

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA
EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE
MOCHE, PROVINCIA DE TRUJILLO, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Alicia Marisol Rojas Ulloa

Br. Karla Verónica Saldaña Velasquez

ASESOR

Mg. Karin Araceli Valverde Reyes
<https://orcid.org/0009-0007-0903-5727>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Educación y responsabilidad social

TRUJILLO – PERÚ

2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Mg. Karin Araceli Valverde Reyes N° 46199018, como asesora del trabajo de investigación titulado “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE MOCHE, PROVINCIA DE TRUJILLO, 2022.”, desarrollado por las egresadas Alicia Marisol Rojas Ulloa, con DNI N° 70865047 y Karla Verónica Saldaña Velásquez con DNI N° 47671066, de la Carrera Profesional de Educación Inicial.; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el Reglamento de Titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada Facultad.

Trujillo, 30 de octubre de 2023



Mg. Karin Araceli Valverde Reyes

Asesor

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la Universidad

Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Vicerrectora académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector de Investigación (e)

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

DEDICATORIA

Este trabajo le dedico primeramente a Dios, a mi mamá, mis hermanos, y a mi familia ya que ellos fueron mi fortaleza, mi soporte y quienes me inculcaron buenos valores gracias a esos buenos consejos que me brindaron día a día para salir adelante.

Marisol

A Dios y la Virgen de la puerta por ser mi fortaleza y cubirme con su hermoso manto para orientarme en este camino. A mis padres que me brindaron su apoyo incondicional para seguir estudiando, a mi hermana, cuñado y mi mejor amigo Mauricio que son mi motivación para seguir adelante y lograr superar los obstáculos de la vida.

Karla

AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecer a dios por brindarnos salud y protegernos día a día y por habernos dado una familia maravillosa, quienes creyeron en nosotras y agradecer a nuestros padres por las buenas enseñanzas que nos inculcaron desde pequeñas, por enseñarnos a valorar cada esfuerzo y nos están apoyando para lograr nuestros objetivos y metas trazadas, así mismo agradecer a mi Asesora de Tesis por brindarnos sus conocimientos y enseñanzas.

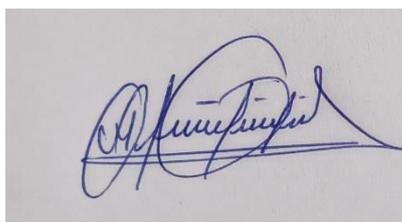
Las autoras.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotros, Alicia Marisol Rojas Ulloa con DNI N° 70865047 y Karla Verónica Saldaña Velasquez con DNI 47671066 egresados del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, doy fe que he seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de humanidades, para la elaboración y sustentación del trabajo de investigación titulado: “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE MOCHE, PROVINCIA DE TRUJILLO, 2022”, el cual consta de un total de 83 páginas, en las que se incluye 4 tablas y 3 figuras, más un total de 36 páginas en apéndices y/o anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de 13 %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores



Bach. Alicia Marisol Rojas Ulloa
DNI N° 70865047



Bach. Karla Verónica Saldaña Velasquez
DNI N° 47671066

ÍNDICE

PORTADA.....	i
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA.....	27
2.1 Enfoque, tipo	27
2.2 Diseño de investigación.....	27
2.3 Población, muestra, y muestreo	28
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos.....	28
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	29
2.6 Aspectos éticos en investigación	30
III. RESULTADOS	31
IV. DISCUSIÓN.....	35
V. CONCLUSIONES.....	37
VI. RECOMENDACIONES	38
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	39
ANEXOS	46
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información	47
Anexo 2: Ficha técnica	52
Anexo 3: Operacionalización de variables	53
Anexo 4: Carta de presentación.....	54
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos ...	55
Anexo 6: Consentimiento informado	56
Anexo 7: Asentimiento informado	57
Anexo 8: Matriz de consistencia	59
Anexo 9: Sesiones de aprendizaje	61
Anexo 10: Reporte de Similitud.....	83

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Motricidad fina pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022.	19
Tabla 2 Coordinación viso-manual pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022	20
Tabla 3 Dimensión facial pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022	21
Tabla 4 Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 3 años de una institución educativa, distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022.	22

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Motricidad fina pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022.	19
Figura 2 Coordinación viso-manual pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022	20
Figura 3 Dimensión facial pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022	21

RESUMEN

El estudio lleva por título "Juegos Didácticos para mejorar la Motricidad Fina en Niños de 3 Años de una Institución Educativa en el Distrito de Moche, Provincia de Trujillo, 2022". La investigación adoptó un enfoque cuantitativo y se clasificó como pre-experimental. La muestra consistió en 12 niños. La recopilación de datos se llevó a cabo a través de la técnica de observación, utilizando una lista de cotejo como instrumento. El análisis estadístico se realizó mediante la prueba de Wilcoxon, utilizando el software SPSS versión 25. En relación a los resultados, se evidenció que la motricidad fina, al inicio del estudio, el 58.3% de los niños presentaba un nivel deficiente en esta habilidad. Sin embargo, tras la implementación de juegos didácticos, este porcentaje mejoró significativamente, llegando al 66.7% con un nivel bueno. En cuanto a la dimensión de coordinación viso-manual, el 66.7% de los niños demostraron un nivel deficiente al principio del estudio. Después de la intervención con juegos didácticos, el 58.3% de ellos logró un nivel bueno en esta área. Acerca de la dimensión facial, se evidenció que al inició el 75.0% lograron un nivel deficiente, posterior a los juegos didácticos el 58.3% lograron un nivel bueno. Finalmente se llegó a la conclusión que el uso de los juegos didácticos incrementa significativamente la motricidad fina.

PALABRAS CLAVES: Juegos didácticos, motricidad fina, coordinación viso manual, facial.

ABSTRACT

The study is titled "Didactic Games to Improve Fine Motor Skills in 3-Year-Old Children of an Educational Institution in the District of Moche, Province of Trujillo, 2022." The research adopted a quantitative approach and was classified as pre-experimental. The sample consisted of 12 children. Data collection was carried out through the observation technique, using a checklist as an instrument. The statistical analysis was performed using the Wilcoxon test, using SPSS software version 25. In relation to the results, it was evident that fine motor skills, at the beginning of the study, 58.3% of the children had a deficient level in this skill. However, after the implementation of educational games, this percentage improved significantly, reaching 66.7% with a good level. Regarding the dimension of visual-manual coordination, 66.7% of the children demonstrated a poor level at the beginning of the study. After the intervention with educational games, 58.3% of them achieved a good level in this area. Regarding the facial dimension, it was evident that at the beginning 75.0% achieved a poor level, after the didactic games 58.3% achieved a good level. Finally, it was concluded that the use of educational games significantly increases fine motor skills.

Keywords: Didactic games, fine motor skills, hand-eye coordination, facial.

I. INTRODUCCIÓN

A nivel mundial el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019) manifiesta que una enseñanza de calidad contribuye a que los preescolares tengan éxito a lo extenso de toda su educación. Asimismo, ayuda a que las instituciones responsables de cada país logren sus objetivos relacionados a la enseñanza. Sin embargo, en la investigación de Imbernón, et al (2020) se evidencio que los niños y niñas de 3 a 5 años con motricidad fina y gruesa tuvieron puntajes muy bajos. Sumado a ello, Párraga y Vega (2023) donde enfrentan diversas dificultades en el desarrollo de sus habilidades motoras, lo que genera preocupación tanto entre los padres como en los docentes. Esto muestra que todavía sigue existiendo dificultades en el aprendizaje de niños menores a 5 años. A pesar de que, la motricidad es importante en la ampliación de la inteligencia.

Para Jiménez y Quintana (2020) sostiene que el sistema educativo en América latina ha afrontado distintas crisis a comienzos de los años noventa, como la falta de equidad y la poca ayuda de la sociedad pedagógica, haciendo que la educación se convierta en algo más complejo al abordar el ser humano en sus etapas del desarrollo. La primera infancia es considerada como un periodo de tiempo de suma relevancia en el desarrollo del ser humano, puesto que en ella se asientan requeridas para la inserción del individuo en el ámbito escolar. Partiendo de tales consideraciones, resulta evidente la importancia que tiene la educación impartida a los preescolares (Cabrera y Dupeyrón, 2019; Moreno y López, 2018). Es por ello que, el maestro encargado de llevar a cabo la educación de niños en edad preescolar, cuenta con un rol trascendental puesto que es justamente en este lapso de tiempo, en el que se debe procurar la estimulación oportuna y adecuada del alumno, con el fin de generar el óptimo adelanto de destrezas, capacidades y competencias, que le permitan su incorporación exitosa al ámbito escolar.

Una de las capacidades que desarrolla el niño en edad preescolar, está representada por la motricidad fina, la cual es definida como los movimientos pequeños y precisos, donde se requiere de exactitud por parte del niño (Cabrera y Dupeyrón, 2019). En otras palabras, la motricidad fina es la capacidad por medio de la cual el niño es facultado a realizar movimientos con gran nivel de precisión. Es importante destacar que la estimulación se

define como el procedimiento que promueve el desarrollo de las conexiones neuronales eficientes y más numerosas en el ser humano, contribuyendo así al desarrollo neuronal (Quimís, 2023). Conviene acotar que, la estimulación se realiza mediante actividades reiteradas que consigan estimular los sentidos del niño o niña, la misma, debe realizarse oportunamente, para evitar que se produzcan dificultades o retrasos en la adquisición de competencias.

Durante la etapa preescolar, la actividad predominante es el juego, que se ha destacado por su habilidad para promover el desarrollo de las habilidades motoras (Cheraghi, 2022). Dentro de las actividades que requieren para estimular la motricidad, pueden ser: rasgar, recortar, pegar, doblar, colorear, dibujar, trazar, moldear, entre (Cabrera y Dupeyrón, 2019). Además, se debe considerar que, las actividades destinadas a la estimulación de la motricidad se determinan por la posibilidad de ser llevadas a cabo en cualquier espacio, cuyos materiales a emplear deben ajustarse con las necesidades del preescolar, las opciones son muy variadas y van desde piedras, semillas, conchas, hojas, frascos vacíos, plastilina, barro, entre muchos otros materiales. Debe tenerse en cuenta que, mientras más variados son los materiales empleados, mayor es la probabilidad de estimular la motricidad en el niño. (Moreno y López, 2018)

En los últimos años se ha demostrado que existen carencias en la educación preescolar, puesto que la falta de estrategias, desmotivación por parte del niño, desconocimiento por parte de los miembros de la familia, insuficiente actualización de los maestros, entre otros, desatienden la motricidad fina, lo que trae como consecuencias inconvenientes en el proceso enseñanza-aprendizaje y, por lo tanto, también del desarrollo óptimo e integral del niño. (Cabrera y Dupeyrón, 2019; Moreno y López, 2018).

A nivel Nacional, el Ministerio de Educación (2022) establece que la etapa de formación inicial es crucial para establecer los cimientos del desarrollo de cualquier individuo. También se subraya que, durante los primeros seis años de vida, los niños refuerzan su capacidad lingüística, enriquecen su vocabulario y de manera gradual adquieren nuevas habilidades y conductas que reflejan aspectos de su entorno y contexto. Las actividades pedagógicas deben ser abordadas de manera periódica y flexible, por lo que, las metodologías deben brindar al niño un proceso de aprendizaje para estimular la motricidad.

Sin embargo, en distintas investigaciones han evidenciado que la motricidad fina se encuentra en un proceso inicial, tal como lo manifiesta Ochoa, et al (2021) quien evaluó la motricidad fina en niños preescolares con edades de 3 y 4 años, el cual dio como resultado que, el 66,7% (20) de los niños se ubican en el nivel de inicio. Asimismo, lo sostiene Quilla y Salgado (2021), quienes evidenciaron que el 63.6% tuvieron un inicio. Es decir 6 de cada 10 niños tienen una motricidad fina inicial. Esto hace entender de que en la actualidad los momentos que tiene el niño para estimular su motricidad es muy restringido. A esto se suma, la COVID-19, que limitó a los niños en sus competencias a nivel nacional, generando en ellos aislamiento social y bajo comportamiento encaminado hacia uno mismo (Cornejo, et al., 2021).

Por su parte, Cajamarca (2018) afirma que la implementación de programas o estrategias causan cosas positivas en el progreso de la motricidad de los niños y niñas preescolares, ya que optimizan la calidad del aprendizaje, asimismo ayuda en el desarrollo de las primeras fases del niño, el cual es aprender a mejorar los movimientos de su cuerpo con sus destrezas y habilidades.

Por todo lo antes mencionado, el trabajo de investigación se centra en la Institución Educativa “Pioneers school”, ubicado en el distrito de Moche, donde realizó mis prácticas, el cual he observado que los niños tienen dificultades en la motricidad, lo que envuelve que tengan problemas en sus primeros movimientos, falta de coordinación, armar piezas, cerrar las manos de manera continua, entre otros. A esto se suma la presente situación que vivimos con respecto a la pandemia. Además, se observó en el centro educativo, que no ha habido un desarrollo adecuado. Esto significa que, por algún motivo, no se ha producido un correcto aprendizaje de las habilidades motoras, ya que no se cuenta con muchos materiales para desarrollar la motricidad fina.

Ante la problemática presentada, se formula la siguiente interrogante: ¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en niños de tres años de la institución educativa “Pioneers school”, distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022? Y como problemas específicos: i) ¿Cómo diseñar los juegos didácticos en la institución educativa Pioneers school ii) ¿Cómo medir el nivel de motricidad fina antes de aplicar los juegos didácticos en los niños de tres años de la institución educativa Pioneers school?; iii)

¿Cómo medir el nivel de motricidad fina después de aplicar los juegos didácticos en los niños de tres años de la institución educativa Pioneers school?; iv) ¿Cómo comparar los niveles de la motricidad fina antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de tres años de la institución educativa Pioneers school?

Desde el punto de vista teórico, se puede sostener que esta investigación tiene relevancia, por cuanto será necesario abordar diferentes referentes teóricos vinculados a la motricidad fina con miras a poder aplicar juegos didácticos que permita cumplir con el objetivo propuesto en esta investigación, cómo lo es, el de corregir la motricidad fina de los niños objetos de estudio a través de la aplicación de juegos didácticos. En lo que respecta al ámbito práctico, este proyecto de investigación encuentra justificación por cuánto se considera pertinente que quienes cursan estudios en el nivel de educación superior deben poner en marcha los conocimientos teóricos y prácticos que adquieren en el proceso académico, en beneficio de los entornos de los cuales forman parte y es precisamente el objetivo que se ha planteado en esta investigación, que es aplicar los juegos didácticos para optimar la motricidad fina de preescolares de tres años de la I.E abordada. Por otra parte, se puede señalar, que desde el aspecto legal esta investigación es importante, debido a que encuentra fundamentado en el texto de la Constitución Política del Perú (1993) en el artículo 14 que plantea que la educación debe orientarse a generar conocimientos nuevos que preparen a los ciudadanos para la vida y el trabajo. Asimismo, la Carta Magna contempla en el artículo 17 la obligatoriedad de la educación inicial, que es precisamente la etapa en la cual se deben desarrollar todo el conjunto de habilidades destrezas y competencias de los preescolares que aseguren su correcto desarrollo en la sociedad en el futuro (Constitución Política del Perú, 1993).

Asimismo, debe precisarse que metodológicamente este trabajo de investigación se justifica, puesto que para cumplir los objetivos propuestos y dar respuesta a la interrogante inicialmente planteada, fue necesario elaborar un instrumento ya validado a través de sus constructos que un generará conocimiento confiable y valido al enfocarse en un estudio experimental y explicativo.

Igualmente debe afirmarse que los beneficiarios directos de este estudio, estuvieron conformados por los niños y niñas de 3 años de edad de la Institución Educativa “Pioneers

school”, ubicado en el distrito de Moche, puesto que, en esta población, se buscó abordar la motricidad fina y luego mejorarlo través de juegos didácticos. Pero adicionalmente, también se vieron beneficiados los docentes que imparten educación en este nivel puesto que tuvo una herramienta valiosa que les permitirá el progreso de la motricidad fina de los niños que tienen a su cargo.

Como objetivo general, este estudio buscó determinar el efecto de los juegos didácticos en la motricidad fina en niños de tres años de la institución educativa “Pioneers school”, distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022. Y como objetivos específicos; i) diseñar los juegos didácticos en la institución educativa “Pioneers school”; ii) Medir el nivel de la motricidad fina antes de aplicar los juegos didácticos en los niños de tres años de la institución educativa “Pioneers school”, iii) Medir el nivel de la motricidad fina después de aplicar los juegos didácticos en los niños de tres años de la institución educativa “Pioneers school” y iv) Comparar los niveles de la motricidad fina antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de tres años de la institución educativa “Pioneers school”.

Durante el desarrollo del presente trabajo de investigación, se realizó una exploración exhaustiva de los estudios realizados a nivel internacional y nacional por diversos autores, las mismas que se presentan a continuación:

A nivel internacional se encontró estudios como Palomino y Morales (2023) llevaron a cabo una indagación en Guayaquil, Ecuador, con el propósito de crear una guía didáctica destinada a los profesores, la cual incluye estrategias lúdicas diseñadas para promover el desarrollo de la motricidad fina en niños de inicial. El estudio se basó en un enfoque cuantitativo y adoptó un diseño observacional y transversal de tipo explicativo. Como resultado de la investigación, se llegó a la conclusión de que la implementación de estrategias lúdicas condujo a una notable mejora en la motricidad de los niños durante las distintas actividades realizadas.

Por su parte Cárdenas (2022) realizó una investigación en la ciudad de Ibarra, Ecuador, con el propósito de desarrollar material lúdico didáctico destinado a mejorar la motricidad fina en niños. El estudio se basó en un diseño cuantitativo y descriptivo, utilizando a 25 estudiantes como la unidad de análisis. Los resultados revelaron deficiencias

en la motricidad fina, ya que el 55% de los niños no pudo enhebrar una aguja, el 40% tuvo dificultades para trazar líneas, el 57.9% no pudo dibujar un cuadrado y el 75% tuvo dificultades para dibujar una figura. Posteriormente, se procedió a crear el material lúdico didáctico, y como conclusión, se determinó que este material benefició al estimular de manera efectiva el desarrollo de la motricidad fina en los niños.

Para Yacelga (2019) quien efectuó una investigación en Quito – Ecuador. El estudio fue desplegado bajo el enfoque investigación, desarrollo e innovación y de acuerdo al método deductivo, la técnica de recolección de datos fue la encuesta, el instrumento empleado fue el cuestionario. La población estuvo conformada por 15 docentes, a quienes se les aplicó el cuestionario determinando la totalidad de educadores sostiene que existe la necesidad de efectuar acciones para el progreso de la motricidad fina, el 58% manifiesta que contempla tales actividades en su planificación diaria, el 100% estima que las actividades artísticas estimulan la motricidad fina. Por otra parte, el 53% informó que el centro educativo lleva a cabo estrategias nuevas para estimular el desarrollo de la motricidad fina, y el 100% afirma estar de acuerdo con participar en charlas relacionadas con la importancia de fortalecer la motricidad fina de los niños en el salón de clases. A partir de tales hallazgos, elaboraron un taller de socialización de la propuesta que consiste en una pauta de actividades que pretende ser un referente teórico-práctico de utilidad para los docentes durante la planificación y ejecución de actividades dirigidas a desarrollar la motricidad fina de los niños de 3 años de edad en el centro educativo.

A nivel nacional se encontró a Luna (2023) quien llevó a cabo una indagación en una I.E en Huacho. Su objetivo principal fue evaluar la relación entre los conceptos del juego y el desarrollo de la motricidad fina. El diseño del estudio se caracterizó por ser observacional y relacional, y la muestra incluyó a 50 niños de cinco años de edad. Los resultados del estudio indicaron que efectivamente existe una asociación entre el juego y el desarrollo de la motricidad fina, lo cual se respaldó por un valor de p igual a 0.000. Además, esta relación se evidenció en diversas dimensiones, como la coordinación viso-manual ($p=0.000$), la motricidad fonética ($p=0.000$), la motricidad facial ($p=0.000$), y la motricidad gestual ($p=0.000$). En resumen, se concluye que el juego se relaciona de manera significativa con el desarrollo de la motricidad fina en los niños estudiados.

Castillo (2022) efectuó una investigación con la finalidad de evaluar si los juegos afectan de manera positiva en la motricidad fina, bajo el tipo de investigación aplicada y preexperimental, la población y muestra fue de 14 estudiantes de cinco años. Dentro de los hallazgos más resaltantes de la investigación, es preciso mencionar que, al inicio, el 100% obtuvieron un nivel bajo en el aprendizaje de lengua y literatura, mientras que luego de la aplicación de los juegos, se reflejó en un nivel alto en un 85%. En conclusión: al realizar la estadística se obtuvieron un resultado de 0.008, lo que permitió verificar la mejora de la motricidad fina de los niños. Asimismo, se reflejó en las dimensiones coordinación visomanual ($p=0.003$), fonética ($p=0.009$), facial ($p=0.000$) y gestual ($p=0.000$)

Hidalgo y Padilla (2021) quien realizó un estudio en Caraz - Áncash, se realizó con el fin de evaluar la influencia de talleres en la motricidad fina. El estudio se ejecutó bajo el diseño pre-experimental, cuya población fue de 15 preescolares, la técnica fue la observación, mientras que, el instrumento de recolección de datos fue la escala de estimulación. Dentro de los hallazgos más resaltantes de la investigación, es preciso mencionar que el 54% de los niños en el pre test se hallan en el inicio del desarrollo de motricidad fina, otro 13% se encuentra en proceso. Seguidamente, se aplicó 10 sesiones mediante alguna dinámica como “Jugando haciendo bolitas de papel”; “jugando a punzar el camino del conejo”; “estoy jugando con la plastilina”, entre otros. Por último, se realizó una nueva medición del instrumento, mediante el cual se pudo comprobar que el 73% de los niños presentaban nivel destacado de motricidad fina y el 27% se encontraba en un nivel esperado. Al realizar lo estadístico se obtuvo un resultado de 0,000, lo que permitió verificar y concluir que la motricidad fina mejoró.

Zumaran (2021), realizó un estudio en una I.E inicial de 4 años. El estudio se realizó bajo el diseño observacional, la población fue de 43 niños, la técnica de recolección de información fue la observación, bibliográfica y evaluación, mientras que, el instrumento de recolección fue la Batería Psicomotora de Vítor Da Fonseca. Dentro de los resultados, primero se diseñó y validó un taller con la idea de potenciar y mejorar la motricidad a través de 18 sesiones, es preciso mencionar que el 67% de los niños tuvieron dificultades motoras entre finas y gruesas y el 9% se encuentran en el nivel normal.

Casahuamán y Tomás (2020) efectuaron una investigación en una I.E, el estudio fue desplegado bajo el método de investigación numérica y diseño cuasi experimental, la técnica de recolección de datos fue la observación y el instrumento empleado fue la escala de estimación. Dentro de los hallazgos más resaltantes, es preciso mencionar que los niños con la motricidad fina, en el grupo 2dogrupo fue 51.1; en cambio en el 1er grupo el valor fue 91.1. Es decir, al inicio el 85.71% tuvo un nivel regular en la motricidad fina. Por último, se realizó una nueva medición del instrumento, mediante el cual se pudo comprobar que el 52.38% presentaban un nivel excelente de motricidad fina y el 42.86% se encontraba en un nivel bueno. Al realizar los resultados mediante la estadística obtuvieron un resultado de 0,000, lo que permitió verificar y concluir que la motricidad fina de los preescolares mejoró.

Tarazona (2019), realizaron un estudio en un I.E del distrito Chacas - Áncash. La investigación se realizó bajo el diseño pre-experimental, cuya población fue de 21 niños de 3 años de edad, la técnica de recolección de información fue la observación, mientras que, el instrumento de recolección de datos fue el Test de Desarrollo Psicomotor (TEPSI). Dentro de los hallazgos más resaltantes de la investigación, es preciso mencionar que el 52% de los niños en el pre test presentan retraso en el desarrollo de motricidad fina, otro 48% presentan riesgo. Debe acotarse que ningún niño presenta un nivel normal de motricidad fina. Seguidamente, se aplicó el taller de elaboración de materiales mediante el empleo de recursos reciclables. Por último, se realizó una nueva aplicación del instrumento TEPSI mediante el cual se pudo comprobar que el 57% de los niños presentaban niveles normales de motricidad fina, el 38% se encontraba en riesgo y el 5% restante mostró retraso en el mismo. Al realizar la estadística obtuvieron un resultado de 0,000, lo que les permitió verificar y concluir que la implementación del taller ayuda la motricidad fina de los preescolares.

Por otro lado, es importante tener en consideración las bases teóricas respecto a las dos variables de estudio: De acuerdo al Ministerio de Educación (2012) los juegos didácticos es un concepto que tiene una gran trascendencia en la vida de las personas, más aún en los preescolares que se encuentran en la etapa de explorar el mundo y descubrir nuevas sensaciones. Flores (2009) señala que permite conocer el rol que desempeñan los juegos didácticos para los alumnos, donde se determina que no solo desarrolla capacidades en el

ámbito educativo, sino también despierta actitudes que pueden ser utilizadas en otros aspectos de su vida.

Por su parte Rodríguez (2012) menciona que los juegos didácticos se describen como actividades que involucran la necesidad humana de comunicación, expresión, emoción y entretenimiento. Estas actividades nos permiten experimentar emociones que van desde la diversión y el disfrute hasta la risa, el entusiasmo y, en ocasiones, incluso la tristeza, convirtiéndose así en una fuente auténtica de emociones.

Para Guapisaca (2019) destaca que el sistema de juegos posibilita la creación de actividades adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Estas actividades están estrechamente relacionadas y promueven la interacción entre el alumno y el conocimiento, lo que a su vez influye en el resultado final y contribuye al logro de aprendizajes significativos.

Meza et al. (2023) señalan que las actividades se refieren a un conjunto de tareas con objetivos y metas específicas. En el contexto educativo, este sistema contribuye a la mejora del rendimiento del alumno, ya que se adapta a la realidad educativa. Esto proporciona al docente diversas formas de presentar el contenido, permitiendo a los estudiantes comprenderlo de manera significativa.

Para Rubin, et al (1983) determinan la existencia de cuatro teorías principales que explican el uso de juegos didácticos:

Teoría del excedente energético de Herbert Spencer – 1855: Se encuentra basado en que, debido a las mejoras sociales, el individuo en especial los niños acumulan grandes cantidades de energía las cuales en la antigüedad las usaban para la supervivencia. Esta teoría analizada desde un enfoque educativo se encuentra relacionada con el periodo de tiempo que los estudiantes permanecen sentados, lo cual perjudica su desarrollo, debido a que ellos necesitan mantenerse en movimiento constante para gastar la energía acumulada. Analizando el escenario desde otra perspectiva se establece que el exceso de energía genera que los alumnos se muestren distados o inquietos, sin embargo, al jugar esa energía se libera y permite mejorar la concentración de los alumnos. Además, se debe mencionar que las

actividades desarrolladas son placenteras ya que se ajustan a su edad y capacidades (Rubin, et al, 1983).

Teoría de la relajación de Lazarus – 1833: La teoría también es conocida como del descanso, de la distensión o de la recuperación, se sustenta debido a que existen alumnos que se encuentran estresados en el salón de clases mientras el docente se encuentra explicando o desarrollando sus actividades académicas, cuando se presenta este escenario existe la probabilidad de que el alumno no preste atención a las clases y genere una actitud que distraiga a los demás estudiantes con la única intención de relajarse (Rubin, et al, 1983).

Teoría del pre ejercicio de Karl Groos – 1898: También es denominada como “teoría de la práctica”, es la fase que permite que los alumnos puedan relajarse durante el desarrollo de las actividades, además genera beneficios como la adquisición o el repaso de nuevos conceptos y conocimiento, así como el desarrollo de nuevas habilidades o el refuerzo de las mismas. Sumado a ello, se establece que la niñez es una etapa en la que el individuo se prepara para ser adulto, practica, a través del juego, las diversas funciones que realizará cuando se encuentre en su etapa adulta (Rubin, et al, 1983).

Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall – 1904: Esta teoría plantea que el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie, por lo cual determina que el juego reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Por otro lado, se establece que la cuarta teoría se conecta con la segunda y tercera teoría ya que brinda la posibilidad de desarrollar un aspecto social, en otras palabras, permite que el aprendizaje sea más sólido ya que se realiza mediante la interacción entre los alumnos donde se logran capturar distintos puntos de vista y estructurar una idea general que brinde la capacidad de mejorar la comprensión de un tema (Rubin, et al, 1983).

UNICEF (2018) indica que el juego necesita contar con cierto grado de capacidad de acción, que les permita a los niños tener un papel activo y sean dueños de sus experiencias, además de brindarles la capacidad de identificar y confiar en que son capaces, autonomía y son dueños de su propia manera de aprender de manera lúdica. Debido a esto, establece que el juego debe reunir las siguientes características: i) Ser provechoso, a través del juego los niños deben expresar e incrementar sus experiencias y conocimientos; ii) Ser divertido, debe

despertar sentimientos positivos, así como retos y dificultades; iii) Ser iterativo, por lo cual se requiere descubrir nuevos retos para alcanzar un aprendizaje profundo; iv) Ser socialmente interactivo, el juego debe permitir a los niños expresar sus ideas y entender los sentimientos y opiniones de los demás, estableciendo las bases para las relaciones sólidas. v) Debe invitar a la participación activa, se recomienda combinar el juego con actividad física, mental y verbal.

Herrera (2002) sostiene que los juegos didácticos tienen tres características: espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, por lo cual se establece que estas actividades impulsan la participación espontánea de los estudiantes y al mismo tiempo brinda la capacidad de aumentar la motivación en el salón de clases y hacer uso de sus destrezas, habilidad o imaginación para solucionar los diversos problemas que se pueden presentar. (Córdoba, et al., 2017). Por otra parte, Torres (2002) determina que los juegos didácticos evaluados como estrategias de aprendizaje ayudan ciertas cualidades morales en los alumnos para seguir las reglas establecidas.

Asimismo, Díaz y Hernández (2002) determinan que para construir una estrategia de enseñanza se tiene que considerar cinco aspectos especiales: 1) Tomar en consideración las características generales de los alumnos; 2) Establecer el nivel de conocimiento que poseen los alumnos en general y delimitar el contenido curricular; 3). Identificar las metas y objetivos que se desean alcanzar y las actividades cognitivas y pedagógicas que debe llevar a cabo los estudiantes para alcanzarlas; 4). Realizar un seguimiento y vigilancia constante y permanente durante el proceso de enseñanzas y 5) Se debe determinar el contexto intersubjetivo, es decir, delimitar los conocimientos previos que fueron creados por los alumnos hasta el momento del proceso de enseñanza.

Sumado a ello, Iztúriz, et. al. (2007) determinan que es necesario recordar que los juegos didácticos permiten apoyar en el desenvolvimiento de las habilidades, capacidades de los estudiantes, asimismo, permite realizar simulaciones, reforzar los conceptos y conocimientos previos, así como evaluar la cantidad y calidad de los aprendizajes. Además, sostienen que los juegos y las simulaciones que contienen instrucciones son motivadoras e involucran, de manera directa a los estudiantes mediante el desarrollo de las actividades lúdicas, se pueden abordar temas complicados y brindan la posibilidad de trabajar de manera

simultánea con grupos de estudiantes de distintos niveles educativos y conseguir que estos interactúen correctamente.

Por su parte, Martín, et al., (2009) determinan que los juegos didácticos como forma de enseñanza permiten incrementar la motivación de quienes participan, mejorando la tarea que se está realizando en ese momento. Debido al potencial que poseen los juegos didácticos para los alumnos, la aplicación de estos mecanismos con los objetivos y actividades que se ajusten a las necesidades específicas pueden ser utilizadas como una herramienta dentro del proceso de enseñanza que se realiza de manera tradicional, con el objetivo de elevar el rendimiento académico de los alumnos, el desarrollo de la imaginación y las actividades físicas.

De acuerdo a los autores de Bofarull (2014) y Revelo (2021) mencionan las siguientes dimensiones: i) Juego simbólico: La característica más relevante de este juego es la capacidad que posee para despertar la imaginación de los niños, ya que puede convertir objetos para establecer contextos y mundo ficticios, basados en la práctica y las historias cotidianas. Algunos ejemplos de estos juegos podemos mencionar tomar leche de una taza vacía, utilizar un plátano como teléfono, entre otros. Acorde con Bofarull (2014) quien determina que el juego simbólico presenta diversos beneficios para los niños, dentro de ellos encontramos la comprensión del espacio que le rodea, práctica roles establecidos por la sociedad, impulsar su imaginación y despertar su creatividad, además funciona para el desarrollo del lenguaje. Por otro lado, sostiene que el juego simbólico brinda la capacitada a los niños para diferenciar entre el significado y objeto con un determinado uso.

Por su parte, Ministerio de Educación (2010) el juego simbólico implica la combinación de varios aspectos de la experiencia del niño en un único momento lúdico. En esta actividad, los niños utilizan su habilidad para transformar objetos y crear escenarios imaginarios que involucran historias relacionadas con la vida, la experiencia y la imaginación. Puede considerarse como un juego en el que se dice "qué pasaría si" o "como si". ii) Juego de reglas: Revelo (2021) lo define cómo el tipo de juego que reúne a los participantes para conseguir un objetivo mediante pautas y normas, suelen ser en la mayoría de casos, actividades que promueven la capacidad entre ellos mismos, desarrollando "estrategias de acción social y se fomenta el desarrollo individual con aspectos como el

control de la agresividad, el sentido de la responsabilidad, la democracia, la confianza” (p.6). Además, este tipo de juegos se ejecutan en lugares abiertos, donde se necesita la participación de un adulto para fortalecer la capacidad expresiva, la creatividad, el sentido de la responsabilidad, entre otros.

Respecto a la segunda variable Motricidad fina, el autor Regidor (2005) señala que es el manejar los objetivos y poseer una intervención precisa de los músculos de las manos y brazos considerando que es una etapa larga para el preescolar. Por su parte, López (2010) determina que el desarrollo motor de los niños y niñas es importante para su progreso. A través de esta acción descubre su esquema corporal, desarrolla y logra integrar aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, lo cual le permite obtener capacidades sensoriales y desarrollar la destreza y agilidad. De acuerdo a Oseda, et al. (2015) sostienen que la motricidad fina envuelve movimientos de mayor exactitud que son necesarios para desarrollar movimientos donde se requiere en forma sincrónica el uso del ojo, la mano y los dedos.

Por ejemplo, encontramos cortar, pintar, colorear, escribir, rasgar, entre otros). Por otro lado, Moreira y Alcívar (2020) sostienen que es la asociación entre los músculos chicos, universalmente de los dedos y manos, con la visión. Un adecuado adelanto de la misma se consigue con la motivación en las manos y dedos, lo que irradia efectivamente en sus prontitudes diarias. De acuerdo a lo mencionado por los autores, se realiza durante los primeros años de vida de los individuos, por lo cual es necesario utilizar métodos y herramientas adecuadas para apoyar a su correcto desempeño y en el futuro pueda llevar a cabo actividades más complejas.

Entre las principales teorías se encuentra el de María Montessori, a partir de sus experiencias con niños en situaciones de riesgo social, desarrolló una teoría educativa que se centraba en el respeto hacia los niños y en su capacidad innata para aprender. Para Montessori, los niños eran la esperanza de la humanidad, y creía en brindarles la libertad desde temprana edad, permitiéndoles desarrollar habilidades para enfrentar los desafíos de la vida adulta. Su enfoque incluía el uso de material didáctico especialmente diseñado, que resultaba muy útil en la educación preescolar (Zafra, 2012).

Montessori también destacaba el papel del maestro como un guía que fomentaba la participación activa de los alumnos en su propio aprendizaje. Con el tiempo, sus investigaciones dieron lugar a una metodología conocida como "Metodología Montessori", que hoy en día se considera una filosofía educativa en sí misma (Zafra, 2012).

Los aportes de Vygotsky son de gran relevancia en el ámbito de la teoría del desarrollo, abordando temas como el desarrollo sociocognitivo en la primera infancia, la adquisición del lenguaje y la comunicación, así como la formación de habilidades en la lectura y escritura, entre otros aspectos. Vygotsky sostenía que el lenguaje se ve influenciado por el entorno social y que existe una estrecha relación entre la actividad concreta y el desarrollo cognitivo de los individuos. Él destacaba la importancia de la interacción social y el uso de signos como herramientas de apoyo en el entendimiento de procesos sociales y argumentaba que el desarrollo de la motricidad fina estaba estrechamente relacionado con el desarrollo del pensamiento. (Mazzarella y Carrera, 2001).

Según Reyna et al. (2010), el concepto de aprendizaje por descubrimiento se basa en la idea de que los docentes pueden proporcionar a los estudiantes más oportunidades para aprender de manera autónoma, lo que a su vez fomenta un aprendizaje significativo. En el aprendizaje por descubrimiento, los estudiantes son responsables de construir sus propios conocimientos, a diferencia de la enseñanza tradicional, en la que el docente se centra en transmitir información para que los alumnos la asimilen.

Cabrera y Dupeyrón (2019) explican que la estimulación de la motricidad fina en niños en edad preescolar se refiere a la activación y desarrollo de los músculos involucrados en movimientos precisos y detallados. Esto implica la ejecución de cambios y movimientos minuciosos que demandan una gran exactitud. Según los autores, el desarrollo de la motricidad fina es esencial desde una edad temprana para la realización de movimientos pequeños y específicos que requieren alta precisión.

Según Palacios (2013), el desarrollo adecuado de la motricidad fina en los niños implica la progresión a través de tres etapas fundamentales. En la primera etapa, que es la etapa inicial, el niño empieza a imitar o a alcanzar un modelo a través de la observación. Luego, en la etapa intermedia, el niño perfecciona sus habilidades de coordinación y mejora

el control de sus movimientos. Finalmente, en la etapa madura, el niño integra los elementos del movimiento para llevar a cabo acciones de manera ordenada y con intención.

De acuerdo a lo mencionado por los autores, el desarrollo de la motricidad fina se realiza durante los primeros años de vida de los individuos, por lo cual es necesario utilizar métodos y herramientas adecuadas para apoyar a su correcto desempeño y en el futuro pueda llevar a cabo actividades más complejas.

Según Mesonero (1995) la motricidad fina cuenta con dos dimensiones, las cuales se clasifica en: i) Coordinación viso – motora: Ramírez, et al. (2020) determinan que la coordinación visomotriz implica actividades de movimientos controlados, por lo cual se necesitan de gran precisión, donde se utilizan los procesos óculo manual en forma simultánea (ojo, mano, dedos), para realizar acciones tales como cortar, pintar, rasgar, pegar, entre otras. Sumado a ello, los autores mencionan que las habilidades visomotoras son esenciales para que los niños puedan lograr una escritura legible y satisfactoria, por ello desde la educación inicial se debe poner en práctica estas destrezas; ii) Motricidad facial: Para Bartolomé (2017) la motricidad fina es el dominio de los músculos que se localizan en la cara y además es la capacidad de comunicación con personas en el entorno sin tener que usar el habla. De esta manera se pueden expresar y demostrar sentimientos y emociones. Durante la infancia los niños deben tener las herramientas que les facilite el dominio de esta parte del cuerpo y así el niño pueda comunicarse. Tener el dominio de los músculos faciales y que estos respondan a su voluntad, permite resaltar ciertos movimientos que conducirán a la liberación de sentimientos y formas de comunicación con las personas de su ambiente social.

Como hipótesis general, este estudio buscó que la aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la motricidad fina en niños de tres años de la IE “Pioneers school”, distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022, y como hipótesis específicas, el nivel de la motricidad fina antes de aplicar los juegos didácticos en los niños de tres años, es bajo. El nivel de la motricidad fina después de aplicar los juegos didácticos en los niños de tres años, es alto. Existen diferencias entre los niveles de la motricidad fina antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de tres años.

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque, tipo

El estudio fue Aplicada, porque se orienta en el conocimiento científico para solucionar una dificultad a través de métodos o técnicas que ayudan a resolver los objetivos del estudio (Hernández, et al., 2018).

El presente estudio fue cuantitativo, debido a que se empleó una prueba estadística para comprobar la hipótesis general, ya que, según Hernández, et al., (2018) en los estudios cuantitativos se utilizan distintos métodos numéricos o estadísticos para obtener los resultados que se establecen en los objetivos de la investigación.

Fue explicativa, debido a que se buscó explicar el efecto que tuvo la aplicación de los juegos didácticos en la motricidad fina.

Fue experimental, debido a que se realizó en la I.E, donde se basó en la aplicación de 11 sesiones mediante los juegos simbólicos y de reglas.

Fue longitudinal, debido a que el recojo fue en dos instancias, al inicio, y al final de la aplicación de los juegos didácticos.

2.2 Diseño de investigación

Diseño pre experimental, siendo un grupo de estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial en mención

El esquema es el siguiente:

	Preprueba	Variable Independiente	Posprueba
GE:	O ₁	X	O ₂

GE: Niños de tres años

O1 Observación de la motricidad fina antes de la aplicación de los juegos didácticos.

X Aplicación de los juegos didácticos

O2 Observación de la motricidad fina después de la aplicación de los juegos didácticos.

2.3 Población, muestra, y muestreo

Población

Para Sánchez, et al (2018) son el total de unidades con similitudes o conjunto completo de unidades que comparten características o semejanzas específicas. Para la presente investigación, fue 12 niños de tres años, de la Institución Educativa Inicial en mención.

Muestra

De acuerdo a Sánchez, et al (2018) describen la muestra como un grupo más pequeño, pero representativo, elegido de la población total con el fin de participar en la investigación. Para el presente estudio, la muestra fue la misma cantidad de la población debido a la reducida cantidad de niños.

Muestreo

Según Hernández y Mendoza (2018) denominan censo a aquellas investigaciones científicas que abarcan el análisis de todos los casos que conforman la población o universo. Para la presente investigación, fue No probabilístico, debido a la selección de todos los niños de tres años de la I.E Inicial, siendo su criterio de inclusión la edad y el sexo de los niños.

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La técnica como la observación implica una evaluación directa de los participantes o situaciones, lo que permite a los investigadores obtener datos de primera mano sobre el comportamiento, las interacciones o los fenómenos que están siendo estudiados, según lo señalado por Hernández y Mendoza en 2018. Este enfoque proporciona una sólida base para la recopilación de información. En este contexto, el estudio en cuestión se basó como técnica en la observación, que se empleó como un procedimiento para adquirir información detallada y específica de la muestra seleccionada.

Instrumento

La lista de cotejo es una herramienta que se utiliza para llevar un registro de la presencia o ausencia de ciertos elementos o acciones específicas (Sánchez, et al., 2018). En este sentido, la presente investigación aplicó como instrumento la lista de cotejo, el cual estuvo conformado por 14 ítems fragmentadas en 2 etapas: Coordinación viso manual (preguntas 1,2,3,4,5,6,7), facial (8, 9, 10, 11,12,13,14).

Además, fue validado por juicio de 3 expertos (ver anexo). Sumado a ello, se empleó la confiabilidad, siendo el valor superior a 0.7 (ver anexo)

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Se diseñó una base de datos en el programa estadístico SPSS 25 para ejecutar el vaciado de la información. Luego se pasó por el control de calidad.

De acuerdo con Hernández y Mendoza (2018), el proceso de análisis o evaluación descriptiva implica la recopilación de datos y su organización en diferentes niveles o categorías, seguido por el conteo de casos (n) en cada categoría y el cálculo de los respectivos porcentajes (%). En este estudio, se describirán tanto las frecuencias absolutas como los porcentajes de los datos recopilados.

Según Hernández y Mendoza (2018) explican que el análisis inferencial es una metodología matemática y estadística que se emplea para confirmar la validez de una hipótesis de investigación y extender las conclusiones obtenidas al conjunto de la población bajo estudio.

Según Flores y Flores (2021), la prueba de Shapiro-Wilk se utiliza para evaluar la normalidad de una distribución de datos, especialmente cuando el tamaño de la muestra es menor a 50 observaciones.

De acuerdo a Ramírez y Polack (2020) la prueba wilcoxon se emplea cuando la variable es no paramétrica o lo datos son asimétricos y se mide los datos de la misma muestra con una medición de pre y post prueba. En este sentido, se aplicó la prueba wilcoxon, donde un p valor menor a 0.05 fue significativo.

2.6 Aspectos éticos en investigación

Este estudio se desarrolló teniendo en cuenta estándares éticos basados en principios de investigación. Según Hernández y Mendoza (2018), la investigación ética se basa en los siguientes principios:

Credibilidad: Los datos mostrados en la investigación son precisos y reflejan con precisión la realidad del tema estudiado, aportando solidez al estudio.

Confidencialidad: La información recopilada como parte de la investigación no se compartirá de manera pública, sino que se mantendrá protegida para preservar la privacidad e identidad de quienes participaron.

Originalidad: Se siguen las normas de escritura científica APA, 7ma Edición, para citar adecuadamente las fuentes, garantizando así que el estudio sea original y se respeten los derechos de autor de los autores citados.

Cumplimiento con las normas universitarias: Este estudio está en conformidad con las leyes y regulaciones vigentes dentro de la universidad en relación a la investigación en educación y programas de ayuda universitaria.

III. RESULTADOS

Tabla 1

Motricidad fina pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022.

Motricidad fina	Pre Test		Post Test	
	N	%	N	%
Deficiente	7	58.3%	0	0.0%
Regular	5	41.7%	4	33.3%
Bueno	0	0.0%	8	66.7%
Total	12	100.0%	12	100.0%

Según la tabla 1, al inicio, el 58.3% de los niños lograron un nivel deficiente en la motricidad fina y el 41.7% lograron un nivel regular, posterior a los juegos didácticos el 66.7% lograron un nivel bueno y el 33.3% un nivel regular

Figura 1

Motricidad fina pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022.

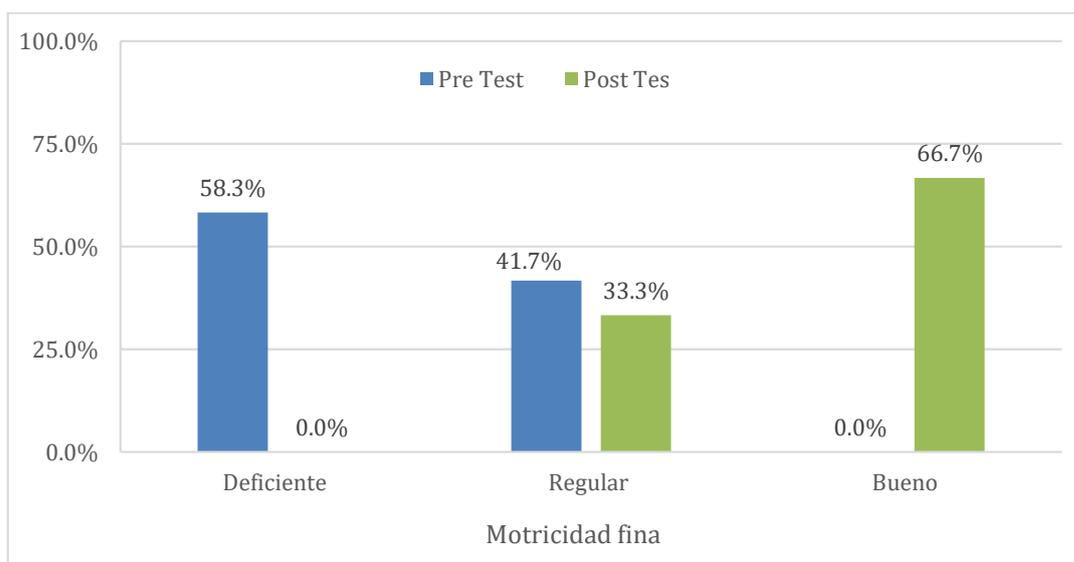


Tabla 2

Coordinación viso-manual pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022

Coordinación viso manual	Pre Test		Post Test	
	N	%	N	%
Deficiente	8	66.7%	0	0.0%
Regular	1	8.3%	5	41.7%
Bueno	3	25.0%	7	58.3%
Total	12	100.0%	12	100.0%

Según la tabla 2, el 66.7% lograron un nivel deficiente en la dimensión coordinación viso-manual, el 41.7% fue bueno y el 8.3% regular, posterior a los juegos didácticos el 58.3% fue bueno en el desarrollo de la coordinación viso-manual y el 41.7% regular

Figura 2

Coordinación viso-manual pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022

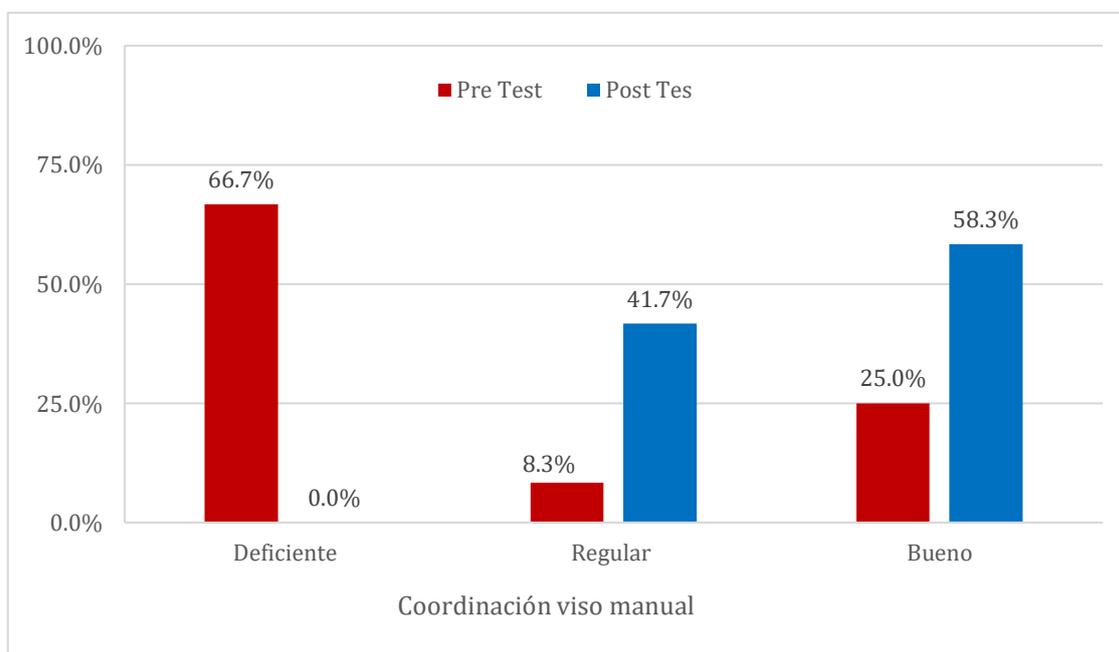


Tabla 3

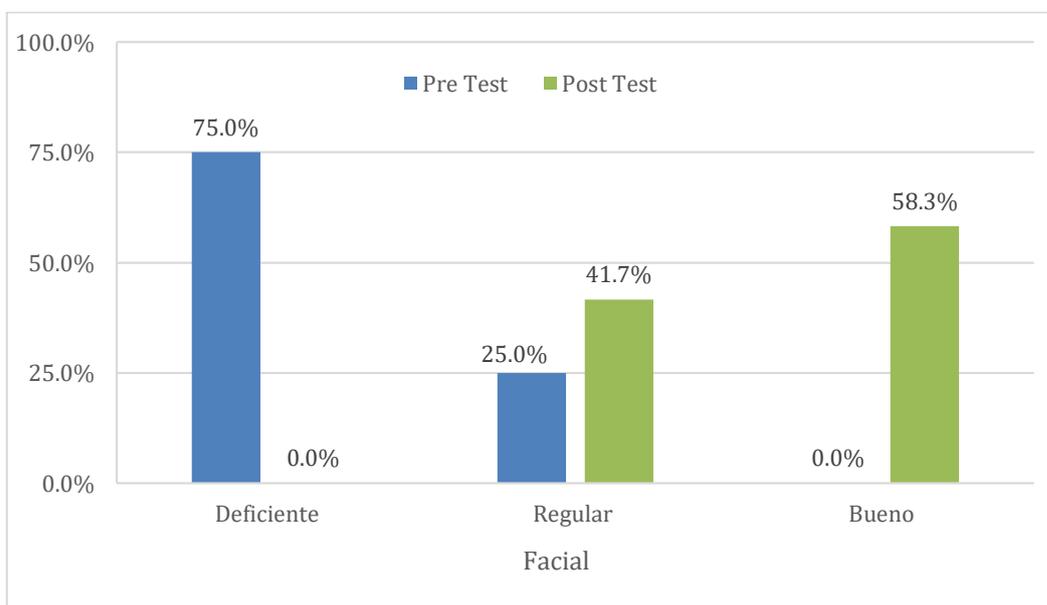
Dimensión facial pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022

Facial	Pre Test		Post Test	
	N	%	N	%
Deficiente	9	75.0%	0	0.0%
Regular	3	25.0%	5	41.7%
Bueno	0	0.0%	7	58.3%
Total	12	100.0%	12	100.0%

Según la tabla 3, el 75.0% lograron un nivel deficiente en la dimensión facial y el 25.0% fue regular, posterior a los juegos didácticos el 58.3% lograron un nivel bueno en la dimensión facial y el 41.7% fue regular

Figura 3

Dimensión facial pre y post test en los niños 3 años de una I.E, 2022



Prueba de hipótesis

Ho: La aplicación de los juegos didácticos NO mejora significativamente la motricidad fina en niños de 3 años de la IE “Pioneers school”.

Hi: La aplicación de los juegos didácticos mejora significativamente la motricidad fina en niños de 3 años de la IE “Pioneers school”.

Tabla 4

Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 3 años de una institución educativa, distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022.

Prueba de Wilcoxon	Motricidad fina (Pre-Test y Post Test)	Viso manual (Pre-Test y Post Test)	Facial (Pre-Test y Post Test)
Z	-2.879	-2.377	-2.762
Sig. asintótica (bilateral)	0.004	0.017	0.007

Según la tabla 4, detalla que la motricidad fina arrojó un valor de 0.004, lo que señala que la aplicación de los juegos didácticos mejora de manera estadística y significativamente la motricidad fina en niños de 3 años de la IE “Pioneers school”.

IV. DISCUSIÓN

Después del recojo de los datos se analizó la presentación de resultados, luego se procedió con la discusión, promoviendo el análisis y a la vez se reconoció que la motricidad fina es de suma importancia en los niños y niñas de nivel inicial, pues de manera directa incide en el desarrollo de otras capacidades como es la lectura y escritura de cada uno de ellos.

El presente estudio analizó la motricidad fina antes y después de la aplicación de juegos didácticos en un conjunto de niños de la IE “Pioneer’s school”, donde se evidenció una diferencia significativa ($p=0.004$), es decir se mejoró en la motricidad fina. Resultados que son congruentes con lo reportado por Castillo (2022) quien desarrollo su investigación en Sullana, halló que luego de aplicar las actividades basadas en los juegos, la motricidad fina de los niños mejoró, ya que desde el aspecto estadístico se obtuvo un resultado de 0.008. En esa misma línea, se evidenció el estudio de Tarazona (2019) donde manifestó que el taller de elaboración de materiales ayudo a mejorar de manera significativa ($p=0.000$) la motricidad fina. De la misma manera para Luna (2023) quien llevó a cabo una indagación Huacho, encontrando el juego se relaciona de manera significativa con el desarrollo de la motricidad fina en los niños estudiados ($p<0.005$).

Esto hace referencia a lo que menciona Meza et al. (2023) quienes señalan que las actividades lúdicas sobre todo los juegos consisten en un conjunto de tareas con propósitos y metas concretas. En el ámbito educativo, este enfoque contribuye a mejorar el desempeño de los estudiantes al ajustarse a la dinámica educativa. Por su parte, Palomino y Morales (2023) llevaron a cabo una indagación en Guayaquil, llegando a la conclusión de que la implementación de estrategias lúdicas condujo a una notable mejora en la motricidad de los niños durante las distintas actividades realizadas.

Respecto al objetivo especifica 1, se evidencio que el nivel de motricidad fina al inicio fue en su mayoría deficiente, siendo el valor de 58.3%, resultados que coinciden con lo reportado por Hidalgo y Padilla (2021) quienes elaboraron su estudio en un I.E del distrito Caraz, siendo provincia de Huaylas, encontraron que el 54.0% de los preescolares al inicio tenían un nivel deficiente de la motricidad fina. Asimismo, fue para Tarazona (2019) demostraron que el 52.0% de los niños comenzaron con un inicio. Por su parte Zumaran

(2021), evidencio que el 67.0% de los 43 preescolares estudiados en el estudio tuvieron dificultades motoras entre finas y gruesas.

Por su parte Cárdenas (2022) realizó una investigación en la ciudad de Ibarra ubicada en Ecuador, con el propósito mejorar la motricidad fina en niños. Los resultados mostraron deficiencias, donde el 55% de los niños no pudieron enhebrar una aguja, el 57.9% no pudo dibujar un cuadrado y el 75% tuvo dificultades para dibujar una figura.

Respecto al objetivo 2, el 66.7% mejoró luego de la aplicación de los juegos didácticos su motricidad fina, hallazgos que coinciden con lo mostrado por Casahuamán y Tomás (2020) quienes encontraron que el 52.4% de los niños presentaban un nivel excelente de motricidad fina y el 42.9% se encontraba en un nivel bueno. Asimismo, fue para Hidalgo y Padilla (2021) quienes luego de aplicar un conjunto de sesiones en la institución educativa, se evidenció que el 73% de los niños presentaban nivel destacado y el 27% un nivel esperado.

De la misma manera para Castillo (2022) quien efectuó una investigación con la finalidad sobre los juegos y su efecto en la motricidad fina en 14 estudiantes de cinco años, encontró que luego de la aplicación de los juegos el nivel de motricidad fina en los niños fue altamente en un 85%.

Además, Cabrera y Dupeyrón (2019) argumentan que la estimulación de la motricidad fina en niños en edad preescolar implica activar y desarrollar los músculos necesarios para llevar a cabo movimientos precisos y detallados. Esto incluye la ejecución de cambios y movimientos minuciosos que exigen una gran precisión. Según estos autores, es fundamental fomentar el desarrollo de la motricidad fina desde una etapa temprana, ya que esto habilita a los niños para realizar movimientos pequeños y específicos con alta precisión.

V. CONCLUSIONES

Los juegos didácticos mejoran de manera significativa y estadísticamente la motricidad fina en niños de tres años de la I.E, ya que el p-valor resulto ser menor a 0.05.

La motricidad fina al inicio en los estudiantes de 3 años de la I.E, fue deficiente con el 58.3%. Es decir, 6 de cada 10 estudiantes alcanzaron un nivel deficiente en la motricidad fina.

La motricidad fina luego de los juegos didácticos en los estudiantes de tres años de la I.E, fue bueno con el 66.7%. Es decir, 7 de cada 10 estudiantes alcanzaron un nivel bueno.

Al cotejar la motricidad fina antes y después de la aplicación de los juegos didácticos se halló una mejora significativa de la variable en estudio.

VI. RECOMENDACIONES

Se solicita a los responsables de la I.E fortalecer y capacitar a los docentes en los nuevos métodos que existen con el fin de fortalecer la enseñanza de los estudiantes.

Se sugiere a los docentes de la I.E mejorar las propuestas de uso sobre las actividades o estrategias lúdicas para incrementar la motricidad fina en los niños.

Se sugiere a los padres de familias ayudar desde sus casas a mejorar las dinámicas o actividades enseñadas en la Institución Educativa “Pioneer’s school”, ubicado en el distrito de Moche, provincia de Trujillo.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bartolomé, N. (2017). Psicomotricidad fina: de la plastilina a la universidad. *Revista Hacer Familia*, 20-22. <http://ncllic.com/wp-content/uploads/2019/01/De-3-a-5-HF279-2.pdf>
- Bofarull, N. (2014). *El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2º ciclo de E.I.* [Educación infantil, Universidad Internacional de La Rioja]. Repositorio institucional <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2500/bofarull.sanz.pdf?sequence=1>
- Cabrera Valdez, B., y Dupeyrón García, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Revista de Educación*, 17(2), 222-239. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Cabrera, B. y Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Revista Mendive de educación*, 17(2), 222 – 239. <http://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/1499>
- Cajamarca, R. (2018). Incidencia del Rol de la Familia en el Desarrollo Motor de Educandos de 3 y 4 años en un Centro de Educación Básica Localizado al Sur de Guayaquil. *Revista de Investigación, Formación y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 6(2) <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7405710>
- Herrera Calderón, K. (2002). La didáctica hoy: concepción y aplicaciones. Edit, Universidad Estatal A distancia. <https://books.google.com.pe/books?id=Ro-gqLzNFv8C&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Cárdenas Pasuy, A. R. (2022). *Material lúdico-didáctico para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de primero y segundo año de educación general básica* [Master's tesis Universidad Técnica del Norte]. Repositorio institucional <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/12454/2/PG%201113%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf>
- Casahuamán E. R., y Tomás, E.M. (2020). *Taller juego y aprendo trabajando con mis manos para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la IE “La Victoria” N° 1546.* [Licenciada en Educación Inicial. Universidad Nacional de Educación. Chimbote- Perú.]. Repositorio institucional

<http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3706/52228.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Castillo R. (2022) *Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto, Sullana, 2022* [Magister en psicología educativa Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio institucional https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/105550/Castillo_ARE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Cheraghi, F., Shokri, Z., Roshanaei, G., y Khalili, A. (2022). Effect of age-appropriate play on promoting motor development of preschool children. *Early Child Development and Care*, 192(8), 1298-1309. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03004430.2021.1871903>
- Córdoba, E., Lara, F. y García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. ENSAYOS, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1). <http://www.revista.uclm.es/index.php/ensayos>
- Cornejo, J., Castillo, P., Hurtado, N., y Payano, J. (2022). Adaptación familiar en el contexto del COVID-19. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(22), 73–82. <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/402>
- Constitución Política del Perú (1993). Constitución política del Perú. Lima, Perú: [Const] Art. 14 (29 de diciembre de 1993) https://www.oas.org/juridico/spanish/per_res17.pdf
- Díaz, F., y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. D.F. México: McGraw-Hill Interamericana Editores, S. A. de C. V.
- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2019) *Un mundo listo para aprender: Dar prioridad a la educación de calidad en la primera infancia*. New York: UNICEF. <https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2019-04/UN0295940.pdf>
- Flores, C., y Flores, K. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de datos en procesos productivos: anderson-darling, ryan-joiner, shapiro-wilk y kolmogórov-smirnov.

<https://matriculapre.up.ac.pa/index.php/societas/article/view/2302/2137>

- Flores, H. (2009) *El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos del primer grado de educación primaria de la Escuela “Manuel José Othón, ubicada en Jalpilla, Axtla de Terrazas México*. [Tesis de grado: Universidad de Tangamanga]. Repositorio institucional <http://200.23.113.51/pdf/29630.pdf>
- Guapisaca J, y Núñez F. (2019). *Sistema de actividades para fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes del sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa La Inmaculada en el área de las Ciencias Naturales, a través de la plataforma Kahoot*. [Licenciado en Ciencias de la Educación Universidad Nacional de Educación]. Repositorio institucional <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1043/1/Proyecto%20de%20Titulacion-PDF.pdf>
- Hernández, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw-Hill.
- Hidalgo, A., y Padilla, T. (2021). *Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la IE N°127 “María Candelaria del Villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Áncash, en el 2019*. [Licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica los Ángeles Chimbote. Huaraz- Perú.]. Repositorio institucional http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23562/JUEGOS_MOTROCIDAD_HIDALGO_DOMINGUEZ_ANA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Imbernón, S., Díaz, A., y Martínez, A. (2020). Motricidad fina versus gruesa en niños y niñas de 3 a 5 años. *J. Sport Health Res*, 12, 228-237. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8060925>
- Iztúriz, A., Tineo, A., Barrientos, Y., Ruiz, S., Pinzón, R., Montilla, J., Rojas, M., Leardi, M., y Barreto, J. (2007). El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales. *Educere*, 11(36), 103-112. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-49102007000100014
- Jiménez, A., y Quintana, L. (2020) Calidad en la educación inicial: desafío aún pendiente en América Latina. *Hallazgos*, 17(33), 103-132 <https://www.redalyc.org/journal/4138/413865017005/413865017005.pdf>

- López, I. (2010). Juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la educación en Extremadura*, 1989 – 9041. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Luna, E. (2023) *El juego heurístico en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de la I.E.I. N° 658 “Fe y Alegría”-Huacho, durante el año escolar 2022*. [Licenciada en Educación Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/951>
- Martín, V., Martín, N. y Trevilla, C. (2009). Influencia de la motivación intrínseca y extrínseca sobre la transmisión de conocimiento. El caso de una organización sin fines de lucro. CIRIEC-España, *Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, (66),187-211. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17413043009>
- Carrera, B., y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>
- Mesonero, A. (1995). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar*. Oviedo, España: Edi Uno.
- Meza J, Navarree Y, Zambrano J. (2023). Sistema de actividades para contrarrestar el estado emocional. *Revista de Estudio de Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 11(2), 7. <https://revistas.uh.cu/plugins/generic/pdfJsViewer/pdf.js/web/viewer.html?file=https%3A%2F%2Frevistas.uh.cu%2Frevflacso%2Farticle%2Fdownload%2F4397%2F3986%2F4760>
- Ministerio de educación (2010). *La hora del juego libre en los sectores. Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4904>
- Ministerio de Educación (2012). *Favoreciendo la actividad autónoma y el juego libre para los niños y niñas de 0 a 3 años – Guía de orientación*. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/15-favoreciendo-la-autonomia-y-el-juego.pdf>
- Ministerio de Educación (2016) *Programa Curricular de Educación Inicial: El Currículo Nacional de la Educación Básica orienta los aprendizajes que se deben garantizar como Estado y sociedad*. http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/106-inclusion/Programa_curricular_de_educacion_Inicial.pdf

- Ministerio de Educación (2022) *Orientaciones pedagógicas para el desarrollo de competencias de las niñas y niños*. RM 048-2022 – MINEDO
<https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2918979/Orientaciones%20pedag%C3%B3gicas%20para%20desarrollar%20competencias.pdf?v=1648053137>
- Moreira, M., y Alcívar, S. (2022). Implementación de los Rincones Lúdicos para el Desarrollo de la Motricidad Fina de Los Estudiantes de 2 a 3 Años del Centro de Desarrollo Infantil “Luz y Progreso”, *Revista Polo del Conocimiento*, 7 (2), 1866-1883. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8354939>
- Moreno, I. J., y López, Y. (2018). El tratamiento a la motricidad fina en la educación preescolar. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/09/motricidad-fina-preescolar.html>
- Neill D., y Cortez, L. (2018). *Procesos y Fundamentos de la Investigación Científica* 2017. 1 era Edición. Ecuador: Editorial UTMACH.
<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/12498/1/Procesos-y-FundamentosDeLainvestiacionCientifica.pdf>
- Ochoa, M., Ochoa, W., Rodríguez, M. (2021). Desarrollo de la motricidad fina con actividades lúdicas en niños preescolares. *Revista de Educación*, 19(2). pp. 600-608
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962021000200600
- Oseda, D., Mendivel, R. y Zevallos, L. (2015). Psicomotricidad e iniciación a la escritura en niños de 5 años de edad en comunidades Shipibas de Ucayali. *Revista Apuntes de ciencias sociales*, 5 (1), 57 – 64.
<http://journals.continental.edu.pe/index.php/apuntes/article/view/298/313>
- Palacios, J. (2013). *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas en niños de 3 a 5 años de la Unidad Educativa San José de Calasanz del Cantón Cañar*. [Licenciado en Educación Universidad de Azuay]
<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/548>
- Palomino, L., y Morales, R. (2023). *Estrategia lúdica y desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años* [Bachelor's thesis, universidad de Guayaquil: Facultad De Filosofía, Letras Y Ciencias De La Educació].
<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/67806/1/PALOMINO%20BARRERA%20%20LISBETH-MORALES%20%20LOZANO%20RUTH.pdf>

- Párraga, A., y Vera, L. (2022). Estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Inicial II. *Revista Cognosis*, 7(EE2), 159–168. [https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE\(2\).5618](https://doi.org/10.33936/cognosis.v7iEE(2).5618)
- Quilla, L., y Salgado, K. (2021). *Materiales didácticos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de las Instituciones Educativas de Educación Inicial – Ñaña*. [Título Profesional de Licenciado en Educación, Universidad Nacional de Educación “Enrique Guzmán y Valle”, Lima- Perú]. Repositorio institucional <https://core.ac.uk/reader/386382497>
- Quimís, M., y Samada, Y. (2023). Sistema de actividades para el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años. *MQRInvestigar*, 7(4), 965–991. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.4.2023.965-991>
- Ramírez, C., Arteaga, M., y Luna, H. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100116&lng=es&tlng=es
- Revelo, J. (2021). *Los juegos de reglas para el aprendizaje matemático y el incremento de la motivación*. [Maestro en Educación, Universidad de la Laguna]. España <https://193.145.118.245/xmlui/handle/915/25053>
- Reyna, A., Trujillo, I., y Palomino, C., Eleizalde, M., y Parra, N. (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. *Revista de Investigación*, (71),271-290. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140386013.pdf>
- Ríos, A. R., y Peña, A. M. P. (2020). Estadística inferencial. Elección de una prueba estadística no paramétrica en investigación científica. *Horizonte de la Ciencia*, 10(19), 191-208. <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/horizontedelaciencia/article/view/597/840>
- Rodríguez, S. (2012). *Teoría y práctica de la orientación educativa*. Barcelona, España: P.P.U.
- Rubin, K., Fein, G. y Vandenberg, B. (1983). Play In E.M. Hetherington (ed.), Handbook of child psychology. (4). *Socialization, personality and social development*. (693-774). New York: John Wiley & Sons
- Sánchez, H., Reyes, C., y Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Lima, Perú: Universidad Ricardo Palma. <http://repositorio.urp.edu.pe/handle/URP/1480?show=full>

- Tarazona, C. (2019). *Aplicación de taller de elaboración de materiales empleando recursos reciclables para favorecer la motricidad fina. En los niños de 3 años de la IEI “Amiguitos de Alameda” distrito Chacas, provincia Asunción, región Áncash 2018.* [Trabajo de Titulación, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio institucional <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11633>
- Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere La revista venezolana de educación*, 6(19), 289-296. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Valderrama, S. (2015). Pasos para elaborar proyectos de investigación científica; cuantitativa, cualitativa y mixta.
- Yacelga, B. (2019). *Fortalecer la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de edad, para la coordinación óculo manual, mediante una guía de actividades artísticas, con arcilla y decoración con pintura casera, dirigida a los docentes del Centro Infantil Mis Primeros Amigos Del Distrito Metropolitano de Quito, Año 2019* [Trabajo de Titulación, Tecnológico Superior Cordillera]. Repositorio institucional <https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/4873/1/54-DTI-18-19-1754367801.pdf>
- Zafra, M. (2012). *Análisis Bibliométrico de María Montessori (1870-1952) en la Actualidad.* [Tesis doctoral – Universidad de Málaga]. Repositorio institucional https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/5472/TDR_ZAFRA_DELGADO.pdf?sequence=1
- Zumaran, C. (2021) *Taller de juegos didácticos para potenciar lo motricidad fina en niños de cuatro años de cuatro años de una institución educativa inicial.* [Licenciada en Educación Inicial. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Chiclayo-Perú.]. Repositorio institucional https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3947/1/TL_ZumaranNazarioClaudia.pdf

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

Nombres y apellidos del observado: _____

Fecha de observación: _____

N°	Lista de Cotejo	S i	N o
	Coordinación viso manual		
1	El niño coloca un objeto sobre otro creando una torre		
2	El niño combina objetos		
3	El niño llena en un recipiente con distintos objetos		
4	El niño pica con un punzón sobre el contorno de una imagen		
5	El niño pinta con el dedo índice el relleno de la imagen		
6	Coloca botones pequeños en una botella		
7	El niño o niña recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas		
	Coordinación Facial		
8	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado, susto, etc.) durante los juegos lúdicos		
9	Realiza gestos como: soplar, mover la lengua con la boca cerrada, mueve la quijada de un lado a otro, etc.		
10	El niño identifica partes finas de su cara		
11	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos		
12	El niño o niña hincha las mejillas		
13	El niño o niña mantiene la mirada		
14	Imita gestos vistos en imágenes		

Validez y fiabilidad de instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 Coordinación viso manual							
1	El niño coloca un objeto sobre otro creando una torre	X		X		X		
2	El niño combina objetos	X		X		X		
3	El niño llena en un recipiente con distintos objetos	X		X		X		
4	El niño pica con un punzón sobre el contorno de una	X		X		X		
5	imagen	X		X		X		
6	El niño pinta con el dedo índice el relleno de la imagen	X		X		X		
7	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
	DIMENSIÓN 2 Facial	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos	X		X		X		
9	(agrado, enfado, susto, etc.) durante los juegos lúdicos	X		X		X		
10	Realiza gestos como: soplar, mover la lengua con la boca	X		X		X		
11	cerrada, mueve la quijada de un lado a otro, etc.	X		X		X		
12	El niño identifica partes finas de su cara	X		X		X		
13	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos	X		X		X		
14	El niño o niña hincha las mejillas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: Roxana Beatriz Ortega Pereda de Ríos, DNI 18873204

Especialidad del validador: Mg. En Psicología Educativa Docente De Inicial

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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

15 de Julio del 2022

Roxana Beatriz Ortega Pereda de Ríos

Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Coordinación viso manual							
1	El niño coloca un objeto sobre otro creando una torre	X		X		X		
2	El niño combina objetos	X		X		X		
3	El niño llena en un recipiente con distintos objetos	X		X		X		
4	El niño pica con un punzón sobre el contorno de una	X		X		X		
5	imagen	X		X		X		
6	El niño pinta con el dedo índice el relleno de la imagen	X		X		X		
7	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
	DIMENSION 2 Facial	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos	X		X		X		
9	(agrado, enfado, susto, etc.) durante los juegos lúdicos	X		X		X		
10	Realiza gestos como: soplar, mover la lengua con la boca	X		X		X		
11	cerrada, mueve la quijada de un lado a otro, etc.	X		X		X		
12	El niño identifica partes finas de su cara	X		X		X		
13	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos	X		X		X		
14	El niño o niña hincha las mejillas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): si es para niños de 3 años si es aplicable

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

Apellidos y nombres del juez validador: Dr./ Mg: dra Campos De Vettori Nadia DNI...18094960.....

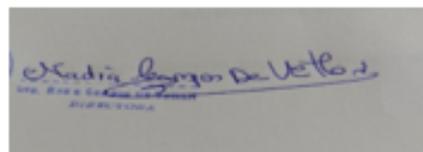
Especialidad del validador: ...Docente De Secundaria docente de inicial.....

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.

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

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

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



15 de Julio del 2022

.....
Firma del Experto Informante.

N.º	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSION 1 Coordinación viso manual							
1	El niño coloca un objeto sobre otro creando una torre	X		X		X		
2	El niño combina objetos	X		X		X		
3	El niño llena en un recipiente con distintos objetos	X		X		X		
4	El niño pica con un punzón sobre el contorno de una	X		X		X		
5	imagen	X		X		X		
6	El niño pinta con el dedo índice el relleno de la imagen	X		X		X		
7	Coloca botones pequeños en una botella	X		X		X		
	DIMENSION 2 Coordinación Facial							
8	Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos	X		X		X		
9	(agrado, enfado, susto, etc.) durante los juegos lúdicos	X		X		X		
10	Realiza gestos como: soplar, mover la lengua con la boca	X		X		X		
11	cerrada, mueve la quijada de un lado a otro, etc.	X		X		X		
12	El niño identifica partes finas de su cara	X		X		X		
13	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos	X		X		X		
14	El niño o niña hincha las mejillas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr./ Mg: **Dra. Silvia Estela Acevedo Minchola** **DNI 19026753**

Especialidad del validador: **...Docente de Educación Inicial**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

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



Firma del Experto Informante.

Prueba de confiabilidades

N°	INSTRUMENTO														Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
3	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	10
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
8	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	10
9	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9
10	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	10
11	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	6
12	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
Varianza	0.24	0.15	0.15	0.15	0.15	0.08	0.15	0.08	0.15	0.20	0.20	0.08	0.08	0.20	6.99
Suma_var	2.10														

Items 14
 Unidades 12
 r-Alpha de Cronbach 0.754

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Ficha técnica para medir la motricidad fina de niños de 3 años, seleccionados para el estudio
Autor y año	Marisol y Karla 2022
Objetivo del instrumento:	Evaluar la motricidad fina en niños de 3 años de la IE “Pioneer’s school”, distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022
Usuarios:	Niños
Forma de administración o modo de aplicación:	Directa
Validez: (Presentar la constancia de validación de expertos)	Aprobado
Confiabilidad: (Presentar los resultados estadísticos)	0.754, lo que indica que tiene una buena confiabilidad

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnica e Instrumento	Escala de medición
JUEGOS DIDÁCTICOS	"técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación" (Flores, 2009 p.38)	Para lograr evaluar la variable juego didácticos y sus dimensiones: juegos: simbólico y de reglas, se empleó un conjunto de sesiones	Juego simbólico	Representación de escenas de la vida real a través del juego.	Sesión 1 - 11	Análisis documental	Nominal
				Demostración de la creatividad utilizando símbolos gráficos inventados por él mismo.			
			Juego de reglas	Participa activamente en el juego en forma individual y grupal respetándose entre sí.			
				Relacionarse con otros niños en forma individual y grupal.			
				Aplicación de reglas de cada juego acordadas por él y sus compañeros.			
				Aceptación de las reglas de los juegos que surjan espontáneamente.			
MOTRICIDAD FINA	Es la relación entre los músculos pequeños, generalmente de las manos y dedos, con la visión. Un adecuado desarrollo de la misma se logra con la estimulación de los músculos de las manos y los dedos para que estos sean cada vez más exactos (Moreira y Alcívar, 2020)	Para evaluar la variable motricidad fina y sus dimensiones, se empleó una lista de cotejo que consta de 14 ítems.	Coordinación viso manual	Logra la coordinación, exactitud, precisión al combinar, colocar, dibujar, colorear, recortar, etc.	1,2,3,4,5,6,7	Observación	Nominal
			Facial	Realiza diferentes expresiones faciales de manera coordinada.	8,9,10,11,12,13,14		

Anexo 4: Carta de presentación

“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, fecha, año.2022

CARTA N°xxx-2023/UCT-FH

Director(a):

**Datos de la I.E.- CIUDAD- UGEL.
LA LIBERTAD. -**

Asunto: PRESENTACIÓN DEL (LOS) BACHILLER (ES) PARA APLICACIÓN DE SU TESIS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar el saludo institucional de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

Ante usted presento a las bachilleres *Alicia Marisol Rojas Ulloa y Karla Verónica Saldaña Velasquez*, de la Carrera de **EDUCACION INICIAL**, quienes desea realizar su trabajo de investigación denominada “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE MOCHE, PROVINCIA DE TRUJILLO, 2022” en su institución educativa privada “Pioneer’s school” los días del mes noviembre del presente año, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,

**Dra. MARIANA GERALDINE SILVA
BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo**

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos

SOLICITUD: Para la aplicación de proyecto de tesis.

Sra.: Flor Azucena Fajardo Valladares

DIRECTORA DE LA I.E.P PIONEER'S SCHOOL -MOCHE, LAS DELICIAS.

De mi especial consideración:

Yo, Karla Verónica Saldaña Velásquez identificada con DNI 47671066 y código universitario 018100434D , Alicia Marisol Rojas Ulloa , identificada con DNI 70865047 y código universitario 017200170J , estudiantes de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI ,con su cordial saludo me dirijo a Usted para solicitar el permiso para poder realizar con los estudiantes del nivel inicial la aplicación de sesiones de aprendizaje, donde aplicaremos nuestro proyecto de tesis denominado “Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de una institución educativa privada de Moche ,distrito de Trujillo 2022 ”.

Por lo tanto, agradeceré por el apoyo y la entrega de lo solicitado enviarnos a nuestros correos.

Por la favorable atención que se digne dar a la presente, anticipamos nuestros agradecimientos.

Atentamente

Karla Veronica Saldaña Velasquez

DNI: 47671066

CORREO: karlasaldana417@gmail.com

Alicia Marisol Rojas Ulloa

DNI: 70865047

CORREO: rojasmarisol947@gmail.com


I.E.P. PIONEER'S SCHOOL - LAS DELICIAS
Flor Azucena Fajardo Valladares
DIRECTORA
Lic.: Flor Azucena Fajardo Valladares
DIRECTORA

Trujillo, 14 Octubre del 2022

Anexo 6: Consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Trujillo, fecha/ mes / año

Nombres y apellidos del representante de la institución
Cargo que ocupa

Nombre de la institución en la que se hará la investigación
Presente. –

Es grato dirigirme a usted para expresarle mis saludos y al mismo tiempo presentar a: Br. Alicia Marisol Rojas Ulloa, y Br. Karla Verónica Saldaña Velasquez estudiantes del programa de estudios de la prestigiosa universidad católica de Trujillo Benedicto XVI, de la Facultad de Humanidades quien (es) desarrollarán la tesis titulada: **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE MOCHE, PROVINCIA DE TRUJILLO, 2022.** con la asesoría de la Mg. Karin Araceli Valverde Rey

Para ello requieren la autorización y acceso para aplicar el (los) instrumento (s): **JUEGOS DIDÁCTICOS Y MOTRICIDAD FINA** a los participantes de la muestra 12 niños de 3 años de la Institución Educativa: Trujillo y la divulgación de la filiación de la entidad con las características de la misma.

Conocedores de su alto espíritu de colaboración con la investigación que redundará no solo en la identificación y planteamiento de solución a una problemática concreta, sino que al mismo tiempo permitirá el desarrollo de esta tesis que conduzca a la obtención del Título profesional de Licenciada en educación inicial, para el Bachiller presentado líneas arriba.

Agradeciendo su atención a la presente. Atentamente,

Anexo 7: Asentimiento informado

ASENTIMIENTO INFORMADO

Te estamos invitando a participar en el proyecto de investigación: “JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, DISTRITO DE MOCHE, PROVINCIA DE TRUJILLO, 2022.”.

Lo que te proponemos hacer es diligencia unos cuestionarios de manera anónima y confidencial, cuya contestación dura aproximadamente (colocar el tiempo). Te solicitamos responder sinceramente la información para que la investigación arroje resultados válidos. La administración se realizará en el colegio donde (estudias o laboras) actualmente.

Tu participación en este estudio es completamente voluntaria, si en algún momento te negaras a participar o decidieras retirarte, esto no te generará ningún problema, ni tendrá consecuencias a nivel institucional, ni académico, ni social.

El equipo de investigación que dirige el estudio lo conforman: las bachilleres Alicia Marisol Rojas Ulloa y Karla Verónica Saldaña Velásquez, a cargo de su asesor Mg. Karin Araceli Valverde Reyes de la Facultad de Humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”.

La información suministrada por mí será confidencial. Los resultados podrán ser publicados o presentados en reuniones o eventos con fines académicos sin revelar datos de identificación de los participantes.

En bases de datos, todos los participantes serán identificados por un código que será usado para referirse a cada uno. Así se guardará el secreto profesional de acuerdo con lo establecido en la Ley de Protección de Datos Personales N° 29733 de 2013 y su reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 003-2013-JUS, que rige en nuestro país.

Así mismo, declaro que fui informado suficientemente y comprendo que tengo derecho a recibir respuesta sobre cualquier inquietud que tenga sobre dicha investigación, antes, durante y después de su ejecución; que tengo el derecho de solicitar los resultados de los cuestionarios y pruebas que conteste durante la misma. Considerando que los derechos que tengo en calidad de participante de dicho estudio, a los cuales he hecho alusión previamente, constituyen compromisos del equipo de investigación responsable del mismo, me permitimos informar que asiento, de forma libre y espontánea, mi participación en el mismo.

En constancia de lo anterior, firmo el presente documento, en la ciudad de Trujillo, el día xxxx, del mes xxxx de 2022,

Nombre _____

Documento de identificación No. _____

Investigador 1: Alicia Marisol Rojas Ulloa

Documento de Identidad: 70865047

Correo institucional o personal: rojasmarisol947@gmail.com

Investigador 2: Karla Verónica Saldaña Velasquez

Documento de Identidad : 47671066

Correo institucional o personal: karlasaldana417@gmail.com

Asesor de la facultad de Humanidades: Mg. Karin Araceli Valverde Reyes

ORCID:_____

Correo institucional:_____ @uct.edu.pe

Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”

Anexo 8: Matriz de consistencia

Título	PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
Juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa "Pioneers school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022	Problema general	Objetivo general.	JUEGOS DIDÁCTICOS	Juego simbólico	Representación de escenas de la vida real a través del juego	Tipo de investigación: Aplicada, cuantitativo, explicativa, experimental, longitudinal. Método de investigación: Método Hipotético-deductivo, analítico y estadístico Diseño fue pre experimental Población y Muestra 12 niños de tres años, de la Institución Educativa Inicial "Pioneers school", distrito
	¿En qué medida los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en niños de 3 años de la institución educativa "Pioneer's school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022?	Determinar si los juegos didácticos mejoran la motricidad fina en niños de 3 años de la institución educativa "Pioneer's school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022			Demostración de la creatividad utilizando símbolos gráficos inventados por él mismo	
	problemas específicos	Objetivos específicos.		Juego de reglas	Participa activamente en el juego en forma individual y grupal respetándose entre sí	
	¿Cómo diseñar los juegos didácticos en la institución educativa "Pioneer's school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022?	Diseñar los juegos didácticos en la institución educativa "Pioneer's school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022			Relacionarse con otros niños en forma individual y grupal	
	¿Cómo medir el nivel de motricidad fina antes de aplicar los juegos didácticos en los niños de 3 años de la institución educativa "Pioneers school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022?	Medir el nivel de la motricidad fina antes de aplicar los juegos didácticos en los niños de 3 años de la institución educativa "Pioneers school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022.			Aplicación de reglas de cada juego acordadas por él y sus compañeros	
	¿Cómo medir el nivel de motricidad fina después de aplicar los juegos didácticos en los niños de 3 años de la institución	Medir el nivel de la motricidad fina después de aplicar los juegos didácticos en los niños de 3 años de la institución educativa			Aceptación de las reglas de los juegos que surjan espontáneamente	
MOTRICIDAD FINA	Coordinación viso manual	Logra la coordinación, exactitud, precisión al combinar, colocar, dibujar, colorear, recortar, etc.				

	educativa "Pioneer's school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022?	"Pioneer's school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022.			de Moche, provincia de Trujillo
	¿Cómo comparar los niveles de la motricidad fina antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 3 años de la institución educativa "Pioneer's school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022?	Comparar los niveles de la motricidad fina antes y después de la aplicación de los juegos didácticos en los niños de 3 años de la institución educativa "Pioneer's school", distrito de Moche, provincia de Trujillo, 2022.	Facial	Realiza diferentes expresiones faciales de manera coordinada	Técnica e instrumento observación y lista cotejo

Anexo 9: Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I.- INFORMACIÓN

- A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: Juegos de equilibrio
B.- FECHA : Octubre del 2022
C.- HORAS : 1
D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Personal Social (Psicomotricidad)
E.- BIMESTRE : Cuarto
F.- TEMA : Equilibrio
G.- COMPETENCIA : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
H.- DESEMPEÑO : El niño coloca un objeto sobre otro formando una torre.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Saludamos a los niños con mucho entusiasmo, y cantamos una canción de saludos “FORMAS DE SALUDAR” Les mostramos un video donde unos niños están participando de distintas actividades psicomotrices. https://youtu.be/N8vk28gl734 ¿que vemos en el video? ¿Cómo se llama la actividad? ¿puedes hacerlo tu también?	10	<ul style="list-style-type: none">● Instrumento musical● Canción
CONSTRUCCIÓN O DESARROLLO	Invitaremos a los niños y niñas a ponerse de pie: - Realizaremos calentamiento del cuerpo al ritmo de una linda	30	<ul style="list-style-type: none">● Ppt● Canciones

	<p>canción, activaremos nuestro cuerpo.</p> <p>La maestra mostrara algunos bloques e invitará a que los niños brinden sus ideas sobre lo que pueden hacer con ellos. Previo a eso la profesora pidió a cada niño que llevara al colegio una caja de zapatos.</p> <p>Solicitaremos a los estudiantes los materiales para poder realizar JUEGOS DE EQUILIBRIO. Realizamos la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero se formarán dos grupos. - Luego cuando la profesora indique cada miembro del grupo correrá y colocará una caja encima de la otra con mucho cuidado que no se caiga. - El equipo que termina gana medallas. 		<ul style="list-style-type: none"> ● Música ● Caja de zapatos. ● Ficha de trabajo.
CIERRE O TRANSFERENCIA	<p>Bailamos una linda canción.</p> <p>Finalmente, preguntaremos que les gusto más de la clase.</p>	10	- Música

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
El niño coloca un objeto sobre otro formando una torre.	-Participación activa	- Observación - Anecdotalario

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I.- INFORMACIÓN

A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: “JUGAMOS CON ONDAS”

B.- FECHA : Octubre del 2022

C.- HORAS : 1 hora

D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Comunicación (Grafomotricidad)

E.- BIMESTRE : Cuarto

F.- TEMA : Jugamos con ondas

G.- COMPETENCIA : Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

H.- DESEMPEÑO : Realiza acciones de manera autónoma formando ondas con cinta.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Saludamos a los niños con mucha alegría Previamente, acomodamos las mesas y sillas del aula para dejar un espacio libre en el centro.</p> <p>MOTIVACIÓN: Invitamos a los niños a ponerse de pie para mover sus manos y cuerpo al ritmo de la siguiente canción: https://www.youtube.com/watch?v=b3lqliovkDo</p> <p>SABERES PREVIOS – CONFLICTO COGNITIVO Realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Qué actividad acabamos de realizar?- ¿Qué partes del cuerpo moviste?- ¿Te gustó la canción?- ¿Te gustaría bailarla otra vez, pero utilizando un nuevo objeto?	10 min	<ul style="list-style-type: none">-Música-Pandereta-Video-Preguntas-Espacio amplio

	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: Invitamos a los niños a salir al patio y les entregaremos dos palos bajalengua unidos a papel crepé o cinta satinada, con los cuales bailarán la canción de la motivación de forma libre.</p> <p>Luego, formarán dos filas, procurando tengan una distancia aproximada de 1 metro y medio, para que caminen todo el largo del patio (ida y regreso) haciendo ondas con sus cintas.</p> 	25 min	<ul style="list-style-type: none"> -Palos bajalengua -Silicona -Papel crepé o cinta satinada -Espacio amplio
CIERRE O TRANSFERENCIA	<p>METACOGNICIÓN Realizamos diversas preguntas para afianzar lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué es lo que más te gusto? 	05 min	<ul style="list-style-type: none"> -Paletas de felicitación, estrella o carita feliz

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
Realiza acciones de manera autónoma formando ondas con cinta.	<ul style="list-style-type: none"> -Participación activa -Manipulación de diversos elementos 	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de cotejo -Observación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I.- INFORMACIÓN

- A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: “Jugamos a los pescadores”
 B.- FECHA : Octubre del 2022
 C.- HORAS : 1 hora
 D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Comunicación (Grafomotricidad)
 E.- BIMESTRE : Cuarto
 F.- TEMA : Atención y concentración
 G.- COMPETENCIA : Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
 H.- INDICADOR : El niño llena en un recipiente con distintos objetos.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Saludamos a los niños con mucha alegría</p> <p>MOTIVACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse de forma correcta en sus lugares y poder jugar siguiendo las indicaciones de la docente, al ritmo de una divertida canción: https://youtu.be/z6DoPp-LkTA</p> <p>SABERES PREVIOS – CONFLICTO COGNITIVO Realizamos las siguientes preguntas: - ¿Qué les pareció la canción?</p>	10 min	-Música -Pandereta -Música -Preguntas
	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: La docente sacará a los estudiantes fuera del aula. Se ubicarán de una manera en donde puedan realizar ejercicios de calentamiento acompañados de música (que considere la profesora). Luego formará dos equipos, y explicará la actividad a realizar. Ambos equipos formarán una fila y delante de ellos habrá unas cestas o</p>	25 min	-Una tina. -diferentes objetos medianos. Cestas o cajas medianas. Ficha de trabajo.

	<p>cajas.</p> <p>En el patio habrá diferentes objetos repartidos por todos lados.</p> <p>La profesora mencionará a los niños que cuando ella toque la pandereta todos se moverán en todo el patio, es decir caminarán libremente por el patio, en cuanto ella deje de sonar la pandereta automáticamente cada equipo tratará de meter la mayor cantidad de objetos en sus respectivas cajas o cestas.</p> <p>Para finalizar la profesora entregará una ficha donde los niños unirán algunos objetos a una canasta.</p>		
CIERRE O TRANSFERENCIA	<p>METACOGNICIÓN</p> <p>Realizamos diversas preguntas para afianzar lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué es lo que más te gusta? 	05 min	-Paletas de felicitación, estrella o carita feliz

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
El niño llena en un recipiente con distintos objetos.	<ul style="list-style-type: none"> -Participación activa -Manipulación de diversos elementos 	<ul style="list-style-type: none"> -Lista de cotejo -Observación -Preguntas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I.- INFORMACIÓN

A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO : ¡Vamos a punzar!

B.- FECHA : Octubre del 2022

C.- HORAS	: 1 hora
D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO	: Arte y cultura
E.- BIMESTRE	: Cuarto
F.- TEMA	: Técnica de punzado
G.- COMPETENCIA	: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales
H.- INDICADOR	: El niño pica con un punzón sobre el contorno de una imagen.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Saludamos a los niños con mucha alegría y cantamos junto con ellos.</p> <p>MOTIVACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse correctamente y prestar mucha atención, ya que tendrán que descubrir una imagen.</p> <p>SABERES PREVIOS – CONFLICTO COGNITIVO Realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observas en la imagen? - ¿Lo habías visto antes? - ¿Para qué sirve un punzón? - ¿Te gustaría intentarlo? 	10 min	<p>-Música</p> <p>-Preguntas</p>
CONSTRUCCIÓN O DESARROLLO	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Presentamos el tema “PUNZADO” con ayuda de la siguiente canción: https://www.youtube.com/watch?v=jMAfUmjswes</p> <p>Luego, invitamos a los niños a realizar un divertido juego, el cual consiste en tender pañuelos o papel con la ayuda de ganchos para ropa.</p>	25 min	<p>-Música</p> <p>-Espacio amplio</p> <p>-Punzón</p> <p>-Tabla para punzar</p>

	APLICACIÓN Los niños trabajarán una ficha de aplicación, en donde punzan y pegan según se indica.		
CIERRE O TRANSFERENCIA	METACOGNICIÓN Realizamos diversas preguntas para afianzar lo aprendido: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué es lo que más te gusto? 	05 min	-Paletas de felicitación, estrella o carita feliz

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
El niño pica con un punzón sobre el contorno de una imagen.	-Participación activa -Manipulación de diversos elementos	-Lista de cotejo -Observación -Preguntas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I.- INFORMACIÓN

A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: “Manitos a la obra”

B.- FECHA : Octubre del 2022
 C.- HORAS : 40 minutos
 D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Comunicación
 E.- BIMESTRE : Cuarto
 F.- TEMA : Dactilopintura
 G.- COMPETENCIA : Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
 H.- INDICADOR : Pinta con el dedo índice el relleno de la imagen.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Saludamos a los niños con mucha alegría y cantamos junto con ellos.</p> <p>MOTIVACIÓN: Invitaremos a los niños a ponerse de pie y bailar al ritmo de una linda canción: https://www.youtube.com/watch?v=5FeY4DEgrGo</p> <p>SABERES PREVIOS – CONFLICTO COGNITIVO Realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué parte del cuerpo tocaste con la canción? - ¿Qué utilizaste para tocarlo? - ¿Cómo se llama este dedito? - ¿Podremos hacer arte con este dedo? 	10 min	-Música -Pandereta -Video

<p align="center">CONSTRUCCIÓN O DESARROLLO</p>	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Presentamos a los niños el tema “DACTILOPINTURA”, luego, les daremos una bolita de plastilina a cada uno de ellos para que practiquen la técnica y fortalezcan sus músculos, haciendo huequitos con su dedo índice.</p> <p>APLICACIÓN Para reforzar lo aprendido los niños trabajarán una ficha de aplicación donde utilizan la técnica dactilopintura para ayudar al niño a llegar a su colegio.</p>	<p align="center">25 min</p>	<p>-Plastilina -Mandil -Platos descartables -Témperas -Limpia tipo</p>
<p align="center">CIERRE O TRANSFERENCIA</p>	<p>METACOGNICIÓN Realizamos diversas preguntas para afianzar lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué es lo que más te gusto? 	<p align="center">05 min</p>	<p>-Paletas o estrella de felicitación.</p>

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
<p>Pinta con el dedo índice el relleno de la imagen.</p>	<p>-Participación activa -Manipulación de diversos elementos</p>	<p>-Lista de cotejo -Observación -Preguntas</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I.- INFORMACIÓN

- A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: “Pescando botones”
 B.- FECHA : Octubre del 2022
 C.- HORAS : 1 hora
 D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Comunicación (Grafomotricidad)
 E.- BIMESTRE : Cuarto
 F.- TEMA : Atención y concentración
 G.- COMPETENCIA : Crea proyectos desde los lenguajes artísticos
 H.- INDICADOR : Coloca botones dentro de una botella.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Saludamos a los niños con mucha alegría</p> <p>MOTIVACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse de forma correcta en sus lugares y poder jugar siguiendo las indicaciones de la docente, al ritmo de una divertida canción: https://www.youtube.com/watch?v=hITPr7g7ARM</p> <p>SABERES PREVIOS – CONFLICTO COGNITIVO Realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué les pareció el juego? - ¿Qué parte del cuerpo hemos utilizado? - ¿Qué otras cosas podemos hacer con nuestras manos? 	10 min	-Música -Pandereta -Música -Preguntas

	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN: En una botella echamos agua hasta la mitad e insertamos los pequeños botones con la ayuda de un palito de madera (de brochetas) los niños cogerán uno por uno los botones pequeños y los echarán dentro de la botella de yogurt con agua.</p>	25 min	-una botella de yogurt. -botones pequeños -Palitos de brochetas
<p>CIERRE O TRANSFERENCIA</p>	<p>METACOGNICIÓN Realizamos diversas preguntas para afianzar lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué es lo que más te gusto? 	05 min	-Paletas de felicitación, estrella o carita feliz

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
Coloca botones dentro de una botella.	-Participación activa -Manipulación de diversos elementos	-Lista de cotejo -Observación -Preguntas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I.- INFORMACIÓN

A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO	: ¡Recortamos!
B.- FECHA	: Octubre del 2022
C.- HORAS	: 1 hora
D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO	: Arte y cultura
E.- BIMESTRE	: Tercero
F.- TEMA	: Técnica del recorte
G.- COMPETENCIA	: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico - culturales
H.- DESEMPEÑO	: Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Saludamos a los niños con mucha alegría y cantamos junto con ellos.</p> <p>MOTIVACIÓN: Invitamos a los niños a sentarse correctamente y prestar mucha atención, ya que tendrán que descubrir una imagen.</p> <p>SABERES PREVIOS – CONFLICTO COGNITIVO Realizamos las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observas en la imagen - ¿Para qué sirve una tijera? - ¿Te gusta cortar? 	10 min	<ul style="list-style-type: none"> -Música -Preguntas

<p align="center">CONSTRUCCIÓN O DESARROLLO</p>	<p>PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Presentamos el tema "RECORTE" Posteriormente, pegaremos masking tape sobre el suelo formando líneas rectas y curvas, para que los niños pasen sobre ellas caminando, de puntitas y de talón.</p> <p>APLICACIÓN Los niños trabajarán una ficha, en donde recortan las líneas rectas y curvas con mucho cuidado. <i>OPCIONAL: Los niños recortarán diversas líneas sobre una hoja de periódico</i></p>	<p align="center">25 min</p>	<p>-Espacio amplio -Tijera -Papel periódico -Cartuchera Cinta Masking</p>
<p align="center">CIERRE O TRANSFERENCIA</p>	<p>METACOGNICIÓN Realizamos diversas preguntas para afianzar lo aprendido:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aprendimos hoy? - ¿Cómo lo hicimos? - ¿Qué es lo que más te gusto? 	<p align="center">05 min</p>	<p>-Paletas de felicitación, estrella o carita feliz</p>

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
<p>Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas.</p>	<p>-Participación activa -Manipulación de diversos elementos</p>	<p>-Lista de cotejo -Observación -Preguntas</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I.- INFORMACIÓN

- A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: Canciones con movimiento del cuerpo
 B.- FECHA : Octubre del 2022
 C.- HORAS : 1
 D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Personal Social
 E.- BIMESTRE : Primero
 F.- TEMA : Gestualización divertida
 G.- COMPETENCIA : Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad
 H.- INDICADOR : Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado, susto, etc) durante los juegos lúdicos.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Saludamos a los niños con mucho entusiasmo, y cantamos una canción de saludos “formas de saludar” Nos ponemos de pie y los invitamos a movernos al ritmo de una canción BAILE DEL MOVIMIENTO	10	-Instrumento musical -- Música
CONSTRUCCIÓN O DESARROLLO	Invitamos a los niños a una dinámica donde moverán la parte del cuerpo que se le indica. Indicaremos las normas a trabajar durante la realización del taller: <ul style="list-style-type: none"> - Respetar a la docente y a sus compañeros. - Contar con un espacio amplio para desarrollar la actividad - Nuestra vestimenta tiene que ser apropiada para desplazarnos por el espacio (buzo) - Bailan canción: cabeza, hombros, rodillas, pies 	40	- Canciones - normas - música

	<ul style="list-style-type: none"> - Al baile se le agregará gestos, como cara divertida, cara asustada, para molesta. Para ello la docente mencionará algunas situaciones y preguntará a los estudiantes que se sentirían. <p>Para reforzar lo aprendido, los niños se divertirán pintando una ficha divertida.</p>		
CIERRE O TRANSFERENCIA	Finalmente, preguntaremos que les gusto más del taller.	10	<ul style="list-style-type: none"> - Preguntas - Canción

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
Expresa distintas sensaciones acompañadas de gestos (agrado, enfado, susto, etc.) durante los juegos lúdicos.	<ul style="list-style-type: none"> -Participación activa - Sigue indicaciones, ubicando las partes de su cuerpo. 	- Observación

I.- INFORMACIÓN

A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: “A mover la lengüita”

B.- FECHA : Octubre del 2022

C.- HORAS : 30 minutos

D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Comunicación

E.- BIMESTRE : Cuarto

F.- TEMA : Praxia lingual

G.- COMPETENCIA : Se comunica oralmente en su lengua materna

H.- INDICADOR : Realiza gestos como soplar, mover la lengua con la boca cerrada, mueve la quijada de un lado a otro, etc.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Saludamos amablemente a los niños, les damos la bienvenida y cantamos juntos una canción. Luego, leemos las normas de convivencia con ayuda de un títere y realizamos nuestras actividades permanentes.	10	-Instrumento musical -Música -Títere
CONSTRUCCIÓN O DESARROLLO	Invitamos a los niños a cantar y mover nuestra lengua con el “CUENTO DEL GUSANITO” Posteriormente indicamos a los niños que jugaremos con la caja mágica, en la cual observaremos diversas imágenes de movimientos y ejercicios que podemos realizar con nuestra lengua, para que ellos los imiten.	15	-Música -caja mágica
CIERRE O	Finalmente, felicitamos a los niños por su gran trabajo. Nos despedimos cantando y bailando.	5	-Paletas o estrella de felicitación

TRANSFERENCIA			-Música -Instrumento musical
----------------------	--	--	---------------------------------

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
Realiza praxias lingüales.	-Participación activa	-Observación -Preguntas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.- INFORMACIÓN

- A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: Conocemos las partes de la cara
 B.- FECHA : Octubre del 2022
 C.- HORAS : 1
 D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Ciencia y Tecnología
 E.- BIMESTRE : Primero
 F.- TEMA : Partes de la cara
 G.- COMPETENCIA : Genera y registra datos o información

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Saludamos a los niños con mucho entusiasmo, nos presentamos y cantamos una canción de saludos BUENOS DIAS.</p> <p>Llamamos a JACINTA para que nos ayude a presentar el curso que trataremos y leer las normas de convivencia para las clases virtuales. Ella les presentara un videíto de una linda canción https://www.youtube.com/watch?v=S8coe03GV10</p>	10	<ul style="list-style-type: none"> - Instrumento musical - Títere JACINTA - Canción
CONSTRUCCIÓN O DESARROLLO	<p>Presentaremos los ppt para explicar el tema, luego con el material de EXPLICACIÓN DE NORMA haremos que nuestros niños logren dibujar en las caritas la parte que falta con ayuda de un pedacito de hoja bond.</p> <p>Preguntaremos a los estudiantes que observan: ¿Qué le falta a la carita numero1? ¿Qué parte de la cara le falta a la carita número2? ¿Qué parte</p>	35	<ul style="list-style-type: none"> - Canciones - Títere JACINTA - Ficha - Plastilina

	<p>le falta a la cara número 3? ellos responderán.</p> <p>Para reforzar lo aprendido le entregaremos a los niños una ficha de aplicación y plastilina, en la hoja los niños tendrán que completar con plastilina la cara.</p>		
CIERRE O TRANSFERENCIA	<p>Cantaremos una canción de EN MI CARITA TENGO https://www.youtube.com/watch?v=aAHkte_bdXE</p> <p>Reforzaremos con una actividad programada de nuestra plataforma NORMA y la resolverán al concluir la clase como tarea.</p> <p>Nos despedimos cantando una canción, y les enviamos muchos besitos hasta la próxima clase.</p>	15	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad programada NORMA - Títere JACINTA - Video - Canción

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
	<p>Participación activa</p> <p>Identifica las partes de su cara en su ficha.</p>	<p>Observación</p> <p>Preguntas</p> <p>Juegos Virtuales</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I.- INFORMACIÓN

A.- NOMBRE DE LA SESIÓN O PROYECTO: “A mover mi carita”

B.- FECHA : Octubre del 2022

C.- HORAS : 30 minutos

D.- ÁREA DEL CONOCIMIENTO : Comunicación

E.- BIMESTRE : Cuarto

F.- TEMA : Praxia labial

G.- COMPETENCIA : Se comunica oralmente en su lengua materna

H.- INDICADOR : Escucha canciones y canta acompañada de gestos.

II.- MOMENTOS DE APRENDIZAJE

MOMENTO PEDAGÓGICO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	Saludamos amablemente a los niños, les damos la bienvenida y cantamos juntos una canción. https://youtu.be/bktF3ZaM5F0 Luego, leemos las normas de convivencia con ayuda de un títere y realizamos nuestras actividades permanentes.	8	-Instrumento musical -Música -Cuento
CONSTRUCCIÓN O DESARROLLO	Invitamos a los niños a escuchar un lindo cuento que la docente crea conveniente, mediante el cual realizaremos diversos movimientos y ejercicios de praxias labiales, iremos parando en cada página para observar a los niños Para reforzar lo aprendido los niños imitarán a este personaje que verán en el video https://youtu.be/bktF3ZaM5F0 y finalmente dibujarán lo que más le gusto sobre una ficha.	15	
CIERRE O TRANSFERENCIA	Finalmente, los niños realizan un dibujo de su parte favorita del cuento. Los felicitamos por su gran trabajo y nos despedimos cantando y bailando.	7	-Paletas o estrella de felicitación -Música -Hoja bond o de

			cuaderno -Cartuchera
--	--	--	-------------------------

III.- EVALUACIÓN

INDICADOR	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS
Escucha canciones y canta acompañada de gestos.	-Participación activa	-Observación -Preguntas

Anexo 10: Reporte de Similitud

INFORME DE TESIS MARISOL Y KARLA.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

13%	12%	2%	12%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	6%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía

Activo