

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA

PÚBLICA

SANTA ROSA – CUSCO

PROGRAMA: EDUCACIÓN INICIAL



**ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGÓGICAS PARA FAVORECER EL
DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I
SAN ANTONIO DE CUSCO**

Línea de Investigación:

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Educación Inicial

Bch. Elizabeth Adriana, Diaz Mora

Asesora:

Mg. Rocio Elena, Lindo Cerrón

CUSCO, 2024

REPORTE DE SIMILITUD DE TURNITIN



Identificación de reporte de similitud: oid:27259:372652416

● 11% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 9% Base de datos de Internet
- 1% Base de datos de publicaciones
- 8% Base de datos de trabajos entregados

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.uladech.edu.pe Internet	5%
2	hdl.handle.net Internet	1%
3	Johnson and Wales University on 2023-07-24 Submitted works	<1%
4	Universidad Andina del Cusco on 2019-12-20 Submitted works	<1%
5	Universidad Andina del Cusco on 2019-10-23 Submitted works	<1%
6	docplayer.es Internet	<1%
7	repositorio.uct.edu.pe Internet	<1%
8	Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2020-02-15 Submitted works	<1%

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Elizabeth Adriana Diaz Mora, identificado con Documento Nacional de Identidad No. 75160095, del Programa Académico de la Escuela de Educación Pedagógica Público ESPP SANTA ROSA, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada: "Estrategias Lúdicas Pedagógicas para favorecer el Desarrollo de la Motricidad Fina de niños 5 años de una I.E. Inicial N°214 San Antonio de Cusco", es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de Licenciamiento
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada. De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las acciones legales pertinentes

Día de 10 de 2024.

Elizabeth Adriana Diaz Mora
DNI. No. 75160095

DEDICATORIA

Al Todopoderoso por guiarme y darme sabiduría, para seguir adelante y lograr mi tan ansiada profesión.

A mi familia, por su amor incondicional y por ser mi fuente constante de inspiración.

A mis profesores, por su orientación y enseñanzas que han guiado mis pasos en este camino académico; y a mis amigos, por su compañía y ánimo durante los momentos de desafío.

A todos ustedes, que han creído en mí y me han impulsado a seguir adelante, les agradezco de corazón. Esta investigación es el resultado de su apoyo y motivación.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que han sido parte fundamental en la realización de esta investigación.

En primer lugar, agradezco a mi director(a) de tesis, Ruth Nuñez Medina por su valiosa orientación, apoyo y paciencia a lo largo de todo este proceso. Su experiencia y consejos fueron esenciales para el desarrollo y culminación de este trabajo.

Mi agradecimiento también va dirigido a los docentes y expertos que me brindaron su conocimiento y me ofrecieron críticas constructivas que enriquecieron esta investigación.

Agradezco profundamente a mi familia por su amor incondicional, comprensión y apoyo constante. Su fe en mí ha sido una fuente de motivación durante todo este camino.

RESUMEN

La motricidad fina se expresa en los movimientos precisos y controlados, por los dedos y las manos, es por eso, que se da a la acción de invitar a que las personas a hacer nuevas cosas incluyentes, que este pueda depender del equilibrio, la conexión para notar el notable progreso integral en su etapa inicial.

Por ello, el objetivo de este estudio es **Evaluar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.** La metodología es de un enfoque cuantitativo es de tipo aplicado, el diseño es experimental del sub tipo pre experimental con pre y post test. Esto muestra el resultado significativo, que se debe a que efectivamente las estrategias lúdicas han favorecido el desarrollo de la motricidad fina, a lo que se corrobora con la prueba de hipótesis, así como también el post; se aplicó ordenar de un avance significativo en la movilidad fina hecha en el pre test.

Palabras clave: Actividad lúdica, juegos lúdicos, estrategia lúdica, grafo motor

ABSTRACT

Fine motor skills expand on precise and controlled movements, through the fingers and hands, that is why it is given to the action of inviting people to do new inclusive things, which can depend on balance, connection . to notice the remarkable comprehensive progress in its initial stage.

Therefore, the objective of this study is to evaluate whether the application of playful pedagogical strategies favors the development of fine motor skills in 5-year-old children of the I.E No. 214 San Antonio-Cusco, 2022. The methodology is quantitative in approach. Applied type, the design is experimental of the pre-experimental subtype with pre and post test. The above demonstrates the significant result, which is due to the fact that the playful strategies have effectively favored the development of fine motor skills, which is corroborated with the hypothesis test, as well as with the post; The ordering of significant progress in fine mobility carried out in the pretest was applied.

Keywords: playful activity, playful games, playful strategy, motor graph

TABLA DE CONTENIDOS

PORTADA	1
REPORTE DE SIMILITUD DE TURNITIN	2
DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD	3
DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTO	5
RESUMEN.....	6
ABSTRACT	7
INDICE GENERAL	8
INDICE DE TABLAS	11
INDICE DE FIGURAS.....	12
INTRODUCCION.....	13
1. Capítulo I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 Descripción del problema.....	14
1.2 Formulación del problema	16
1.2.1 Problema general	16
1.2.2 Problema Específicos	16
1.3 Objetivos de la Investigación.....	16
1.3.1 Objetivo general.....	17
1.3.2 Objetivos específicos	18
1.4 Justificación e importancia del estudio .	18
1.4.1 Conveniencia	18
1.4.2 Relevancia social.....	18
1.4.3 Valor teórico	19
1.4.4 Implicancias prácticas	19
1.4.5 Valor metodológico	19
1.5 Delimitación de la investigación.....	20
Espacial.....	20
Temporal	20
Social.....	21
1.6 Limitaciones de la investigación.....	21
CAPITULO II –MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL	22
2.1 Antecedentes de la investigación.	22
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	22
2.1.2 Antecedentes Nacionales.	24
2.1.2 Antecedentes Locales/Regional.	26
2.2 Bases teórico-científicas.....	28
2.2.1 Estrategias	29

2.2.2 Estrategias lúdicas.....	30
2.2.4 Estrategias didácticas empleadas por el docente de Educación Preescolar	32
2.2.5 La Lúdica	34
2.2.6 La Motricidad Fina.....	34
2.2.7 Motricidad y sus dos fracciones	35
2.2.8 Muchos factores de la motricidad fina.....	35
2.2.9 Teorías del Desarrollo Motor.....	36
2.3 Definición de Términos.....	55
CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO	59
3.1 Hipótesis de la Investigación	59
3.1.1 Hipótesis general investigación	59
3.1.2 Hipótesis específicas	59
3.2 Variables de la investigación.....	59
3.2.1 Variable independiente	59
3.2.2 Variable dependiente.....	60
3.2.3 Operacionalización de variables	60
3.3 Método de investigación	61
3.3.1 Enfoque de investigación	61
3.3.2 Tipo de investigación	61
3.3.3 Alcance o nivel de investigación	62
3.3.4 Diseño de investigación.....	62
3.4 Población y muestra del estudio	62
3.4.1 Población.....	62
3.4.2 Muestra.....	62
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	63
3.5.1 Técnica de recolección de datos	63
3.5.2 Instrumento de recolección de datos.....	63
3.6 Validación y confiabilidad de los instrumento.....	64
3.6.1 Validación.....	64
3.6.2 Confiabilidad	64
3.7 Procesamiento de datos	64
3.8 Aspectos éticos	64
Capitulo IV - RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	65
4.1 Prueba de Hipótesis	65
4.2 Resultados respecto al Objetivo General.....	67
Discusion del Resultado	72
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES	77
Referencias Bibliográficas	78
ANEXOS	79
Matriz de consistencia.....	79

Matriz de Instrumento	124
validación de instrumentos aprobados.....	131

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Componentes para la táctica de innovación de la enseñanza	28
Tabla 2: Actividades precisas que movilizan a la muñeca	45
Tabla 3: Usos de Exterminades Paralelas	47
Tabla 4: Operacionalización de variables	55
Tabla 5: Población o universo	57
Tabla 6: Procedimiento	57
Tabla 7: El instrumento empleado para la recolección de datos:	58
TABLA 8: EL CVC TOTAL C	60
Tabla 9: Alpha de Cronbach	60
Tabla 10:Primer Hipótesis Específico	61
Tabla 11: Segunda Hipótesis Específica	62
Tabla 12: Tercera Hipótesis Especifica	63
Tabla 13: Cuarta Hipótesis Específica	64
Tabla 14: Hipótesis General	65
Tabla 15:.....	75
Tabla 16:.....	77
Tabla 17:.....	79
Tabla 18 : CREAMOS NUESTRAS PROPIOS MOVIMIENTOS	92
Tabla 19: JUGAMOS A TRASLADAR LAS TAPAS	95
Tabla 21 : JUGAMOS A CREAR CAMINOS	105
Tabla 22 : ¿Cómo son las mariposas?	108
Tabla 23 DIBUJAR MI JUGUETE FAVORITO	112
Tabla 24 HACEN JUGUETES DE PAPEL	116
Tabla 25 :HACEMOS ESTAMPADOS CON CONOS DE PAPEL	121
Tabla 26.FICHA DE OBSERVACION	124

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: Estadística de la Coordinación viso-manual	61
Figura 2: Estadística de la Coordinación facial.....	62
Figura 3: Estadística de la Coordinación fonética.....	64
Figura 4: Estadística de la Coordinación gestual	65
Figura 5: Estadística de la Variable Motricidad Fina Pre y post test	66
Figura 6: Data del pre Test de la Coordinación Viso-manual.....	83
Figura 7: Dimensión de la Coordinación Facial.....	84
Figura 8: Data del pre Test de la Coordinación Facial.....	85
Figura 9: Dimensión de la Coordinación Fonética.....	86
Figura 10: Data del pre Test de la Coordinación Fonética.....	87
Figura 11: Data del pre Test de la Coordinación Gestual.....	89
Figura 12: fotografía CREAMOS NUESTRAS PROPIOS MOVIMIENTOS.....	94
Figura 13: Los niños sientan deseo de mostrar y realizar espontáneamente cada uno de estos movimientos y otros que vayan.....	94
Figura 14: Los niños utilizan algunas palicintas para moverse al ritmo de la música que escucharemos.....	94
Figura 15.....	98
Figura 16: Los niños y niñas colocan con una baja lengua a trasladar una chapa a una caja hacia la otra.....	98
Figura 17: Fotografías Jugamos Usando los Ganchos de Ropa	101
Figura 18: Utilizan los ganchos de ropa para levantar y trasladar las chapas de manera libre...	101
Figura 19: Los niños desarrollen su motricidad fina usando los ganchos de ropa a trasladar las chapas de gaseosa de un lugar a otro.....	101
Figura 20: Fotografías Aprendemos a Hilar Nuestros Zapatos.....	104
Figura 21: La docente les indica que utilicen los dedos con precisión para poder pasar la cuerda por los agujeros.....	104
Figura 22: los niños pasarán por los huequitos de las diversas formas de objetos con huequitos.....	104
Figura 23.....	106
Figura 24 ,fotografías ugamos Jugamos a Crer Caminos	107
Figura 25 los niños y niñas realizan movimientos de precisión de la mano haciendo trazos ya sea rectos o diagonales.....	107
Figura 26:.....	107
Figura 27: Traza diversas grafías para expresar los recorridos que realizo durante el juego que desarrollo.....	107
Figura 28:.....	109
Figura 29:.....	110
Figura 30: Fotografías ¿Cómo son las mariposas?.....	110
Figura 31:.....	111
Figura 32: Fotografías Dibujar mi Juguete Favorito	114
Figura 33 :Primero dibujaron su juguete en la mano y luego se realizaron el decorado de su ropa del juguete usando hojas de colores.....	115
Figura 34:.....	118
Figura 35 : Fotografías HACEN JUGUETES DE PAPEL.....	118
Figura 36: Soplaron y se formó su cabello del muñeco como pelo con distintas formas.....	119
Figura 37 :Aquí hicieron la ejecución de reciprocidad, equipos donde se intercambiaron lluvias de ideas de cómo se podría usar su imaginación al realizar su propio juguete.....	120
Figura 38 :Elaboraron sus propios juguetes, elaborados por su imaginación.....	120
Figura 39: HACEMOS ESTAMPADOS CON CONOS DE PAPEL.....	122
Figura 40: Los niños conocerán las impresiones de colores con conos de papel.....	122
Figura 41: Realizan diferentes moldes de conos con otro material con las manos.....	122
Figura 42: Fotografías	132

INTRODUCCION

El **desarrollo de la motricidad fina** en los niños es un proceso fundamental que influye en muchos aspectos de su crecimiento y desarrollo general. La motricidad fina se refiere a la capacidad para realizar movimientos precisos y controlados con las manos y los dedos, habilidades esenciales que permiten a los niños realizar actividades cotidianas como escribir, dibujar, abotonarse la camisa, utilizar utensilios, y participar en actividades escolares que requieren de destrezas manuales detalladas. Esta habilidad no solo es crucial para la **autonomía** del niño, sino que también desempeña un papel clave en su **desempeño académico** y su **desarrollo cognitivo y emocional**.

Durante los primeros años de vida, el sistema nervioso de los niños experimenta una fase de maduración significativa. En este periodo, las conexiones neuronales que facilitan el control motor son muy sensibles a la estimulación, lo que hace que las experiencias que el niño viva en estos primeros años tengan un impacto duradero en su desarrollo motor. Las actividades que fomentan el control de movimientos pequeños y precisos son esenciales para asegurar que el niño adquiera habilidades motoras finas que le permitan afrontar con éxito las demandas escolares y sociales en su vida futura.

Dentro de las estrategias más efectivas para **favorecer el desarrollo de la motricidad fina** se encuentran las **estrategias lúdicas**. Estas son actividades diseñadas con el propósito de combinar aprendizaje y diversión, donde el juego es la herramienta principal para alcanzar objetivos pedagógicos específicos. El juego, en su naturaleza, permite que los niños desarrollen sus capacidades de forma natural y espontánea, sin que se sientan presionados. Mediante estrategias lúdicas, los niños pueden **mejorar su coordinación motriz**, practicar movimientos finos como el agarre y la manipulación de objetos, y aumentar su destreza manual mientras disfrutan del proceso.

CAPITULO I MARCO TEÓRICO

1.1. Descripción del problema

Durante la práctica preprofesional, se identificaron nuevos factores negativos que afectan la movilidad de las manos y la agilidad de los dedos en los niños. Estos problemas se vieron agravados por el brote de COVID-19, que, además de propagarse rápidamente a nivel mundial, también trajo consigo cambios significativos en la educación. El aislamiento social, el aumento del uso de la tecnología y los efectos del confinamiento prolongado contribuyeron a la disminución de la actividad física y el desarrollo motor. **UNESCO, (2020)**

Debido a la situación, la enseñanza a distancia y las clases virtuales se convirtieron en una solución esencial para garantizar la continuidad educativa, especialmente en niveles como el preescolar, tal como lo indican organismos internacionales como la UNESCO. Sin embargo, la pandemia ha tenido un impacto negativo en las habilidades motoras de los niños, afectando particularmente las clases presenciales. Esto ha llevado a la necesidad de adaptarse y encontrar nuevas soluciones que apoyen tanto el aprendizaje como el desarrollo integral de los niños en las instituciones educativas públicas.

De manera similar, se trabajó la coordinación motora desde un enfoque integral y personalizado, brindando a los estudiantes una base sólida para el desarrollo de su personalidad. Este enfoque permitió la construcción de su psicosocial, evidenciando acciones censo-motoras que garantizan el disfrute y el placer en la realización de actividades. Estas experiencias, además, fomentan la creatividad y motivación de los niños, generando felicidad a través del movimiento.

La interacción lúdica juega un papel fundamental, ya que no solo ayuda a la creación y construcción de conocimientos, sino que también promueve el uso de la imaginación, el simbolismo y la fantasía. A través de estas interacciones, los niños se comunican, se expresan, sienten y se relacionan con sus emociones, disfrutando de la diversión, la risa, el baile y hasta el llanto. Estas experiencias les permiten realizar tareas por sí mismos, promoviendo la autonomía y construyendo confianza en sus habilidades. Al aumentar sus logros, los niños desarrollan una

mayor postura y adaptabilidad, lo que facilita la mejora continua en su proceso de desarrollo motor y emocional. **MINEDU, (2020)**

La creatividad en la planificación de actividades educativas puede ser clave para incluir ejercicios útiles que los niños puedan realizar en casa utilizando materiales básicos. Actividades como el rasgado, el punzado y el recortado, que trabajan la coordinación óculo-manual, facilitan la soltura de las manos al escribir. Estas actividades no solo fortalecen las habilidades motoras finas, sino que también pueden integrarse de manera efectiva al currículo escolar.

La estimulación temprana de calidad es fundamental para garantizar un desarrollo equilibrado de las funciones cerebrales. Así, el niño no solo aprende a escribir y leer, sino que también desarrolla ritmo y coordinación, adaptándose a los enfoques pedagógicos de los educadores. Este proceso de maduración motora es uno de los mayores desafíos educativos actuales, y la incorporación de actividades lúdicas y motivacionales puede jugar un papel crucial en el avance de estas habilidades, proporcionando una educación más adaptada y efectiva. **Agila Pardo, (2019)**

El impacto más eficaz de las estrategias lúdicas en la enseñanza radica en su capacidad para fomentar el desarrollo de la motricidad fina y la creatividad a través de la planificación de actividades. Estas actividades ayudan a los niños a enfrentar desafíos educativos inesperados, como los derivados de una enseñanza incompleta. Incluso en un entorno remoto, los educadores pueden adaptar el currículo para incluir actividades específicas que mejoren las habilidades motoras finas. Dichas actividades pueden ser ejercicios prácticos que los niños realicen en casa, utilizando materiales básicos. **Educación, (2015).**

La ciudad de Cusco ha enfrentado desafíos significativos en el desarrollo de la motricidad fina de los niños durante los dos últimos años de pandemia. Al regreso a las clases presenciales, se evidenció una falta de desarrollo en habilidades fundamentales, como la escritura y el uso preciso del lápiz. Este desajuste surgió como resultado de la educación a distancia, lo que generó una transición difícil hacia el aula, creando un ambiente de desconcierto y temor entre los niños. Para abordar esta situación, se realizaron evaluaciones continuas del desarrollo motriz, ajustando las estrategias educativas según las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Los desafíos en el desarrollo de la motricidad fina requieren un enfoque integral y colaborativo entre educadores, padres y estudiantes, especialmente cuando las actividades lúdicas no favorecen la precisión ni la manipulación adecuada de materiales con las manos y los dedos. Es posible fomentar un entorno educativo que apoye el crecimiento y la evolución positiva de los niños en Cusco, implementando estrategias específicas y manteniendo una mentalidad abierta y adaptable a las necesidades cambiantes de los estudiantes. **Geilert de la Peña Consuegra, (2022).**

Es alentador observar que en la I.E.I. N° 214 San Antonio se está abordando de manera proactiva el retraso en el desarrollo motor, implementando tácticas adecuadas que beneficiarán a los estudiantes, permitiéndoles trabajar con objetos de manera progresiva. Además, se está buscando mejorar la falta de estimulación por parte de los cuidadores y docentes, quienes previamente utilizaban técnicas que, aunque precisas, resultaban poco atractivas para los niños. Esta falta de atención adecuada obstaculiza el desarrollo de la neuro plasticidad cerebral, un aspecto crucial para el desarrollo psicomotor y social de los estudiantes.

Fomentar una amplia gama de actividades artísticas, que impliquen movimientos específicos de la mano como dibujar, pintar, cortar, pegar y modelar, es esencial para mejorar efectivamente la motricidad fina. Integrar cuentos y narrativas en estas actividades no solo contribuye a la agilidad de los niños, sino que también les permite seguir instrucciones que implican movimientos específicos de la mano. Este enfoque tiene el potencial de hacer que el aprendizaje sea más atractivo, significativo y beneficioso para el desarrollo de los niños.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera favorecen las **estrategias lúdicas pedagógicas** para el desarrollo de la **motricidad fina** de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?

1.2.2 Problemas específicos

- 1° ¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la **coordinación viso-manual** de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?
- 2° ¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la **motricidad facial** de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?
- 3° ¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la **motricidad fonética** de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?
- 4° ¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la **motricidad gestual** de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?

1.2.2 Objetivos de la Investigación

1.2.2.1 Objetivo general

Evaluar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la **motricidad fina** de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.

1.2.2.2 Objetivos específicos

- 1° Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la **coordinación viso manual** de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.
- 2° Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la **motricidad facial** de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.
- 3° Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la **motricidad fonética** de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.

4° Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la **motricidad gestual** de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.

1.4 Justificación e importancia del estudio

1.4.1 Conveniencia

La conveniencia para el desarrollo de la motricidad fina son una herramienta invaluable en el centro educativo, no solo para fortalecer las habilidades motoras de los niños, sino también para fomentar una cultura de **cooperación, creatividad e inclusión**. Al integrar estas actividades, se logra una **convivencia enriquecedora** donde todos los miembros de la comunidad educativa se benefician: los niños desarrollan sus habilidades de forma divertida, los docentes encuentran nuevas formas de enseñar y los padres se sienten más involucrados en el proceso educativo. En resumen, estas actividades promueven un ambiente de aprendizaje positivo, integrador y estimulante, que favorece el desarrollo integral de los niños.

1.4.2 Relevancia social

Las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina tienen una **relevancia social profunda**, no solo en términos de desarrollo individual, sino en su capacidad para influir en la **cohesión social**, la **equidad**, y el **bienestar colectivo**. Ayudan a los niños a integrarse mejor en la sociedad, a desarrollar habilidades esenciales para su futuro, y a fomentar una cultura de respeto, colaboración e innovación. Estas estrategias no solo son herramientas educativas, sino también agentes de cambio en la construcción de una sociedad más inclusiva y dinámica.

1.4.3 Valor teórico

Las estrategias lúdicas pedagógicas se fundamentan en una serie de principios teóricos y enfoques psicológicos y educativos que destacan una herramienta educativa poderosa de la importancia del juego y la actividad lúdica como herramientas clave para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños.

A lo largo de la historia, diversas teorías han subrayado el valor del juego no solo como una forma de entretenimiento, sino como una actividad pedagógica profundamente enriquecedora.

Desde la construcción activa del conocimiento (Piaget), hasta la socialización y la interacción cultural (Vygotsky), pasando por el fomento de la creatividad (Froebel) y la motivación intrínseca (Deci y Ryan), el juego se presenta como un medio ideal para promover el aprendizaje activo, reflexivo, emocional, social y cognitivo. En el ámbito educativo, estas estrategias no solo mejoran el desarrollo de habilidades motrices finas, sino que también fomentan una educación más completa, orientada a formar individuos autónomos, emocionalmente equilibrados y socialmente responsables.

1.4.4 Implicancias prácticas

Las estrategias lúdicas pedagógicas tienen diversas implicancias prácticas en el contexto educativo. Estas no solo afectan el desarrollo de las habilidades motrices finas, sino también otros aspectos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje, como la motivación, la inclusión, el clima escolar y el trabajo colaborativo. Desde el diseño de actividades adecuadas y la integración de las estrategias al currículo, hasta la promoción de la colaboración, la inclusión y un ambiente motivador, el uso del juego en la educación es un enfoque efectivo para garantizar un aprendizaje más completo y significativo. Para que estas estrategias sean efectivas, es necesario que los docentes estén comprometidos con la adaptación continua de las actividades y la evaluación constante del progreso de los estudiantes

1.4.3 Valor metodológico

El valor metodológico de las estrategias lúdicas pedagógicas radica en su capacidad para transformar el aprendizaje en un proceso activo, personalizado, inclusivo y socialmente enriquecedor en las diversas **implicancias prácticas** en el contexto educativo. Estas no solo afectan el desarrollo de las habilidades motrices finas, sino también otros aspectos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje, como la **motivación**, la **inclusión**, el **clima escolar** y el **trabajo colaborativo**. A través de juegos, exploración y colaboración, las

estrategias lúdicas facilitan un entorno en el que el niño puede desarrollarse integralmente, aprender a su propio ritmo y, lo más importante, disfrutar del proceso de aprendizaje. Estas estrategias representan una metodología dinámica y flexible, que favorece la participación, la motivación, la creatividad y la inclusión, garantizando un aprendizaje significativo y duradero.

1.5 Delimitación de la investigación.

Esta tesis se centra en el análisis de la calidad del aprendizaje en la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio, ubicada en en la Residencia Las Joyas del municipio de San Sebastián, durante el año escolar 2022. La investigación abarca específicamente a los estudiantes de 3 a 5 años de edad y se enfoca en las áreas de lenguaje y matemáticas. Se excluyen otras áreas del currículo y otros niveles educativos, así como instituciones educativas de diferentes contextos, para mantener un enfoque claro y profundo en el objeto de estudio.

Espacial,

Este espacio se limita geográficamente al área comprendida entre:

Al Norte: Calle principal que conecta la Residencia Las Joyas con otras urbanizaciones del sector.

Al Sur: Parte trasera del CETPRO, que se encuentra adyacente a las instalaciones educativas.

Al Este: Espacios comunitarios de la urbanización, donde se desarrollan actividades recreativas y sociales.

Al Oeste: Zonas residenciales que albergan a las familias de los estudiantes, contribuyendo a la demografía del alumnado. La investigación se centrará en los seis grupos de niños de 3 a 5 años que asisten a la institución, así como en las familias del sector, analizando sus condiciones socioeconómicas y las limitaciones que enfrentan en el acceso y la calidad de la educación inicial.

Temporal

Se considera fundamental la adaptabilidad de la intervención y la flexibilidad de las estrategias, ya que cada niño puede mostrar fortalezas diferentes en relación con las habilidades motrices finas al participar en las actividades propuestas. Durante el período 2022, se plantean planes para implementar estrategias lúdicas pedagógicas que se ajusten al contexto específico de la I.E.I. N° 214 San Antonio. Estas estrategias se llevarán a cabo de manera que se contemple la diversidad de respuestas y necesidades de los niños, asegurando que cada uno pueda beneficiarse de las actividades diseñadas.

Social

Se explica que esta restricción ha tenido un impacto significativo en la disponibilidad de ayuda externa para abordar el problema planteado. Ante la falta de apoyo externo, se decidió enfrentar la situación utilizando el criterio del equipo. En este contexto, la investigación se centra en formular nuevas ideas y propuestas para mejorar la infraestructura, la cual limita tanto el ámbito geográfico como temático de la institución.

1.5 Limitaciones de la investigación

Una de las principales limitaciones de las estrategias lúdicas es la **dependencia de recursos materiales** especialmente cuando se intenta incorporar actividades lúdicas que favorezcan el desarrollo de la motricidad fina. El tiempo de clase suele estar dividido entre diversas asignaturas, y los **espacios reducidos** no siempre permiten realizar actividades que requieran un movimiento físico adecuado o manipulación de materiales de manera libre y efectiva. Planificar las actividades lúdicas de manera que se integren en otras áreas curriculares, como arte, ciencias o matemáticas. También se pueden realizar **juegos motrices** en los recreos o durante actividades extracurriculares. Y aprovechar cada rincón del aula o incluso utilizar espacios exteriores (patios o jardines) para realizar actividades motrices. Alternativamente, **modificar el mobiliario** o crear zonas de juego que permitan la libre circulación.

CAPITULO II – MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales

Chuva (2016), en su tesis titulada Desarrollo de la Motricidad Fina a través de Técnicas Grafo-Plásticas en niños de 3 a 4 Años de la Escuela de Educación Básica Federico González Suárez de la Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca-Ecuador, cuyo propósito, fue elaborar una propuesta metodológica para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de edad, fundamentada en actividades lúdicas a través de técnicas grafo-plásticas apropiadas para dar solución a la problemática presentada en la Escuela de Educación Básica “Federico González Suárez, su metodología es Guía didáctica centrada en actividades lúdicas, divertidas e interesantes basadas en el empleo de técnicas grafo- plásticas con la finalidad de mejorar la motricidad fina de niños y niñas de 3 a 4 años edad. Luego de una exhaustiva investigación se ha podido observar que los alumnos/as no son estimulados correctamente por los docentes, esto se da porque tienen bajo conocimiento de procedimientos para enseñar o no conocen técnicas diferentes que llamen la atención y despierten la curiosidad de los pequeños. Concluyendo que es necesario que los docentes a cargo de los infantes deben de ser novedosos en las actividades que les presentes a los menores, para de esta manera despertar su interés, estimular su imaginación y/o curiosidad, todo ello contribuirá a la mejora de la motricidad fina.

González (2019), “Técnicas de expresión artística y destrezas corporales “cuyo propósito, Sistematizar la experiencia de las prácticas profesionales en la Guardería Infantil Nenelandia con la cual se buscó potenciar las habilidades motrices finas en niños de 4 a 5 años por medio de técnicas grafo plásticas. Este trabajo se realizó bajo el enfoque de tipo cualitativo, el cual estudia la realidad en un contexto natural, en este caso el escenario seleccionado fue la Guardería Infantil Nenelandia, donde se pudo hacer un ejercicio de observación durante una investigación acción que se entiende mejor de un doble propósito, acción para cambiar una organización o una institución, y de investigación 62 para generar

conocimiento y comprensión. Donde se concluyó que no están interesados en el contenido que deja esta averiguación, sino que se recomienda fortalecer con técnicas lúdicas innovadoras, que no fueron hechas en el trabajo. Se concluye que para mejorar la elaboración de un proyecto educativo en dar manejo a esas herramientas; que deben de reforzar los procesos cognitivos de los niños, entre ellos la percepción, atención y memoria. Dicho fortalecimiento se logrará mediante actividades lúdicas. Las actividades lúdicas a su vez permiten que los niños conozcan sus cuerpos permitiendo hábitos útiles.

Maestre R (2011), en su tesis titulada Características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla cuyo propósito es, expone las características del desarrollo motor en niños de 3 a 7 años en la ciudad de Barranquilla. La metodología es a partir del paradigma empírico analítico con un diseño correlacional y para la medición de las variables de estudio se utilizó el Inventario de Desarrollo Battelle. Los resultados obtenidos revelaron los aspectos en cada una de las áreas evaluadas: (Control muscular, Coordinación corporal, Locomoción, Motricidad fina, Motricidad perceptiva). Se presentaron puntajes de desempeño más bajos de lo esperado para la edad y por lo tanto reflejan mayor necesidad de atención y estimulación, aspectos de suma importancia teniendo en cuenta que aquellos niños que no desarrollen durante este periodo patrones motores maduros, presentarán posteriormente dificultades en la adquisición de habilidades más complejas. De acuerdo a los resultados obtenidos durante los días se concluye que el paradigma empírico analítico, que no desarrollaron durante esos patrones motores, es por ello que faltó las áreas evaluadas con la baja necesidad de atención y estimulación de actividades lúdicas aplicada todos los días favorece el desarrollo motor.

González (2014), en su tesis titulada La lúdica como estrategia didáctica, cuyo propósito Identificar y reflexionar sobre el abordaje de la lúdica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encuentran en el SINAB y que contienen la palabra lúdica en su título, contrastado con la postura del Pedagogo colombiano Carlos Alberto Jiménez. La metodología el desarrollo de este ejercicio de revisión y reflexión, a través de la aproximación al análisis de

los trabajos, aunque recurre a la descriptiva; no constituye un enfoque cuantitativo alguno, es decir, que el uso de la herramienta cuantitativa constituye un medio y no un fin; sino que lo dado, permite sistematizarlo simultáneamente en un ejercicio de razonamiento, que posibilita ver gráficamente el manejo de la palabra lúdica en los trabajos del estudio en cuestión. Así mismo, cabe anotar que el empleo de una visión cualitativa es pertinente al abordaje realizado dando coherencia a la solución de la formulación del problema y los objetivos, presentándose como un tipo de investigación con abordaje exploratorio, descriptivo y correlacional. Se llegó a concluir que se determinó de esta investigación tiene hincapié a que existe una relación entre con una de las variables.

2.1.2 Antecedente nacional

Meza, (2018) en su tesis titulada Motricidad fina y su relación en la preescritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 -Huarochirí, 2017,cuyo propósito fue determinar de qué manera se relaciona la motricidad fina, en la preescritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438, la metodología es de enfoque cuantitativo, el tipo de investigación es básica o sustantiva, de diseño no experimental descriptivo correlacional de corte transversal, con una muestra no probabilística, es decir, estuvo constituida por 23 los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia- UGEL 15 - Huarochirí , 2017.A ellos se les aplicó dos instrumentos, una lista de cotejo para medir la motricidad fina y otro para medir la preescritura. Los datos obtenidos nos permitieron recoger la información y medir las variables para efectuar las correlaciones y comparaciones correspondientes. Entre los principales resultados descriptivos tenemos de una muestra de 23 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia- UGEL 15 - Huarochirí, 2017, el 60,9% (14) tienen su motricidad fina en proceso y el 65,2% (15) tienen su preescritura en proceso. Se concluye que para Mejorar la motricidad fina deben de reforzar los procesos cognitivos de los niños, entre ellos la percepción, atención y memoria. Dicho fortalecimiento se logrará mediante

actividades lúdicas. Las actividades lúdicas a su vez permiten que los niños conozcan sus cuerpos permitiendo hábitos útiles.

Vilcapoma (2017), en su tesis titulada La motricidad fina y la preescritura en niños de 5 años de la I.E.N°130 Héroes del Cenepa Ugel 05, San Juan de Lurigancho – 2016, el objetivo es determinar la relación entre la motricidad fina y la preescritura niños de 5 años, el método es observacional, está compuesta por una población de 67 niños del distrito de San Juan de Lurigancho, su diseño es no experimental de corte transversal, descriptiva correlación; de igual manera para recoger los datos requeridos se empleó una lista de cotejo para el análisis y obtención de los resultados. Antes de la aplicación de los instrumentos estos fueron evaluados y corregidos por expertos y se utilizó el test estadístico Alpha de Cronbach para verificar la confiabilidad del instrumento y la aplicación óptima de la misma. El resultado obtenido del total de los encuestados se puede observar alterna, lo que indica que existe correlación positiva moderada muy alta entre las variables del estudio.

Concluyendo con la aplicación de actividades hechas del trabajo de los infantes donde se favoreció en la ejecución de nuevas libertades en poder agarrar un lápiz con la adecuada coordinación creando una nueva formación motora del niño, donde se trató de hacer distintas tácticas del aula.

Pajares (2017), en su tesis titulada Programa de técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 130 Insculás del distrito de Olmos, provincia y región Lambayeque, año 2017. La metodología aplicada fue cuantitativa y de diseño descriptivo, trabajando con una muestra de 23 niños y niñas. empleó el programa Excel 2010. Los resultados de la evaluación inicial mostraron que el 73% de los niños se ubicaban en la escala literal “C”, lo que indica un nivel de inicio en su aprendizaje. Esto sugiere que no tenían un avance significativo antes de implementar el programa de técnicas gráfico plásticas. Tras aplicar las 10 sesiones de aprendizaje, se observó un cambio notable: el 84% de los niños alcanzó la escala literal “A”, reflejando un nivel satisfactorio en su aprendizaje. En conclusión, el programa de

actividades lúdicas aplicado efectivamente fortaleció la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial N° 130 en 2017.

2.1.3 Antecedente regional / local

Mendoza (2019), en su tesis titulado La relación entre la motricidad fina y la escritura en los niños de 5 años en la Universidad Andina Del Cusco, cuyo propósito fue determinar la relación entre la coordinación viso manual y la escritura con el fin de mostrar la importancia de dicha habilidad motriz. La metodología aplicada fue tipo correlacional, la población y la muestra de estudio estuvieron conformadas por 30 niños de 5 años de edad, los resultados muestran que en que nos mostró dicho trabajo de investigación fue que si existe una relación significativa entre la motricidad fina y la escritura, siendo el grado de correlación positiva de Spearman el cual es de 0.636, mostrándonos de esta manera la gran importancia de la estimulación de la motricidad fina siendo primordial para la adquisición de diversas habilidades motrices hasta llegar a la escritura de una manera progresiva. Se llego a concluir que efectivamente existe correlación positiva entre ambas variables.

Cahuana (2019), en su tesis titulado Dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 3 años en la Universidad Andina Del Cusco, cuyo propósito fue demostrar el efecto de la aplicación de la técnica de la dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 3 años de la institución educativa inicial El Castillo Encantado, 2017; para lo cual se hizo uso del diseño pre experimental, se tomó una prueba inicial a los 15 niños sobre la motricidad fina, donde no se obtuvieron adecuados resultados, encontrándose descoordinación en ciertas actividades físicas de los niños; el nivel del presente trabajo de investigación es explicativo de enfoque cuantitativo; el trabajo de investigación demostró la influencia que tiene la aplicación de la dactilopintura en el desarrollo de la motricidad de los niños de 3 años. Como resultado principal se demostró la influencia de la aplicación de la dactilopintura en el desarrollo de la motricidad fina, Se concluyo que al hacer esta aplicación de actividades se logró utilizar las técnicas o distintas maneras de utilizar los manos en el inicio, en el

proceso para a si utilizar el manejo del agarre del lápiz en la etapa que este para treparse su formación motora.

Álvarez (2019), en su tesis titulado Nivel de desarrollo psicomotor en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 en la Universidad Andina Del Cusco, cuyo propósito fue establecer el nivel de desarrollo psicomotor en niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 326 “Estrellitas del Sur” de San Sebastián-Cusco, 2019. La Metodología de la investigación es de nivel descriptivo, de tipo básico, la población muestra estuvo conformada por 32 niños menores de 3 años de edad de la Institución Educativa Inicial Ni 326 “Estrellitas del Sur”- San Sebastián – Cusco, todos los datos recogidos mediante el test de TEPSI fueron procesados mediante el programa estadístico SPSS. v. 23 y Excel, organizados en base a categorías y dimensiones mediante tablas y gráficos estadísticos. En conclusión, se realizó varias afirmaciones de la formación motora que se evaluó en los niños con un 40.9% donde se necesitó las muestras del 22.7% tienen un desarrollo los resultados del desarrollo normal el 18.2% son mujeres en comparación del 4.5% que son varones. Se llego a concluir que lo niños tienen un nivel de desarrollo psicomotor regular.

2.2 Bases teórico-científicas

2.2.1 Estrategias Lúdicas Pedagógicas

Las estrategias lúdicas pedagógicas constituyen un enfoque diseñado para abordar la falta de planeación pedagógica y fomentar un aprendizaje significativo a través de la participación activa, el juego y actividades didácticas. Estas estrategias ofrecen alternativas a la escasez de planificación, generando un entorno que satisface la necesidad de aprender y permite a los niños moverse libremente. Así, se promueve la participación en técnicas, juegos y actividades lúdicas, que acompañan el desarrollo de la inteligencia y la creatividad, contribuyendo a aprendizajes significativo. (Gamboa M, García S , Beltrán A , 2013)

Al desarrollar este estudio, se espera mejorar la comprensión de las estructuras cerebrales y los aspectos psiquiátricos que afectan a los individuos. El objetivo es aclarar los factores patológicos en la esfera psicológica y motriz de los

sujetos. No se pretende limitar el enfoque al desarrollo motor únicamente desde una perspectiva física, sino también resaltar la importancia de la dimensión psíquica de la persona y su influencia en la relación entre lo psíquico y lo motriz.

Tabla 1: Componentes para la táctica de innovación de la enseñanza

Subcategoría	Elementos que intervienen
Tácticas de Interacción Verbal-socio efectiva	Va de la disposición física de los educandos que permite n ambiente afectivo de confianza mutua, los elogios se hicieron que los estrategos para notar ser seguros y confiados, para que ellos sean atentos y dan a pedir la palabra. La técnica se da del apego social está puesta al ángulo del rechazo o censura, estimar que hay reconocimiento del esfuerzo agotando hacer las tareas.
Ambiente	Se da en un lugar englobado indudablemente en la lectura de cuentos, los juegos, los materiales concretos, la conexión de nexos, incentivo de la participación. Los juegos, los cuentos y los materiales concretos aumentan la participación y el entusiasmo de los niños. Los niños dieron respuestas un poco confusas cuando se usaron las láminas.
El método de la pregunta	La creación de un entorno adecuado con suficientes materiales concretos y el trabajo en pequeños grupos permitió la activación de los procesos de pensamiento planificados mediante la técnica de pregunta y elogio oportunos.

Fuente: Yamira Cañizales (2004)

2.2.2 Estrategias

Esta fase representa una construcción compartida del conocimiento, donde se busca el acuerdo y la instrucción a través de una visión activa y colaborativa. Este enfoque permite que el conocimiento se considere una novedad, ya que se integra en un espacio neutral. Esto facilita que el educador promueva activamente la sabiduría a través de la enseñanza. Así, el educador se enfoca en obtener resultados rápidos, utilizando estrategias que fomenten el desarrollo intelectual en cualquier actividad proyectada. (Mendoza J, Mamani Grra, 2012)

La estrategia también busca aclarar las interrogantes de los educandos, permitiendo que el educador facilite un entendimiento que aborde inconvenientes y busque significados relevantes. Esto asegura una mayor instrucción en las metodologías de enseñanza y aprendizaje. En la actualidad, la amplia gama de

herramientas digitales disponibles en línea ha llevado a un análisis sobre su uso adecuado en la educación y las diversas estrategias que influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje para las nuevas generaciones. Se prioriza la teoría vigotskiana, que puede ayudar a abordar problemas específicos, promoviendo mecanismos que faciliten un diálogo constructivo. Esta teoría destaca la importancia de utilizar estas herramientas en la etapa infantil, involucrando a los niños en su aplicación y manipulación.

Se distorsiona los elementos tácticos para interpelar la disposición académica ya que se da a lo cognición humana. Ya que, por lo tanto, la naturalidad, la sensibilidad y el conocimiento múltiple sean irrelevantes para la individual. Con un rumbo espontaneo que se da a la fragilidad del ser humano unido a la conveniente en todo el mundo a través de conexiones innatas afables.

Se distorsionan los elementos tácticos que afectan la disposición académica, dado que esto se relaciona con la cognición humana. En este sentido, la naturalidad, la sensibilidad y el conocimiento múltiple pueden volverse irrelevantes para el individuo. Esta dinámica, con un rumbo espontáneo, resalta la fragilidad del ser humano, que se conecta de manera innata y amable con el mundo que lo rodea.

El modelo ascendiente dificulta la enseñanza, ya que va en contra de la creatividad y el disfrute del conocimiento. Las habilidades y destrezas se emplean para ayudar a los niños a alcanzar sus logros. Los tres aspectos de las estrategias lúdicas se utilizan en el siguiente orden: la capacidad lúdica del docente, que se traduce en la habilidad para fomentar la participación, y los recursos necesarios para establecer conexiones efectivas.

Las desventajas de la inteligencia emocional pueden obstaculizar el desarrollo de las habilidades motrices. Los sentimientos son fundamentales para conectarnos con el mundo y nuestra existencia. Al mismo tiempo, la inteligencia emocional nos ayuda a manejarnos en las interacciones con otras personas dentro de nuestra comunidad social.

2.2.3 Estrategias lúdicas

Es una herramienta que utiliza los sentidos, como el olfato, el oído, la vista y el tacto. Por ejemplo, se pueden realizar juegos de reconocimiento de sonidos,

actividades con materiales texturizados o experiencias sensoriales con aromas. Al incorporar técnicas lúdicas en el proceso educativo, se crea un entorno que motiva a los estudiantes, facilita la retención de información y promueve un aprendizaje significativo y duradero. Según Sarmiento (2018), se aborda el desempeño del docente, quien puede demostrar la efectividad de su labor al utilizar materiales adecuados que resulten atractivos para los niños y niñas, fomentando su motivación y asegurando que los objetos se utilicen de manera efectiva tanto dentro como fuera del espacio académico. (Córdoba Pillajo, Lara L, García Umaña, 2017)

Se busca acceder a un lenguaje convencional que fomente la motivación en los infantes, sin necesidad de instrucciones formales, sino a través de ejemplos pertinentes que reflejen la naturalidad de su desempeño autónomo. Esto permite profundizar en la interacción con otros y recordar que el educando aprende a activar sus saberes previos al observar resultados y diversas señales que estimulan su imaginación. Asimismo, enfrentar incertidumbres y reconocer sus debilidades y amenazas son aspectos indispensables para activar nuevos contenidos. A través de lluvias de ideas y preguntas organizadas, los estudiantes pueden manifestar y relacionar conceptos, utilizando ilustraciones e inducciones sobre un tema específico. De este modo, se facilitan objetos visuales que mantienen la atención y se vinculan con conceptos clave, logrando así un aprendizaje significativo

Es por ello que el juego se manifiesta en la experiencia del infante, adaptándose a la acción y centrando su atención en la transformación de un suceso. Esto se refleja en la sonrisa y en el arte que puede expresar. A través de lo lúdico, el juego puede adoptar formas como la comedia o la improvisación. Un claro ejemplo es cómo los niños se comunican a través de representaciones gestuales, faciales y otros recursos que se suman a la risa y al arte que son capaces de crear, enriqueciendo así su experiencia y aprendizaje. (Acuña, 2020).

Las estrategias lúdicas son un medio natural que ayuda a los niños a desarrollar su creatividad e inventiva, permitiéndoles relacionarse con los miembros de su familia y aprender de las experiencias de los demás. Se ha considerado una práctica común a todas las etnias a lo largo de diferentes épocas y situaciones de vida, subrayando la importancia del juego en el desarrollo infantil.

El autor señala que el juego ha sido un medio de enseñanza-aprendizaje desde hace mucho tiempo y que continúa siendo una herramienta valiosa para conectar con los niños. Esto es fundamental, ya que les permite socializar con sus pares y aprender de sus interacciones con ellos. (Daza Vélez, 2021)

2.2.4 Estrategias didácticas empleadas por el docente de Educación Preescolar

Se incluyen aquí todos los intercambios, medios y habilidades que permiten establecer las secuencias necesarias para dirigir los procesos de evidencia y aprendizaje. Una estrategia es un plan diseñado para captar los intereses de los educandos. Se ha demostrado la importancia de interpelar la suficiencia del pensamiento de los estudiantes. Los tres momentos clave—inicio, desarrollo y cierre—se observaron a través de preguntas que facilitaron la comunicación necesaria para alcanzar el conocimiento deseado. Estos momentos generan registros que confirman referencias a subcategorías como la motivación, las técnicas de pregunta, la interacción verbal, las técnicas socioafectivas, la evaluación, la retroalimentación y la transferencia del conocimiento. (Yamira C, 2004)

2.2.4.1 Estrategias Metodológicas para preescolar

Las estrategias metodológicas incluyen la adaptación del ambiente, el manejo del tiempo, las experiencias y las soluciones organizadas de manera lógica para abordar situaciones tanto individuales como grupales, siempre de acuerdo con principios y objetivos preestablecidos que surgen en el proceso. Es esencial considerar la naturaleza del niño, su contexto sociocultural, sus niveles de desarrollo e intereses. Estos aspectos son cruciales para preparar al maestro para apoyar el crecimiento del niño. Al diseñar estrategias metodológicas, el maestro crea un entorno donde los niños pueden participar de manera activa, interactuar con sus compañeros y jugar. Esta actividad natural les permitirá desarrollarse, participar de forma selectiva e interactuar con los demás. (Portero, 2015)

2.2.4.2 Estrategias pedagógicas

Es la integración de conexiones aprendidas, guiadas por un facilitador a través de juegos de roles que fomentan el aprendizaje en los educandos. Esta metodología tiene una intención clara: ofrecer soluciones a decisiones complejas mediante una secuencia estructurada y un enfoque reflexivo. Busca ser analizada y utilizada para mejorar la comprensión de la enseñanza activa, enriqueciendo así la capacidad de los estudiantes para asumir responsabilidades ampliadas. (Barreto R, 2018)

2.2.5 La lúdica

La lúdica resalta el desarrollo de una metodología innovadora adoptada por los educandos, enfocándose en el interés que surge a partir de una realidad o un hecho. Esto pone de manifiesto la necesidad de abordar la falta de atención de los estudiantes, permitiendo que se destaquen de manera natural a través de sus vivencias y experiencias.

En este espacio, no solo se observa el talento, sino también la capacidad de los niños para expresar lo que sienten y piensan en su momento de vivencia. Esto les permite enfrentar situaciones desafiantes, manejando sus emociones con confianza y seguridad frente a sus compañeros. A través de esta interacción, se proyecta su madurez, lo que se refleja en el desarrollo de sus habilidades motrices, utilizando sus manos, dedos y extremidades superiores e inferiores. (Posada González, 2014)

Además, este dentro de su espacio de gozo de diferentes escenarios que este en su alrededor, aumentado así con el lenguaje significativo, la atención, memoria e imaginación entre otros dentro o fuera de un ambiente agradable. (Paba. R& Soto B, Graciela, 2023)

2.2.6 La Motricidad fina

La motricidad fina se desempeñó en muchos estudios por medio de aventuras de los infantes considerados en diversas ocasiones necesarias para ver si es válido para manipularlas un lápiz o ganchos de ropa, detallando la colaboración de autores usadas para ser englobada en uno solo para alcanzar, agarrar, cargar, transportar, soltar voluntariamente, el uso bilateral de las manos,

destrezas obtenidas por la preparación antes de la escritura, los grafismos, lenguaje y la participación de músculos mínimos, sistema ocular y la reacción del cerebro en con la integración de lo psicológico, sensoriomotor, la madurez cognitiva, a través de la precisión mutua , uniendo en si su movilidad intencionada e involuntario de su propio cuerpo, junto con la ayuda de la personalidad, también con la practica psicomotriz que el ejercicio físico hecha por lo general, el educando nota esas trasformaciones al desempeñar una acción al hacerlas en sus propios desenvolvimientos en tareas más sencillas, usando la inteligencia, la imaginación, fortalezas y amenazas del ser egocentrismo; pretender ser el mismo sentir el placer de actuar y tratar de llegar al placer de pensar y de pensar más allá de la acción.(Pajares Delgado, 2017)

2.2.7 Motricidad y sus dos fracciones

La habilidad de usar las manos implica realizar movimientos útiles a través de armonía a la contracción muscular en cuyo desarrollo está relacionado con la experiencia de una persona con su propio cuerpo. Incluyendo movimientos complejos que activan los músculos, los nervios, los dedos, los labios, la lengua y la lateralidad; estructuras depara interactuar con el entorno; que permite desplazarse en una acelerada acción que se agrega segmentos expuestos por la corteza cerebral y otras estructuras del sistema nervioso central (SNC) controlan a este proceso. Aunque con frecuencia en la movilidad de todo lo que lo rodea y se asocia con la ejecución de acciones y la interacción con la expresión es estrechamente sujeta con tratar de relacionar con todo lo que se nos rodea, ya sea con los juguetes u cosas para cogerlos, que movimiento del cuerpo en su totalidad. (Pérez Pérez, 2021)

Los niños desarrollan la motricidad gruesa y fina en orden progresivo. El desarrollo motor grueso se define como la habilidad que el educando va adquiriendo para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, el tronco, las extremidades, gatear, ponerse de pie y desplazarse con facilidad para caminar y correr, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. La motricidad gruesa se enfoca en el desarrollo de los músculos de todo el cuerpo, especialmente los miembros inferiores (pies).

2.2.8 Los factores de las habilidades motrices

El tono muscular, la fuerza, la resistencia, la planificación motriz y la integración sensorial son algunos de los factores clave en el desarrollo motor. El tono se refiere a la contracción constante y al estado del músculo en reposo. Puede ser normal, bajo ("débil"), lo que requiere un mayor esfuerzo para mantener la postura contra la gravedad, o alto ("rígido"), lo que resulta en movimientos entrecortados o poco fluidos.

Cuando el tono muscular es bajo o alto, el infante puede enfrentar dificultades para mover los brazos o las piernas. La motivación, así como el funcionamiento del corazón y los pulmones, también se ven afectados por el tono y la fuerza muscular.

Los centros de equilibrio en el cerebro y los receptores sensoriales trabajan de manera coordinada para mantener el equilibrio. La visión, la percepción de la posición del cuerpo, y el tono y la fuerza muscular son componentes esenciales de la recepción sensorial. Estos elementos colaboran para que el niño mantenga una postura erguida y realice cambios de posición con eficacia.

2.2.9 Teorías de Desarrollo infantil en la Motricidad Fina

2.2.9.1 Teoría del Desarrollo de la inteligencia de Piaget

Piaget aclaró el papel que juega la motilidad en la evolución del intelecto; se demostró que hay fases que representan las diferentes edades en el tiempo; con un verdadero desarrollo, que el niño opta un papel educativo, lo que señale como una opción pedagógica más apropiada. En el desarrollo motor no mucha definición cognitiva del infante, pero sí se observará en los movimientos implicados que en el mismo van a medida cambiando con el educando este accediendo a posibilidades de abstracción más avanzadas. Aunque la motricidad y la inteligencia están relacionadas, en uno que se vuelva en el más primordial ya que la otra a medida es lo va madurando. (León, Leonardo & González, 2015)

Cero años y más: la aparición de habilidades sensoriomotoras, perceptivas y lingüísticas es lo que distingue la inteligencia sensoriomotora. Aprender a organizar la información sensorial facilita el surgimiento de habilidades locomotoras y manipulativas. Hay que enseñar al joven cómo ordenar estos datos.

Inteligencia preoperacional: (2-7); la motricidad todavía importa; esta etapa se distingue por ser la primera vez que se utilizan procesos cognitivos y conceptuales. Aparece la imitación, el juego simbólico y el lenguaje. Williams: "El pensamiento es acción y la acción es pensamiento".

Desde la óptica constructivista, Jean Piaget sostiene que la actividad motriz es fundamental en el desarrollo de la inteligencia. En los primeros años de vida, el niño accede al conocimiento del mundo a través de la actividad sensoriomotora. A medida que asimila nuevas experiencias de aprendizaje, sus esquemas mentales se enriquecen y adquieren mayor complejidad. Esto le permite adaptarse mejor al entorno y manejar la realidad de manera más efectiva. (Julca Vásquez, 2020)

Se pretende detallar que el contenido, ya sea teórico o manual, debe ser ejemplificado desde un inicio hasta un fin, sustentándose en el uso de representaciones y en la construcción de estructuras conceptuales y metodológicas. No se debe tratar a los contenidos como conciencias vacías, sino que es crucial fomentar un diálogo en el aula, donde se puedan intercambiar ideas, discutir y mostrar concepciones particulares.

Es importante recalcar la influencia de la motricidad gruesa en el desarrollo del pensamiento lógico. Según Piaget, la representación mental de derecha e izquierda son categorías fundamentales que se desarrollan en el periodo de las operaciones concretas. Esta representación influye en la comprensión del espacio, que deja de ser solo un esquema de acción o intuición para convertirse en un esquema general del espacio racional, si no hay una adecuada orientación espacial en el aula, se verá afectada la capacidad del niño para ejecutar acciones con sus manos y pies, especialmente en un espacio reducido o al escribir en una hoja de papel. La construcción del espacio evoluciona en dos planos: uno perceptivo o sensoriomotor y otro representativo o intelectual.

2.2.9.2 Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

La suposición significativa de Ausubel sugiere que el aprendizaje se basa en la integración de nuevos conocimientos con las ideas previamente existentes en la mente del aprendiz. Esta conexión se logra mediante la elección de opiniones y referencias conocidas, que permiten a las personas analizar y construir un debate

a partir de comentarios y críticas constructivas. De esta manera, se fomenta la retención de conocimientos significativos, facilitando un avance coherente y preciso en el proceso de aprendizaje.

Este enfoque resalta la necesidad de un cambio de paradigma desde el conductismo hacia un aprendizaje que contemple diversas perspectivas. En lugar de centrarse únicamente en lo verbal y no verbal, o en el aprendizaje de corto plazo y repetitivo, se busca transformar la educación para generar ideas nuevas e innovadoras. Este cambio permite crear un contexto educativo donde las respuestas sean receptivas y precisas, evitando que el aprendizaje se convierta en un mero ejercicio memorístico, el sujeto aprende a ser un receptor activo de dilemas, movilizándose hacia lo no verbal mediante expresiones tanto verbales como físicas. Aceptar la conversación del otro permite que el sujeto valide la evidencia significativa y la demuestre en un diálogo o al interactuar en otros contextos.

Esta postura se asemeja a la psicología y pedagogía de Vygotsky (1926), quien sostiene que el aprendizaje se produce en situaciones sociales significativas, donde se generan procesos de mediación. Por lo tanto, es fundamental considerar los factores de maduración cognitiva y las relaciones no arbitrarias con el conocimiento del sujeto.

2.2.9.3 Metodología Waldorf

El método Waldorf, La técnica de María Montessori ha demostrado que mejora el rendimiento académico y la comprensión social de los educandos, ideó un sistema de aprendizaje en el que no existen los exámenes ni las calificaciones, como sí ocurre en el sistema educativo tradicional. Situando al niño en el centro de su desarrollo, esta metodología apuesta por que los alumnos se desarrollen en un entorno creativo y donde la cooperación entre familias y educadores es evidente. Por otro lado, se prioriza el juego libre y los elementos naturales para fomentar la creatividad y el aprendizaje. Mientras tanto, la tecnología está prohibida durante los primeros años debido a la creencia de que limita la creatividad. Entre 0 y 7 años son momentos únicos e irrepetibles para los niños. Se basa en la imitación como método principal de aprendizaje. Las manos, el movimiento y la acción están en el centro.

En síntesis, la pedagogía de Steiner persigue la educación de los niños en un entorno libre, colaborativo y natural. Su enfoque elimina las pruebas y se basa en el arte y los trabajos manuales para aprender.

Es por ello, es parte de mantener un equilibrio entre su potencial y respetar la etapa evolutiva de cada educando. El juego y la creatividad son aspectos fundamentales del sistema que fomentan el descubrimiento activo e impulsan la imaginación en todos los niños. El papel que juzgar las artes en todo el plan de estudio se enfatiza de manera similar al combinar la música, las artes visuales, las escénicas y el movimiento.

A pesar de que estas dos formas de enseñanza alternativa son complementarias y comparten algunas similitudes, también difieren en algunos aspectos. Veamos ahora las diferencias y similitudes entre Montessori y Waldorf por partes.

Estos dos enfoques educativos se distinguen por esta diferencia fundamental con la educación tradicional actual. Tanto uno como el otro se oponen a los sistemas de evaluación y exámenes convencionales. Por el contrario, buscan respetar los momentos únicos de cada niño para que pueda desarrollar su máximo potencial.

2.2.9.4 Teoría del Desarrollo Motor de David Gallahue

La variedad de movimientos que los niños desarrollan entre los dos y siete años incluye habilidades motrices más complejas y específicas, que son parte de la naturaleza humana. Entre estos movimientos notables se encuentran caminar, correr, saltar y golpear, así como otras habilidades motoras que son fundamentales para su desarrollo.

A partir de los siete años, los movimientos se vuelven más coordinados y se enfocan en objetivos específicos, como la destreza física, habilidades convencionales y prácticas motoras creativas y emergentes. Durante los dos años, los niños suelen presentar lentitud, inseguridad e imprecisión en su control motor, lo que se debe a la falta de una orientación específica. Este desarrollo comienza con el control de la cabeza y la adopción de diferentes posturas, seguido de movimientos relacionados con la movilidad, como trepar y manipular objetos utilizando la pinza inferior.

La capacidad de un niño para adaptarse a los estímulos ambientales se ve facilitada por reflejos automáticos e involuntarios, que se desarrollan en el primer año de vida. Entre estos reflejos se incluyen el caminar, chupar y aplicar presión en la palma de la mano.

Entre los siete y los trece años, las habilidades motoras se perfeccionan gradualmente en secuencias más complejas, volviéndose más estilizadas y variadas. La aplicación de las fases en el desarrollo motor constituye una metodología deductiva para estudiar este proceso, reflejando la comprensión de que los humanos progresan de lo simple a lo complejo y de lo general a lo específico en términos de morfología. Cada infante debe completar con éxito cada fase para poder seleccionar actividades motoras cada vez más complicadas, adaptándose a su entorno a lo largo de diversas etapas de la vida. (León, & González, 2015)

2.2.9.5 Teoría del desarrollo Madurativa de la Escala de Gesell

La escala de Gesell es una herramienta ampliada usada en la psicología como en educación para evaluar el desarrollo, donde es clave entender que se integran varias áreas donde el educando se mueve, gatea, camina y manipula objetos; forman parte de un patrón donde se forma una espiral que influye en el ritmo con lo físico, lo mental, la genética, la personalidad y el temperamento, el estilo de crianza, el entorno, la cultura y la salud, de tal manera que atraviesan los más pequeños rápidamente a la idea, que pretenda aprender de un infante más pequeño sobre en cuánto al lenguaje a comparación a uno más mayor. Gesell habla sobre la maduración que se suma, de un avance interno de la conducta motriz con la primera pauta de punto natural partida a uno que procede a seguir una secuencia predecible y universal en los cambios medibles que van asumiendo una apreciación global, a que los más pequeños puedan presentar un amplio los niños aportan un amplio razonamiento actual al incluir y sintetizar nuevas reflexiones. Dentro de esta que, la síntesis mejora al enfoque en los aspectos motores, cognitivos, lingüísticos y sociales. (León, et. González, 2015).

Acompaña Le Boulch el estudio de la motricidad humana durante toda su vida. Con el tiempo, "psicometría" reemplazó a "psicocinética", el término que se utilizó por primera vez para referirse al estudio del movimiento humano. Le

Boulch que contesta a la especialización temprana, en duda de que es necesario conservar a los niños todo estereotipo motor temprano y sustenta la maleabilidad de la motricidad infantil debido a su capacidad de moldearse.

El cuerpo impulsivo: durante los tres primeros meses de vida, comer y dormir son los pilares de toda acción motora. Podemos comparar la sensibilidad del medidor con el primer estado de Wallon, que se basa en sensaciones sensoriales de necesidad.

Cuerpo vivido: un recién nacido desarrolla una relación con sus deseos y el entorno entre los tres meses y los tres años. Durante este tiempo, el bebé se siente atraído por todo, anhela experimentarlo todo y experimenta siendo a la vez emisor y receptor de fenómenos.

2.2.9.6 Teoría de Psicología genética de Henry Wallon

Se pretende explicar que la psicología genérica porque trasforma en que la psicología humana da un contraste con otros modelos pioneros de psicología evolutiva, como la aproximación normativa de Gesell, cuyo propósito era describir el cambio espontáneo, voluntario y automático. Enfatice en cada sensación, emoción y placer en el juego están conectados con el lenguaje, que van juntos al gozo del juego, esta actividad tónica cinética es responsable de la acomodación, con la estrategia de la visión dialéctica del desarrollo psicológico. En cada etapa, ya que se detalla que el ser humano puede autorregular su motricidad gracias a la capacidad de controlar su propio movimiento a través de hechos reales. de su desarrollo, el comportamiento del niño se refiere a un sistema en el cual participante de todas las actividades disponibles y, a su vez, adquieren su papel y significado en el conjunto total de actividades. De esta manera, el desarrollo del educando va progresando en diversos planos complementarios que resultan en un sistema en constante evolución.

En el cual, las situaciones ya se conocen por su propio cuerpo constituye un elemento indispensable para la formación de su personalidad, la agitación que producen y no por sí mismas, sino por la adaptación general del infante al practicar el placer de actuar y llegue al placer de pensar y de pensar más allá de la acción de un ambiente alternativo, para que, este pretenda use el aprendizaje, el pensamiento, la creatividad y la inteligencia no son procesos propios del

pensamiento, sino de todo el cuerpo, se use de modos por consiguiente ser medio de actividades placenteras y divertidas como papel preponderante de la afectividad, cognitivo junto con el estadio sensoriomotor, en el que aparece una coordinación mutua de las diversas percepciones en marcha y formación del lenguaje y el estadio proyectivo, en el que la movilidad se hace intencionada orientada hacia un objeto por ende, este pueden crear, aprendan, piensen, actúan para afrontar, resolver problemas. (Formainfancia European School , 2018)

2.2.10 Tipos de motricidad fina

Se juega un papel importante en la movilidad de la mano que el educando sepa usar sus manos correctamente, donde las habilidades motoras finas cambian con la edad, lo que implica que el educando aumente su nivel de maduración en su aprendizaje con la conexión de estimular a que trabajen en una sola acción de la muñeca, donde esté presente estímulos con la práctica de la motricidad, en la coordinación viso- manual, gestual, fonética y facial. (Cano 2009).

a) Motricidad viso-manual: La coordinación entre la vista y la mano depende del desarrollo de la motricidad fina a través de la inserción de pinchos. Este proceso implica movimientos precisos y dirigidos que permiten al niño desarrollar habilidades motoras finas y ejercer control sobre sus movimientos. La práctica regular de estas actividades mejora la destreza en las manos, los dedos y los brazos, lo que mejora la coordinación espacial y el control de movimientos particulares. El niño debe tener la oportunidad de explorar y disfrutar de estos movimientos en un entorno de juego y aprendizaje para desarrollar su motricidad fina. (López, 2015).

b) Motricidad facial; En el campo de las expresiones faciales, la motricidad fina se refiere al control muscular preciso que permite realizar gestos faciales voluntarios e involuntarios. Estos gestos son expresiones visibles de emociones y sentimientos, como sonreír, abrir y cerrar los ojos y expresar estados de ánimo como felicidad, tristeza y miedo, entre otros. Las actitudes y emociones de una persona se reflejan en su rostro en una variedad de actividades y situaciones sociales.

Las expresiones faciales son una herramienta importante para la comunicación porque permiten transmitir estados emocionales y facilitan la interacción con los demás. Estas expresiones pueden ser tanto voluntarias cuando la persona decide expresar ciertas emociones, como involuntarias cuando las emociones se expresan espontáneamente. Estas expresiones faciales son cruciales en el ámbito social para establecer una conexión emocional con o tras personas durante conversaciones, tareas u otras interacciones. En este contexto, la motricidad fina se refiere a la capacidad de controlar con precisión los músculos faciales para comunicar de manera efectiva las emociones y sentimientos de una persona. (López, 2015).

c) Motricidad gestual; también conocido como diadoco cinesias, se enfoca en que los niños y niñas puedan apoyarse mutuamente para lograr el dominio adecuado en la realización de actividades, ya sea con títeres o marionetas, donde sea necesaria la ayuda durante la etapa infantil.

Es el dominio global de la mano y los dedos, lo que ayudará a alcanzar la precisión cambiante con la edad de las acciones de mayor precisión, como colocar ganchos en un aro o embolillar papel, entre otras, también conocido como diadoco cinesias, se enfoca en que los niños y niñas puedan apoyarse mutuamente para lograr el dominio adecuado en la realización de actividades, ya sea con títeres o marionetas, donde sea necesaria la ayuda durante la etapa infantil.

d) Motricidad fonética; es todo sobre el lenguaje oral como acto coordinado de fonación, es decir, estimular la lengua emitiendo sonidos, silbidos y otros antes de pronunciar una palabra con los labios y las cuerdas vocales. (Bravo, 2016)

2.2.11 El desarrollo motriz

Es la acción donde se lleva a cabo la participación de nuestros músculos de la mano y de los dedos donde se utiliza en dar parte de movilidad, incluyendo realizar tareas precisas que pueda emprender los ejercicios claves que son ejemplos que se pueda de habilidad de independencia, control, precisión de un hecho sencillo.

2.2.11.1 Factores del desarrollo psicomotor

El proceso de evolución Crecimiento y desarrollo de la maduración Cambios psicológicos, medibles, evolutivos, biológicos y sociales Escala de evaluación lineal normalizada global. impiden el proceso evolutivo interiores y exteriores Componentes personales, interacción social y herencia filogenética, emociones, estabilidad cultural, condiciones ambientales, alimentación, juego, psicomotor neuro motrices, sensibilidad, interoceptiva, propioceptiva y exteroceptiva. El tono musculoso se refiere a un discurso rítmico. El movimiento es reflejo, instintivo, libre y automático.

Los componentes del desarrollo psicológico y neuromotor incluyen la sensibilidad, la estructura del esquema corporal, el tono muscular, la organización, el movimiento espacioso, la postura, la organización temporal, el equilibrio, las habilidades y el predominio temporal y espacial. (Ricardo, 2020)

2.2.11.2 Componentes de la motricidad fina

La táctica motora se desarrolla a través de la manipulación de las manos y los dedos, lo que permite al niño usar cualquier objeto que toque con precisión o sujetarlo con presión. (Josiane, 2022).

La Aproximación. Es un movimiento que el objeto se desplaza, tiene una mirada visual a la vista de los ojos, como una ventaja que coordina, un objeto a la vista de cómo se aproxima y se leja de un espacio a otro, sean manejos libres e involuntarios. (Palomo Carrión,2018).

El agarre. Esto depende de la manipulación al entrelazar los dedos con diferentes objetos, objetos con mayor precisión que se fija en la fragilidad de un objeto ya sea de formas, texturas o tamaños.

El transporte. Es la curvatura que se encaja en una cosa para unir otros objetos.

La liberación voluntaria. Es un movimiento involuntario que se combina con precisión de gestos y habilidades para mantener el equilibrio de un objeto u otra cosa. (Palomo Carrión,2018).

La manipulación en la mano. Parte de un cambio muscular que le permite girar un objeto con los dedos, moverlo de un lado en otro y hacer las actividades básicas de abrochar o desabrochar.

Las habilidades con las manos. Dan a conocer la flexibilidad de los dedos en espacios de ambas manos para manipular un objeto entre lazos de acción simétrica. (Palomo Carrión,2018).

2.2.11.3 Falencias en el desarrollo motriz

Es fundamental consentir que el niño crezca en un entorno estimulante porque la actividad de los cinco sentidos se produce primero a nivel físico y luego se convierte en una experiencia sensorio-emocional. Esto demuestra que el desarrollo intelectual y del lenguaje están relacionados con el desarrollo motor. Estos autores proponen que el conocimiento psicofísico, espaciotemporal y posteriormente depende de la construcción de estructuras cognitivas. (Banegas Cabrera, 2017)

Un estudiante que no percibe sus habilidades motoras es más propenso a temer el fracaso o creer que puede hacer el ridículo con su actuación ante sus compañeros. Existe una variedad de técnicas adecuadas que pueden ayudar al niño y a las personas que tienen dificultades para mejorar sus habilidades motrices. A través de estrategias apropiadas que se puedan usarse para mejorar esas habilidades, pero lo más innegable, es la motivación porque si existe, existe una gran posibilidad, de variar los juegos en los procesos que trabajen para favorecer el vade subir un nivel más alto, así puedan adquirir un valor educativo a lo largo de su ciclo vital o como un campo de estudio responsable de escribir y explicar ese cambio. Con interacciones de objetos manuales, medios, otras personas y consigo mismo.

2.2.11.4 Tanto el desarrollo sincrónico como el asincrónico

Tanto el desarrollo sincrónico como el asincrónico son aspectos importantes del aprendizaje motor. El término "asincrónico" se refiere a que ciertas habilidades no se desarrollan de manera uniforme; pueden surgir antes o después de otras. Bruner enfatiza la importancia de las rutinas y la interacción con el entorno para reorganizar y sincronizar movimientos y acciones.

Así, la organización motora se forma a través de una sincronización en la maduración de diversos sistemas. Además, se desarrollan relaciones espacio-corporales interesantes antes de que el acto motor se perfeccione, lo que permite combinar funciones y movimientos para mejorar las habilidades motoras. (Banegas Cabrera, 2017)

2.2.11.5 Procesos que conllevan a la Motricidad Fina

La estimulación, que implica motivar a alguien a realizar una acción o provocar un sentimiento, es fundamental en el desarrollo de la motricidad fina. Este sistema comienza a desarrollarse en los primeros seis meses de vida.

Una vez que el niño comienza a conocer y controlar sus manos, puede practicar y mejorar su manejo motor. Al principio, se le enseña a dar palmadas, luego a sacar objetos de una pequeña caja, a usar el dedo índice, a tocar un tambor, entre otras habilidades.

A medida que el desarrollo motor fino avanza, el niño también puede participar en actividades como pintar, pasar páginas de cuentos y amasar plastilina, siempre con cuidado de no manipular objetos pequeños que puedan representar un riesgo. Todas estas capacidades se adquieren progresivamente.

Este constante progreso en la movilidad permite al educando realizar tareas cotidianas con mayor destreza. La dedicación y el ejercicio de métodos activos son clave en este proceso, lo que demuestra la capacidad del niño para desenvolverse en su entorno de manera efectiva. (Banegas Cabrera, 2017)

2.2.12 Beneficios del control de la motricidad fina

El control se da, en tal avance a seguir, con el fin de que se demuestre sus aprendizajes en los infantes provocando que puede acrecentar su saber, a enriquecer en su libertad, su egocentrismo, en determinar un crecimiento de las actividades académicas de los menores y sea participe de la inducción indudable.

- Lo evidencia en los gestos y emociones de coordinado
- Agarre de cosas y lenguaje y expresiones
- Ejercicios para la cara, moverla el labio y cachetes
- Ejercicios de flexión en círculos de las manos, palmas y dedos

- Suben y bajan los dedos de la mano, de un lado a otro
 - Rodar cosas por un camino, arrugar papeles, mímicas
 - Toque de un dedo de la mano y descubrirse la cara y tocarse los pies
- (Banegas Cabrera, 2017)

Tabla 2: Actividades precisas que movilizan a la muñeca

Técnicas Grafo -Plásticas	Elementos que intervienen
Inserción de Pinchos	Se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos y precisos. Se pueden diseñar actividades derefuerzo para mejorar la precisión en el manejo de estos objetos. Los niños deben utilizar toda la mano al manipular las brochetas. Este podría ser elcomienzo para que se vuelvan más seguros y se acostumbren al material.
Enhebrado	Esta actividad está diseñada para fomentar la exploración al permitir que los niños inserten objetos en diferentes lugares o espacios. Al mismo tiempo, necesitan mejorar la precisión de sus movimientos para guiar objetos hacia el objetivo deseado. Esto mejora la flexibilidad y la concentración.
Recortado	El método implica un procedimiento secuencialen el que los niños siguen instrucciones para cortar en un material, como papel, y luego pegar el resultado en otra hoja. Este método no solo mejora la habilidad manual, sino que también incorpora la idea de secuenciar los pasos en una tarea y luego pegar los recortes para crear composiciones.
Grafomotricidad / Trazado	El acto de realizar trazos requiere el uso de losmúsculos del brazo y de los dedos. Este ejercicio ayuda a desarrollar la fuerza en estomúsculos, preparando al niño para actividades de escritura que requieren control motor y sostenimiento del lápiz.

Fuente: (MINEDU, 2020)

2.2.13 Nivel de Precisión en el Desarrollo de la Motricidad Fina

Indica de manera experta dónde se realizan o cómo se realizan esos movimientos, ya que en general el cerebro desempeña una mayor función en el desarrollo motor. En su trabajo de grado titulado "Disfrutamos con el movimiento", explica que la palabra psicomotricidad está formada por los prefijos "psico", que hace referencia a la actividad psíquica con parámetros cognitivos y emocionales, y "motricidad", que está relacionado con el movimiento porque deriva de la palabra motor. Por lo tanto, la psicomotricidad estudia la relación existente entre los movimientos y las funciones mentales.

El desarrollo motor implica el desarrollo gradual de las habilidades motoras necesarias para mantener una buena postura, desplazamiento y destreza manual. La aparición es necesaria para ello. El proceso de maduración debe ser eficiente y cuidadoso, que los niños avancen gradualmente a través del proceso de agarrar el lápiz con firmeza, pero sin usar demasiada fuerza. Se debe enfocar en el control preciso donde la mano al agarrar el lápiz, adaptado a las capacidades individuales de los niños, y realizar actividades variadas y estimulantes que mejoren la coordinación mano-ojo.

2.2.13.1 Patrones del Desarrollo de la Motricidad Fina

El desarrollo de la motricidad fina se centra en el control preciso de la mano, especialmente al agarrar un lápiz, adaptándose a las capacidades individuales de cada niño. A través de actividades variadas, los niños pueden explorar y mejorar su coordinación mano-ojo.

Los patrones que implican precisión manipulativa son esenciales para este desarrollo. Estos patrones incluyen tareas que requieren la coordinación precisa de los movimientos de los dedos y las manos, como agarrar objetos pequeños, manipular piezas y realizar trazos detallados. La motricidad fina depende en gran medida de la fijación ocular en los objetos y de la dirección visual, lo que permite al niño concentrarse en la tarea, seguir patrones específicos y coordinar sus movimientos manuales de acuerdo con lo que observa. (Castillo, 2016).

2.2.13.2 COORDINACIÓN VISO -MANUAL

La coordinación viso-manual permite al educando realizar acciones que involucran la posición de la mano y los dedos, guiado por la vista. A medida que avanzan en su desarrollo, los niños pueden aumentar la presión ejercida gracias a la agilidad y flexibilidad de su muñeca, lo que les ayuda a perfeccionar movimientos coordinados como lanzar, aplaudir, rebotar y atrapar, dependiendo de la forma y tamaño de los objetos.

El agarre del lápiz es fundamental para este proceso, ya que estimula el desarrollo constante de la destreza manual. Es esencial que los niños aprendan a posicionar correctamente el dedo índice y el pulgar para realizar trazos, lo que

implica el uso de la musculatura de las manos y promueve tanto la madurez intelectual como física antes de la escritura. Los tipos de prensión incluyen:

Prensión Palmar: Se utiliza al agarrar objetos con toda la mano.

Prensión Radial-Palmar: En esta prensión, el pulgar se independiza del resto de los dedos.

Prensión Digital: Se utiliza el pulgar como apoyo junto con los demás dedos.

Prensión Tridigital: Implica el control de los dedos índice, pulgar y medio en un movimiento coordinado.

Prensión Bidigital: En esta técnica, el dedo medio actúa como soporte mientras que los dedos índice y pulgar se utilizan como instrumentos.

2.2.13.3 COORDINACION OJO-PODAL

La coordinación ojo-pie implica usar el pie para patear un objeto circular en dos líneas paralelas sin salir de ellas al tirar la pelota y realizar la misma acción.

Tabla 3: Usos de Exterminades Paralelas

PARTE DEL CUERPO	DEFINICION
Ojo	El cerebro produce la percepción visual, que es la interpretación consciente de las señales visuales. Las áreas visuales superiores del cerebro interpretan la información visual para reconocer formas, colores, movimientos y otros elementos de la escena.
Brazo	Una de las extremidades superiores del cuerpo humano, junto con la mano y el cubito, es el brazo.
Antebrazo	El antebrazo es capaz de hacer una variedad de movimientos, como la flexión y extensión del codo, así como la pronación y la supinación, que son movimientos de rotación que permiten que la palma de la mano mire hacia arriba (pronación) o hacia abajo (pronación)
Muñeca	Encargado de manipular los medios que predominan la escritura, el garabato, es la ayuda del organismo.
Mano	Las manos son un medio para expresarse. Los gestos con las manos son efectivos para transmitir emociones, ideas y mensajes porque son muy hábiles para detectar texturas, temperaturas y presiones.

Fuente: Educación, (2015)

2.2.14 Habilidades que desarrollan la Coordinación Motora

La integración de teorías sobre la motricidad fina en la educación preescolar es fundamental para comprender y aplicar estrategias efectivas. Según Velásquez Ortiz (2021), el enfoque en la movilidad de la mano y la sensibilidad táctil resalta la importancia de abordar la maduración del niño desde perspectivas expresivas-motoras, afectivas y cognitivas.

Es esencial considerar la creatividad y los aspectos emocionales dentro de la propuesta pedagógica. Al ofrecer actividades y métodos que fomentan el desarrollo de la motricidad fina, se apoya no solo el crecimiento físico, sino también el desarrollo emocional e intelectual del niño. Esto puede ser visto como un referente clave para las tareas motrices y otros aspectos en la educación preescolar. (Guzmán Aguayza, 2018-2019).

2.2.14.1 Desarrollo de las habilidades motoras a una variedad de edades.

Las habilidades motoras de los niños se adaptan a medida que crecen y evolucionan dentro de sus grupos de edad específicos. A continuación, se presentan ejemplos de actividades apropiadas para diferentes etapas del desarrollo:

De 1 a 2 años: En esta etapa, los niños comienzan a desarrollar habilidades motoras finas, como apilar bloques, girar perillas y sostener una taza para beber. Las habilidades motoras gruesas incluyen subir y bajar escalones con apoyo y comenzar a correr.

De 3 a 4 años: Los niños en este rango de edad empiezan a desarrollar habilidades motoras finas más complejas, como vestirse por sí mismos y usar un tenedor y cuchara adecuadamente. También adquieren habilidades motoras gruesas, como trepar.

Alrededor de los 3 meses: En esta etapa temprana, se observa un desarrollo motor grueso, donde el bebé comienza a sostener la cabeza y girar su cuerpo.

Alrededor de los 9 meses: Los bebés pueden transferir objetos de una mano a otra utilizando una pinza gruesa o inmadura. **Alrededor de los 12 meses:** Los niños logran realizar el mismo movimiento con una pinza fina o madura, lo

que indica un avance en sus habilidades motoras. .(Guzmán Aguayza, 2018-2019).

Entre 3 y 6 años: Durante este período, se presentan procesos de adquisición de habilidades motoras más detalladas, como la mejora en la coordinación de movimientos al lanzar y botar pelotas.

2.2.14.2 Deficiencias de la deficiente motricidad fina

En esta etapa, el niño muestra la deficiencia que tiene en el inicio de la escritura en el área motriz del agarre del lápiz, por ello, la lentitud, manejo incorrecto del lápiz y postura inadecuada al escribir este dificultando a que incite cometer más errores, cambios bruscos debido a la desconcentración de los músculos de la mano, los dedos esto se deba a que no se da la dedicación adecuada que debería tener en la enseñanza, sino que logre, atraer más fallas en los grafismos letras, trazos incompletos y otras acciones que les gusten mucho. .(Guzmán Aguayza, 2018-2019).

2.2.14.3 Patologías adheridas a la motricidad fina

Es fundamental la estimulación desde una edad temprana en relación a las enfermedades que pueden surgir. porque no hacerlo puede tener consecuencias que a futuro, ya que puede verse afectado si no controla adecuadamente y si no prestará menos atención a los aprendizajes que se presentan en su entorno se le costará mucho aprender a leer y porque escribir su cerebro estará más pendiente de coordinar correctamente los movimientos.

Como resultado, si las medidas de reeducación no se inician pronto, las dificultades menores se transforman rápidamente en alteraciones de aprendizaje. La evaluación del desarrollo psicomotor de un niño permite dos cosas: detectar rápidamente los problemas que pueden presentar los niños y determinar con precisión el retraso o las alteraciones que se manifiestan en uno o más educandos. (Mejía, Ket, Zuluaga, M,et.Giraldo,Y, 2021)

2.2.14.4 Retrasos en el desarrollo Motriz

La incapacidad del transcurso desde que ocurre antes del nacimiento, como anomalías genéticas y/o cromosómicas, infecciones u otros problemas de la madre; los problemas del parto o los problemas después del parto, como el parto prematuro, la falta de oxígeno, las infecciones y otras causas. En algunos casos, la causa no está clara. Es por ello, se pretende tratar con un equipo multidisciplinario debe evaluar y tratar todas las dificultades específicas, como problemas de audición, vista o habla, para permitir que su hijo se desarrolle hasta alcanzar su máximo potencial. La intervención puede ayudar a algunos niños a mejorar significativamente, mientras que otros pueden necesitar rehabilitación continua y otras terapias, así como programas educativos especiales para tratar las dificultades de aprendizaje.

Al verse el infante desordenado ya que no aliente mejorar más, se observó en que pueda detectar una dirección notoria de disminución de un mayor retraso motor que da en su propio ritmo, agregado a la perfección a la de impulso que puede ser ocasionado por el consumo de alcohol, variedades factores que afecten desde el feto atrasarla placenta y llegar a los primeros trazos que puedan ser perceptible para sus cuidadores y tratar de acudir a las visitas de control del niño sano. (Cochancela, 2017)

2.3 Definición de Términos

- **Actividades lúdicas,** Al mencionar que las actividades están relacionadas, se sugiere que existe una relación significativa entre las diferentes acciones y tareas. Dado que las habilidades adquiridas en un contexto pueden transferirse y aplicarse en otros, esta conexión puede ser beneficiosa para el desarrollo integral del niño. Las actividades que incorporan movimiento ofrecen una perspectiva activa y práctica del aprendizaje. El movimiento no solo ayuda (Vera, 2018)

- **Actividades lúdicas en 4 a 5 años,** La referencia es un soporte para un niño de 4 a 5 años es una parte importante del aprendizaje temprano porque permite a los niños explorar, experimentar y desarrollar habilidades motrices finas al interactuar con objetos físicos, el niño puede trabajar con objetos móviles por sí mismo, se enfatiza el fomento de la autonomía y la capacidad de los niños para

dirigir su propio aprendizaje, valoran la iniciativa y la autorregulación. (Vera, 2018)

- **Actividades Motrices.** Por lo tanto, las respuestas y habilidades generativas del educando, especialmente en lo que respecta a la mano y la noción de habilidades generativas, pueden indicar la importancia de las habilidades psicomotoras, dinámicas y ejercicios psicomotores en la realización de actividades. (Pointer, 2017)

- **Actividades Gráfico plásticas,** a exploración requiere un enfoque activo y abierto. Los educandos pueden al fomentar la creatividad, lo que puede contribuir a un aprendizaje más profundo y personalizado. Integrar la creatividad y la imaginación en el proceso educativo puede hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo para los educandos.

- **Desarrollo Motor,** La coordinación y la orientación espacial, así como la atención a los detalles, son cruciales en muchos ejercicios motores. Estos ejercicios pueden ayudar a desarrollar una comprensión más precisa del espacio y mejorar la capacidad de enfocarse en tareas que requieren coordinación motora fina y atención. A medida que el sistema nervioso se activa y ajusta para realizar tareas específicas, estos ejercicios pueden fortalecer estas habilidades. (Cabrera, Dupeyrón, 2019)

- **Estrategias lúdicas,** Son estrategias que requieren una planificación anticipada para lograr los objetivos, lo que ayuda al educando a ser un excelente elemento de enseñanza-aprendizaje donde están la creatividad y la sociabilidad. (Cañizales, 2008).

- **Expresión Grafo plásticas,** Es la asociación de emociones que se expresan dentro de una actividad simbólica, como el arte, la creatividad y la imaginación en la habilidad intelectual, afectiva y motriz fina del infante, que se acopla a la movilidad de la mano, de los dedos, (Guzmán Aguayza, 2018-2019).

- **Grafo-Plástica,** es la expresión de hechos simbólicos, que están relacionados con la emoción y la imaginación de la motriz fina. Puede crear una variedad de actividades para crear una forma oportuna de enseñar-aprender y enseñar. (Chuva Castillo, 2016)

- **Lúdica,** Es una actividad pedagógica voluntaria en la que se busca crear movimientos a través de la acción, el juego o los instintos, y se designa para

realizar las maniobras creadas al poder moverse. El objetivo es disfrutar de la actividad y que las pulsaciones sean insumos para moverse inquietudes espontáneas. (Pabón O, 2019).

- **Juegos Lúdicos**, Es un modelo de actividades recreativas en las que los escolares pueden obtener una formación satisfactoria en sus necesidades, donde se pueda disponer de exploración y a que los niños puedan tener voluntad propia al implementar esa organización de movilizarse, al poder interactuar sus diversos desplazamientos de nuevas construcciones, a ser de utilidad espontánea que tenga validez en reconocer, a ser de utilidad espontánea que tenga validez en reconocer. (Vélez, 2015).

- **Juegos Simbólicos**, Es la representación corporal de lo que ellos imaginan; estos juegos fomentan la fantasía y la imaginación, lo que ayuda a socializarse.

- **Juegos de reglas**, Se inicia con una actividad en la que los niños aprenden a respetar los turnos y a respetar el momento en que le toca entrar con más fuerza, lo que aumenta y fortalece la confianza de los niños en sí mismos.

- **Juegos de construcción**, Este tipo de juegos está presente en cualquier momento. Los materiales de construcción incluyen bloques y cubo.

- **Motricidad**, Desde los movimientos más simples hasta los más complejos, este proceso implica la adquisición de habilidades físicas y motoras. Esto puede referirse a la progresión natural en el desarrollo motor de una persona, pasando de movimientos más simples y desorganizados a movimientos más precisos y coordinados a medida que se desarrolla y aprende más. (Castañer & Camerino, 2016)

- **Motricidad fina**, A medida que los niños desarrollan sus habilidades motoras finas, pueden realizar movimientos más controlados y coordinados con la muñeca. Este desarrollo es necesario para las actividades que requieren precisión, como escribir o realizar tareas que requieren delicadeza en la manipulación de objetos.

- **Motricidad viso-manual**, señala el momento en que comienza el agarre del lápiz y enfatiza la importancia de una coordinación efectiva entre lo que ve el niño y cómo utiliza sus manos en respuesta a esas percepciones visuales. Esta

habilidad es esencial para realizar tareas que requieren destreza manual y precisión, como escribir con un lápiz. (Cano, 2009).

- **Motricidad facial;** Es fundamental en el dominio muscular, que se trata de comunicar con gestos, emociones y sentimientos, que se expresan a través de gestos de cara voluntarios e involuntarios.

- **Motricidad gestual;** Es el dominio de la muñeca para lograr el dominio de los dedos y realizar actividades con títeres y marionetas, así como el dominio de manos y brazos, que se aprenden en la etapa infantil de los niños y niñas.

- **Motricidad fonética;** Es un acto de fonación que permite el lenguaje oral a través de los diferentes órganos, motricidad general de cada órgano: velo del paladar del lengua, labios y cuerdas vocales, durante el proceso fonético del habla.

- **Técnica,** es la acción de usar un arte, un procedimiento de hechos en general, que provienen de una práctica, y lo hacen en varios momentos, instantes para obtener el resultado deseado. (Chuva Castillo, 2016)

- **Técnicas Grafo Plásticas,** es una técnica de habilidades de la mano que mejora la coordinación de los dedos y mejora la expresión de los niños, como dibujar o cortar con tijeras. (López Reyes, Martínez Argeñal, 2017)

CAPITULO III –MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la Investigación

3.1.1 Hipótesis general

Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022

3.1.2 Hipótesis específicas

- 1° Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente el desarrollo de la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022
- 2° Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente el desarrollo de la motricidad facial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022.
- 3° Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente el desarrollo de la motricidad fonética de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022.
- 4° Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente el desarrollo de la motricidad gestual de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022

3.1.3 Variables de la investigación.

3.1.4 Variable independiente

Estrategias Lúdicas Pedagógicas

Las **estrategias lúdicas pedagógicas** son fundamentales en la educación infantil, ya que fomentan el aprendizaje a través del juego, promoviendo el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. **(Soto, 2016)**

3.1.5 Variable dependiente

Motricidad Fina

La motricidad fina ha sido objeto de estudio en diversas investigaciones, destacando la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades motoras en los infantes

3.1.6 Operacionalización de variables

Tabla 4: Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Independiente: ESTRATEGIAS LUDICAS PEDAGOGICAS	Las estrategias lúdicas pedagógicas son fundamentales en la educación infantil, ya que fomentan el aprendizaje a través del juego, promoviendo el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños.(Soto, 2016)	Las estrategias lúdicas son fundamentales en la educación, ya que ofrecen un enfoque interactivo y participativo que favorece el aprendizaje significativo.	Di mensión Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de reglas • Juegos de rol o dramatización.
			Dimens ión Creativa y Estética	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración sensorial • Arte y manualidades:
V. DEPENDIENTE: MOTRICIDAD FINA	La motricidad fina ha sido objeto de estudio en diversas investigaciones, destacando la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades motoras en los infantes (Bravo, 2016)	Aborda diversos aspectos que impactan el comportamiento de la muñeca, como el equilibrio de mano y la potencia entre los dedos y movimientos precisos, es posible proporcionar a los pequeños una vivencia más completa y agradable que contribuirá al desarrollo de sus habilidades motoras. (Cano, 2009)	Coordinación viso- manual Motricidad facial Motricidad fonética Motricidad gestual	Movilidad motora Músculos del rostro, gesticulaciones Expresiones correctas Manos en general

Fuente: Elaboración propia

3.2 Método de investigación

El método científico es de enfoque sistemático y lógico para investigar y comprender los fenómenos naturales. Propone una explicación experimental para obtener una comprensión más profunda del fenómeno.

3.2.1 Enfoque de investigación

La presente investigación sigue un enfoque cuantitativo, basado en una serie de preguntas y en la formulación de hipótesis previas que permitan prever el desarrollo y los resultados esperados. Estas hipótesis son fundamentales para guiar el proceso, ya que permiten hacer predicciones sobre las relaciones que se esperan encontrar. A través de la recopilación de datos sobre el desarrollo de la motricidad fina, posiblemente mediante la observación de ciertos comportamientos o habilidades, se podrán probar o refutar las hipótesis planteadas. Los resultados estadísticos obtenidos se utilizarán para determinar si existe suficiente evidencia que respalde las afirmaciones formuladas en las hipótesis.. (Hernández & Mendoza, 2018, p. 6)

3.2.2 Tipo de investigación

La investigación será de tipo aplicada, ya que se basará en conocimientos existentes con el objetivo de aplicarlos de manera efectiva en contextos prácticos. Su enfoque estará en la utilización de los resultados para abordar problemas específicos o mejorar situaciones reales. Esto puede incluir la implementación de ideas y teorías en situaciones concretas, con el fin de generar soluciones prácticas y efectivas.(Vargas, 2015, p. 159).

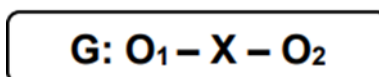
3.2.3 Alcance o nivel de investigación

La investigación será de tipo explicativa, ya que se enfocará en la aplicación de la práctica pedagógica para analizar su impacto en la variable dependiente. Su objetivo es incluir la ejecución y experimentación de las estrategias existentes, con el fin de comprender mejor cómo influyen en el desarrollo de los estudiantes. (Hernández & Mendoza, 2018, p. 120).

3.2.4 Diseño de investigación

El diseño de la investigación es experimental, del subtipo preexperimental, con mediciones previas y posteriores. Para ello, se utilizó una nueva propuesta de observación centrada exclusivamente en la variable dependiente. Además, se incluyó la evaluación tanto del grupo de control interno como externo, a través de pruebas específicas. (Hernández & Mendoza, 2018, p. 108).

Esquema:



3.3 Población y muestra del estudio

3.3.1 Población

La población del estudio estuvo compuesta por 62 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Antonio, ubicada en el distrito de San Sebastián. La población o universo se define como el conjunto de todos los casos que cumplen con una serie de características específicas. (Hernández, 2018, pg. 174)

Tabla 5: Población o universo

AULA 5 años	N° DE NIÑOS
NARANJA	22
LILA	20
ROJO	20
TOTAL	62

3.3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.4 Técnica de recolección de datos

La técnica utilizada para coleccionar datos para este estudio será evaluada en un procedimiento donde se examina a los 29 ítems.

Tabla 6: Procedimiento

TECNICAS	INSTRUMENTO
La observación	Pre test-Post test

3.3.5 Instrumento de recolección de datos

El instrumento de recolección de datos fue elaborado en formato físico y digital para facilitar su validación. Estos documentos fueron entregados a cada una de las expertas, y se incluyó la matriz de operacionalización y la consistencia de las variables de estudio correspondientes a la presente investigación.

Tabla 7: El instrumento empleado para la recolección de datos:

CRITERIOS DE CONFIABILIDAD	ESCALA
<i>LOGRO DESTACADO</i>	4
<i>LOGRO ESPERADO</i>	3
<i>EN PROCESO</i>	2
<i>INICIO</i>	1

Fuente: (Hernandez,2018)

El uso de SPSS para el análisis estadístico es una práctica común y efectiva. SPSS El uso de SPSS para el análisis estadístico es una práctica común y eficaz. Este software permite realizar análisis descriptivos, pruebas de significancia estadística y generar visualizaciones de datos de manera precisa. En cuanto al término "CVC", se refiere a la **Comisión de Verificación y Control**, necesitaría más contexto sobre su aplicación en este estudio para ofrecer una respuesta más precisa.

3.4 Validación y confiabilidad de los instrumentos

3.4.1 Validación

La validación se centró tanto en los resultados generales del instrumento aplicado como en las dimensiones específicas de la variable. Además, se analizó en detalle los resultados por cada dimensión y por ítems específicos dentro de cada una, lo que permite una comprensión más profunda del impacto de la variable independiente. La utilización de la prueba de hipótesis T de Student es una metodología común y efectiva en este tipo de análisis.

3.4.2 Confiabilidad

Este estudio es viable, ya que se elaboró con la ayuda del Coeficiente de Validez de Contenido (CVC) y el uso de fichas de validación para el desarrollo de la motricidad fina mediante estrategias lúdicas. Se utilizó un recurso fácil de

conseguir que permitió crear un medio medible para facilitar el uso del material educativo. Este enfoque tiene como objetivo afianzar las capacidades, habilidades y destrezas de los niños de manera creativa.

Se ajustó la estructura de la frase para que las ideas se presentaran de manera más lógica.

- Se corrigieron errores gramaticales y se mejoró la redacción para mayor claridad.
- Se mantuvo la idea central del estudio, pero de una forma más fluida y coherente.

3.4.3 Procesamiento de datos

El **Coefficiente de Validez de Contenido (CVC)** es una medida que evalúa la validez de un instrumento, como un cuestionario, basado en las opiniones de expertos en el área correspondiente. Estos expertos valoran cada ítem del instrumento en función de su relevancia y representatividad para medir el constructo deseado.

El procedimiento típico consiste en que los expertos asignen puntajes a cada ítem según su idoneidad para medir el constructo en cuestión. Posteriormente, se calcula el CVC total considerando los puntajes asignados por todos los jueces, lo que permite obtener una medida global de la validez del instrumento.

Claridad en la introducción del CVC: He reestructurado ligeramente la primera frase para que sea más directa y fácil de seguir.

Fluidez y concisión: Se ajustaron algunas frases para mejorar la coherencia y eliminar repeticiones innecesarias.

Detalles del procedimiento: He explicado de forma más clara cómo se calcula el CVC, manteniendo la explicación precisa.

TABLA 8: EL CVC TOTAL C

VALOR de CVC	Interpretación de la validez y concordancia
Menor que 0,60	Validez y concordancia inaceptable
Igual o Mayor que 0,60 y menor o igual que 0,70	Validez y concordancia deficientes
Mayor que 0,70 y menor o igual que 0,80	Validez y concordancia aceptable
Mayor que 0,80 y menor o igual que 0,90	Validez y concordancia buena
Mayor que 0,90	Validez y concordancia excelente

Fuente: (Hernandez,2018)

La metodología CVC (Coeficiente de Validez de Contenido) evalúa la validez y concordancia de los ítems de un instrumento. Un valor CVC superior a 0,80 indica que los ítems son relevantes y representativos del constructo medido. Además, el coeficiente alfa de Cronbach es útil para medir la consistencia interna, determinando si los ítems están correlacionados y miden de manera coherente el mismo constructo.

Tabla 9: Alpha de Cronbach

$\alpha \geq 0,80$ es bueno	aceptable
$\alpha \geq 0,7$ es aceptable	buena
$\alpha \geq 0,90$ es excelente	excelente

Fuente: (Ruiz, Medina, 2014)

Se ha utilizado el software **Excel** para tabular los datos de las encuestas y determinar la confiabilidad del instrumento. El uso de herramientas informáticas para analizar los datos facilita el proceso, ya que permite obtener resultados más precisos y optimiza la práctica en la gestión de información.

3.4.4 Aspectos éticos

La actual investigación será desarrollada respetando los parámetros éticos y reglamentos establecidos por la institución para garantizar la integridad y validez, se definirá los principios éticos al citar informaciones pertenecientes a diferentes autores. Si en algún momento necesitas orientación sobre algún aspecto específico de la investigación o si tienes más preguntas, no dudes en compartirlo. También sea en el formato, estructura, entre otros.

Asimismo, los datos obtenidos no serán manipulados ni alterados, de manera que representa la realidad del contexto en la cual se encuentra en la población de estudio.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1 Prueba de Hipótesis

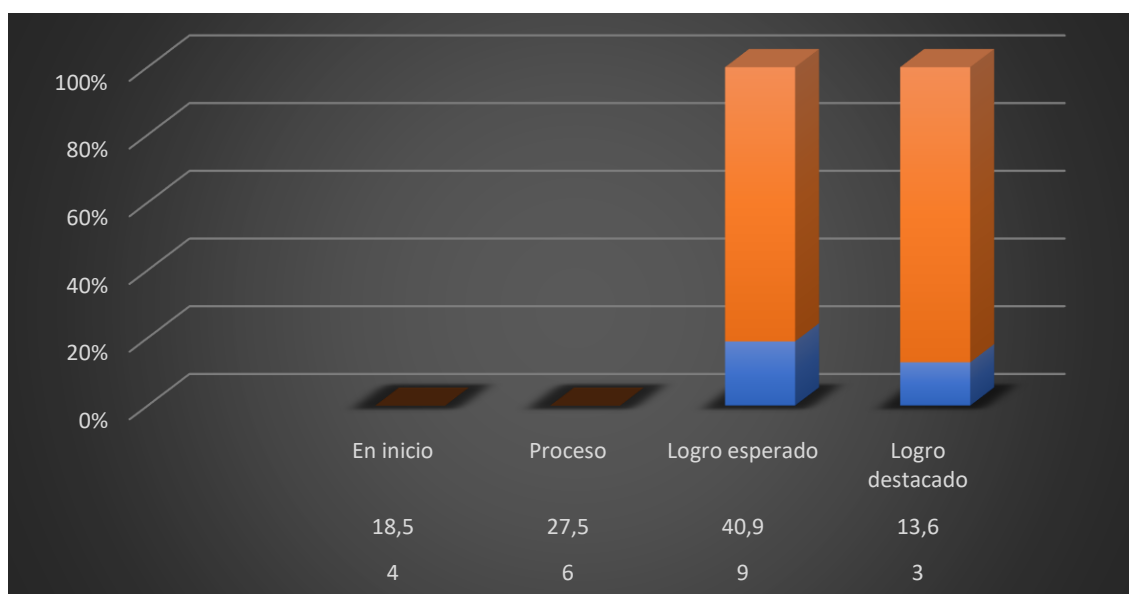
4.1.1 Resultados respecto a los objetivos específicos

4.1.1.1 Aplicación de las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la coordinación viso manual de niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022

Tabla 10: **Primer Hipótesis Específico**

Pretest		Post Test	
Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	9,1	En inicio	0
Proceso	22,7	Proceso	22,7
Logro esperado	50	Logro esperado	54,6
Logro destacado	18,5	Logro destacado	22,7
<i>Total</i>	100	<i>Total</i>	100

Figura 1: *Estadística de la Coordinación viso-manual*



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Los resultados obtenidos en el **pretest** y **postest** muestran que al inicio, el 9,1% de los niños se encontraba en el nivel de **inicio**, mientras que un 22,7% alcanzaba el nivel de **procesos**. Esto resalta cómo las estrategias lúdicas pedagógicas involucraron activamente a los niños en el proceso de aprendizaje, ya que la participación activa suele mejorar la retención y el compromiso.

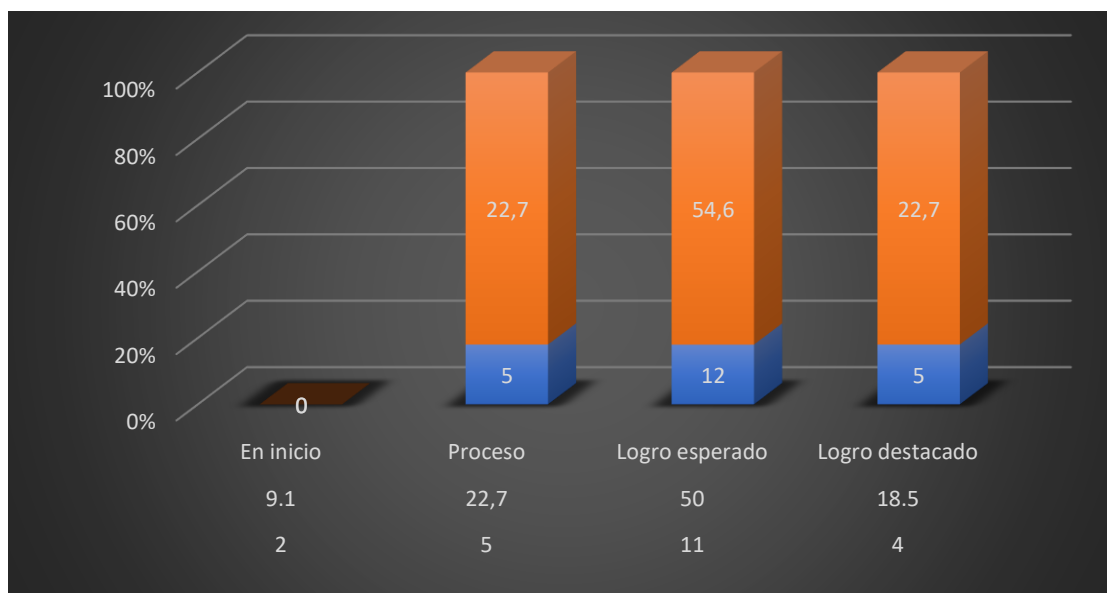
En el **postest**, se evidenció un **54,6%** de logros destacados, lo que indica que las estrategias lúdicas pedagógicas tuvieron una influencia significativa en el desarrollo de la motricidad fina, especialmente en la mejora de la **coordinación viso-manual**. Además, un 22,7% alcanzó un logro esperado, mientras que otro **22,7%** logró avances destacados en la coordinación viso-manual.

4.1.2.1 Aplicación de las Estrategias Lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad facial de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.

Tabla 11: Segunda Hipótesis Específica

Pretest		Post Test	
Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	13,6	En inicio	0,0
Proceso	22,7	Proceso	4,51
Logro esperado	50	Logro esperado	1
Logro destacado	13,6	Logro destacado	45,5
Total	100	Total	100
			2

Figura 2: Estadística de la Coordinación facial



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: En los resultados obtenidos, se observa que una proporción significativa de los niños presenta una necesidad de mejora, ya que la mitad de los participantes muestra un **logro facial** en el **pretest**. De estos, el **13,6%** alcanzó un **logro destacado**, lo que indica que la expresión facial, como la alegría, felicidad o tristeza, está vinculada al desarrollo de habilidades motoras finas.

En el **postest**, el **90,9%** de los participantes muestra una mejora significativa en sus gestos faciales, evidenciándose positivamente en sus demostraciones al momento de realizar las actividades. Además, el **50%** de los niños alcanzó el **logro esperado** en la dimensión de **Coordinación Facial**, lo que sugiere que este avance está correlacionado con un aumento en las emociones y sentimientos positivos. Por último, el **40,7%** alcanzó un **logro destacado** en esta área.

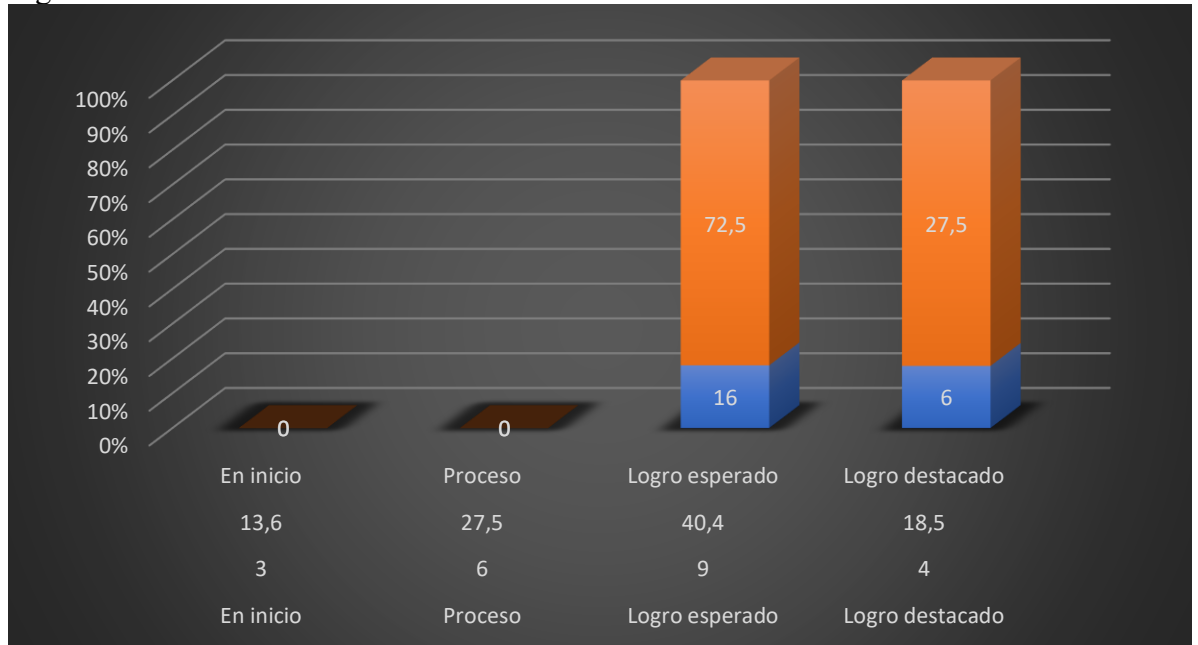
Estos resultados tienen importantes **implicaciones prácticas** para la enseñanza futura, ya que refuerzan la efectividad de las estrategias lúdicas pedagógicas en el desarrollo de la motricidad fina y la expresión emocional de los niños.

4.1.3.1 Aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad fonética de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.

Tabla 12: Tercera Hipótesis Específica

Pretest		Post Test	
Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	13,6	En inicio	0,0
Proceso	27,5	Proceso	9,1
Logro esperado	40,4	Logro esperado	6
Logro destacado	18,5	Logro destacado	6
Total	100	Total	100
			2

Figura 3: Estadística de la Coordinación fonética



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: permite señalar que las respuestas de los encuestados, se evidencia que en el pretest el 13,6.% está en inicio y 27,5% indica que la Coordinación fonética está en proceso; mientras que en el post test el 72,5% indica el logro destacado, y el restante el 27,5% muestra una mejora en el logro destacado en la dimensión Coordinación fonética evidenciando un logro esperado y el 22,7% se evidencia un logro destacado en la Coordinación fonética.

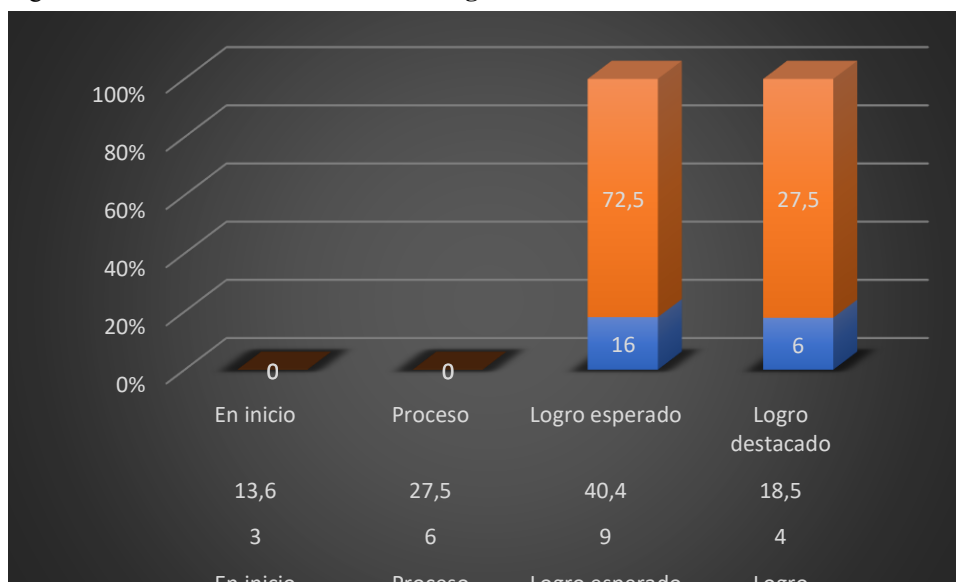
4.1.4.1 Aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad gestual de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022

Tabla 13: Cuarta Hipótesis Específica

Pretest		Post Test	
Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	18,5	En inicio	0,0
Proceso	27,5	Proceso	9,1
Logro esperado	40,9	Logro esperado	7,3
Logro destacado	13,6	Logro destacado	13,6
Total	100	Total	100

Fuente: Elaboración propia

Figura 4: Estadística de la Coordinación gestual



Fuente: Elaboración propia

Interpretación: Las respuestas de los encuestados muestran que, en el pretest, el 13,6% se encuentra en el nivel de inicio, mientras que el 27,5% indica que la Coordinación Fonética está en proceso. En el posttest, el 72,5% alcanzó el logro destacado, y el 27,5% mostró una mejora significativa en la Coordinación Fonética, evidenciando un logro esperado. Finalmente, el 22,7% alcanzó un logro destacado en la misma dimensión.

4.2 Resultados respecto al Objetivo General

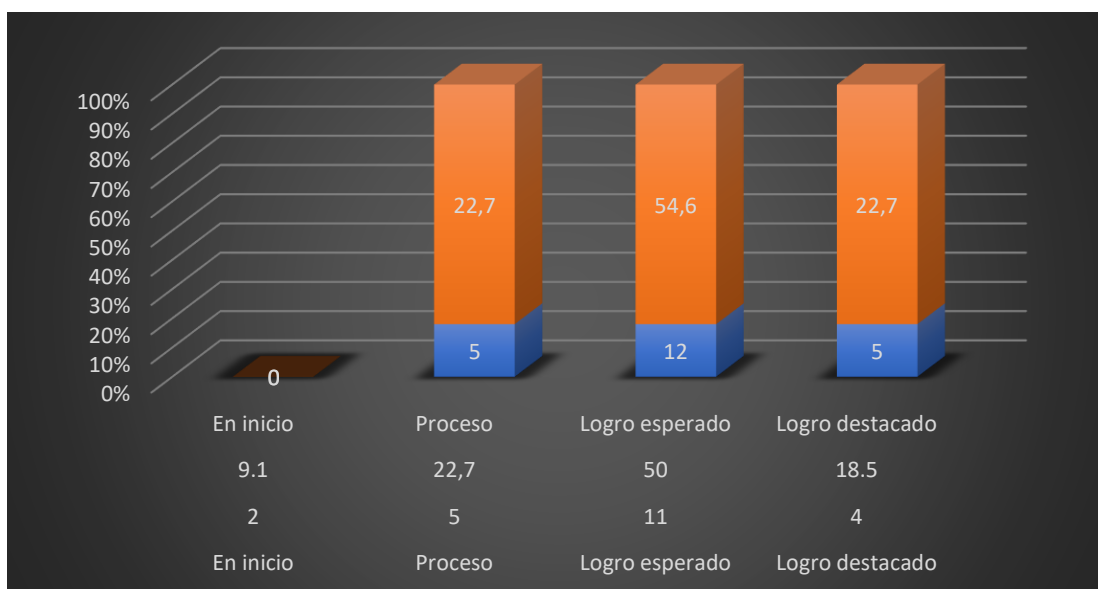
4.2.1 Aplicación de las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022

Tabla 14: Hipótesis General

Pretest		Post Test			
Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
En inicio	2	9	0	0	0
		1	2	5	22,
Proceso	5	2,7	Proceso	7	
		0	Logro esperado	6	54,
Logro esperado	11	0	Logro esperado	12	
		8,5	Logro destacado	5	22,
Logro destacado	4	1	Logro destacado	7	
		00%	Total	22	10
Total	2	1	Total	22	0%

Fuente: Elaboración propia

Figura 5: Estadística de la Variable Motricidad Fina Pre y post test



Fuente Elaboración propia

Interpretación: En el pretest, se observó que 5 niños (18,5%) alcanzaron un logro destacado, mientras que la mitad de los niños (50%) lograron el logro esperado. Además, 5 niños (22,7%) se ubicaron en el logro destacado y 2 niños (9,1%) en el nivel de inicio.

En el posttest, se observa una mejora significativa: 22,7% de los niños alcanzaron el logro destacado, mientras que 54,6% lograron el logro esperado. El 22,7% restante se ubicó en el nivel de proceso, y no hubo niños en el nivel de inicio.

Respecto a los análisis estadísticos, el resultado de la prueba t de Student es significativo, con un valor de significancia (Sig.) de 0,000, que es menor que el nivel de significancia (α) de 0,05. Esto indica que los hallazgos son estadísticamente significativos y que se ha logrado el desarrollo esperado. La evidencia proporcionada por la prueba t respalda la validez de los resultados obtenidos, lo que permite rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alternativa (H_1). Este resultado muestra diferencias estadísticamente significativas entre los grupos de pretest y posttest.

DISCUSION DE RESULTADOS

Los resultados obtenidos en este análisis indican que las estrategias lúdicas pedagógicas implementadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje han tenido un impacto positivo en diversos aspectos del rendimiento y desarrollo de los estudiantes. Las estrategias lúdicas, al ser integradas en el contexto educativo, no solo contribuyeron a mejorar la motivación y el interés de los estudiantes, sino que también favorecieron el aprendizaje significativo, la interacción social y el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales.

En primer lugar, los datos muestran que los estudiantes expuestos a estrategias lúdicas pedagógicas mostraron una mayor participación en las actividades, comparado con aquellos que fueron instruidos bajo métodos tradicionales. La naturaleza interactiva y dinámica de estas estrategias parece haber fomentado una mayor implicación de los estudiantes, quienes se mostraron más entusiastas y motivados para involucrarse en los contenidos propuestos.

Este hallazgo es consistente con estudios previos que subrayan el potencial de las actividades lúdicas para incrementar el compromiso y la atención de los estudiantes, especialmente en edades tempranas. Otro resultado significativo se refiere a la mejora en la retención de conceptos. A través de juegos, simulaciones y actividades grupales, los estudiantes lograron aprender de manera más efectiva, consolidando conocimientos en un ambiente menos formal y más atractivo. Las estrategias lúdicas permiten que los estudiantes experimenten el aprendizaje de forma activa, lo cual, según las teorías constructivistas, favorece la comprensión profunda de los contenidos y la transferencia de lo aprendido a nuevas situaciones. Este tipo de actividades no solo facilita la memorización, sino que también promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas de forma creativa.

Además, los resultados indican que el uso de estrategias lúdicas tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades socioemocionales. A través de actividades grupales y de colaboración, los estudiantes fortalecieron su capacidad para trabajar en equipo, compartir ideas y respetar turnos, lo cual es fundamental para el desarrollo de competencias sociales. También se observó que estas estrategias lúdicas ayudaron a disminuir los niveles de ansiedad y estrés relacionados con el proceso de aprendizaje, lo que favoreció un ambiente de aula

más relajado y seguro, en el que los estudiantes se sintieron libres para expresarse sin temor a cometer errores. No obstante, es importante destacar que, aunque los beneficios de las estrategias lúdicas son claros, su efectividad depende de una planificación adecuada. En algunos casos, los resultados también revelaron que ciertas actividades lúdicas no fueron igualmente exitosas en todos los grupos. En particular, aquellos estudiantes con menos experiencia previa en este tipo de enfoques o aquellos con dificultades de aprendizaje mostraron una adaptación más lenta y un mayor desafío en mantenerse enfocados. Esto subraya la necesidad de ajustar las estrategias lúdicas al contexto específico de cada grupo, teniendo en cuenta las características individuales de los estudiantes, así como su nivel de desarrollo cognitivo y emocional.

En relación con el entorno educativo y la formación docente, se observó que el éxito de las estrategias lúdicas estuvo estrechamente vinculado con la preparación y disposición de los maestros para implementar estas actividades. Los docentes que recibieron capacitación sobre el uso de juegos y actividades lúdicas pedagógicas mostraron una mayor eficacia al integrar estas técnicas en sus prácticas de enseñanza. Por lo tanto, es fundamental invertir en la formación continua de los educadores para maximizar los beneficios de estas estrategias.

En conclusión, los resultados de este análisis refuerzan la idea de que las estrategias lúdicas pedagógicas son una herramienta poderosa para mejorar el proceso educativo, no solo en términos de adquisición de conocimientos, sino también en el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. No obstante, es esencial realizar una implementación planificada y contextualizada, así como proporcionar formación y recursos adecuados a los docentes, para asegurar que estas estrategias sean verdaderamente efectivas y accesibles para todos los estudiantes.

CONCLUSIONES

Primera. Las **estrategias pedagógicas lúdicas** demostraron ser una herramienta educativa fundamental, no solo en el desarrollo motor, emocional y social de los niños, sino también en el fortalecimiento de habilidades cognitivas esenciales, como la **coordinación visomotora**. Los resultados obtenidos en la **I.E. N° 14 San Sebastián, Cusco** evidencian una **mejora significativa en la coordinación visomotora** de los niños de 5 años, habilidad que resulta crucial para actividades cotidianas y académicas como la **escritura, el dibujo y la manipulación de objetos**. Estas habilidades motoras finas son la base de otras capacidades cognitivas y académicas fundamentales en el desarrollo infantil.

La mejora en la **coordinación visomotora**, junto con la capacidad de los niños para gestionar sus emociones de manera efectiva durante el juego, resalta la **importancia de las actividades lúdicas** en los primeros años de educación. Este período es crucial para el desarrollo integral de los niños, ya que sienta las bases para su aprendizaje futuro tanto en lo académico como en lo emocional y social. Estos hallazgos refuerzan la idea de que el **juego** no es solo una actividad recreativa, sino un **recurso pedagógico esencial** que debe ser parte integral del proceso educativo. Las actividades lúdicas no solo facilitan el desarrollo motor y emocional, sino que también estimulan las habilidades cognitivas, promoviendo un aprendizaje más activo, significativo y completo.

Segundo. El análisis de los datos en SPSS sugiere que las estrategias pedagógicas basadas en el juego tienen un impacto significativo en el desarrollo de la coordinación viso-manual de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 14 San Sebastián, Cusco. En particular, las técnicas lúdicas que involucran actividades grafo-plásticas y juegos interactivos parecen influir de manera notable en la motricidad fonética de los niños.

El valor T obtenido en el análisis para los estudiantes experimentales fue considerablemente mayor que el valor teórico (1.762), lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre los grupos. Esta diferencia se encuentra en un nivel de significancia del 5% (alfa = 0.05), lo que refuerza la conclusión de que las estrategias lúdicas tienen un efecto positivo y medible en el desarrollo de la motricidad fonética de los niños.

Tercera: 1 estudio destaca que las actividades lúdicas, particularmente aquellas que involucran técnicas grafo-plásticas (como la escritura o el dibujo) y juegos interactivos, tienen un impacto significativo en la motricidad fonética de los niños, lo que podría estar relacionado con la capacidad de articular y coordinar los movimientos de la boca y los músculos faciales.

Además, mencionas que los resultados muestran que el valor T de los estudiantes experimentales fue significativamente mayor que el valor teórico de 1.762, con un nivel de significancia del 5%. Esto sugiere que los efectos observados en el grupo experimental son estadísticamente significativos, lo que indica que las intervenciones lúdicas realmente influyen la motricidad facial de los niños.

Cuarta. El dibujo, la escritura y otras actividades que implican el uso de los músculos faciales y las manos) y los **juegos lúdicos** tienen un impacto positivo en el desarrollo de la **motricidad fonética** en los niños de 5 años. Este tipo de motricidad está directamente relacionado con la capacidad para articular sonidos y controlar los movimientos de la boca y los músculos faciales, lo cual es crucial para el desarrollo del lenguaje.

Al señalar que las **estrategias lúdicas pedagógicas** son efectivas, estás subrayando que el **jugar y aprender** no solo hace más divertido el proceso de enseñanza, sino que también puede ser una herramienta poderosa para **estimular habilidades motoras y cognitivas** en los niños. Las actividades que combinan el juego con el aprendizaje práctico y la expresión creativa (como las técnicas grafo-plásticas) favorecen el **aprendizaje integral** y potencian diferentes áreas del desarrollo infantil, como la comunicación, la coordinación motriz y la creatividad.

Este tipo de **estrategias educativas** no solo se centra en los aspectos académicos tradicionales, sino que también promueve una **educación holística**, en la que el niño aprende de manera activa y participativa, involucrando tanto su cuerpo como su mente.

El hecho de que los resultados sean estadísticamente significativos (como mencionaste, con un valor T mayor que el valor teórico) sugiere que, en efecto, estas estrategias lúdicas tienen un **impacto real y medible** en el desarrollo de los niños, lo que apoya la idea de que deben ser una parte fundamental del currículo escolar. Este enfoque no solo mejora la motricidad facial y fonética, sino que

también puede influir positivamente en otras áreas del desarrollo de los niños, como la **expresión emocional**, el **trabajo en equipo**, la **resolución de problemas** y las **habilidades sociales**.

Quinta: Estos hallazgos son fundamentales, ya que evidencian cómo el juego y las actividades lúdicas pueden contribuir de forma significativa tanto al desarrollo **motor** como al **emocional** de los pequeños, además de favorecer su aprendizaje. **Mejora en la motricidad gestual:** La mejora en la motricidad gestual es uno de los resultados más destacados, ya que esta es esencial no solo para la **comunicación no verbal** (como la expresión facial), sino también para el desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas. Esta habilidad es crucial para actividades cotidianas como escribir, dibujar, comer, y más importante aún, para el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales.

RECOMENDACIONES

Primero: Se recomienda incluir un mejor desenvolvimiento de las manos y los músculos de los dedos en las actividades y juegos motrices y recreativos.

Segunda: Usar tarjetas con varias praxias ayudará al niño a soltar y relajar los músculos del rostro, lo que facilitará su aprendizaje.

Tercera: Es recomendable utilizar canciones, dinámicas y ejercicios para mejorar la pronunciación e imitación de sonidos y palabras.

Cuarta: Para que las técnicas lúdicas de enseñanza sean más efectivas, se recomienda concentrarse en el uso de texturas.

Quinta: Se recomienda que los maestros trabajen con los padres de familia, amplíen sus conocimientos previos sobre la etapa infantil y busquen más información sobre los elementos esenciales de la táctica.

Referencias bibliográficas

- Agila Pardo, A. E. (2019). *Estrategias lúdicas basada en el enfoque psicomotriz mejora la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la I.E.I. N° 205 Sol Radiante Aguas Verdes Tumbes 2019*. Chimbote: ULADECH-Institucionaria.
- Córdoba Pillajo, Lara L, García Umaña. (2017). *El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir*. Ecuador: Revista De La Facultad De Educación De Albacete,.
- Daza Vélez, M. M. (2021). *Programa de estrategias lúdicas corporales para potenciar la. PIURA – PERÚ: ESCUELA DE POSGRADO Universidad César Vallejo*.
- Formainfancia European School . (11 de Oct de 2018). *Waldorf y Montessori: diferencias y semejanzas*. Obtenido de Waldorf y Montessori: diferencias y semejanzas: <https://formainfancia.com/waldorf-montessori-diferencias-semejanzas/>
- Gamboa Mora, García Sandoval , Beltrán Acosta . (2013). *Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autonomo*. UNED. Docente Escuela Ciencias de la Educación ECEDU- UNAD. .
- León, Leonardo & Gonzalez , Claudia . (2015). *Teorías Explicativas del Desarrollo Motor*. *Universidad Nacional Experimental*, Universidad Nacional Experimental .
- Mejía De Hoyos, Karime Andrea & Zuluaga Parra, Maria Camila, et. Giraldo Giraldo, Yeni Paola. (Noviembre de 2021). *FACTORES QUE INCIDEN EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS*. Obtenido de FACTORES QUE INCIDEN EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/15562/1/UVDT_EDI_MejiaKarime-ZuluagaMaria-GiraldoYeni_2021.pdf
- Mendoza Juárez, Mamani Gamarra. (2012). *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL PUNO* : Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo, vol. 3.
- MINEDU. (2020). *“Disposiciones para el retorno a la presencialidad y/o semipresencialidad, así como para la prestación del servicio educativo para el año escolar 2022 en instituciones y programas educativos de la Educación Básica, ubicadas en los ámbitos urbano y rural*. lima: El Estado Peruano.
- Paulina, P. S. (2015). *“LA PSICOMOTRICIDAD Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO*. Ambato – Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
- Ricardo, R. (10 de noviembre de 2020). *Factores del desarrollo psicomotor*. Obtenido de Factores que influyen en el desarrollo motor: <https://es.slideshare.net/slideshow/factores-del-desarrollo-psicomotor/14529313#3>

UNESCO. (2020). *La UNESCO, desde el inicio de la pandemia, se puso en marcha y lanzó la Coalición Mundial para la Educación y la campaña "La Nueva Normalidad", entre otras, en respuesta al impacto del COVID-19.* Washington D. C: La UNESCO, .

Yamira Cañizales, J. (2004). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA ACTIVAR EL DESARROLLO DE LOS PROCESOS DE PENSAMIENTO EN EL PREESCOLAR.* Caracas. : niversidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas. .

ANEXO N°09: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia lógica de investigación

Título: ESTRATEGIAS LUDICAS PEDAGOGICAS PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. INICIALN°214 SAN ANTONIO DE CUSCO

Tabla 15:

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>General:</p> <p>¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?</p>	<p>General:</p> <p>Evaluar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en la I.E N.° 214 San Antonio-Cusco, 2022.</p>	<p>General:</p> <p>Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022</p>	<p>Variable 1/ Independiente:</p> <p>Estrategias lúdicas pedagógicas</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimensión Cognitiva • Dimensión Creativa y Estética <p>Variable Dependiente:</p> <p>Motricidad Fina</p>	<p>Enfoque de investigación:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Tipo de investigación:</p> <p>Aplicativa</p> <p>Nivel de investigación:</p> <p>Pre experimental</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Población: 62 niños</p>
<p>Específicos</p> <p>¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la coordinación viso-manual de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-</p>	<p>Específicos:</p> <p>Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la coordinación viso manual de los niños de 5 años en la I.E N.° 214 San Antonio-Cusco, 2022</p>	<p>Específicos:</p> <p>Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente la coordinación viso manual de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-</p>	<p>Variable Dependiente:</p> <p>Motricidad Fina</p>	<p>Diseño de investigación:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Población: 62 niños</p>

<p>Cusco, 2022?</p> <p>¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad facial de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?</p> <p>¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad fonética de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?</p> <p>¿De qué manera favorecen las estrategias lúdicas pedagógicas para el desarrollo de la motricidad gestual de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 214 San Antonio-Cusco, 2022?</p>	<p>Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad facial de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.</p> <p>Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad fonética de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.</p> <p>Determinar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad gestual de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.</p>	<p>Cusco, 2022</p> <p>2° Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente la coordinación facial de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022</p> <p>3° Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente la coordinación fonética de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022</p> <p>4° Las estrategias lúdicas pedagógicas favorecen positivamente la coordinación gestual de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 214 San Antonio-Cusco, 2022</p>	<p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación viso-manual • Coordinación facial • Coordinación fonética • Coordinación gestual 	<p>Muestra: salón naranja 22 niños</p> <p>Técnica de muestreo: Muestreo probabilístico</p> <p>Técnicas de instrumentos</p> <p>Observacion Cuestionarios</p> <p>Pre test- post test</p> <p>Metodología de análisis de datos: de encuestas SPSS</p>
---	--	--	--	--

Matriz de Instrumento

I. Datos generales:

Niño (a):

Fecha: Edad: 5 años. Aula:

Sexo: Masculino () Femenino ()

II. Objetivos:

Evaluar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022

II. Orientaciones: Luego de observar a los niños de 5 años la investigadora marcará con una (x) la valoración correspondiente en la escala de estimación.

Tabla 16

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	En inicio 1	En proceso 2	Logro Esperado 3	Logro destacado 4
MOTRICIDAD FNA	Coordinación viso- manual	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra El estudiante recorta siluetas medianas con tijeras. El estudiante moldea bolitas con plastilina. El estudiante traza con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto. Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas Pasa fácilmente los pasadores por el oyo de sus zapatillas El estudiante enhebra cuentas en un pasador Enhebrar hilos en una silueta. 				
	Coordinación facial	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar feliz o triste. El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar enojado y asombrado Realiza gestos como: soplar, fruncirlos labios y dar besos Canta y escucha canciones acompañadas de gestos. Guiña un ojo al sonido de la pandereta Infla las mejillas simultáneamente El estudiante mueve la lengua de arriba abajo. 				
	Coordinación fonética	<ul style="list-style-type: none"> El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de aves (pollo, gallo, loro, etc.) El estudiante menciona la vocal final de cada imagen El estudiante menciona la vocal inicial de cada imagen El estudiante realiza un silbido El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de peces (trucha, tiburón, delfín, etc.) El estudiante realiza sonidos 				

		onomatopéyicos de mamíferos (perro, gato, chanco, etc.)				
	Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> ● Repite trabalenguas realizadas en el aula ● Abre y cierra las manos en puño suavemente ● Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos ● Modela la plastilina en una figura simple. ● El estudiante rasga papel con los dedos índice y pulgar. ● El estudiante utiliza la pinza para colocar ganchos en un aro ● El estudiante arruga el papel con la mano ● El estudiante embolilla papel y decórala figura 				

Tabla 17

FICHA DIAGNÓSTICA PARA EL NIVEL INICIAL			
NOMBRE DEL NIÑO:		EDAD:	
DOCENTE:			
OBJETIVO			
AREAS DE EVALUACIÓN			
SOCIOEMOCIONAL		INICIAL	FINAL
		Si	No
1. Se adoptó fácilmente al grupo desde el entorno virtual.			
2. Escoge sus propios amigos.			
3. Participa en actividades grupales durante las clases			
4. Respeta los acuerdos de convivencia			
5. Se relaciona bien con sus compañeros(as)			
6. Muestra seguridad en lo que hace			
7. Espera su turno			
8. Mantiene la alegría en todo momento			
Motora Gruesa			
1. Salta abriendo y cerrando pies y manos			
2. Salta en un pie			
3. Salta con los pies juntos			
4. Corre con facilidad			
5. Atrapa la pelota con ambas manos			
6. Sube una escalera fácilmente			
7. Camina en línea recta			
8. Repta coordinado brazos y piernas			
VISOMOTORA			
1. Copia un cuadrado			
2. Copia un círculo			
3. Copia una cruz			
4. Copia un triángulo			
5. Toma el lápiz correctamente			
6. Recorta siguiendo una línea			
7. Se abotona una prenda de vestir.			
9. Sube el cierre de la casaca			
10. Se amarra los zapatos			
11. Dobla un papel dos veces por su diagonal			
ÁREA SOCIO AFECTIVA			
Hábitos de orden			
Es ordenado al momento de trabajar			
Mantiene el orden durante las actividades			
Acomoda su silla y se sienta bien			
Sa el basurero			
Guárdalos materiales			

Hábitos de Higiene		
Se lava las manos con frecuencia		
Se lava os dientes después de las comidas		
Se suena la nariz		
Presenta trabajos limpios		
HABITOS DE ALIMENTACION		
Come la merienda		
Mastica correctamente		
RESPONSABILIDAD		
Es puntual		
Termina trabajos		
Cuida los materiales		
Recoge materiales		
Cumple tareas		
CONFIANZA		
Participa en actividades		
Trabaja presenta sus producciones sin temor		
Expresa sus opiniones libremente		
Decide por si solo		
Demuestra seguridad al tomar decisiones		
AREA LENGUAJE		
COMUNICACIÓN ORAL		
Articula bien		
Expresa con claridad		
Cuenta experiencias		
Vocabulario correcto		
Dice su nombre		
Dice su edad		
Dice el nombre de sus padres		
Dice su sexo		
Contesta preguntas		
Utiliza artículos		
Participa en conversaciones		
Usa verbos en pasado		
SENSIBILIDAD MUSICAL		
Percibe el silencio		
Percibe sonidos naturales		
Le gusta cantar		
Disfruta de la experiencia musical		
EXPRESION GRAFICA		
Modela		

Toma correctamente el lápiz		
Dactilopintura		
Rasga		
Dibuja figuras reconocibles		
Combinas materiales		
Disfruta del arte gráfico plástico		
Es creativo		
Disfruta los talleres		

Anexo 2 ANALISIS ESTADICTICOS ADICIONALES

DIMENSION COORDINACION VISO-MANUAL

Dimensión 1: COORDINACIÓN VISO-MANUAL	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	El estudiante recorta siluetas medianas con tijeras.	El estudiante moldea bolitas con plastilina.	El estudiante	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	El estudiante enhebra cuentas en un pasador	Enhebrar hilos en una silueta.
NOMBRES DEL NIÑO								
APUMAYTA CHOQUE Eddie Yeriko	1	1	1	1	1	1	1	1
CÁCERES MOLINA Emmanuel Esteban	1	1	1	1	1	1	1	1
CACERES PUMAQJAHUA, Yandy Mileidy	1	1	1	1	1	1	1	1
CAYO CASTELO Dalia Fernanda	1	1	1	1	1	2	1	1
CONDORI GARCIA, Pool Thiago	1	1	1	1	1	1	1	1
CHALCO FRISANCHO Emmely Kristhel	1	1	1	1	1	1	1	1
FLORES ESPINOZA Hendar Kalel	2	2	2	1	1	1	1	2
FRANCO PAUCAR Maria Fernanda	1	2	1	1	1	1	1	1
B , HUALLPA SAIRE Liam Jeremy	1	1	1	1	1	1	1	1
HUAYLLANI CJANAHUIRE Aika Mayte	2	1	1	1	1	1	1	1
HUILLCA HUAMAN, Cristopher Sebastián	2	1	1	1	1	1	1	1
HUILLCA COLLANA , MILAGROS SOFIA	1	1	1	1	1	1	2	1
JORDAN CCOYURI Liam Alexander	2	2	1	1	1	1	1	1
LONASCO LUCANA Milenka Hayam	1	1	1	1	1	1	1	1
LOPEZ HUAMAN , YAHRIAM ERENSTO MARX	1	1	1	1	1	1	1	1
MAMANI QUISPE Aydan Yandel	1	1	1	1	1	1	1	1
MONTE CJUNO Eysan Keldurka	2	2	1	2	1	1	1	1
PUCLLA AGUILAR Leyla Shantal	1	1	1	1	1	1	1	1
PUSACLLA FLORES Leo Yago	1	1	1	1	1	1	1	1
TORRES TEJADA Camila	1	1	1	1	1	1	1	1
VARGAS CHEVARRIA Mathias Fabricio	1	1	1	1	1	1	1	1
ZUÑIGA HANCCO Jhon Evan	2	1	1	1	1	1	1	1

MATRIZ DE TABULACION (DATA DEL PRE TEST)

Figura 6: Data del pre Test de la Coordinación Viso-manual

DIMENSION 1. COORDIANCION VISO-MANUAL

	p1	P2.	P3.	P4.	P5.	P6.	P7.	P8.
Dimensión 1: COORDINACIÓN VISO-MANUAL	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra	El estudiante recorta siluetas medianas con tijeras.	El estudiante moldea bolitas con plastilina.	El estudiante	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas	Pasa fácilmente los pasadores por el ojal de sus zapatillas	El estudiante enhebra cuentas en un pasador	Enhebrar hilos en una silueta.
NOMBRES DEL NIÑO								
APUMAYTA CHOQUE Eddie Yeriko	3	4	3	4	4	4	4	3
CÁCERES MOLINA Emmanuel Esteban	3	4	4	4	4	4	4	3
CACERES PUMAQJAHUA, Yandy Mileidy	3	4	3	4	4	4	4	3
CAYO CASTELO Dalia Fernanda	3	4	3	4	4	4	4	4
CONDORI GARCIA, Pool Thiago	4	4	3	4	4	4	3	4
CHALCO FRISANCHO Emmely Kristhel	3	4	3	4	4	3	4	4
FLORES ESPINOZA Hendar Kalel	3	4	4	3	4	4	5	4
FRANCO PAUCAR Maria Fernanda	3	4	3	4	4	3	4	4
8, HUALLPA SAIRE Liam Jeremy	3	4	4	3	4	3	4	4
HUAYLLANI CJANAHUIRE Aika Mayte	3	4	3	4	5	3	4	4
HUILLCA HUAMAN, Cristopher Sebastián	3	4	5	3	4	3	4	4
HUILLCA COLLANA, MILAGROS SOFIA	3	4	3	3	4	3	4	4
JORDAN CCOYURI Liam Alexander	3	4	4	5	4	3	4	4
LONASCO LUCANA Milenka Hayam	3	4	3	4	4	4	4	4
LOPEZ HUAMAN, YAHRIAM ERENSTO MARX	3	4	3	4	4	4	4	4
MAMANI QUISPE Aydan Yandel	3	4	3	3	4	4	4	4
MONTES CJUNO Eysan Keldurka	3	4	3	4	4	4	4	4
PUCLLA AGUILAR Leyla Shantal	3	4	3	3	4	4	4	4
PUSACLLA FLORES Leo Yago	3	4	3	3	4	4	4	4
TORRES TEJADA Camila	3	4	3	4	4	4	4	4
VARGAS CHEVARRIA Mathias Fabricio	3	4	4	4	4	3	3	4
ZUÑIGA HANCCO Jhon Evan	3	4	3	4	3	3	4	4

MATRIZ DE TABULACION (DATA DEL POST TEST)

Figura 7: Dimensión de la Coordinación Facial

DIMENSION 2 COORDINACION FACIAL

DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN FACIAL	P9. El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar feliz o triste	P10. El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar enojado y asombrado	P11. Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos	P12. Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.	P13. Guiña un ojo al sonido de la pandereta	P14. Infla las mejillas simultáneamente	P15. El estudiante mueve la lengua de arriba abajo.
NOMBRE DE LOS NIÑOS							
APUMAYTA CHOQUE Eddie Yeriko	1	1	1	1	1	1	1
CÁCERES MOLINA Emmanuel Esteban	1	1	1	1	1	1	1
CACERES PUMAQUAHUA, Yandy Mileidy	1	1	1	1	1	1	1
CAYO CASTELO Dalia Fernanda	1	1	1	1	2	1	1
CONDORI GARCIA, Pool Thiago	1	1	1	1	1	1	1
CHALCO FRISANCHO Emmely Kristhel	1	1	1	1	1	1	1
FLORES ESPINOZA Hendar Kalel	2	2	2	1	1	2	2
FRANCO PAUCAR Maria Fernanda	1	2	1	1	1	2	1
8, HUALLPA SAIRE Liam Jeremy	1	1	1	2	1	2	1
HUAYLLANI CIANAHUIRE Aika Mayte	2	1	1	2	1	2	1
HUILLCA HUAMAN, Cristopher Sebastián	2	1	1	2	1	2	1
HUILLCA CCOLLANA, MILAGROS SOFIA	1	1	1	2	1	2	1
JORDAN CCOYURI Liam Alexander	2	2	1	2	1	2	1
LONASCO LUCANA Milenka Hayam	1	1	1	1	1	2	1
LOPEZ HUAMAN, YAHRIAM ERENSTO MARX	1	1	1	1	2	2	1
MAMANI QUISPE Aydan Yandel	1	1	2	1	2	2	1
MONTES CJUNO Eysan Keldurka	2	2	2	2	2	1	1
PUCLLA AGUILAR Leyla Shantal	1	1	2	1	2	1	1
PUSACLLA FLORES Leo Yago	1	1	2	1	2	1	1
TORRES TEJADA Camila	1	1	2	1	2	1	1
VARGAS CHEVARRIA Mathias Fabricio	1	1	2	1	2	1	1
ZUÑIGA HANCCO Jhon Evan	2	1	2	1	1	1	1

MATRIZ DE TABULACION (DATA DEL POST TEST)

Figura 8: Data del pre Test de la Coordinación Facial

: DIMENSION 2.COORDINACION FACIAL

DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN FACIAL	P9.El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil	P10. El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil	P11.Realiza gestos como: soplar, fruncir los	P12.Canta y escucha canciones acompañadas de	P13. Guiña un ojo al sonido de la pandereta	P14. Infla las mejillas simultáneamente	P15.El estudiante mueve la lengua de arriba
NOMBRE DE LOS NIÑOS							
APUMAYTA CHOQUE Eddie Yeriko	4	4	4	4	4	4	4
CÁCERES MOLINA Emmanuel Esteban	5	4	4	4	4	4	4
CACERES PUMAQJAHUA, Yandy Mileidy	4	4	5	4	4	4	4
CAYO CASTELO Dalia Fernanda	4	4	5	4	4	4	4
CONDORI GARCIA, Pool Thiago	4	4	5	4	4	4	4
CHALCO FRISANCHO Emmely Kristhel	4	4	5	4	4	4	4
FLORES ESPINOZA Hendar Kalel	4	4	5	4	4	4	4
FRANCO PAUCAR Maria Fernanda	4	4	5	4	4	4	4
8, HUALLPA SAIRE Liam Yeremy	4	4	5	4	4	4	4
HUAYLLANI CJANAHUIRE Aika Mayte	4	4	5	4	4	4	4
HUILLCA HUAMAN, Christopher Sebastián	4	4	5	4	4	4	4
HUILLCA CCOLLANA, MILAGROS SOFIA	4	4	5	4	4	4	4
JORDAN CCOYURI Liam Alexander	4	4	5	4	4	4	4
LONASCO LUCANA Milenka Hayam	4	4	5	4	4	4	4
LOPEZ HUAMAN, YAHRIAM ERENSTO MARX	4	4	5	4	4	4	4
MAMANI QUISPE Aydan Yandel	4	4	5	4	4	4	4
MONTES CJUNO Eysan Keldurka	4	4	5	4	4	4	4
PUCLLA AGUILAR Leyla Shantal	4	4	5	4	4	4	4
PUSACLLA FLORES Leo Yago	5	5	4	4	4	4	4
TORRES TEJADA Camila	4	4	5	4	4	4	4
VARGAS CHEVARRIA Mathias Fabricio	5	4	4	4	4	4	5
ZUÑIGA HANCCO Jhon Evan	4	4	5	4	4	4	4

MATRIZ DE TABULACION (DATA DEL PRE TEST)

Figura 9: Dimensión de la Coordinación Fonética

COORDINACION FONETICA

DIMENSIÓN 3 Coordinación fonética	P16.	P17.	P18.	P19.	P20.	P21.	P22.
NOMBRE DE LOS NIÑOS	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de aves (pollo, gallo, loro, etc.)	El estudiante menciona la vocal final de cada imagen	El estudiante menciona la vocal inicial de cada imagen	El estudiante realiza un silbido	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de peces (trucha, tiburón, delfín, etc.)	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de mamíferos (perro, gato, chancho, etc.)	Repite trabalenguas realizadas en el aula.
APUMAYTA CHOQUE Eddie Yeriko	1	1	1	1	1	1	1
CÁCERES MOLINA Emmanuel Esteban	1	1	1	1	1	1	1
CACERES PUMAQJAHUA, Yandy Mileidy	1	1	1	1	1	1	2
CAYO CASTELO Dalia Fernanda	1	1	1	2	2	1	2
CONDORI GARCIA, Pool Thiago	1	1	1	2	1	1	2
CHALCO FRISANCHO Emmely Kristhel	1	1	1	2	1	1	2
FLORES ESPINOZA Hendar Kalel	2	2	2	2	2	1	2
FRANCO PAUCAR Maria Fernanda	1	2	1	2	2	1	2
8, HUALLPA SAIRE Liam Jeremy	1	1	1	2	2	2	2
HUAYLLANI CJANAHUIRE Aika Mayte	2	1	1	2	2	2	2
HUILLCA HUAMAN, Christopher Sebastián	2	1	1	2	2	2	2
HUILLCA CCOLLANA, MILAGROS SOFIA	1	1	1	2	2	2	2
JORDAN CCOYURI Liam Alexander	2	2	1	1	2	2	2
LONASCO LUCANA Milenka Hayam	1	1	1	1	2	2	1
LOPEZ HUAMAN, YAHRIAM ERENSTO MAR	1	1	1	1	1	2	1
MAMANI QUISPE Aydan Yandel	1	1	1	1	1	1	1
MONTES CJUNO Eysan Keldurka	2	2	1	2	1	1	1
PUCLLA AGUILAR Leyla Shantal	1	1	1	1	1	1	1
PUSACLLA FLORES Leo Yago	1	1	1	1	1	1	1
TORRES TEJADA Camila	1	1	1	2	2	2	2
VARGAS CHEVARRIA Mathias Fabricio	1	1	1	2	2	2	2
ZUÑIGA HANCCO Jhon Evan	2	1	1	2	2	2	2

MATRIZ DE TABULACION (DATA DEL PRE TEST)

: DIMENSION 3. COORDINACION FONETICA

DIMENSIÓN 3 Coordinación fonética	P1.	P2.	P3.	P4.	P5.	P6.	P7.
NOMBRE DE LOS NIÑOS	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de aves (pollo, gallo, loro, etc.)	El estudiante menciona la vocal final de cada imagen	El estudiante menciona la vocal inicial de cada imagen	El estudiante realiza un silbido	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de peces (trucha, tiburón, delfín, etc.)	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de mamíferos (perro, gato, chancho, etc.)	Repite trabalenguas realizadas en el aula.
APUMAYTA CHOQUE Eddie Yeriko	4	4	4	5	4	4	4
CÁCERES MOLINA Emmanuel Esteban	4	5	4	4	4	5	4
CACERES PUMAQJAHUA, Yandy Mileidy	5	4	5	4	4	4	4
CAYO CASTELO Dalia Fernanda	4	5	4	4	4	4	4
CONDORI GARCIA, Pool Thiago	4	4	4	4	4	4	4
CHALCO FRISANCHO Emmely Kristhel	4	5	4	4	4	4	4
FLORES ESPINOZA Hendar Kalel	5	4	4	4	4	4	4
FRANCO PAUCAR Maria Fernanda	5	5	4	4	4	4	4
8, HUALLPA SAIRE Liam Jeremy	4	4	4	4	4	4	4
HUAYLLANI CJANAHUIRE Aika Mayte	5	5	4	4	4	5	4
HUILLCA HUAMAN, Christopher Sebastián	4	4	4	4	4	4	4
HUILLCA CCOLLANA, MILAGROS SOFIA	4	4	5	4	5	4	4
JORDAN CCOYURI Liam Alexander	4	4	4	4	4	4	4
LONASCO LUCANA Milenka Hayam	5	4	4	4	4	4	4
LOPEZ HUAMAN, YAHRIAM ERENSTO MARX	4	4	5	4	4	4	4
MAMANI QUISPE Aydan Yandel	4	4	4	4	4	4	4
MONTE CJUNO Eysan Keldurka	4	4	4	4	4	4	4
PUCLLA AGUILAR Leyla Shantal	4	4	5	4	4	5	4
PUSACLLA FLORES Leo Yago	4	4	5	4	4	4	4
TORRES TEJADA Camila	4	4	4	4	4	4	5
VARGAS CHEVARRIA Mathias Fabricio	4	4	5	4	4	4	4
ZUÑIGA HANCCO Jhon Evan	4	4	5	4	4	4	5

Figura 10: Data del pre Test de la Coordinación Fonética

Dimensión de la Coordinación Gestual

DIMENSION 4 COORDINACION GESTUAL

PRE TEST	P23.	P24.	P25.	P26.	P27.	P28.	P29.
DIMENSIÓN 4 Coordinación gestual	Abre y cierra las manos en puño suavemente	Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos	Modela la plastilina en una figura simple.	El estudiante rasga papel con los dedos índice y pulgar.	El estudiante utiliza la pinza para colocar ganchos en un aro	El estudiante arruga el papel con la mano	El estudiante embolilla papel y decora la figura
NOMBRE DE LOS NIÑOS							
APUMAYTA CHOQUE Eddie Yeriko	1	1	1	1	1	1	1
CÁCERES MOLINA Emmanuel Esteban	1	1	1	1	1	1	1
CACERES PUMAQJAHUA, Yandy Mileidy	1	1	1	1	1	1	1
CAYO CASTELO Dalia Fernanda	1	1	1	1	1	2	1
CONDORI GARCIA, Pool Thiago	1	1	1	1	1	1	1
CHALCO FRISANCHO Emmely Kristhel	1	1	1	1	1	1	1
FLORES ESPINOZA Hendar Kalel	2	2	2	1	1	1	2
FRANCO PAUCAR Maria Fernanda	1	2	1	1	1	1	1
8, HUALLPA SAIRE Liam Yeremy	1	1	1	1	1	1	1
HUAYLLANI CJANAHUIRE Aika Mayte	2	1	1	1	1	1	1
HUILLCA HUAMAN, Christopher Sebastián	2	1	1	1	1	1	1
HUILLCA CCOLLANA, MILAGROS SOFIA	1	1	1	1	1	2	1
JORDAN CCOYURI Liam Alexander	2	2	1	1	1	1	1
LONASCO LUCANA Milenka Hayam	1	1	1	1	1	1	1
LOPEZ HUAMAN, YAHRIAM ERENSTO MA	1	1	1	1	1	1	1
MAMANI QUISPE Aydan Yandel	1	1	1	1	1	1	1
MONTES CJUNO Eysan Keldurka	2	2	1	2	1	1	1
PUCCLA AGUILAR Leyla Shantal	1	1	1	1	1	1	1
PUSACLLA FLORES Leo Yago	1	1	1	1	1	1	1
TORRES TEJADA Camila	1	1	1	1	1	1	1
VARGAS CHEVARRIA Mathias Fabricio	1	1	1	1	1	1	1
ZUÑIGA HANCCO Jhon Evan	2	1	1	1	1	1	1

Figura 11: Data del pre Test de la Coordinación Gestual

: DIMENSION 4. COORDIANCION GESTUAL

DIMENSIÓN 4 Coordinación gestual	P23.	P24.	P25.	P26.	P27.	P28.	P29.
NOMBRE DE LOS NIÑOS	Abre y cierra las	Abotona y desabotona	Modela la plastilina	El estudiante	El estudiante	El estudiante	El estudiante
APUMAYTA CHOQUE Eddie Yeriko	3	4	3	4	4	3	4
CÁCERES MOLINA Emmanuel Esteban	3	4	4	4	4	4	4
CACERES PUMAQJAHUA, Yandy Mileidy	3	3	3	3	4	4	4
CAYO CASTELO Dalia Fernanda	4	4	4	4	4	4	4
CONDORI GARCIA, Pool Thiago	4	3	3	4	3	4	3
CHALCO FRISANCHO Emmely Kristhel	3	4	4	4	3	3	4
FLORES ESPINOZA Hendar Kalel	4	5	4	4	5	4	4
FRANCO PAUCAR Maria Fernanda	4	4	4	3	4	4	4
8, HUALLPA SAIRE Liam Jeremy	3	4	3	5	4	4	4
HUAYLLANI CJANAHUIRE Aika Mayte	4	4	4	4	3	4	4
HUILLCA HUAMAN, Christopher Sebastián	4	4	5	3	4	5	4
HUILLCA CCOLLANA, MILAGROS SOFIA	3	4	5	4	4	4	5
JORDAN CCOYURI Liam Alexander	4	4	4	5	4	4	3
LONASCO LUCANA Milenka Hayam	4	4	4	3	4	4	4
LOPEZ HUAMAN, YAHRIAM ERENSTO MARX	5	4	4	4	4	4	4
MAMANI QUISPE Aydan Yandel	4	4	4	4	3	3	4
MONTES CJUNO Eysan Keldurka	4	5	4	5	4	5	4
PUCLLA AGUILAR Leyla Shantal	4	3	4	4	4	4	4
PUSACLLA FLORES Leo Yago	5	4	4	4	4	4	5
TORRES TEJADA Camila	4	4	4	4	4	4	5
VARGAS CHEVARRIA Mathias Fabricio	4	4	4	5	4	4	4
ZUÑIGA HANCCO Jhon Evan	4	5	4	5	4	4	4

COEFICIENTE DE VALIDEZ DE CONTENIDO TOTAL (CVC)

ITEMS	Juez1	Juez2	Juez3	Me	Vmax	CVCi	Pei	CVC	Interpretación
1	5	5	4	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia excelente
2	5	5	5	5,00	5	1	0,008	0,99	Validez y concordancia excelente
3	5	5	5	5,00	5	1	0,008	0,99	Validez y concordancia excelente
4	3	5	5	4,33	5	0,866667	0,008	0,86	Validez y concordancia buena
5	4	5	5	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia excelente
6	4	3	4	3,67	4	0,916667	0,008	0,91	Validez y concordancia excelente
7	4	5	5	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia excelente
8	4	4	5	4,33	5	0,866667	0,008	0,86	Validez y concordancia buena
9	3	4	4	3,67	4	0,916667	0,008	0,91	Validez y concordancia excelente
10	4	4	5	4,33	5	0,866667	0,008	0,86	Validez y concordancia buena
11	4	5	5	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia buena
12	4	5	5	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia excelente
13	4	4	5	4,33	5	0,866667	0,008	0,86	Validez y concordancia buena
14	4	5	5	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia excelente
15	4	5	4	4,33	5	0,866667	0,008	0,86	Validez y concordancia excelente
16	4	5	5	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia excelente
17	4	5	5	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia excelente
18	4	5	5	4,67	5	0,933333	0,008	0,93	Validez y concordancia excelente
19	4	4	5	4,33	5	0,866667	0,008	0,86	Validez y concordancia buena
20	4	4	4	4,00	5	0,8	0,008	0,79	Validez y concordancia regular
SumaCVC								18,07	
Pei=(1/j)^j								0,00800	
Coeficiente de validez de contenido total=CVct=SumaCVC/Número de ítem								0,903667	
Coeficiente de validez de contenido total corregido=CVctc=CVct-Pei								0,90	Validez y concordancia excelente

PROGRAMA PEDAGOGICA ESARROLLADA

LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGOGICAS Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE LA I.E.I N ° 214, SAN ANTONIO,2022, CUSCO

OBJETIVO: Evaluar si la aplicación de las estrategias lúdicas Pedagógicas favorece para el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en la I.E N.º 214 San Antonio-Cusco, 2022.

Tabla 18 : CREAMOS NUESTRAS PROPIOS MOVIMIENTOS

TITULO: CREAMOS NUESTRAS PROPIOS MOVIMIENTOS	
Docente	ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA
Edad/Sección	5 AÑOS “NARANJA”
Propósito:	¿Qué puedo hacer con mi cuerpo?

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (Aprendizajes Básicos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de sumotricidad	Se expresa corporalmente	Realiza movimientos y desplazamiento con todo su cuerpo respetando su espacio y el de los demás.	Mueve su cuerpo libremente, cuando juega sólo con sus amigos. Combina y crea diferentes movimientos.	Fotografías de la actividad

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de Inclusivo
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Mapa de calor

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS/ DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Rescate de saberes Dialogamos sobre la canción realizando	Nos reunimos para saludarnos Saludamos a Dios Recordamos sobre los acuerdos de convivencia durante la actividad Bailamos al ritmo de una canción Salimos al patio para poder movernos con libertad y mayor comodidad. Los invitamos a jugar al ritmo de la canción “EL BAILE DEL CUERPO” en la cual los niños pueden bailar al ritmo de la canción haciendo algunos movimientos con las diferentes partes de su cuerpo INICIO previos preguntas ¿Qué parte de tu cuerpo moviste?¿que movimientos realizamos?	Buffer Canción vinculada	m
	Motivación			

	Juego	<p>Para continuar, podemos plantearles una pregunta que los motive a expresar verbalmente qué otros movimientos saben hacer. Podemos decirles: ¿y qué otros movimientos podríamos hacer? Probablemente, después de un breve momento de diálogo, los niños sientan deseo de mostrar y realizar espontáneamente cada uno de estos movimientos y otros que vayan surgiendo. Les brindamos la oportunidad de hacerlo. Para ello, les contamos que hemos colocado algunas palicintas que podemos utilizar para movernos al ritmo de la música que escucharemos</p> <p>cinco minutos antes que esta actividad va a terminar. Les ofrecemos un tiempo para recostarse y hacer algunos ejercicios de respiración para volver a la calma después de la acción y el movimiento.</p>	Cintas Palitos de helado	10 m
DESARROLLO	Expresión Motriz	<p>Podemos iniciar el diálogo diciendo: ¡Qué buenos movimientos han hecho! ¿Alguien quiere contarnos sobre los movimientos que hizo con su cuerpo? Es probable que, como resultado de la emoción vivida, muchos niños tengan deseos de expresarse.</p> <p>Escuchamos atentamente las ideas de los niños. Proporcionamos hojas en blanco y lápices así como colores para que cada uno dibuje lo realizado en la actividad</p>	Hojas lápices	10m
CIERRE	Evaluación	<p>Cerramos este momento acompañándolos a reconocer que están más grandes y que ahora pueden realizar muchos movimientos nuevos. Además, promovemos que cada uno valore sus propias conquistas a nivel motriz y se sienta contento consigo mismo.</p>		

Figura 12: fotografía CREAMOS NUESTRAS PROPIOS MOVIMIENTOS



Figura 13: Los niños sientan deseo de mostrar y realizar espontáneamente cada uno de estos movimientos y otros que vayan

surgiendo.



Figura 14: Los niños utilizan algunas palicintas para moverse al ritmo de la música que escucharemos



Tabla 19: JUGAMOS A TRASLADAR LAS TAPAS

TITULO: JUGAMOS A TRASLADAR LAS TAPAS					
I.E.I		N° 214			
Docente		ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA			
Edad/Sección		5 AÑOS “NARANJA”			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (Aprendizajes Básicos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Utiliza sus manos y dedos para trasladar las chapas con ayuda de bajalenguas de una caja a otra durante el juego que desarrolla	Destreza al utilizar los bajalenguas para el traslado de las chapas
ESTANDAR DE APRENDIZAJE		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.			
ENFOQUE TRANSVERSAL		Enfoque Inclusivo o de Atención a la Diversidad <ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias. • Equidad en la enseñanza. • Confianza en la persona. 			
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Mapa de calor			
III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:					
TOS	MOMEN	PROCESOS PEDAGOGICOS/DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
	ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Saludo Oración Calendario Clima			2m
		Motivación	Cantamos la canción Motriz: RUEDA https://youtu.be/twAww5EuTo8	Buffer	5m

INICIO	Rescate de saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> - Luego se les pregunta: - ¿que parte de nuestro cuerpo movimos? <p>¿Qué podemos hacer con nuestras manos?</p> <p>¿De que forma lo haríamos?</p>	Cantamos Manos	
	Juego	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ASAMBLEA <p>Nos reunimos en media luna y mencionamos que jugaremos al “Rey manda”</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Para ello la docente mediante un sorteo elige a un niño o niña quien será el rey o reyna, a su vez este nos mencionara una orden que todos debemos de cumplir, por ejemplo: el rey manda que salgamos en fila para formar dos columnas una de niños y de niñas. 		10m

DESARROLLO		<p>❖ EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <p>La docente invita al patio o a un espacio donde se hará el juego que hicimos en un inicio y mencionamos que desarrollaremos una CARRERA DE CHAPAS,</p> <p>Para ello colocamos los materiales que utilizaremos para nuestra actividad (cajas, chapas, bajalenguas) Nos reunimos en círculo y mencionamos en que consiste este juego:</p> <p>Los niños y niñas formaran tres grupos, y pedimos que se formen en fila, colocamos delante de cada filaa una distancia prudencial cajas</p> <p>Mencionamos que este juego se va a complicar un poco pues para esta carrera se debe de utilizar estos bajalenguas con los cuales sujetaran la chapa y la llevaran sin hacerla caer hasta la caja que colocamos delante, si se cayera una chapa pedimos que el niño o niña que vuelva a intentarlo dándole ánimos para que logre su objetivo. Gana el equipo que logre colocar todas las chapas que se les pusieron en un envase paracada equipo</p>	Chapas bajalenguas Cajas colorida	10m
CIERRE	Evaluación	<p>❖ EXPRESIÓN GRAFICA</p> <p>Nos reunimos en círculo y realizamos ejercicios de relajación como: soplar despacio, levantamos los brazos</p> <p>Pedimos a un representante de cada grupo que contabilice las chapas que lograron colocar dentro</p> <p>Entregamos una hoja en blanco para que dibujen lo trabajado para luego reunirnos y formulamos las siguientes preguntas:¿Qué hicimos?¿como lo hicimos?</p> <p>¿Qué materiales utilizamos? te ha gustado o no?¿ quién ha ganado? ¿tuviste alguna dificultad?,</p> <p>¿cómo lo has solucionado?</p>	Chapas	

IV.- REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

<https://youtu.be/JceyC3ptH>

Figura 15

fotografías JUGAMOS A TRASLADAR LAS TAPAS

Los niños y niñas formaran tres



grupos, y pedimos que se formen en fila,
colocamos delante de cada fila a una
distancia prudencial cajas

Figura 16: Los niños y niñas colocan con una baja lengua a trasladar una chapa a una caja hacia la otra



Tema: JUGAMOS USANDO LOS GANCHOS DE ROPA	
I.E.	N°214
Docente	ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA
Edad/Sección	5 AÑOS "NARANJA"

II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN		Que los niños y niñas desarrollen su motricidad fina utilizando los ganchos de ropa al trasladar las chapas de gaseosa de un lugar a otro			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (Aprendizajes Básicos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación oculo-manual y oculo podal que requieren mayor precisión.	Utilice de manera adecuada el gancho de ropa para levantar y trasladar las chapas de un lugar a otro durante el juego.	Los niños desarrollen su motricidad fina usando los ganchos de ropa a trasladar las chapas de gaseosa de un lugar a otro
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de Ambiental				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	FICHA DE OBSERVACIÓN				
II.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:					
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICO S/ DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA					
INICIO	Motivación	Entonamos la canción de los deditos: Dedo pulgar, dedo pulgar ¿Dónde estas? ¿donde estas? Aquí estoy amigo, como estas amigo Y se escondió, se escondió	Canción Buffer	5 M	
	Rescate de saberes previos	Formulamos algunas preguntas como: ¿Cómo se llama la canción? ¿que parte se nuestra mano movimos? ¿como se llama cada dedo de la mano?			
		Presentamos a los niños y niñas el material a utilizar y mencionamos el cuidado a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad (ganchos de ropa, chapas			

DESARROLLO		<p>de gaseosas, envases y/o platos o cajitas) Colocamos encima de cada mesa los envases con las chapitas, dejamos que los niños y niñas jueguen libremente</p> <p>A continuación proporcionamos a cada uno un gancho de ropa preguntamos: ¿Qué creen que haremos con este gancho? Los niños y niñas mencionan sus respuestas las cuales escuchamos atentas</p> <p>La consigna es que los niños y niñas realicen estas agrupaciones utilizando el gancho de ropa y no la mano</p>	<p>ganchos de ropa, chapas de gaseosas</p>	
		<p>La docente acompaña el proceso de la actividad observando como los niños y niñas sujetan el gancho y trasladan las chapas de un lugar a otro</p>		5M
RRE	CIE	Evaluación	<p>Después de terminada la actividad y colocar cada material en su lugar nos reunimos en círculo y formulamos preguntas ¿que hicimos?¿que utilizamos?¿tuviste dificultad?¿como lo resolviste?¿que dedos utilizaste para sostener el gancho?¿podemos utilizar otros materiales para jugar como lo hicimos hoy?¿cuales?</p>	

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA.

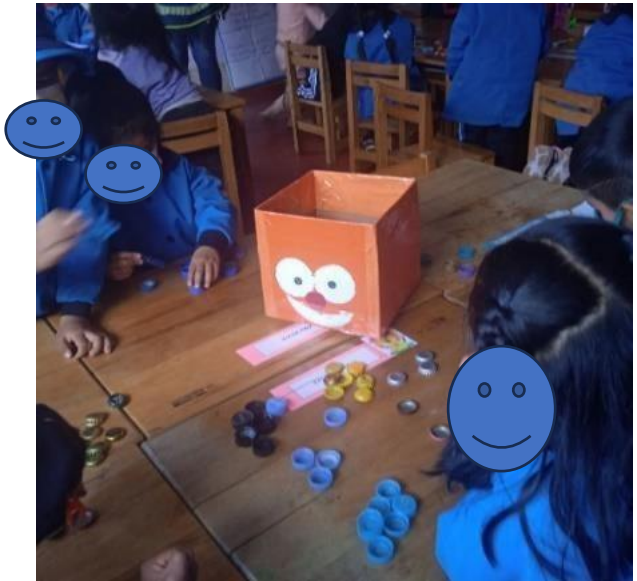
- <https://youtu.be/hpLBepkfCE8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w>
- https://img.freepik.com/vector-premium/conjunto-paquete-nina-ejercicio-varias-acciones-hay-varias-acciones-mover-cuerpo-manera-saludable_38747-1056.jpg?w=2000

Figura 17: Fotografías JUGAMOS USANDO LOS GANCHOS DE ROPA



Figura 18: Utilizan los ganchos de ropa para levantar y trasladar las chapas de manera libre

Figura 19: Los niños desarrollen su motricidad fina usando los ganchos de ropa a trasladar las chapas de gaseosa de un lugar a otro




TITULO: APREDENEMOS A HILAR NUESTROS ZAPATOS	
I.E.I	N° 214
Docente	ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA
Edad/Sección	5 AÑOS "NARANJA"

II. PROPÓSITO DE LA SESION		Que los niños y niñas realizan movimientos de precisión de la mano			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (Aprendizajes Básicos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad,	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.	Utiliza los dedos con precisión para poder pasar la cuerda por los agujeros	los niños pasarán por los huequitos de las diversas formas de objetos con huequitos.
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	<p>ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN</p> <ul style="list-style-type: none"> • VALORES. • Equidad y justicia. • Solidaridad. • Empatía • Responsabilidad <p>Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad</p>				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MAPA DE CALOR				

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	Motivación	NOS saludamos a dios Calendario Asistencia- Clima "HUAYNO DE LA ARAÑITA" https://youtu.be/CqwDQgQu82A	Canción transmitida por el buffer	5m
	Rescate de saberes previos	Se pregunto algunas preguntas: ¿Como se llamó la araña? ¿Qué parte de nuestro cuerpo utilizamos?		

<p>INICIO</p>	<p>JUEGO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se propondrá a los niños que utilicemos un material que se dará a cada grupo, para trabajar, donde se preguntará, dando sus ideas - ¿CÓMO PODREMOS PASAR LOS HUEQUITOS? - ¿POR QUÉ HABRÁ HUEQUITOS? <p>¿Que pasaremos por estos huequitos?</p> <p>¿QUÉ PASARÁ EN ESTOS HUEQUITOS?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luego se les dirá a los niños que ahora utilizaremos las diversas figuras con huecos, que primero se les planteará se hará pasar por los huequitos con los zapatos, para hacer la otra figura con huequito. 	<p>Papelote Plumones Fichas tijeras</p> <p>zapatos con huequitos y las formas</p>	<p>10m</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>RELAJACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se les dirá a los niños si al terminar la actividad nos podemos imaginar que estamos oliendo una flor donde se tomará con mucho cuidado la respiración calmada para poder relajarse donde esta acción se repetirá varias veces, relajándose de lo trabajado. - Para luego entregamos hojas en blanco para que dibujen lo realizado. 		<p>5m</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p>	<p>Dialogamos sobre lo que realizo.. Preguntamos:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿que utilizamos? ¿fue difícil? ¿por que?</p> <p>¿QUÉ PASAMOS POR LOS HUEQUITOS? ¿fue fácil</p> <p>¿CÓMO LOGRAMOS PASAR?,</p> <p>¿QUÉ LES PARECIÓ LA ACTIVIDAD?.</p>		<p>5m</p>

IV.- REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRsODO8m56CvWVw6dU92Vwm4mb3iYrNBVq5cWZuZPt0a8abwVeI5BmEPU77i74OqmNdnQ&usqp=CAU>

<https://i.vtimg.com/vi/YvhiKpEav9c/maxresdefault.jpg>

<https://youtu.be/CqwDQgOu82A>

Figura 20. Fotografías APREDENEMOS A HILAR NUESTROS ZAPATOS



Figura 21. La docente les indica que utilicen los dedos con precisión para poder pasar la cuerda por los agujeros



Figura 22. los niños pasarán por los huequitos de las diversas formas de objetos con huequitos.

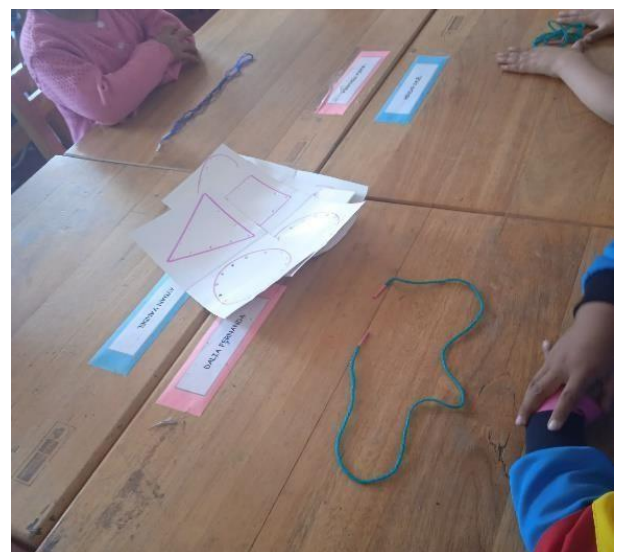
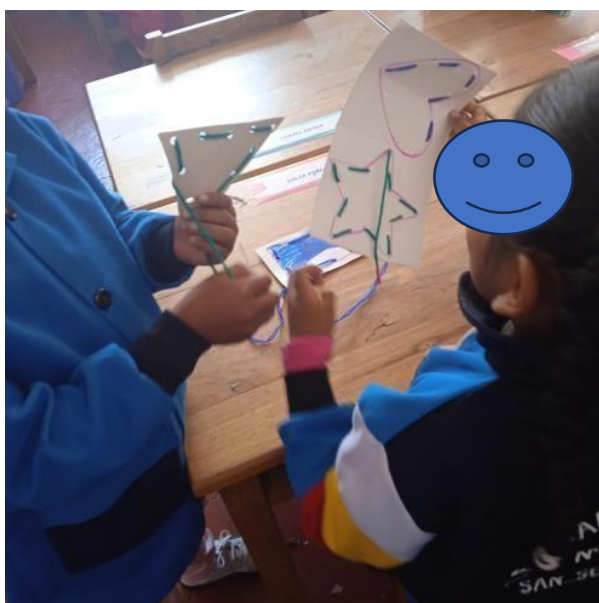


Tabla 20 : JUGAMOS A CREAR CAMINOS

TITULO: JUGAMOS A CREAR CAMINOS					
I.E.I		N° 214			
Docente		ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA			
Edad/Sección		5 AÑOS "NARANJA"			
II. PROPÓSITO DE LA SESION		que los niños y niñas realizan movimientos de precisión de la mano haciendo nuevos trazos ya sea rectos o diagonales			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (Aprendizajes Básicos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad,	Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión.	Traza diversos grafías para expresar los recorridos que realizo durante el juego que desarrollo	Los niños harán caminos con su mano utilizando el plumón para fortalecer su precisión al escribir
ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.				
ENFOQUE TRANSVERSAL	ENFOQUE ORIENTACIÓN AL BIEN COMÚN VALORES. Equidad y justicia. Solidaridad. Empatía Responsabilidad				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	MAPA DE CALOR				

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:				
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA	NOS saludamos a dios calendario- Asistencia- Clima "MANO ARRIBA, MANO ENCERRADA" https://www.youtube.com/watch?v=SdZFPvGhUyA	Canción transmitida por el buffer	5m
	Motivación	Se formula algunas preguntas: ¿Qué parte el cuerpo se menciona en la canción? ¿Cómo podrían mover las manos?		
	Rescate de saberes previos	- Salimos al patio donde los niños y niñas observan un circuito motor - A continuación pedimos que los niños y niñas se coloquen en una fila e imaginamos que somos los pasajeros de un tren y este tren		10m

		<p>ira por un viaje largo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primero el tren pasará por un camino largo el cual será trazado por una línea dibujada en el piso - Luego ira formando un zigzag tratando de esquivar los obstáculos colocados en el circuito. 		
DESARROLLO	RELAJACIÓN	<p>Pedimos a los niños y niñas que propongan otras formas de realizar el recorrido por el circuito, así como también puedan modificar los materiales colocados en el circuito</p> <p>Luego de desarrollar la actividad nos ubicamos en un aronda donde realizamos actividades de relajación como: ejercicios de respiración y relajación</p>		5 m
CIERRE	Evaluación	<p>Se proporciona a los niños papelotes, así como también plumones para que realicen los trazos imitando el recorrido de los caminos que hicimos en la actividad.</p>	Plumones	5m

Figura 23



Figura 24 fotografías JUGAMOS A CREAR CAMINOS

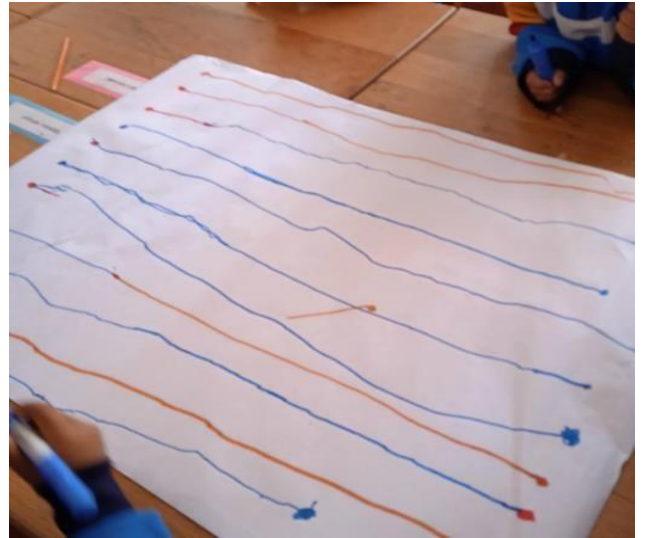
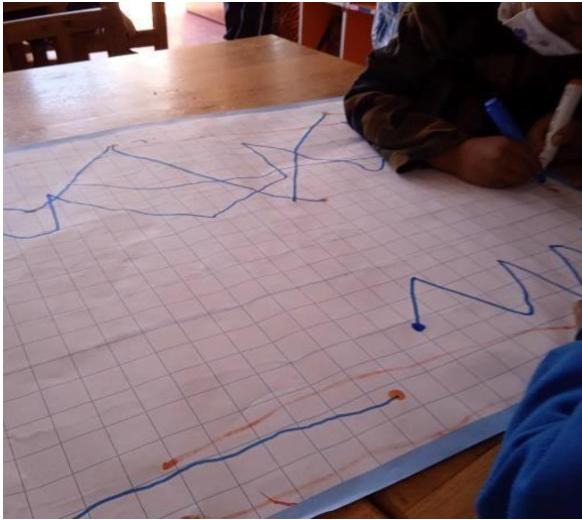


Figura 25 los niños y niñas realizan movimientos de precisión de la mano haciendo trazos ya sea rectos o diagonales

Figura 26

hacen los caminos con su mano utilizando el plumón para fortalecer su precisión al escribir

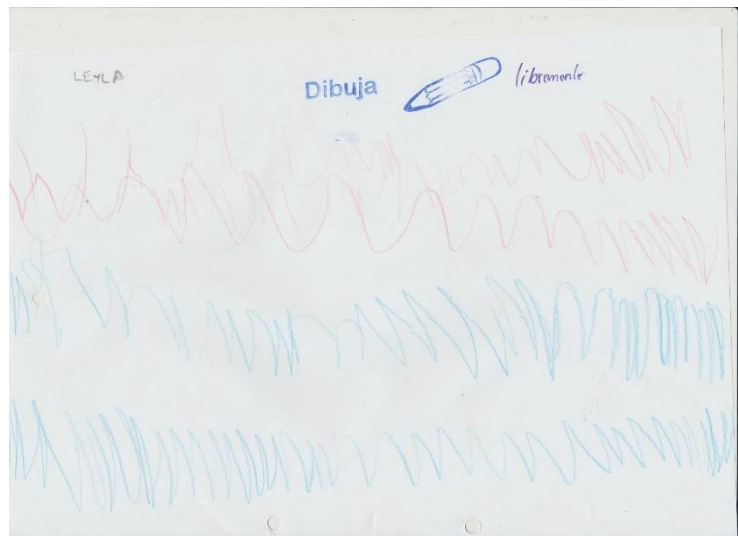


Figura 27 Traza diversas gráficas para expresar los recorridos que realizo durante el juego que desarrollo

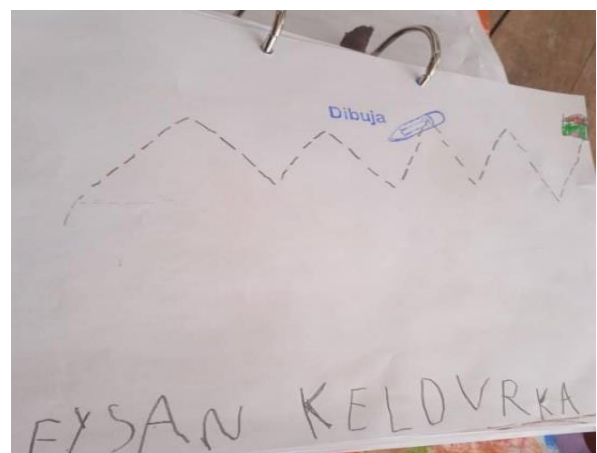
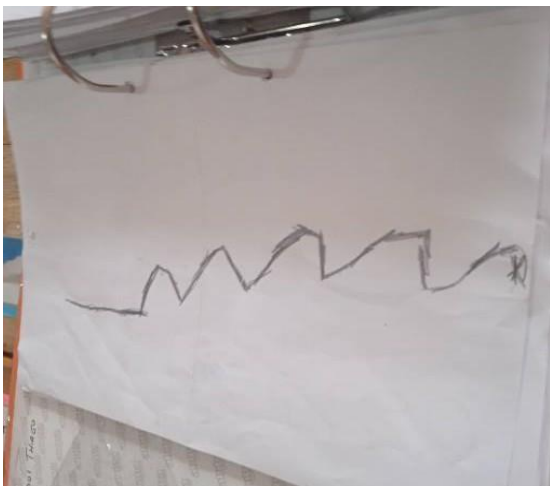



Tabla 21 : ¿Cómo son las mariposas?

TÍTULO: ¿Cómo son las mariposas?				
Docente de Aula		ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA		
Edad/Sección		5 AÑOS "NARANJA"		
Propósito:		Que los niños y niñas de 5 años describan las características y necesidades de las mariposas		
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (Aprendizajes Básicos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
COMUNICACION	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Se expresa corporalmente	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Utiliza sus manos y dedos para cortar con sus las hojas para formar sus características y necesidades de las mariposas serpentina las
ESTANDAR DE APRENDIZAJE				
ENFOQUE TRANSVERSAL				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN				
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE		RECURSOS
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		Nos reunimos para saludarnos. Saludamos a Dios		imagen
INICIO	Motivación	<p>Presentamos a los niños y niñas imágenes y/o fotos de diversas variedades de mariposas con ayuda de un poema:</p> <div style="text-align: center;">  <p>LA MARIPOSA SE POSA, SE POSA EN LA FLOR ¡ALEGRATE MARIPOSA LA PRIMAVERA LLEGÓ!</p> <p>VUELA, VUELA MARIPOSA VUELA, VUELA SIN PARAR Y YA VERÁS QUE PRONTO EL VERANO LLEGARÁ.</p> </div> <p>Los niños y niñas los observan y dialogan en grupo sobre las imágenes que tienen en sus mesas</p>		

DESARROLLO		<p>Dialogamos sobre el poema realizando preguntas: ¿De qué trató el poema? ¿Conocen a las mariposas?, ¿cuántas clases de mariposas hay?, ¿Cómo nacen las mariposas?</p>
CIERRE		<p>Pedimos a los niños y niñas que propongan otras formas de realizar el recorrido por el circuito, así como también puedan modificar los materiales colocados en el circuito</p> <p>Luego de desarrollar la actividad nos ubicamos en una ronda donde realizamos actividades de relajación como: ejercicios de respiración y relajación</p> <p>Se proporciona a los niños papelotes, así como también plumones para que realicen los trazos imitando el recorrido de los caminos que hicimos en la actividad.</p>

Figura 28

NOMBRE: POOL T H

Consigna : decoramos con serpentina y algodón a la mari



Figura 31

NOMBRE: **MATHIAS**

Consigna : decoramos con serpentina y algodón a la mariposa



Tabla 22 DIBUJAR MI JUGUETE FAVORITO

TITULO: DIBUJAR MI JUGUETE FAVORITO					
I.E.I		N° 214			
Docente de Aula		ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA			
Edad/Sección		5 AÑOS "NARANJA"			
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (Aprendizajes Básicos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
COMUNICACION	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Se expresa corporalmente	Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Utiliza sus manos y dedos para dibujar su juguete favorito	Dibujo de los niños que represente la información obtenida
ESTANDAR DE APRENDIZAJE		Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas.			
ENFOQUE TRANSVERSAL		<ul style="list-style-type: none"> Enfoque Inclusivo o de Atención a la Diversidad Erradica la exclusión, discriminación y desigualdad de oportunidad entre los estudiantes. Valores <ul style="list-style-type: none"> Respeto por las diferencias. Equidad en la enseñanza. <ul style="list-style-type: none"> Confianza en la persona. 			
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		Mapa de calor			
III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:					
MOMENTOS	PROCESOS PEDAGOGICOS/ DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO	
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA		Saludo Oración Calendario Clima		2m	
	Motivación	La docente convoca a los niños, cantan la canción Palmas 🎵, Giro 🌀, Caminata https://youtu.be/ebEDhHfXtWQ?si=7i7yU-yC2LxnSc-r	Buffer Cantamos Manos	5m	
	Rescate de saberes previos	- ASAMBLEA - Luego usando la técnica del museo, ¿Qué les			

Figura 32 Fotografías DIBUJAR MI JUGUETE FAVORITO



Figura 33 Primero dibujaron su juguete en la mano y luego se realizaron el decorado de su ropa del juguete usando hojas de colores,



Tabla 23 HACEN JUGUETES DE PAPEL

Tema: HACEN JUGUETES DE PAPEL					
I.E.		N°214			
Docente de Aula		ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA			
Edad/Sección		5 AÑOS "NARANJA"			
II. PROPÓSITO DE LA SESIÓN			Que los niños y niñas desarrollen su motricidad fina utilizando los ganchos de ropa al trasladar las chapas de gaseosa de un lugar a otro		
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO (Aprendizajes Básicos)	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE
PSICOMOTRIZ	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos		Representa ideas acerca de sus vivencias personales usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.). Muestra y comenta de forma espontánea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los lenguajes artísticos.	Utilice de manera adecuada el gancho de ropa para levantar y trasladar las chapas de un lugar a otro durante el juego.	Elaboración de juguetes de papel
ESTANDAR DE APRENDIZAJE					
ENFOQUE TRANSVERSAL	Enfoque de Ambiental				
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	FICHA DE OBSERVACIÓN				

III.- SECUENCIA DIDÁCTICA A REALIZAR:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS/ DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
ACTIVIDADES PERMANENTES DE ENTRADA				

INICIO	Motivación	Entonamos la canción de los deditos: Dedo Vale jugar, vale divertirse	Canción	5 M
		Vale dejar todo ordenado., dedo pulgar ¿Dónde estas? ¿donde estas?	Buffer	
		Aquí estoy amigo, como estas amigo Y se escondió, se escondió		
DESARROLLO		Les invitamos a los niños y niñas que trabajen con el material propuesto y lo hacen en forma individual y luego construye su juego en forma grupal,		
		La maestra pone una música suave durante el juego que realizan los niños. Observo el juego de los niños e intervengo si hay alguna conducta inadecuada.		
CIERRE		Después de realizar el juego la docente les avisa que deben hacer un momento de relajación, los invita a sentarse y que imaginen que son globos y empiezan a inflarse y desinflarse varias veces.		
		Luego los invita a representar el juego que han realizado		
		Después de terminada la actividad y colocar cada material en su lugar nos reunimos en círculo y formulamos preguntas		
	Evaluación	¿que hicimos? ¿que utilizamos? ¿tuviste dificultad? ¿como lo resolviste? ¿que dedos utilizaste para sostener el gancho? ¿podemos utilizar otros materiales para jugar como lo hicimos hoy? ¿cuales?	Ronda	

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICA.

- <https://youtu.be/hpLBepkfCE8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=cCdcaUwy65w>
- https://img.freepik.com/vector-premium/conjunto-paquete-nina-ejercicio-varias-acciones-hay-varias-acciones-mover-cuerpo-manera-saludable_38747-1056.jpg?w=2000

Figura 34



Figura 35 : Fotografías HACEN JUGUETES DE PAPEL



Figura 36, Soplaron y se formó su cabello del muñeco como pelo con distintas formas

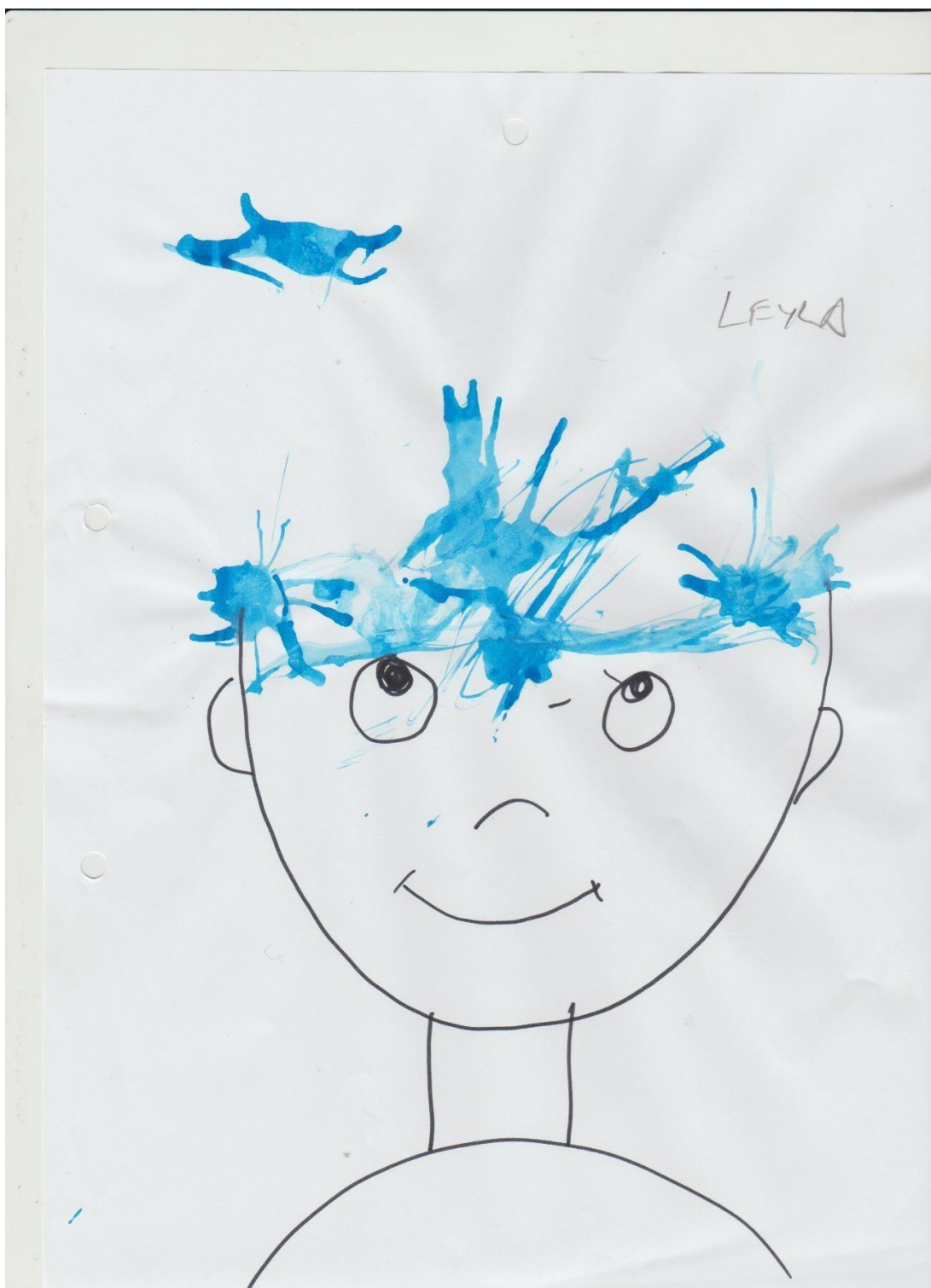


Figura 37 Aquí hicieron la ejecución de reciprocidad, equipos donde se intercambiaron lluvias de ideas de cómo se podría usar su imaginación al realizar su propio juguete



Figura 38 Elaboraron sus propios juguetes, elaborados por su imaginación



Tabla 24 :HACEMOS ESTAMPADOS CON CONOS DE PAPEL

HACEMOS ESTAMPADOS CON CONOS DE PAPEL			
Propósito de Aprendizaje: Los niños conocerán las impresiones de colores con conos de papel higiénico			
Área	Competencia	Capacidad	Desempeño
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Realiza actividades cotidianas y juegos que impliquen movimiento con pies y manos que muestren predominio y control de un lado de su cuerpo, derecha o izquierda
los niños harán huellas de colores con su mano utilizando el cono, la tempera plumón para fortalecer su precisión a			
ESTÁNDAR APRENDIZAJE	DE Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explorar y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas		
SECUENCIA METODOLÓGICA	Estrategias		Materiales
Inicio	ASAMBLEA Mano abierta, Mano cerrada https://www.youtube.com/watch?v=SdZFPvGhUyA		canción
desarrollo 10 minutos	◆ EXPRESIVIDAD MOTRIZ Luego nos sentamos en una asamblea para escuchar UNA DINÁMICA CON MOVIMIENTO donde se utilizara un guante donde se les pedirá a los niños que observaremos lo que tengo a la mano. “ Había un vez una mano” que subía bajaba y subía si estaba contenta bailaba y si estaba triste se escondía había un vez una mano que sacudía, sacudía y sacudía asi estaba contenta bailaba y si estaba triste se escondía había un vez dos manos que aplaudían y aplaudían si estaba contenta bailaba y si estaba triste se escondía. Se les preguntara: ¿ QUE TENIA MIS MANOS? ¿POR QUE HABÍA BAILADO LA MANO?		
	EXPRESIÓN GRÁFICA Luego se les pedirá a los papitos que utilicemos lo que tengamos como material para hacer impresiones de colores como el cono del papel, plumón que no pinte y otros. Para que les sirva como impresiones de distintos colores , para pedirles que con el cono ya formado de un hoja se podrá empaparse de témpera, luego los niños presionan sus moldes de conos que se hizo EN UNA HOJA BOND , para asi darle como tarea una ficha de aplicacion de un tronco de un árbol. 		
	-La profesora les entrega a cada niño del salon con varios papelote donde les pedirá : Los niños elaboren sellos para sus creaciones , utilizando los materiales que se dio. ¿Qué han hecho? ¿Cómo se han sentido?.		

ANEXOS:

<https://i.pinimg.com/564x/ff/67/34/ff6734239cdbc291fa466060007698cd.jpg>

<http://soymonitor.blogspot.com/2015/05/cancion-infantil-habia-una-vez-una-mano.html>



Figura 39: HACEMOS ESTAMPADOS CON CONOS DE PAPEL

Figura 40. Los niños conocerán las impresiones de colores con conos de papel



Figura 41. Realizan diferentes moldes de conos con otro material con las manos





DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION CUSCO
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL - CUSCO
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 214
SAN ANTONIO



CONSTANCIA DE I.E DE HABER APLICADO EL TRABAJO DE INVESTIGACION

“AÑO DE LA CONSOLIDACION DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANIA NACIONAL”

Cusco 30 de noviembre de 2022

LA DIRECCION DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 214 DE SAN ANTONIO DEL DISTRITO DE SAN SEBASTIAN, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DE CUSCO

HACE CONSTAR

Que, la Señorita:

ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA

Estudiante de la Especialidad de Educación Inicial, con Código de Matricula 75160095, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica “SANTA ROSA” Cusco, ha cumplido con la aplicación del Instrumento de Investigación, titulada: “LAS ESTRATEGIAS LUDICAS Y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA IEI N° 214 - CUSCO” los cuales han sido aplicados en el desarrollo de las experiencias de aprendizaje.

Dicho instrumento se aplicó con toda responsabilidad y dentro de los plazos establecidos de Agosto a Noviembre del presente año.

Se expide la presente constancia, para fines que vieran por conveniente.

Atentamente


DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION CUSCO
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL CUSCO
IEI N° 214 SAN ANTONIO

Prof. Norka Raquel Terrazas Olivera
DIRECTORA

FICHA DE OBSERVACION							
INSTITUCIÓN EDUCATIVA							
DOCENTE DE AULA:							
ÁREA							
COMPETENCIA / CAPACIDAD							
ITEMS	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos	El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar feliz o triste.	Repite trabalenguas realizadas en el aula	El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar enojado y asombrado	El estudiante embolilla papel y decora la figura	Observaciones	
Escala de calificación							
1 (INICIO)							
2 (PROCESO)							
3 (LOGRO ESPERADO)							
4 (LOGRO DESTACADO)							
NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES							
0							
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							

FICHA DE OBSERVACION

FICHA DE OBSERVACION				
INSTITUCIÓN EDUCATIVA				
DOCENTE DE AULA:				
ÁREA				
COMPETENCIA / CAPACIDAD				
ITEMS		El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de aves (pollo, gallo, loro, etc.)	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de peces (trucha, tiburón, delfín, etc.)	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de mamíferos (perro, gato, chancho, etc.)
<p align="center">Escala de calificación 1 (INICIO) 2 (PROCESO) 3 (LOGRO ESPERADO) 4 (LOGRO DESTACADO)</p>				
NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES				
0				
1				
2				
3				
4				

FICHA DE OBSERVACION					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA					
DOCENTE DE AULA:					
ÁREA					
COMPETENCIA / DESEMPEÑO					
ITEMS	El estudiante menciona la vocal inicial de cada imagen	El estudiante menciona la vocal final de cada imagen	El estudiante recorta siluetas medianas con tijeras.	OBSERVACIONES	
Escala de calificación					
1 (INICIO) 2 (PROCESO) 3 (LOGRO ESPERADO) 4 (LOGRO DESTACADO)					
NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES					
0					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

Validación de instrumentos aprobados

Figura 42: Fotografías

Matriz de Validación de instrumentos de la variable

“ LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGOGICAS y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 214 SAN ANTONIO, CUSCO-2022”

Ficha de observación, seguimiento, según corresponda a la validación de instrumento

I.1. Autor o autores del instrumento: ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA

OBJETIVO: “ Desarrollar las estrategias lúdicas que influyen en la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.° 214 San Antonio -Cusco-2022”

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

II.1. Nombres y apellidos: JUAN MANUEL DONGO CALLO

II.2. Título profesional: PSICOLOGO

II.3. Grado Académico: MAGISTER

II.4. Especialización o experiencia: MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA

II.5. Cargo actual: DOCENTE

II.6. Institución donde labora: EESPP SANTA ROSA

II.7. Dirección domiciliaria: URB. LAS JOYAS F-2

II.8. Lugar y fecha: CUSCO 30 DE SETIEMBRE 2022

Teléfono móvil: 970966060

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

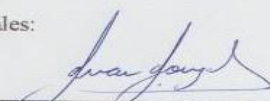
1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

I. ÍTEMS

N°	Indicadores	ESCALA					OBSERVACIONE POR ÍTEM
		1	2	3	4	5	
DIMENSIÓN 1: Coordinación viso- manual							
01	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra					X	

23	Abre y cierra las manos en puño suavemente					X	
24	Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos						X
25	Modela la plastilina en una figura simple.					X	
26	El estudiante rasga papel con los dedos índice y pulgar.						X
27	El estudiante utiliza la pinza para colocar ganchos en un aro					X	
28	El estudiante arruga el papel con la mano						X
29	El estudiante embolilla papel y decora la figura					X	
SUB TOTAL							
TOTAL							

Observaciones adicionales:



Apellidos y Nombres: Dembo Gato Judo
DNI N° 23951226

Matriz de Validación de instrumentos de la variable

“ LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGOGICAS y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 214 SAN ANTONIO,CUSCO-2022”

Ficha de observación, seguimiento, según corresponda a la validación de instrumento

I.1. Autor o autores del instrumento: ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA

OBJETIVO: “ Desarrollar las estrategias lúdicas que influyen en la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 214 San Antonio -Cusco-2022”

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

II.1. Nombres y apellidos: *Mirtha Miriam Zervallón Tejada*
 II.2. Título profesional: *Licenciada*
 II.3. Grado Académico: *Magíster*
 II.4. Especialización o experiencia: *Educación Inicial*
 II.5. Cargo actual: *Docente*
 II.6. Institución donde labora: *EESPP Santa Rosa*
 II.7. Dirección domiciliaria: *Pje. Constanza A-10 dpto 101*
 II.8. Lugar y fecha: *26/09/22*
 Teléfono móvil:

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato:** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

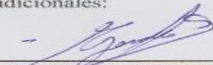
I. ÍTEMS

N°	Indicadores	ESCALA					OBSERVACIONE POR ÍTEM
		1	2	3	4	5	
DIMENSIÓN 1: Coordinación viso- manual							
01	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra				X		

02	El estudiante recorta siluetas medianas con tijeras.					X
03	El estudiante moldea bolitas con plastilina.					X
04	El estudiante traza con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto.					X
05	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas					X
06	Pasa fácilmente los pasadores por el oyo de sus zapatillas			X		
07	El estudiante enhebra cuentas en un pasador					X
08	Enhebrar hilos en una silueta.				X	
DIMENSIÓN 2: Coordinación facial						
09	El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar feliz o triste.				X	
10	El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar enojado y asombrado				X	
11	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos					X
12	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.					X
13	Guiña un ojo al sonido de la pandereta				X	
14	Infla las mejillas simultáneamente					X
15	El estudiante mueve la lengua de arriba abajo.				X	
DIMENSIÓN 3 Coordinación fonética						
16	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de aves (pollo, gallo, loro, etc.)				X	-
17	El estudiante menciona la vocal final de cada imagen				X	.
18	El estudiante menciona la vocal inicial de cada imagen				X	-
19	El estudiante realiza un silbido				X	.
20	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de peces (trucha, tiburón, delfín, etc.)				X	
21	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de mamíferos (perro, gato, chancho, etc.)				X	
22	Repite trabalenguas realizadas en el aula.				X	
DIMENSIÓN 4 Coordinación gestual						

23	Abre y cierra las manos en puño suavemente				X	
24	Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos					X
25	Modela la plastilina en una figura simple.				X	
26	El estudiante rasga papel con los dedos índice y pulgar.					X
27	El estudiante utiliza la pinza para colocar ganchos en un aro				F	
28	El estudiante arruga el papel con la mano					X
29	El estudiante embolilla papel y decora la figura				X	
SUB TOTAL						
TOTAL						

Observaciones adicionales:



Apellidos y Nombres:

DNI N°...27992816.....

Matriz de Validación de instrumentos de la variable

“ LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PEDAGOGICAS y SU INFLUENCIA EN LA MOTRICIDADFINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I N° 214 SAN ANTONIO,CUSCO-2022”

Ficha de observación, seguimiento, según corresponda a la validación de instrumento

I.1. Autor o autores del instrumento: ELIZABETH ADRIANA DIAZ MORA

OBJETIVO: “ Desarrollar las estrategias lúdicas que influyen en la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 214 San Antonio -Cusco-2022”

II. INFORMACIÓN DEL EXPERTO

II.1. Nombres y apellidos: Miguel Quispe Quispe
II.2. Título profesional: Ed. Primaria e Inicial
II.3. Grado Académico: Mg. en Administración de la educación
II.4. Especialización o experiencia: Administración de la Educación
II.5. Cargo actual: Secretaria Académica
II.6. Institución donde labora: EESPP Santa Rosa - Cusco
II.7. Dirección domiciliaria: Santa Ana - Ticataca
II.8. Lugar y fecha: 14/10/22
 Teléfono móvil: 940324987

III. INDICACIONES

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del instrumento anexo, marque con una X en la casilla que considere conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional indicando si cuenta o no con los requisitos mínimos, en cuanto a:

- **Pertinencia:** El grado de correspondencia entre el enunciado del ítem y lo que se pretende medir.
- **Claridad conceptual:** Hasta qué punto el enunciado del ítem no genera confusión o contradicción.
- **Objetividad:** Está expresado en conductas observables.
- **Redacción:** Si la sintaxis, ortografía y las terminologías utilizadas son apropiadas.
- **Escala y codificación:** Si la escala empleada en cada ítem es apropiada y la misma ha sido debidamente codificada.
- **Formato.** La forma como se presentan los ítems y el instrumento en general.
- **Organización:** Existe una organización lógica.
- **Consistencia:** Basado en aspectos teóricos científicos
- **Metodología:** La estrategia responde al propósito del diagnóstico.

La escala de evaluación es:

1. Inaceptable	2. Deficiente	3. Regular	4. Bueno	5. Excelente
----------------	---------------	------------	----------	--------------

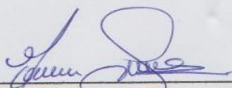
I. ÍTEMS

N°	Indicadores	ESCALA					OBSERVACIONE POR ÍTEM
		1	2	3	4	5	
DIMENSIÓN 1: Coordinación viso- manual							
01	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra				X	X	

02	El estudiante recorta siluetas medianas con tijeras.								X
03	El estudiante moldea bolitas con plastilina.								X
04	El estudiante traza con su lápiz el camino para encontrar el final del laberinto.								X
05	Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas								X
06	Pasa fácilmente los pasadores por el oyo de sus zapatillas							X	
07	El estudiante enhebra cuentas en un pasador								X
08	Enhebrar hilos en una silueta.								X
DIMENSIÓN 2: Coordinación facial									
09	El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar feliz o triste.							X	
10	El estudiante hace gestos con su cara, le es fácil hacer el gesto de estar enojado y asombrado								X
11	Realiza gestos como: soplar, fruncir los labios y dar besos								X
12	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.								X
13	Guiña un ojo al sonido de la pandereta								X
14	Infla las mejillas simultáneamente								X
15	El estudiante mueve la lengua de arriba abajo.							X	
DIMENSIÓN 3 Coordinación fonética									
16	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de aves (pollo, gallo, loro, etc.)								X
17	El estudiante menciona la vocal final de cada imagen								X
18	El estudiante menciona la vocal inicial de cada imagen								X
19	El estudiante realiza un silbido								X
20	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de peces (trucha, tiburón, delfín, etc.)							X	
21	El estudiante realiza sonidos onomatopéyicos de mamíferos (perro, gato, chanco, etc.)								X
22	Repite trabalenguas realizadas en el aula.								X
DIMENSIÓN 4 Coordinación gestual									

23	Abre y cierra las manos en puño suavemente				X	
24	Abotona y desabotona una camisa en 2 minutos					X
25	Modela la plastilina en una figura simple.				X	
26	El estudiante rasga papel con los dedos indice y pulgar.				X	
27	El estudiante utiliza la pinza para colocar ganchos en un aro				X	
28	El estudiante arruga el papel con la mano					X
29	El estudiante embolilla papel y decora la figura				X	
SUB TOTAL						
TOTAL						

Observaciones adicionales:


 Apellidos y Nombres:
 DNI N°: 40050640

