estos resultados son corroborados por los obtenidos Flores (2014) quien obtuvo que el 70% de los niños evaluados evidencia el desarrollo de su coordinación visual en nivel intermedio y el 30% muy bajo. Por otro lado, resultados opuestos a los ya mencionados son los de Franco (2015), quien obtuvo que el 30% de los participantes evidencian un nivel inicio, el 23.8% denominado necesitan mejorar y el 50% en un nivel logro. Así mismo estos resultados pueden explicarse en base a lo sustentado por el investigador Mesonero, (1995), el cual nos manifiesta que es de gran importancia la estimulación manteniendo un buen dominio, demostrando flexibilidad lingüística al momento de pronunciar o emitir sílabas y palabras (animales, objetos, etc.) desarrollando el verdadero dominio de su aparato fonador.

En tal sentido, frente a los preocupantes resultados presentados por ello es recomendable tomar en cuenta el nivel de aprendizaje de la psicomotricidad fina dentro de la dimensión coordinación facial en las instituciones educativas ya que es importante estimular para poder respaldar un buen dominio de la misma dentro de los inicios meses de vida del infante ya que muestra la curiosidad y siendo la probabilidad de emitir sonidos, palabras correctas durante la evolución de la madurez lingüística y por último el estilo se a lo largo en el transcurso de la escolarización y la madurez del alumno..

Finalmente , vemos que el cuarto objetivo específico ,la investigación fue identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor dentro de la dimensión gestual en los alumnos de la edad de 5 años del nivel inicial de la institución educativa, obteniéndose como resultado que se identifica el nivel de desarrollo de la coordinación gestual, con un total del 70% en los estudiantes de inicial de la edad de 5 años que se ubican en el nivel de logro, mientras que un 27% se ubican en nivel de proceso y el 3% se ubica en el nivel de inicio. Esto quiere decir que no existe una buena Psicomotricidad Fina en todos estudiantes, ya que tienen dificultades de comunicar con solo poder usar gestos del rostro y muestra expresiones con el cuerpo; y sintácticamente logran dominio de las manos y gestos ya que los infantes aprenden con un poco de ayuda mientras que por la es trabajar cuando sea necesario mostrando precisión teniendo en control sobre las manos, hay que el infante tiene que saber usar los dedos.

Corroborando con lo anterior, según los resultados son corroborados por los obtenidos por Salazar, Samaniego y Silvera (2014) quien logró alcanzar que el 25% de los infantes evaluados evidencia el desarrollo de su coordinación visual en nivel intermedio y el 65%

muy bajo. Por otro lado, resultados opuestos a los ya mencionados son los de Franco (2015), quien obtuvo que el 22% de los participantes evidencian un nivel inicio , el 18% son los que necesitan mejorar y el 50% un nivel logro. Así mismo estos resultados pueden explicarse en base a lo sustentado, es por eso que según la investigación de Mesonero (1995) trata de concretar que la motricidad gestual forma parte del dominio de la mano usando los dedos las cuales se llevan en práctica en diversas actividades por lo que es de gran ayuda en el preescolar desarrollando la habilidad de la precisión a través de la manipulación de la mano.

En tal sentido, frente a los preocupantes resultados presentados por ello es recomendable tomar en cuenta los niveles de aprendizaje dentro de la psicomotricidad fina enfocados solo en dimensión coordinación gestual en la institución educativa es importante la pertenencia global con apoyo del uso de la ; así mismo también se utiliza un dominio para cada todas las partes ya sea la utilización de todos los dedos, ya que durante el proceso solo es la utilización de la mano teniendo precisión.

## V. CONCLUSIONES

Finalizando los análisis <sup>38</sup> de la investigación se llegó a las siguientes conclusiones: Se determinó a lo largo de la investigación ,que centró en la realización de un análisis sobre el juego didáctico para mejorar el desarrollo psicomotor en el regreso a la presencialidad en los estudiantes de un centro educativo de piura,2022 los cuales se ubicaron en nivel de inicio ,proceso y logro según el nivel desarrollado en los niños , en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética; es decir que los infantes fueron evaluados para determinar si son capaces de lograr destrezas viso-manuales realizando movimientos ya que es bueno para su estimulación para una mejora escritura caligráfica; además en la coordinación facial los estudiantes lograron expresar emociones y sentimientos además lograron comunicarse mostrando los estados de ánimos a las personas que le rodean (mamá y papá); también coordinar de manera fonética estimulando se logró que los estudiantes emitieran sonidos, además repitió palabras de manera correcta y finalmente el infante realizó las coordinaciones de manera gestual a través del dominio de gestos muy precisos.

Respecto a la dimensión coordinación viso-manual, la investigación identificó el nivel de logro (53%), se demostró la existencia de una buena psicomotricidad en los estudiantes, de tal manera que demuestran la coordinación de sus direcciones, coordinaciones y dominios, además demuestran movimientos básicos que intervienen en la escritura; también

manifestaron un logro dentro de la coordinación óculo – manual en la precisión utilizando las manos y la vista realizando las tareas o actividades indicadas. De la misma manera en cuanto a la dimensión coordinación facial, la investigación identificó que los estudiantes de 3 años se encuentran en nivel logro (100%), demostrándose el gran nivel logrando expresar con fluidez los músculos de su cara expresando sus emociones y sentimientos, haciendo notar la identificación de las expresiones logrando comunicar su estado de ánimo a las personas que lo rodean.

Así mismo en cuanto a la dimensión coordinación fonética, se identificó el nivel de logro (100%), demostrándose que el niño es capaz de expresar con fluidez los sonidos de animales u objetos logrando la imitación de su entorno, haciendo la emisión correcta de su madurez lingüística utilizando sílabas y palabras nuevas.

Finalizando, la dimensión coordinación gestual, la investigación identificó que los estudiantes se encuentran en nivel de logro (100%), demostrándose el gran desarrollo 35 de los estudiantes demostrando con fluidez la imitación de los gestos de su rostro, también demuestra expresiones con el cuerpo logrando el uso de las manos utilizando los dedos durante el proceso demostrando precisión.

## VI. RECOMENDACIONES

El final del análisis se propone lo siguiente:

-En primer lugar, nos enfocamos en la directora del centro educativo, logrando la preparación a cada uno de los docentes siendo de gran importancia para la realización de una buena labor de modo virtual enfocándose en el desarrollo de las cuatro dimensiones que conforma la psicomotricidad de cada estudiante siendo la base de mejoración para alcanzar el logro educativo

-Por otro lado, nos enfocamos en los docentes del nivel inicial del centro educativos desarrollando y planificando cada una de las sesiones de aprendizaje incluyendo un elevado porcentaje dentro de las dimensiones de la Psicomotricidad ayudando a los estudiantes que les falta reforzar para así les permita mejorar la motricidad fina en los estudiantes.

-Así mismo, se puede observar en los participantes del análisis, en el suceso de cada actividad en casa las cuales se relacionan con la ejecución de la psicomotricidad fina cuya finalidad es perfeccionar sus desarrollos dentro de la educación logrando el desarrollo de los movimientos musculares como manos, dedos, pies, etc.; con apoyo de la coordinación de los ojos relacionándose con las destrezas motoras.

-Y finalmente, los padres de familia a les demuestren apoyo tanto en el quehacer de las maestras del nivel inicial, por el refuerzo que realizan, ya que es fundamental para obtener

mejores niveles dentro de la psicomotricidad fina; por otro lado, que les demuestra apoyo a sus propios hijos ayudándolos a desarrollar la psicomotricidad ya que es de gran importancia en todo el periodo de educación del nivel inicial.



ANEXOS

3 Anexo 1: Matriz de consistencia

Título	Formulación del Problema	Hipótesis	Objetivos	Variable	Dimensiones	Metodología
<p>Juego didáctico y el desarrollo psicomotor al retorno de la presencialidad en estudiantes de un centro educativo de Piura, 2022</p>	<p><b>Problema General:</b> ¿De qué manera influye el juego didáctico para mejorar el nivel de desarrollo psicomotor fino en el regreso a la presencialidad en los estudiantes de un centro educativo de Piura, 2022?</p>	<p><b>Hipótesis General:</b> Existe una relación entre el juego didáctico y la psicomotricidad fina para mejorar el desarrollo en los estudiantes de la I.E Ann Goulden, Piura, 2022.</p>	<p><b>Objetivo General:</b> Determinar de qué manera el juego didáctico mejorará el nivel de desarrollo psicomotor fino en el regreso a la presencialidad en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en el año 2022</p>	<p><b>Juego didáctico</b></p>	<p>1.-Dimensión afectiva-emocional 2.-Dimensión social 3.-Dimensión cultural 4.-Dimensión creativa 5.-Dimensión cognitiva 6.-Dimensión Sensorial 7.-Dimensión motora</p>	<p>Tipo: Aplicada  Método: Cuantitativa  Diseño: Preexperimental</p>
<p><b>Problemas Específicos:</b> 1.-¿De qué manera</p>	<p><b>Hipótesis específicas:</b> H1.- Existe un nivel</p>	<p><b>Objetivos Específicos:</b> 1.- Identificar que el</p>	<p><b>Psicomotricidad Fina</b></p>	<p>1.-Coordinación viso-manual</p>	<p>Población y Muestra: La población conformada por 30 estudiantes</p>	



<p>de piura,2022</p>	<p>influye <sup>4</sup> el juego didáctico para mejorar el nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual en los estudiantes de un centro educativo de piura.2022?</p> <p>2.-¿De qué manera influye <sup>4</sup> el juego didáctico para mejorar el nivel de desarrollo de la coordinación facial en los estudiantes de un centro educativo de Piura.2022?</p> <p>3.-¿De qué manera influye el juego didáctico para mejorar</p>	<p>favorable del juego didáctico estimulando el desarrollo de la coordinación viso-manual en los estudiantes de 5 años de educación inicial.</p> <p>Existe un nivel favorable del juego didáctico estimulando el desarrollo de la coordinación facial en los estudiantes de 5 años de educación inicial.</p> <p>Existe un nivel favorable del juego didáctico estimulando el desarrollo de la coordinación facial en los estudiantes de 5 años de educación inicial.</p>	<p>juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión viso-manual en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en el año 2022</p> <p>2.- Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en</p>		<p>2.-Motricidad facial</p> <p>3.-Motricidad fonética</p> <p>4.-Motricidad gestual.</p>	<p>2 La muestra está conformada por 30 estudiantes.</p> <p>2.5 Técnicas e Instrumento de recolección de datos: Técnica -Observación. Instrumento-Guía de observación.</p> <p>Métodos de análisis de investigación:</p> <p>Tablas Simples Gráficos en Excel.</p>
----------------------	---	--	--	--	---	---

	<p>4 el nivel de desarrollo de la coordinación fonética en los estudiantes de un centro educativo de Piura,2022?</p> <p>4.-¿De qué manera influye el juego didáctico para mejorar el nivel de desarrollo de la coordinación gestual en los estudiantes de un centro educativo de Piura,2022?</p>	<p>2 el desarrollo de la coordinación fonética en los estudiantes de 5 años de educación inicial.</p> <p>Existe un nivel favorable del juego didáctico estimulando el desarrollo de la coordinación gestual en los estudiantes de 5 años de educación inicial.</p>	<p>facial el año 2022</p> <p>3.- Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión fonética en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa “Ann Goulden” en el año 2022</p> <p>4.-Identificar que el juego libre mejorará el nivel de desarrollo psicomotor en su dimensión gestual en los estudiantes de 5 años del nivel inicial</p>			
--	--	--	--	--	--	--

				de la institución educativa "Ann Goulden" en el año 2022.				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

**Anexo 2: Cuadro de operacionalización de variables.**

<b>Variable</b>	<b>Definición conceptual</b>	<b>Definición operacional</b>	<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Ítems</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Escala de medición</b>
El juego didáctico	El juego según Huizinga manifiesta que es una acción libre de ocupación libre del hombre y de su cultura, que se realiza dentro de un tiempo y espacio determinado, siguiendo ciertas reglas que son libremente aceptadas, asimismo, esta actividad va acompañada con o sentimiento de alegría y tensión.	El juego libre es la manera en la que el infante decide cómo realizar el juego de tal manera que inventa o imagina la acción mediante el objeto, además les sirve en la socialización de su entorno que muestra lo o ya aprendido según las experiencias vividas logrando a que en un futuro sea un gran creador e inventor.	Dimensión afectiva-emocional  Dimensión social	Expresión y control de las emociones mediante el juego.  Integración, adaptación, igualdad y convivencia.	1  1	Sesiones de aprendizajes	
			Dimensión cultural	Valores	1		
			Dimensión creativa	Creaciones	1		

El juego			Dimensión cognitiva	Pensamientos	1		
didáctico			Dimensión Sensorial	Descubrimiento	1		
Psicomotricidad Fina	<p>Gladis Bécquer Díaz (1999) tiene como: "la armonía y precisión de los movimientos finos de los músculos de las manos, la cara y los pies" (p.38).</p>	<p>Se aplicó como instrumento de evaluación la guía de observación la cual se determinará el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina en sus dimensiones (viso manual, gestual, facial y fonética).</p>	<p>35 Coordinación Viso-Manual</p>	<p>Coordina movimientos de manos y ojos</p>	5	Guía de observación	Nominal
			Dimensión motora	Movimientos	1		
			Coordinación Facial	Aprende a dominar sus gestos de la cara.	5		
			Coordinación Fonética	Demuestra la comunicación con sonidos.	5		
			Coordinación Gestual	Dominio de gestos.	5		

**Anexo 3: Instrumentos de medición**

**GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA PSICOMOTRICIDAD FINA**

Nombre y Apellidos:

Edad: 5 años

Sección: ..... Fecha: .../...../...

N	INDICADORES PARA EVALUAR	ESCALA VALORATIVAS	
		SI	NO
<b>PSICOMOTRICIDAD FINA</b>			
<b>COORDINACIÓN VISO-MANUAL</b>			
	Indicador: Coordinación de manos y ojos		
<b>01</b>	Sostiene correctamente el lápiz con su mano formando pinza		
<b>02</b>	Modela libremente con masa o plastilina.		
<b>03</b>	Arma rompecabezas con facilidad		
<b>04</b>	Inserta objetos con dificultad.		
<b>05</b>	Traza letras y números.		
<b>COORDINACIÓN FACIAL</b>			
	Indicador: Aprende a dominar sus gestos de la cara.		
<b>01</b>	Dibuja las partes de la cara.		
<b>02</b>	Realiza los diferentes gestos con la cara (alegre, enojado, feliz, etc.)		
<b>03</b>	Realizar movimientos con la cara frente a un espejo		
<b>04</b>	Hace saber sus emociones mediante los gestos de la cara		
<b>05</b>	Conoce las partes de su cara		
<b>COORDINACIÓN FONÉTICA</b>			
	Indicador: Demuestra la comunicación con sonidos.		
<b>01</b>	Realiza sonidos.		
<b>02</b>	Emite sonidos que escucha.		
<b>03</b>	Anuncia las partes del cuerpo		
<b>04</b>	Pronuncia las palabras con dificultad.		
<b>05</b>	Distingue y comunica lo que escucha		
<b>COORDINACIÓN GESTUAL</b>			
	Indicador: Dominio de gestos no verbales.		

<b>01</b>	Imita gestos con los ojos, manos y cuerpo en general.		
<b>02</b>	Se comunica sin usar el lenguaje oral.		
<b>03</b>	Usan gestos con espontaneidad.		
<b>04</b>	Demuestra precisión		
<b>05</b>	Domina los dedos para realizar acciones.		

## Anexo 4: Validación de juicio de expertos



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador:** Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Guía de Observación, diseñado por Gomez Moya Angie Veronica cuyo propósito es medir el nivel de desarrollo psicomotor en el regreso a la presencialidad usando el uso del juego didáctico en los estudiantes del nivel inicial de un institución educativa "Ann Goulden" en el año 2022, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años , aula geniales, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

"Juego didáctico y el desarrollo psicomotor al retorno de la presencialidad en estudiantes de un centro educativo, 2022."

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Licenciada Profesional en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Angie Veronica Gomez Moya', with a long horizontal stroke extending to the right.

Gracias por su aporte





UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / items	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: COORDINACION VISO-MANUAL</b>								
1	Sostiene correctamente el lápiz con su mano formando pinza	X						
2	Modela libremente con masa o plastilina	X						
3	Arma rompecabezas con facilidad					X		
4	Inserta objetos con dificultad.	X						
5	Traza letras y números.					X		
<b>DIMENSION 2: COORDINACION FACIAL</b>								
6	Dibuja las partes de la cara	X						
7	Realiza los diferentes gestos con la cara (alegre, enojado, feliz, etc.)	X						
8	Realizar movimientos con la cara frente a un espejo.					X		
9	Hace saber sus emociones mediante los gestos de la cara.					X		
10	Conoce las partes de su cara	X						
<b>DIMENSION 3: COORDINACION FONETICA</b>								
11	Realiza sonidos.	X						
12	Emitte sonidos que escucha.	X						
13	Anuncia las partes del cuerpo	X						
14	Pronuncia las palabras con dificultad	X						
15	Distingue y comunica lo que escucha	X						
<b>DIMENSION 4: COORDINACION GESTUAL</b>								
16	Imita gestos con los ojos, manos y cuerpo en general.	Si	No	Si	No	Si	No	
17	Se comunica sin usar el lenguaje oral.	X		X				
18	Usan gestos con espontaneidad.							X
19	Demuestra precisión							X
20	Domina los dedos para realizar acciones.							X



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Sara Auxiliadora Benites Morales, con Documento Nacional de Identidad N° 80578083, de profesión Educación Inicial, grado académico licenciatura, con código de colegiatura \_\_\_\_\_, labor que ejerzo actualmente como docente del nivel inicial, en la I.E 026 La Arena, La Unión, Piura

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado guía de observación, cuyo propósito es medir el nivel de desarrollo psicomotor en el regreso a la presencialidad usando el juego didáctico en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa "Ann Goulden" en el año 2022, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años aula los geniales.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyó en las siguientes apreciaciones.

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

Los ítems son pertinentes con el concepto que se quiere dar a conocer a través de las cuatro dimensiones que tiene la psicomotricidad fina .demuestra buena relación los ítems y las dimensiones.

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Lic:Sara Auxiliadora Benites Morales  
(Apellidos y nombres del experto validador)  
DNI 80578083  
Especialidad del validador: Licenciatura

Trujillo, a los 15 días del mes de Junio de 2021

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



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

**PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO**

**Estimado Validador:** Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Guía de Observación, diseñado por Gomez Moya Angie Verónica cuyo propósito es medir el nivel de desarrollo psicomotor en el regreso a la presencialidad usando el uso del juego didáctico en los estudiantes del nivel inicial de un institución educativa "Ann Goulden" en el año 2022, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años, aula geniales, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

"Juego didáctico y el desarrollo psicomotor al retorno de la presencialidad en estudiantes de un centro educativo, 2022."

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Licenciada Profesional en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSION 1: COORDINACIÓN VISO-MANUAL</b>							
1	Sostiene correctamente el lápiz con su mano formando pinza	X						
2	Modela libremente con masa o plastilina	X						
3	Arma rompecabezas con facilidad			X				
4	Inserta objetos con dificultad.	X						
5	Traza letras y números.	X						
	<b>DIMENSION 2 : COORDINACIÓN FACIAL</b>							
6	Dibuja las partes de la cara	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Realiza los diferentes gestos con la cara (alegre, enojado, feliz, etc.)					X		
8	Realizar movimientos con la cara frente a un espejo.					X		
9	Hace saber sus emociones mediante los gestos de la cara.					X		
10	Conoce las partes de su cara	X				X		
	<b>DIMENSION 3 : COORDINACIÓN FONÉTICA</b>							
11	Realiza sonidos.	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Realiza sonidos.	X						
13	Emite sonidos que escucha.	X						
14	Anuncia las partes del cuerpo	X						
15	Pronuncia las palabras con dificultad	X						
16	Distingue y comunica lo que escucha	X						
	<b>DIMENSION 4: COORDINACIÓN GESTUAL</b>							
17	Imita gestos con los ojos, manos y cuerpo en general.	Si	No	Si	No	Si	No	
18	Se comunica sin usar el lenguaje oral.			X		X		
19	Usan gestos con espontaneidad.					X		
20	Demuestra precisión					X		
	<b>Domina los dedos para realizar acciones.</b>					X		



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mendoza Valdez Jaida Esmeralda, con Documento Nacional de Identidad N° 45084387 , de profesión de educación inicial, grado académico Licenciada , con código de colegiatura \_\_\_\_\_, labor que ejerzo actualmente como docente del nivel inicial, en el centro educativo "Ann Goulden"-Piura,2022.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado guía de observación, cuyo propósito es medir el nivel de desarrollo psicomotor en el regreso a la presencialidad usando el juego didáctico en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa "Ann Goulden" en el año 2022, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años aula los geniales.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyó en las siguientes apreciaciones.

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**Opinión de aplicabilidad:**

Aplicable [ X]

Aplicable después de corregir [ ]

No aplicable [ ]

Lic: Mendoza Valdez Jaida Esmeralda

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI :

Especialidad del validador: Licenciatura

Trujillo, a los 20 días del mes de Junio de 2022

  
Jaida Esmeralda Mendoza Valdez  
PROFESORA DE INICIAL

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



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

### PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

**Estimado Validador:** Es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado: Guía de Observación, diseñado por Gomez Moya Angie Veronica cuyo propósito es medir el nivel de desarrollo psicomotor en el regreso a la presencialidad usando el uso del juego didáctico en los estudiantes del nivel inicial de un institución educativa "Ann Goulden" en el año 2022, el cual será aplicado a estudiantes de 5 años , aula geniales, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

"Juego didáctico y el desarrollo psicomotor al retorno de la presencialidad en estudiantes de un centro educativo, 2022."

Tesis que será presentada a la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el grado académico de:

Licenciada Profesional en Educación Inicial.

Para efectuar la validación del instrumento, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA, RELEVANCIA Y CLARIDAD DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, que, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia 1		Relevancia 2		Claridad 3		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
<b>DIMENSION 1: COORDINACION VISO-MANUAL</b>								
1	Sostiene correctamente el lápiz con su mano formando pinza	X						
2	Modela libremente con masa o plastilina	X						
3	Arma rompecabezas con facilidad			X				
4	Inserta objetos con dificultad.	X						
5	Traza letras y números.					X		
<b>DIMENSION 2 : COORDINACION FACIAL</b>								
6	Dibuja las partes de la cara	X						
7	Realiza los diferentes gestos con la cara (alegre, enojado, feliz, etc.)	X						
8	Realizar movimientos con la cara frente a un espejo.	X						
9	Hace saber sus emociones mediante los gestos de la cara.	X						
10	Conoce las partes de su cara	X						
<b>DIMENSION 3 : COORDINACION FONETICA</b>								
11	Realiza sonidos.	X						
12	Emitte sonidos que escucha.			X				
13	Anuncia las partes del cuerpo					X		
14	Pronuncia las palabras con dificultad					X		
15	Distingue y comunica lo que escucha	X						
<b>DIMENSION 4: COORDINACIÓN GESTUAL</b>								
16	Imita gestos con los ojos, manos y cuerpo en general.	X						
17	Se comunica sin usar el lenguaje oral.	X						
18	Usan gestos con espontaneidad.	X						
19	Demuestra precisión	X						
20	Domina los dedos para realizar acciones.	X						



UNIVERSIDAD NACIONAL DE TRUJILLO "BENEDICTO XVI"

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Mercedes del Socorro Saucedo Cherras, con Documento Nacional de Identidad N° 02772201, de profesión Educación Inicial, grado académico Licenciada, con código de colegiatura \_\_\_\_\_, labor que ejerzo actualmente como docente del nivel inicial de 3 años en la I.E. Ann Goulden.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento denominado guía de observación, cuyo propósito es medir el nivel de desarrollo psicomotor en el regreso a la presencialidad usando el juego didáctico en los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa "Ann Goulden" en el año 2022, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 5 años aula los geniales.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los items, concluyó en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]      No aplicable [ ]

Lic: Mercedes del Socorro Saucedo Cherras

(Apellidos y nombres del experto validador)

DNI 02772201

Especialidad del validador: Licenciada

Trujillo, a los 22 días del mes de Junio de 2021

  
MERCEDES DEL SOCORRO SAUCEDO CH  
PROFESORA

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



## Anexo 5: Sesiones de Aprendizajes

**JUEVES 28 DE ABRIL 2022**

I.-DATOS INFORMATIVOS:

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Reconociendo las partes de mi cuerpo”

GRADO:5 años turno tarde

FECHA: jueves 28 de abril del 2022

II.-PROPÓSITO:

Que los estudiantes reconozcan y valoran las partes del cuerpo, identificándose al realizar diferentes movimientos y las representan.

III.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
	A 8 CAPACIDAD				
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad. -Comprende su cuerpo -Se expresa corporalmente.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimientos por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo y movimientos en situaciones de juegos.	Realiza diferentes movimientos para identificar las partes de su cuerpo y las dibuja.	Dibujo y mención de las partes del cuerpo.	Cuaderno de campo.

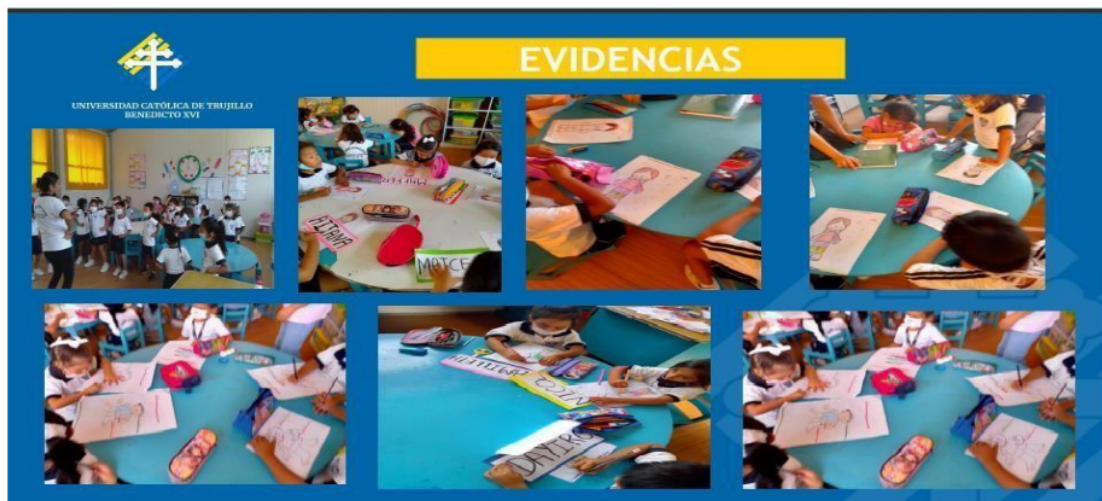
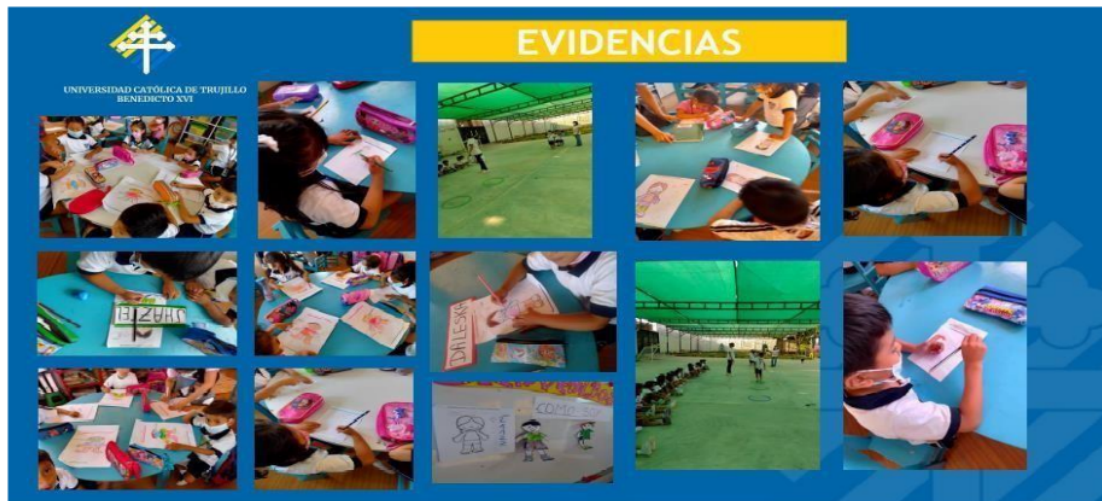
IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
<p>Rutinas de entrada</p>	<p>-Recepción de los niños, saludos, oración.                      -Rutinas de aseo.                      -Agradecen a Dios por el día de hoy, por las bendiciones y piden por la paz.                      -Saludo, asistencia, calendario, clima y acuerdos.</p>
<p>Inicio</p>	<p><b>MOTIVACIÓN:</b>                      Sentados en asamblea vemos el video “YO TENGO UN CUERPO” y les pedimos movernos siguiendo lo que dice la canción, luego preguntamos ¿Te gusto? ¿Qué partes de su cuerpo se movilizaron?    <b>Saberes Previos:</b> ¿Cuáles son las partes del cuerpo? ¿En qué lado de nuestro cuerpo están ubicados?                        Conflicto cognitivo: ¿Por qué son importantes? ¿Qué pasaría si no lo tuviéramos?</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Asamblea:                      Tomamos acuerdos para realizar la actividad, se delimita el espacio y se les da el propósito “Hoy reconoceremos y dibujaremos las partes de nuestro cuerpo, identificándose al realizar movimientos “se muestra el material y espacio delimitado a utilizar reconociendo las posibilidades de uso y cuidado que haremos de ellos.</p> <p>Desarrollo motriz:                      Se induce a los estudiantes a formar dos equipos luego se les explica la actividad que es sobre el conteo y recordar cuales forman partes de su cuerpo y son mencionadas.</p> <p>Luego realizan movimientos de coordinación dirigidos reconociendo las partes del cuerpo al escuchar la canción “yo tengo un cuerpo” Relajación:                      Luego de los movimientos realizados se les pide sentarse, cerrar los ojos y respirar profundamente una música relajante para normalizar la respiración.</p> <p>Cierre:                      Para finalizar la actividad de aprendizaje se les pide que representen lo realizado en un dibujo mencionado cada una de las partes del cuerpo y su importancia y lo compartan con sus amigos.</p>



Rutina	Aseo, refrigerio, recreo
Taller Psicomotriz	La docente saca a los niños(as) para la ejecución de movimientos de motricidad gruesa como saltar y correr. Terminada la actividad nos dirigimos en orden al salón de clases.
Cierre	Los estudiantes se reúnen en asamblea y se dialoga sobre la actividad a realizar a mediante las siguientes preguntas: ¿Qué logramos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido en la actividad? ¿para qué nos sirve lo que hemos hecho? ¿Te gustó la actividad de hoy, por qué?
Rutina de salida	La docente invita a los niños a orar para luego despedirse de los niños y cantar de despedida. Los niños desinfectan sus manos y salen recogiendo sus loncheras para la espera de sus padres. Canción de despedida: <a href="https://youtu.be/TfP9VnZAFn7M">https://youtu.be/TfP9VnZAFn7M</a>

Materiales: Hojas A3, impresión, papelote, goma, colores, y lápiz



**SESION DE APRENDIZAJE  
VIERNES 29 DE ABRIL**

**I.-DATOS INFORMATIVOS:**

NOMBRE DE LA CLASE: “Reconociendo las partes de la cara”

GRADO:5 años turno tarde

FECHA: viernes 29 de abril del 2022

**II.-PROPÓSITO:**

Que los niños y niñas reconocen y valoran los fragmentos del rostro

**III.- APRENDIZAJES ESPERADOS:**

ÁREA	COMPETENCIA	ESTÁNDAR	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
Psicomotriz	<p><b>7. APACIDAD</b></p> <p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Comprende su cuerpo</li> <li>-Se expresa corporalmente.</li> </ul>	<p>Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimientos por propia iniciativa en situaciones cotidianas.</p> <p>Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, postura, ritmo y movimientos en situaciones de juego.</p>	<p>Realiza diferentes movimientos para identificar las partes de la cara y las dibuja</p>	<p>Dibujo y mención de las partes de la cara.</p>	<p>Cuaderno de campo.</p>

IV.-SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
Rutinas de entrada	-Recepción de los niños, saludos, oración. -Rutinas de aseo. -Agradecen a Dios por el día de hoy, por las bendiciones y piden por la paz. -Saludo, asistencia, calendario, clima y acuerdos.
Inicio	<p><b>MOTIVACIÓN:</b>                      Sentados en asamblea vemos el video “Lo que tiene mi rostro”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=aAHkte_bdXE&amp;ab_channel=Tool-be">https://www.youtube.com/watch?v=aAHkte_bdXE&amp;ab_channel=Tool-be</a>                      y les pedimos movernos siguiendo lo que dice la canción, luego preguntamos ¿Te gusto?                      ¿Qué partes de su cuerpo se movilizaron?</p> <p>Saberes Previos: ¿Cuáles son las partes de la cara? ¿En qué lado de nuestro cuerpo están ubicados?</p> <p>Conflicto cognitivo: ¿Por qué son importantes? ¿Qué pasaría si no lo tuviéramos?</p>
Desarrollo	<p>Asamblea:                      Tomamos acuerdos para realizar la actividad, se delimita el espacio y se les da el propósito “Hoy reconoceremos y dibujaremos las partes de nuestra cara y las identificamos “se muestra el material y espacio delimitado a utilizar reconociendo las posibilidades de uso y cuidado que haremos de ellos.</p> <p>Para finalizar la actividad de aprendizaje se les pide que representen lo realizado en un dibujo mencionado cada una de las partes del cuerpo y su importancia y lo compartan con sus amigos.</p> <div data-bbox="1003 884 1271 1089" data-label="Image"> <p><b>PARTES DE LA CARA</b></p> <p>el pelo, la frente, la oreja, la cara, la nariz, la cabeza, el ojo, los ojos, la boca, el cuello.</p> <p>SpanishUnicorn.com</p> </div> <div data-bbox="982 1104 1279 1388" data-label="Image"> </div>
Rutina	Aseo, refrigerio, recreo
Taller Literario	La docente elige un libro para leer “EL CONEJO”, terminada la actividad se les indica a cada estudiante manifestando el gusto de cada una sobre el cuento, de que trato. Cada niño y niña dibuja lo que más le llamó la atención sobre la lectura y luego <sup>28</sup> expuesto a todos.
Cierre	Invitó a los niños a sentarse en asamblea y dialogamos sobre la actividad a realizar mediante las siguientes preguntas: ¿Qué realizamos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido en la actividad? ¿para qué nos sirve lo que hemos hecho? ¿Te gustó la actividad de hoy, por qué?
Rutina de	La profesora elige a un estudiante para que realice una oración para luego despedirse de los



salida

sus demás compañeros y cantar de despedida. Los niños desinfectan sus manos y salen recogiendo sus loncheras para la espera de sus padres.  
Canción de despedida: <https://youtu.be/TfP9VnZAFn7M>

Materiales: Hojas A3, impresión, papelote, goma, colores, y lápiz



**EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE  
MARTES 19 DE ABRIL 2022**

**I.-DATOS INFORMATIVOS:**

NOMBRE DE LA SESIÓN: “Figuras geométricas”

GRADO:4 años

FECHA: martes 19 de abril del 2022

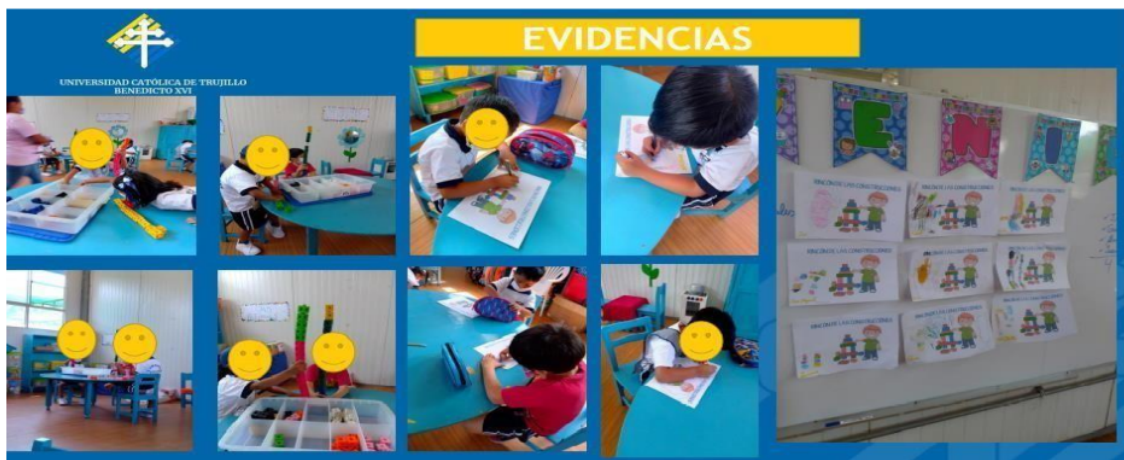
**II)PROPÓSITO:**

Que los niños y niñas reconozcan las figuras geométricas a través de su creatividad. II.- APRENDIZAJES ESPERADOS:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA	INSTRU
Matemática	Resuelve problemas de forma y movimiento y localización	Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas.	Se ubica así mismo y ubica objetivos en el espacio en el que se encuentra a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como “arriba, abajo, dentro, fuera, delante, detrás, encima, debajo, hacia adelante, y hacia atrás” que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se ubica dentro de aula ubicando los objetos del sector de trabajos expresando como o donde desea colocarlos.	Implementación y creación del sector de trabajos.	Lista de cotejo.
<b>MOMENTOS</b>	<b>ESTRATEGIAS</b>					
Antes de la sesión	-Recepción de los niños, saludos, oración. -Rutinas de aseo. Agradecen a Dios por el día de hoy, por las bendiciones y piden por la paz. <b>JUEGO LIBRE:</b> -Planificación: Los educandos eligen libremente cuál de los muchos sectores jugar.					

	<p>-Organización: Los estudiantes se agrupan y disponen a qué divertirse</p> <p>-Ejecución: Los educandos se divierten libremente.</p> <p>-Socialización: Los niños verbalizan lo que han realizado el juego.</p> <p>-Orden: Los niños guardan y ordenan los materiales y juguetes.</p> <p>-Metacognitiva: ¿Qué hicieron, cómo lo lograron?</p>
Inicio	<p>-Motivación: Cantamos juntos la canción: (Hola, hola como están yo muy bien y tú que tal...)</p> <p>-Saberes previos: Es mediante las técnicas de lluvia de ideas dialogamos</p> <p>- ¿Qué es lo que hemos estado jugando?</p> <p>¿Qué es lo que formaron con los bloques?</p> <p>Propósito y organización: Les comunicó el propósito de la actividad que es dibujar lo que hicieron y exponen lo que dibujaron.</p>
Proceso	<p>Asamblea:</p> <p>Los estudiantes saben y ponen en práctica las normas para el buen desarrollo de las acciones a ejecutar</p> <p>Problematización:</p> <p>Mediante el método de lluvia de ideas, dialogamos qué es lo dibujamos.</p>
Rutina	Aseo, refrigerio, recreo
Taller Gráfico plástico	<p>Asamblea: Les presentamos el material a necesitar.</p> <p>Exploración del material: Los estudiantes exploran los utensilios a usar. Desarrollo de los movimientos: hacemos burbujas caseras.</p>
Cierre	<p>Realizó una participación con todos los estudiantes al estar en una <b>asamblea, dialogamos sobre la actividad a realizar.</b></p> <p>Realizamos <b>las</b> siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué realizamos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido en la actividad? ¿para qué nos sirve lo que hemos hecho? ¿Te gustó la actividad de hoy, por qué?</p>
Rutina de salida	<p>La profesor(a) invita a los estudiantes a realizar la oración para luego despedirse de los niños y cantar de despedida. Los niños desinfectan sus manos y salen recogiendo sus loncheras para la espera de sus padres.</p> <p>Canción de despedida: <a href="https://youtu.be/TfP9VnZAFn7M">https://youtu.be/TfP9VnZAFn7M</a></p>

Materiales: Hojas A3, bloques colores, lápiz, goma, imágenes, jabón de platos y etc.

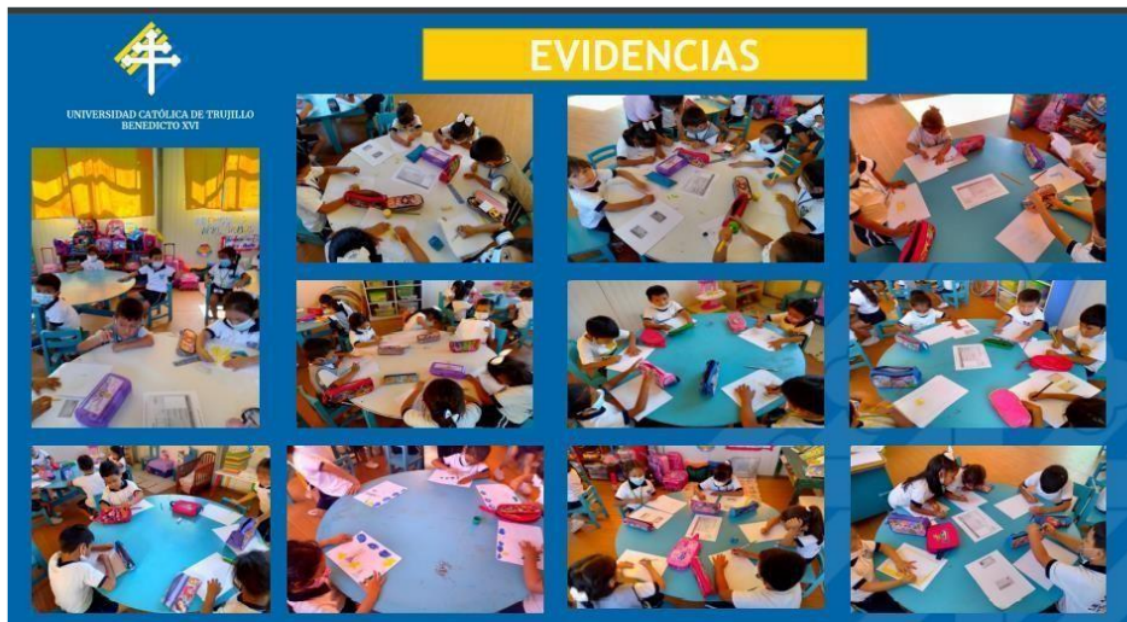






	<p>¿Dónde estará nuestra huella?</p> <p><b>DURANTE EL DISCURSO:</b>          Ahora vamos a dibujar nuestro DNI, a nuestra manera, se le entrega al modelo con algunos datos para que complete y dibuje, seguidamente los niños exponen su dibujo la cual se ha guiado por la copia de su DNI que han traído de casa.</p> <p>Asamblea: Dialogamos ¿De qué hemos hablado el día de hoy? ¿Te gustó como lo hemos trabajado? ¿Por qué?</p>
Rutina	Aseo, refrigerio, recreo
Taller De Arte	<p>Inicio:          Se realiza la asamblea con los niños para recordar los acuerdos del día y como se deben comportar con sus compañeros, hoy trabajarán la técnica LA GOTA QUE CAMINA, lo cual se trabaja con ténpera y cartulina blanca.</p> <p>Cierre: La docente los invita luego de terminar este momento a comentar su experiencia.</p>
Cierre	<p>Se les invita a los estudiantes a tomar asiento de la asamblea y dialogamos sobre la actividad a realizar.          Responder lo siguiente          ¿Qué realizamos hoy? ¿Cómo nos hemos sentido en la actividad? ¿para qué nos sirve lo que hemos hecho? ¿Te gustó la actividad de hoy, por qué?</p>
Rutina de salida	<p>La profesora insita a los estudiantes a realizar una oración para luego despedirse de los estudiantes y cantar de despedida. Los niños desinfectan sus manos y salen recogiendo sus loncheras para la espera de sus padres.          Canción de despedida: <a href="https://youtu.be/TfP9VnZAFn7M">https://youtu.be/TfP9VnZAFn7M</a></p>

Materiales: Hojas A3, cuento, imágenes, témperas, hojas de colores



## ANEXOS 6

### CUADRO DE ACTIVIDADES REALIZADAS EN LA PRÁCTICA

**SEMESTRE 2022 – I**

**Apellidos y Nombres del estudiante:** Gómez Moya Angie

**Aula:** Los carifiosos **Edad:** 5 años



N.º	Nombre de la actividad	Fecha	Firma de la docente de aula
01	Decoramos nuestra aula-Dentro/Fuera	18 /04/22	<i>[Firma]</i>
02	Figuras geométricas	19/04/22	<i>[Firma]</i>
03	Somos artistas	20/04/22	<i>[Firma]</i>
04	Somos responsables	21/04/22	<i>[Firma]</i>
05	Dialogamos y asumimos responsabilidades	22/04/22	<i>[Firma]</i>
06	Soy como soy	25/04/22	<i>[Firma]</i>
07	Mi nombre	26/04/22	<i>[Firma]</i>
08	Mi DNI -Me identifica	27/04/22	<i>[Firma]</i>
09	Reconociendo las partes de mi cuerpo.	28/04/22	<i>[Firma]</i>
10	Reconociendo las partes de la cara	29/04/22	<i>[Firma]</i>
11	No hubo clases por fumigación	02/05/22	
12	¿Qué sostiene mi cuerpo?	03/05/22	<i>[Firma]</i>
13	No asistí a prácticas por salud	04/05/22	<i>[Firma]</i>
14	Lo que siento por Mamá	05/05/22	<i>[Firma]</i>
15	Participamos en la celebración de Mamá	06/05/22	<i>[Firma]</i>
16	Yo se cuidar mi cuerpo (parte 1)	09/05/22	<i>[Firma]</i>
17	Yo se cuidar mi cuerpo (parte 2)	10/05/22	<i>[Firma]</i>
18	Sistema Digestivo	11/05/22	<i>[Firma]</i>
19	Sistema Circulatorio	12/05/22	<i>[Firma]</i>
20	Sistema Respiratorio	13/05/22	<i>[Firma]</i>
21	No asistí por inconveniente	16/05/22	
22	Somos diferentes	17/05/22	<i>[Firma]</i>
23	Mis super poderes	18/05/22	<i>[Firma]</i>
24	No hubo clases	19/05/22	<i>[Firma]</i>
25	No hubo clases	20/05/22	<i>[Firma]</i>
26	Elaboramos un mural por la semana de los jardines.	23/05/22	<i>[Firma]</i>
27	Preparamos mandiles decorados y los desfilamos y gozamos de una película.	24/05/22	<i>[Firma]</i>
28	Gincana divertida	25/05/22	<i>[Firma]</i>
29	Hoy estamos de fiesta (compartir en el colegio)	26/05/22	<i>[Firma]</i>
30	No hubo clases	27/05/22	
31	Identificamos que es nuestro medio ambiente.	30/05/22	<i>[Firma]</i>
32	Exploramos como se encuentra nuestra escuela para identificar la contaminación.	31/05/22	<i>[Firma]</i>
33	No hubo clases	01/06/22	
34	No hubo clases	02/06/22	
35	No hubo clases	03/06/22	
36	Elaboración de un juguete divertido elaborado con materiales de reciclaje.	06/06/22	<i>[Firma]</i>
37	Decoramos una mochila reutilizable guardar su carpeta.	07/06/22	<i>[Firma]</i>
38	Debemos de cuidar las plantas.	08/06/22	<i>[Firma]</i>
39	Aprendemos a preparar el compost de nuestra huerta.	09/06/22	<i>[Firma]</i>
40	Identificamos acciones para cuidar el suelo.	10/06/22	<i>[Firma]</i>
41	Feriado por el partido.	13/06/22	<i>[Firma]</i>
42	Aprendemos a seguir las secuencias según la historia y colores.	14/06/22	<i>[Firma]</i>
43	Acciones para cuidar el medio ambiente.	15/06/22	<i>[Firma]</i>
44	Elaboramos un recuerdo y por el día del Padre.	16/06/22	<i>[Firma]</i>
45	Realizamos un video por el día del padre.	17/06/22	<i>[Firma]</i>
46	Elaboramos carteles para el cuidado de las plantas de nuestro centro educativo.	20/06/22	<i>[Firma]</i>
47	Afiches para cuidar el ambiente.	21/06/22	<i>[Firma]</i>
48	Ubicamos los maceteros en el área de nuestro jardín.	22/06/22	<i>[Firma]</i>
49	Campaña de limpieza y decoración de llantas.	23/06/22	<i>[Firma]</i>
50	Día del campesino. Taller de minichef.	24/06/22	<i>[Firma]</i>
51	Me identifico como peruano (mapa escarapela).	27/06/22	<i>[Firma]</i>
52	Participamos en una tradición peruana.	28/06/22	<i>[Firma]</i>
53	San pedro y san pablo.	29/06/22	<i>[Firma]</i>
54	Somo piuranos y peruanos y la cuidamos (CARTELES DEL CUIDADO DEL PLANETA)	30/06/22	<i>[Firma]</i>
55	Ambientamos el aula por el día de fiestas patrias.	01/06/22	<i>[Firma]</i>

Trujillo, de                      del 2022

*[Firma]*  
Jaidá Esmeralda Mendoza Valdez  
PROFESORA

Firma de la Docente.



# Gómez Moya

## INFORME DE ORIGINALIDAD

17%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

11%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="https://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
2	<a href="https://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	1%
4	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="https://repositorio.escuelamilitar.edu.pe">repositorio.escuelamilitar.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="https://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="https://sisgestion.ugel07.gob.pe">sisgestion.ugel07.gob.pe</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="https://aful.s3.us-east-1.amazonaws.com">aful.s3.us-east-1.amazonaws.com</a> Fuente de Internet	1%
9	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	

1 %

10

[hdl.handle.net](https://hdl.handle.net)

Fuente de Internet

<1 %

11

[virtual.urbe.edu](https://virtual.urbe.edu)

Fuente de Internet

<1 %

12

[alicia.concytec.gob.pe](https://alicia.concytec.gob.pe)

Fuente de Internet

<1 %

13

[crenamina.edu.mx](https://crenamina.edu.mx)

Fuente de Internet

<1 %

14

[archives.sfasu.edu](https://archives.sfasu.edu)

Fuente de Internet

<1 %

15

[www.takey.com](https://www.takey.com)

Fuente de Internet

<1 %

16

[www.coursehero.com](https://www.coursehero.com)

Fuente de Internet

<1 %

17

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

<1 %

18

[repositorio.urp.edu.pe](https://repositorio.urp.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

19

[repositorio.ujcm.edu.pe](https://repositorio.ujcm.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

20	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
21	prezi.com Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
24	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
25	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
26	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
27	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
28	vsip.info Fuente de Internet	<1 %
29	creativecommons.org Fuente de Internet	<1 %
30	worldwidescience.org Fuente de Internet	<1 %
31	repositorio.ug.edu.ec	



Fuente de Internet

<1 %

32

[www.guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com)

Fuente de Internet

<1 %

33

[alfapublicaciones.com](http://alfapublicaciones.com)

Fuente de Internet

<1 %

34

[pekesalunada.blogspot.com](http://pekesalunada.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1 %

35

[docplayer.es](http://docplayer.es)

Fuente de Internet

<1 %

36

[dspace.unl.edu.ec](http://dspace.unl.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

37

[repositorio.unheval.edu.pe](http://repositorio.unheval.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

38

[tesis.unsm.edu.pe](http://tesis.unsm.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 10 words

Excluir bibliografía

Activo