

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
“JOSÉ ANTONIO ENCINAS”
TUMBES**



INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

**“UTILIDAD DE LOS JUEGOS LÚDICOS PARA ESTIMULAR LA
COORDINACIÓN MOTORA FINA EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL POLICÍA NACIONAL DEL
PERÚ “CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA” TUMBES, 2021”**

Presentado por:

- BURGOS CASTRO, Cynthia Melissa
- DÍAZ GARCÍA, Evelyn Ruth
- LAVALLE MORÁN, Angie Graciet
- RODRÍGUEZ QUEVEDO, Naida Mianu
- ZARATE AÑAZGO, Nicole Brigitte

Para optar el título profesional de:

Profesoras de Educación Inicial

Docente Asesora: Yessenia, BARCENES VEGAS

Línea de investigación:

Docencia y aprendizaje

Tumbes- 2021

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
"JOSÉ ANTONIO ENCINAS"
TUMBES**

PÁGINA DEL JURADO



.....
**Lic. Pedro Alberto Quijano Arellano
PRESIDENTE**



.....
**Noelia Aracely Delgado Sosa
SECRETARIO**



.....
**Maryuri Milagros Aguirre Romero
VOCAL**

DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA

Los estudiantes del programa regular del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público “José Antonio Encinas”:

(Apellidos y Nombres y DNI N°) Burgos Castro, Cynthia Melissa (46966648), Diaz García, Evelyn Ruth (42189650), Lavallo Morán, Angie Graciet (73450878), Rodríguez Quevedo, Naida Mianu (71001266) Zarate Añazgo, Nicole Brigitte (74651970)

Autores del trabajo de Investigación titulado:

“Utilidad de los juegos lúdicos durante el aprendizaje remoto para estimular la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años de la I.E.I PNP “Carlos Teodoro Puell Mendoza”, Tumbes, 2021”

Declaramos bajo juramento que:

El trabajo de investigación es de nuestra autoría.

Hemos respetado las normas internacionales de citas y referencias para las Fuentes consultadas. Por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado, auto plagiado, total ni parcialmente.

De identificarse la falta de fraude, plagio, o auto plagio, asumimos la

Consecuencias y sanciones que de nuestras acciones se deriven sometiéndonos a las normas legales vigentes.

.....

**Burgos Castro,
Cynthia Melissa**

DNI N° 46966648

.....

**Diaz García,
Evelyn Ruth**

DNI N° 42189650

.....

**Lavallo Morán,
Angie Graciet**

DNI N° 73450878

.....

**Rodríguez Quevedo,
Naida Mianu**

DNI N° 71001266

.....

**Zarate Añazgo,
Nicole Brigitte
DNI N° 74651970**

INFORME DEL PROFESOR ASESOR/A SOBRE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA SOLICITAR FECHA DE SUSTENTACIÓN

I. DATOS GENERALES

1.1. Profesor Asesor: Yessenia Barcenes Vegas.

1.2. Graduandos:

- Burgos Castro, Cynthia Melissa
- Díaz García, Evelyn Ruth
- Lavallo Morán, Angie Graciet
- Rodríguez Quevedo, Naida Mianu
- Zarate Añazgo, Nicole Brigitte

1.3. Título del Trabajo: “Utilidad de los juegos lúdicos durante el aprendizaje remoto para estimular la motricidad fina en los niños y niñas de 03 años de la I.E.I PNP “Carlos Teodoro Puell Mendoza”, Tumbes, 2021”

1.4. Fecha:

II. DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

2.1. El grupo de Tesis solicitó asesoramiento para la realización

De su Trabajo de Campo: Si (X) No ()

2.2. El grupo de Tesis solicitó asesoramiento para la redacción del

Contenido: Si (X) a veces () No ()

Redacción: Si (X) a veces () No ()

Ortografía: Si (X) a veces () No ()

Presentación: Si (X) a veces () No ()

2.3. Opinión del Asesor o Asesora:

El Informe de Tesis está listo y revisado para solicitar fecha de Sustentación ante la Dirección del IESPP “JAE”. Si (X) No ()

2.4. En caso de contestar No. Indicar si los estudiantes han sido Informados de las observaciones que tienen que corregir y/o mejorar.

Si () No ()



Mag. Yessenia Bárcenes vegas

Docente asesora

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto de investigación, principalmente a Dios, por habernos dado la vida y permitirnos haber llegado hasta este momento tan importante de nuestra carrera profesional. A nuestros padres por ser el pilar fundamental de nuestras vidas, y por demostrar su cariño apoyo incondicional en nosotras, a nuestros hijos por ser el motor para continuar con nuestra meta propuesta y así alcanzar nuestro objetivo. Al igual agradecemos a nuestros docentes y en especial a las maestras, **Silvia Ortiz Marín, Yesenia Barcenes Vegas**. Por habernos brindado su apoyo y enseñarnos con ahínco y esmero y por tener la paciencia para depositar en nosotras un bagaje de conocimientos y compartir sus aprendizajes durante todo este tiempo.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos principalmente este proyecto de investigación a dios por habernos dado la vida y poder llegar hasta este momento tan importante de nuestra formación profesional, porque siempre en cada momento cuando sentíamos que ya no podíamos continuar en el camino él estaba ahí para inculcarnos y darnos las fuerzas necesarias para seguir con nuestra carrera. Así mismo agradezco al instituto de educación superior público “JAE” por habernos dado la oportunidad de ser unas estudiantes más dentro de su formación académica, y por prepararnos profesionalmente durante en nuestra instancia del instituto.

La IIE PNP Carlos Teodoro puell Mendoza, quien nos abrió las puertas, para realizar nuestras prácticas profesionales, dando las mejores atenciones.

Agradezco el apoyo y tiempo dedicado hacia nuestra persona de parte de la asesora, **Yessenia Barnes Vegas**, quien fue nuestra guía y aclaro nuestras dudas con respecto al proyecto de investigación.

Posteriormente ofrecemos nuestra gratitud al grupo de maestros los cuales formaron parte de nosotras, en nuestra confortación de conocimientos como estudiantes, de esta manera quiero agradecer a mis compañeras de estudios por haber formado parte de un maravilloso ciclo de vida.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	
Página del Jurado	
Declaratoria de autenticidad	
Informe del profesor asesor/a sobre trabajo de investigación para solicitar fecha de sustentación	
Dedicatoria	
Agradecimiento	
Resumen	
Abstract	
I INTRODUCCIÓN	11
II PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
2.1. Formulación del problema	
2.2. Justificación del estudio	
2.3. Objetivos	
• Generales	
• Específicos	
III MARCO TEÓRICO	15
3.1. Antecedentes del Estudio.....	15
3.2. Bases Teóricas.....	19
3.2.1 Motricidad Fina.....	19
3.2.2 Características del desarrollo motriz fino en el infante.....	19
3.2.3 Dimensiones de la motricidad fina.....	20
3.2.4 Técnicas para desarrollar las habilidades motrices finas.....	21

IV	METODOLOGÍA	22
3.1.	Tipo y diseño de investigación.....	22
3.2.	Variables y operacionalización.....	23
3.3.	Población, muestra,.....	24
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	25
3.5.	Procesamiento.....	26
3.6.	Método de análisis de datos.....	26
3.7.	Aspectos éticos.....	27
V.	RESULTADOS	28
VI.	DISCUSIÓN	50
VII.	CONCLUSIONES	53
VIII.	RECOMENDACIONES	54
	REFERENCIAS	55
	ANEXOS	57
	Índice de tablas	29-31
	Índice de gráficos	30-49

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo general contribuir a la estimulación de la motricidad fina, mediante la utilización de los juegos lúdicos como recursos didácticos durante el aprendizaje remoto con los niños de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021. Este trabajo es de tipo investigación aplicada, para recoger los datos se aplicó una evaluación diagnóstica a padres de 20 estudiantes: 11 niñas y 9 niños. Siendo estos últimos la muestra y se desarrollaron 10 actividades de aprendizaje, utilizando los juegos lúdicos durante el aprendizaje remoto, se recogieron datos, donde hemos obtenido como resultado que los niños no realizan actividades de movimiento y juegos. De las sesiones realizadas en la práctica pre profesional se analizaron las evidencias presentadas por los estudiantes, evidenciando que los juegos lúdicos como recurso didáctico contribuyeron a la estimulación de la motricidad fina. Ya que el 80% actividades de juego lúdico permitieron que el 85% de los niños y niñas logre el nivel alcanzado, lo que precisa que las actividades si contribuyeron a la estimulación de la motricidad fina es buena porque permite realizar acciones y movimientos de coordinación óculo manual, óculo podal en diferentes situaciones cotidianas de juego lúdico.

Palabras clave: Juegos lúdicos, motricidad fina.

ABSTRACT

The general objective of this research work was to contribute to the stimulation of fine motor skills, through the use of playful games as didactic resources during remote learning with 3-year-old children of the PNP Educational Institution "Carlos Teodoro Puell Mendoza" Tumbes 2021. This work is of an applied research type. To collect the data, a diagnostic evaluation was applied to parents of 20 students: 11 girls and 9 boys. The latter being the sample and 10 learning activities were developed, using playful games during remote learning, data were collected, where we have obtained as a result that children do not perform movement activities and games. From the sessions carried out in the pre-professional practice, the evidence presented by the students was analyzed, showing that playful games as a didactic resource contribute to the stimulation of fine motor skills. Since 80% playful game activities allowed 85% of the boys and girls to achieve the level reached, which indicates that the activities did contribute to the stimulation of fine motor skills. It is good because it allows you to carry out actions and movements of manual eye coordination, foot eye in different everyday situations of playful play.

Key words: Playful games, fine motor skills.

I. INTRODUCCIÓN

En la actualidad estamos viviendo una crisis sanitaria mundial a causa del virus Covid -19, esta pandemia ha tenido un gran impacto en la vida de la humanidad, en la cual las personas seguimos practicando los protocolos de bioseguridad de manera obligatoria, en el ámbito escolar, esta pandemia afectado mucho a los estudiantes, ya que esta emergencia a dado lugar al cierre masivo de las actividades presenciales en las Instituciones Educativas, con el fin de evitar la propagación del virus la Covid -19 y mitigar su impacto. El Ministerio de Educación ha creído conveniente crear una estrategia desde la plataforma (Aprendo en Casa), transmitida por los medios de comunicación para favorecer que los estudiantes continúen con sus clases y no perder el año escolar.

Desde el acompañamiento en las aulas virtuales y con el apoyo de la docente del aula de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” se aplicó una evaluación diagnostica donde se determinó que la mayoría de los padres pasaban trabajando y los niños y niñas quedaban al cuidado de sus hermanos durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje, lo que origino que los niños y niñas presenten dificultades en la motricidad fina, por lo que con lleva que las futuras maestras de inicial, a través de este proyecto de investigación implementen herramientas y estrategias pertinentes para poder desarrollar juegos lúdicos y mejorar su motricidad fina, la estrategia primordial que utilizamos en el proyecto son, juegos lúdicos para estimular la coordinación motora fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “ Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021.

Sabiendo que la motricidad fina es fundamental en la vida del ser humano ya que permite la coordinación de los huesos, músculos, tendones y nervios, para que el pequeño pueda desarrollar movimientos precisos. En estos movimientos intervienen áreas vitales, como el cerebro, la médula espinal, los nervios periféricos, los músculos y las articulaciones. De ahí, la importancia de estimular la motricidad.

Estos movimientos usualmente coordinan estabilidad con los músculos grandes de los brazos y el tronco del cuerpo y con los ojos para la coordinación de ojo a mano. Paso a paso, los niños desarrollan una progresión de su habilidad motriz fina.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, consecuentemente, juega un papel central en el aumento de la inteligencia.

A través de este proyecto de investigación se consideró que los juegos lúdicos fue una gran oportunidad para que los niños desarrollen su coordinación motora fina ya que al jugar, trabajaron diferentes dimensiones como, moldeado de plastilina e insertar, así mismo se divirtieron y aprendieron jugando.

Partiendo de la importancia de la motricidad fina y el diagnóstico previo de la evaluación de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021, surge el presente problema general. ¿Cómo contribuir a la estimulación de la coordinación motora fina, mediante el uso de los juegos lúdicos como recurso didáctico durante el aprendizaje remoto con los niños de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021?

La presente investigación se justifica desde el punto de vista pedagógico, por lo cual nos propusimos desarrollar una educación activa para así despertar el interés de los niños y niñas con la aplicación de juegos lúdicos, con la finalidad de estimular la coordinación motora fina desarrollando así la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

Como meta de esta investigación se planteó el objetivo general: Contribuir a la estimulación de la coordinación motora fina, mediante la utilización de juegos lúdicos como recursos didácticos durante el aprendizaje remoto con los niños y niñas de 3 años de la I.E. P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021.

Como objetivos específicos se tiene: Utilizar el juego libre para realizar actividades de insertado y pinzado, Utilizar el juego cooperativo utilizando sus

manos modelando la plastilina y transformarla en diferentes figuras de su mundo real e imaginario, Utilizar el juego autónomo para realizar actividades de ensartar cuentas o macarrones en los fideos tallarín, ensartar figuras geométricas en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021.

En relación al problema se planteó como hipótesis de acción: Los juegos lúdicos como recursos didácticos contribuyen a la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza”, de Tumbes en el año 2021.

Nuestro informe de tesis ha sido estructurado en 8 Capítulos. El primero presenta la introducción, el segundo los datos generales, el tercer capítulo está referido al planteamiento del problema, mientras que el cuarto capítulos se presenta los referentes conceptuales que sustenta el análisis del problema y nos ha permitido orientar las actividades de aprendizaje propuestas para la aplicación de juegos lúdicos como recursos didácticos durante el aprendizaje remoto con los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” de Tumbes en el año 2021, en el quinto capítulo presentamos la hipótesis de acción y en el sexto capítulo se exponen las estrategias propuestas para la aplicación de juegos lúdicos como recursos didácticos durante el aprendizaje remoto con los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” de Tumbes en el año 2021, en el séptimo Capítulo procedemos a presentar los resultados y hallazgos de la acción pedagógica desarrollado a través 10 sesiones de aprendizaje aplicando los juegos lúdicos como recurso didáctico durante el aprendizaje remoto y culminamos el capítulo ocho que contiene las lecciones aprendidas.

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1. Formulación del problema

¿Cómo contribuir a la estimulación de la coordinación motora fina, mediante el uso de juegos lúdicos como recursos didácticos durante el aprendizaje remoto con los niños de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021?

2.2. Justificación del estudio

El presente trabajo se justifica desde el punto de vista pedagógico, por lo cual nos proponemos desarrollar una educación activa para así despertar el interés de los niños y niñas con la aplicación de juegos lúdicos, con la finalidad de estimular la coordinación motora fina desarrollando así la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

2.3. Objetivos

General:

Contribuir a la estimulación de la coordinación motora fina, mediante el uso de los juegos lúdicos como recursos didácticos durante el aprendizaje remoto con los niños de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021.

Específicos:

- Elabora una unidad de aprendizaje identificando la competencia: Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
- Identifica y aplica en sesiones de aprendizaje juegos que desarrollen la habilidad motriz fina como estrategia de aprendizaje en los alumnos de 3 años de la I.E. P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza”
- Realiza una evaluación diagnóstica en las sesiones de aprendizaje para plasmar los resultados finales de la investigación.

III. MARCO TEÓRICO

3.1 Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales

Se tuvo en consideración a Bernard Aucouturier, tomado de la guía El Juego Libre en los Sectores (2010), francés y director fundador de la Asociación Europea de las Escuelas de Formación para la Práctica Psicomotriz (ASEFOP), creó la práctica Psicomotriz Aucouturier a partir de su experiencia de más de 30 años con niños de diferentes edades, con y sin dificultades. Esto le permitió comprender el desarrollo y la maduración de los niños desde una perspectiva dialéctica, dinámica e integral.

Aucouturier sostuvo que creó la práctica psicomotriz priorizando el nivel de desarrollo madurativo en los niños a través de lo sensoriomotriz para que viva el juego a través de movimientos y gane experiencias que le permita expresar sus emociones y construir su personalidad a través de los distintos juegos. Dentro de su propuesta de juego encontramos, juegos de construcción y destrucción el cual ayudará al desarrollo de su motricidad fina, porque mientras el niño construye torres con bloques lógicos utiliza sus manos, dedos, muñeca, va a lograr el desarrollo madurativo para que luego el niño pueda recortar, pintar, hacer trazos, también va a favorecer la percepción óculo – manual.

Para los Antecedente Internacionales también se tuvo en consideración a Emilia Reggio, tomado de la guía “El Juego Libre en los Sectores” (2010) en Italia, después de la Segunda Guerra Mundial, gracias a Loris Malaguzzi, un prestigioso educador italiano. Desde hace 30 años, el gobierno y la municipalidad respaldan este sistema de educación temprana para niños de 0 a 6 años, el cual cuenta con 13 centros infantiles para niños de 0 a 3 años y 22 para niños de 3 a 6 años de edad, llamados “nidos” y “escuelas de la infancia”

Emilia Reggio, nos dice que el niño es un ser único y especial que mediante va creciendo desarrolla su personalidad, que le permite recrearse y jugar con diferentes hablas y técnicas como: el juego, dibujo, pintura, construcción, escultura.

Para los Antecedentes Internacionales se tuvo en consideración a Javier Aguirre Zavaleta, Morelia (México 2006), la psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura, Profesor de Desarrollo Psicomotor en la Universidad Pública de Navarra Doctor en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. La motricidad fina, micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

Se desarrolla con la práctica de múltiples acciones como:

Coger - examinar - desmigalar - dejar - meter - lanzar - recortar.

Vestirse- desvestirse - comer - asearse

Trabajos con arcillas. Modelados con materia diferente

Pintar: trazos, dibujar, escribir.

Tocar instrumentos musicales. Acompañar.

Trabajos con herramientas: soltar - apretar - desarmar - punzar - coser

Juegos: canicas - tabas - chapas - cromos - imitar - hacer pitos.

Bailes: sevillanas, danzas, palmas, etc.

Estas actividades le van a permitir al niño favorecer su motricidad fina ya que al aplicarlas los niños acentúan mejor sus movimientos motrices de manos y dedos.

Para los Antecedente internacionales se tuvo en consideración Alexander Vladimirovich Zaporozhets, un conocido psicólogo soviético, profesor, doctor en

ciencias pedagógicas, estudiante de Vygotsky. (1988) Son los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos y/o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano» (...) Ejemplo: recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, y colorear, entre otras.

Antecedentes Nacionales

Se tuvo en consideración a Mestanza, P. (2007) realizó una investigación sobre “el síndrome benigno de hiperlaxitud articular como un factor causal del retraso de la motricidad fina en los niños de 3-5 años: I.E.I.P. Amiguito – Rímac-Lima”, con el objetivo de determinar si el síndrome benigno de hiperlaxitud articular es un factor causal del retraso de la motricidad fina en niños de 3-5 años. El presente trabajo analítico-explicativo, de corte transversal, de casos y control, se realizó en la Institución Educativa Inicial Particular Amiguito del distrito del Rímac totalizando 72 niños de 3 a 5 años. Para el grupo de casos se evaluó la motricidad fina a niños de ambos sexos que presenten Grados de retraso y riesgo en esta área de desarrollo; los cuales fueron 24. Luego, se eligió el grupo control en función de edad y sexo. Posteriormente se evaluó a todos los niños para detectar el Síndrome Benigno de Hiperlaxitud Articular (SBHA). El retraso de la motricidad fina se evaluó a través del Test de TEPSI utilizando el sub Test de coordinación. El SBHA se determinó por el puntaje de Beighton, considerándose positivo un puntaje de 4 o más sobre 9, Obteniendo como Resultados: De los 72 niños evaluados del colegio Amiguito del distrito del Rímac, un 33.33 % presenta retraso de la motricidad fina que son los casos, de los cuales el 79.17% presentan SBHA, mientras que en el grupo control fueron 58.33% con este síndrome. El sexo femenino presenta mayor porcentaje (87.5%) del SBHA en el grupo de casos. Los niños con retraso de la motricidad fina a menor edad presentan un mayor porcentaje de SBHA. Las actividades que presentaron mayor cantidad de fracasos en el grupo de casos con SBHA fueron las de enhebrar un hilo con una aguja y dibujar más de 9 partes de 9

una figura humana. Se concluye que existe asociación causal entre la presencia del SBHA y la alteración de la motricidad fina.

Según la investigación del autor nos plantea en su investigación buscaba determinar de la población de 72 niños, quienes padecían del Síndrome Benigno de Hiperlaxitud Articular (SBHA) que tiene que ver con el retraso de la motricidad fina de los niños de 3 a 5 años. Aplicaron el Test de TEPSI utilizando el sub Test de coordinación, donde arrojo que las niñas son el grupo que presentan mayor cantidad de casos con (SBHA) en la actividad de enhebrar un hilo con una aguja y dibujar más de 9 partes de 9 una figura humana. Demostrando así que existe asociación de causa entre la presencia del SBHA y la alteración de la motricidad fina.

Para los Antecedentes Nacionales se tuvo en consideración a MINEDU (2012) Guía de Orientaciones del uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 años. Elaborada con el fin de brindar orientaciones para el uso de materiales educativos de psicomotricidad y revaloración del juego como vía fundamental del desarrollo psicomotriz, también precisa que cuando hablamos del desarrollo psicomotriz estamos hablando del desarrollo integral de las personas, ya que la psicomotricidad es una disciplina que explica la integración de los aspectos psicológicos y motrices, que favorece en los procesos de lectura y escritura, también permite que con los materiales acordes de cada realidad y edad del niño vayan adquiriendo nuevas formas de aprender según su contexto.

La psicomotricidad es la base fundamental para favorecer los aspectos corporales (Motrices) ya que al ser desarrollada la motricidad fina va a permitir que el niño vaya logrando niveles madurativos en actividades de movimiento, en interacciones con los demás de manera cotidiana por ejemplo cuando el niños se cambia de ropa, cuando cogen su cuchara, se amarran los zapatos, cuando colocan las manzanas, naranjas, limones de un lugar a otro, de manera lúdica, se convierten en oportunidades para favorecer la motricidad fina.

Antecedente Regional

Por encontrarse nuestra biblioteca Institucional en refacción no hemos podido tener acceso a recabar información sobre los trabajos realizados en nuestra casa de estudios.

3.2. Bases teóricas

3.2.1 Motricidad fina

Definición Según Magaña et al. (2003) la motricidad fina implica: El desarrollo de los movimientos musculares más pequeños que les posibilita a los niños realizar trabajos más detallados como: coser, dibujar, colorear, tejer, ensartar objetos pequeños en hilos. Asimismo, es el de desarrollar los músculos que se utilizan para la realización de actividades que requieren precisión y seguridad y necesitan de la coordinación del movimiento ocular, junto con el movimiento de la mano y el pie. (p.15)

Para Cano (2009) la motricidad fina no es otra cosa que: Actividades que se realizan por una o varias partes del cuerpo que requieren de una precisión y coordinación, se necesita un alto nivel de maduración para que se adquiera de manera plena. Los aspectos que se pueden trabajar a nivel escolar con respecto a la motricidad fina son la coordinación viso- manual, la coordinación fonética, la coordinación gestual y la coordinación facial. (p.7)

3.2.2. Características del desarrollo motriz fino en el infante

De acuerdo con Comellas y Perpinya (2003, como se citaron en Chuva, 2016) estas son:

- Arruga, troza y rasga papel con facilidad.
- Comienza a utilizar tijeras.
- Utiliza el punzón con más seguridad.
- Modela algunos objetos sencillos con barra o pasta de modelar.

- Dibuja y pinta libremente con la mano, dedos, y pincel sobre pliegos grandes de papel.
- Tiene una adecuada y correcta coordinación óculo manual.
- Tiene un buen desarrollo de la pinza fina.
- Intenta respetar el límite de la hoja.
- Elabora ejercicios de pre-escritura.
- Arma rompecabezas más complejos.
- Realiza correctamente con el lápiz trazos sencillos como rayas, palos y cruces.

3.2.3. Dimensiones de la motricidad fina

Según Cano (2009) estas son: A. Coordinación viso-manual La coordinación viso-manual es un aspecto que conducirá al dominio de la mano, los elementos que intervienen para la coordinación viso – manual son la vista junto con la mano, la muñeca, en antebrazo y el brazo. Esto es muy importante ya que antes de exigir al niño una agilidad de la muñeca y la mano en una hoja de papel, será necesario que trabaje y domine este gesto más ampliamente como en la pizarra. Las actividades que ayudan al desarrollo de la coordinación viso – manual son: pintar, punzar, recortar, moldear, enhebrar, copiar figuras y dibujar (Cano, 2009). Al respecto, cabe mencionar que la coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo (López, 2015).

3.2.4. Técnicas para desarrollar las habilidades motrices finas

Las técnicas que se utilicen para beneficiar a las habilidades de motricidad fina deben de dar la oportunidad al niño de manipular y controlar diversos tipos de materiales que le permitan evadir cualquier dificultad motriz y a la vez darles un

óptimo desarrollo motor fino (Meza y Lino, 2017). Entre las principales técnicas aplicadas, Guevara (2013) enumera las siguientes:

- **Rasgado:** Se da cuando el niño rompe papel, rasgándolo en pedazos que van desde el más grande al pequeño o de forma ancha o angosta, buscando estimular en el niño no solo su motricidad fina, sino también visomotora y concentración, en esta técnica participan los dedos pulgares e índices.
- **Modelado:** Para esta actividad el niño debe de manipular materiales como plastilina, arcilla u otros, que le permitan moldear con sus manos y dedos, construyendo esferas, cilindros, culebras, estimulando y fortaleciendo los músculos de las manos, considerada esta una actividad necesaria para que el niño pueda tomar de manera adecuado el lápiz al momento de realizar la escritura.
- **Recortado:** Para el recortado es necesario que el niño emplee tijeras, para poder separar no solo papeles sino también cartones, cartulinas o incluso telas, con ello él podrá desarrollar su direccionalidad, concentración y músculos de las manos.
- **Retorcido:** Esta actividad tiene dos momentos, en primer lugar el niño tiene que enrollar papel con los dedos, luego debe de pegar este papel en el contorno de alguna figura o dibujo, al igual que la anterior esta técnica ayuda a la concentración y motricidad fina del niño.
- **Estrujado:** Con esta actividad se pretende que el niño reconozca el relieve de un objeto y también desarrolle su creatividad, para lograr esto el niño debe arrugar papel con las manos para formar una bola con la ayuda de su dedo pulgar, índice y medio.
- **Bruñido:** Ejercicio con mayor precisión que consiste en cortar pedacitos de papel para luego estrujarlo utilizando los dedos pulgares índice y medio, utilizando estas bolitas para rellenar algunas figuras o dibujos.
- **Pegado:** Técnica que le permite al niño utilizar su dedo meñique pegando papeles o telas de forma ordenada e higiénica en una figura.

- **Enhebrado:** Esta actividad tiene distintas aplicaciones se pueden utilizar botones, cuentas, carretes de hilos, maderas o incluso dibujos con agujeros en hojas es importante utilizar una aguja de punta redonda, esta es una actividad muy importante para la concentración y la visomotricidad fina.
- **Coloreo:** Actividad que se debe de desarrollar libremente en una hoja, utilizando crayones gruesos en cuanto va perfeccionando sus movimientos debe de utilizarla crayola normal y luego la delgada, debe de utilizarse figuras como círculos, cuadrados pintando dentro o fuera de éstos.
- **Collage:** Es una actividad altamente creativa, donde puede utilizarse una gran variedad de materiales, ya sean papeles, semillas, piedritas u otros, el objetivo es que el niño utilice estos materiales en una hoja de forma ordenada y creativa. Las técnicas antes mencionadas son solo algunas de una amplia gama de actividades, se considera que son fundamentales para realizar movimientos finos ya que participan los dedos de todos los músculos (Meza y Lino, 2017).

IV. METODOLOGÍA

4.1. Tipo y diseño de Investigación

Para la investigación aplicada hemos considerado a Murillo (2008), la investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”, que se caracteriza porque busca la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad. Según el autor nos dice que la investigación aplicada está caracterizada en la práctica porque busca utilizar los conocimientos que tienen y los que nosotras les vamos a ir enseñando y de esta manera ellos van adquiriendo nuevos conocimientos.

Nuestro trabajo de Investigación busca conocer para hacer, actuar, construir y modificar; la coordinación motora fina en los niños de 3 años, planteando soluciones a través de los juegos lúdicos durante el aprendizaje remoto. Como podrá observarse en esta investigación presenta en su nombre mismo una idea de respuesta a una problemática planteada.

Diseño de Investigación

Este diseño está basado en el posicionamiento de intervención –no neutro ni distante- del grupo investigador cuya acción y participación, junto a la de los grupos implicados, ayuda a transformar la realidad a través de dos procesos, conocer y actuar, pues su finalidad es práctica, cuyos participantes puedan dar respuesta a un problema a partir de sus propios recursos (conocimiento y reflexión, intervención, acción y resolución).

En cuanto al nivel de estudio de esta pesquisa fue transversal o transeccional, basada en la obra de Hernández (2010) es de carácter descriptivo porque el señala lo siguiente: “Los diseños de investigación transversal o transeccional recolectan

datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado y en forma simultánea”

4.2. Variables y Operacionalización

Variable

La variable siempre está asociada a las hipótesis de investigación. Una variable es una propiedad que puede adquirir diferentes valores, en un conjunto determinado y cuya variación es susceptible de ser medida. Grau et al. (2004),

Operacionalización de variables:

La operacionalización es el proceso mediante el cual se transforman las variables de conceptos abstractos a unidades de medición. La operacionalización viene hacer la búsqueda de los componentes o elementos que constituyen dicha variable, para precisar las dimensiones, estas operan mediante la definición conceptual.

Variable 1: Juego Lúdico

Definición Conceptual

(Bruno, 2011) señala que el juego lúdico tiene mucha influencia en el desarrollo general de los niños en edad pre escolar, porque a través de las diferentes actividades que realizan, logran explorar su cuerpo y adquirir confianza en sus movimientos, de una forma divertida (p. 34).

Variable 2: Motricidad Fina

Definición conceptual

La Doctora Gladis Bécquer (1999) Motricidad fina son movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos y/o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano. Ejemplo:

recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, y colorear, entre otras (Zaporózhets V.A 1988).

Variables y Operacionalización.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Juego Lúdico	Motriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.
	Estrategias	Propósitos del aprendizaje. Actividades metodológicas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución.
	Docente	Características de la Docente Características de la I.E. Organización y gestión con el apoyo de los padres de familia.

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
Motricidad Fina	Lúdicas	Facilidad en el aprendizaje y comprensión. Planificación de actividades dinámicas que propicien la participación del educando. Introducir elementos como: Imágenes, música, colores, movimientos, sonidos entre otros.
	Cognitivas	Apoyo al aprendizaje. Comprender, analizar y resolver problemas.
	Meta Cognitiva	Dimensión del conocimiento. Exploración del aprendizaje y solución de problemas. Reflexión.

4.3. Población y Muestra

Población

Según Ñaupas (2018), La población es el conjunto global de la unidad de análisis que presenta cualidades particulares. Cordero (2019) Indico que es el conjunto de personas o fenómeno que conforman una pesquisa y que estas tienen características similares. El conjunto global es de 20 niños y niñas de educación inicial I.E SOI "Carlos Teodoro Puell Mendoza"

Muestra

Tamayo y Tamayo (2006), define la muestra como: "El conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados caracteres en totalidad de una población universo, o colectivo partiendo de la observación de una fracción de la población considerada"

POBLACIÓN	
Niñas	11
Niños	9
Total	20

Unidad de análisis: Criterio de inclusión: Niños y niñas.

Criterio de exclusión: La maestra, los directivos, la plana administrativa.

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnicas.

El presente estudio de investigación exigió la aplicación de técnicas con instrumentos estrechamente relacionados, siendo la Observación y la Lista de Cotejos.

La Observación. Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. (Sierra, 1994) Con esta técnica nació la identificación del problema ya que con la

visita a las Instituciones Educativas para el desarrollo de nuestra práctica profesional nos permitió la identificación del problema materia de investigación.

3.4.2 Instrumentos.

Tobón (2014) Las listas de cotejo son un Instrumentos de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de desempeño se tienen en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores.

La Lista de Cotejo. Consiste en una lista de criterios o de aspectos que conforman indicadores de logro que permiten establecer su presencia o ausencia en el aprendizaje alcanzado por los estudiantes. (MINEDUC, 2011). La Lista de Cotejos nos permitió valorar cualitativa o cuantitativamente, dependiendo del enfoque que se le quiera asignar. O bien, pudimos evaluar con mayor o menor grado de precisión o de profundidad. También es un instrumento que nos permitió intervenir durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que nos cedió verificar los estados de avance o tareas pendientes. Por ello, las listas de cotejo poseen un amplio rango de aplicaciones, y pueden ser fácilmente adaptadas a la situación requerida. (Sierra, 1994)

Diarios de campo. Los pilares o temas principales del diario de campo son: El desayuno, Alimentación en casa, actividad física en casa, actividad física en la escuela, hidratación y participación en la sesión de aprendizaje.

Todo esto se realizará para conocer la práctica regular en las actividades propuestas por el docente en este caso de las actividades vía virtual que desarrollamos con los niños de 3 años de la I.E.I “TEODORO PUELL MENDOZA”

4.5 Procedimientos

Para obtener los datos nos acercamos a la institución a conversar con el director encargado y le comunicamos que necesitamos información de los padres de familia, los niños y niñas, y nos sugirió llamar a la maestra, nos reunimos con la maestra de manera virtual para darle a conocer la importancia de la investigación y

los procedimientos de la misma y para que a su vez nos pueda facilitar la información y se aplicaron instrumentos de manera virtual, con el fin de elaborar la matriz de datos.

4.6 Método de análisis de datos

Se realizó el análisis con una estadística descriptiva, la cual nos permitió determinar la cantidad de ítems de cada dimensión y así conocer la interpretación de las variables.

Por otro lado, se realizó el análisis para comprobar la hipótesis planteada. Se aplicó una encuesta para determinar la correlación de las variables y las dimensiones basada en la aceptación o rechazo de las conjeturas propuestas y conocer el nivel de significancia y determinar la interpretación de las tablas.

4.7 Aspectos éticos

Por el tipo de estudio, se estableció aspectos éticos que son importantes, ya que se trabajó con personas y se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

Confidencialidad, porque la información no será utilizada para otro fin, que no sea el de la presente investigación y netamente para actividades académicas. Consentimiento informado, porque los participantes serán informados antes de su participación en el estudio y el uso de sus datos. Libre participación, porque su participación es voluntaria. Anonimato, porque la información obtenida de los participantes no será revelada y está protegida en todo momento.

V. RESULTADOS

Tabla 1

POBLACIÓN	
Niñas	11
Niños	9
Total	20

Gráfico 1

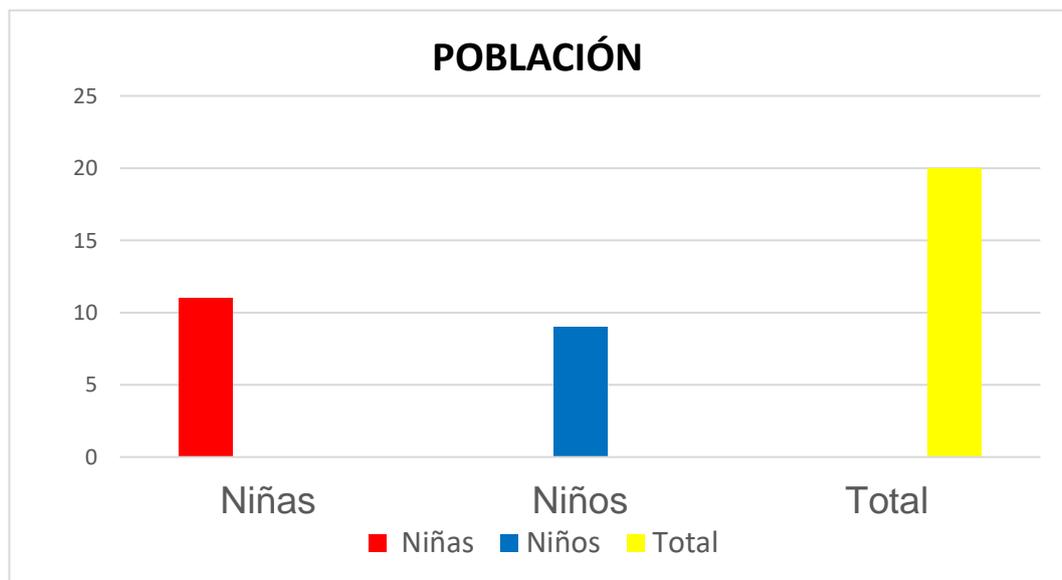
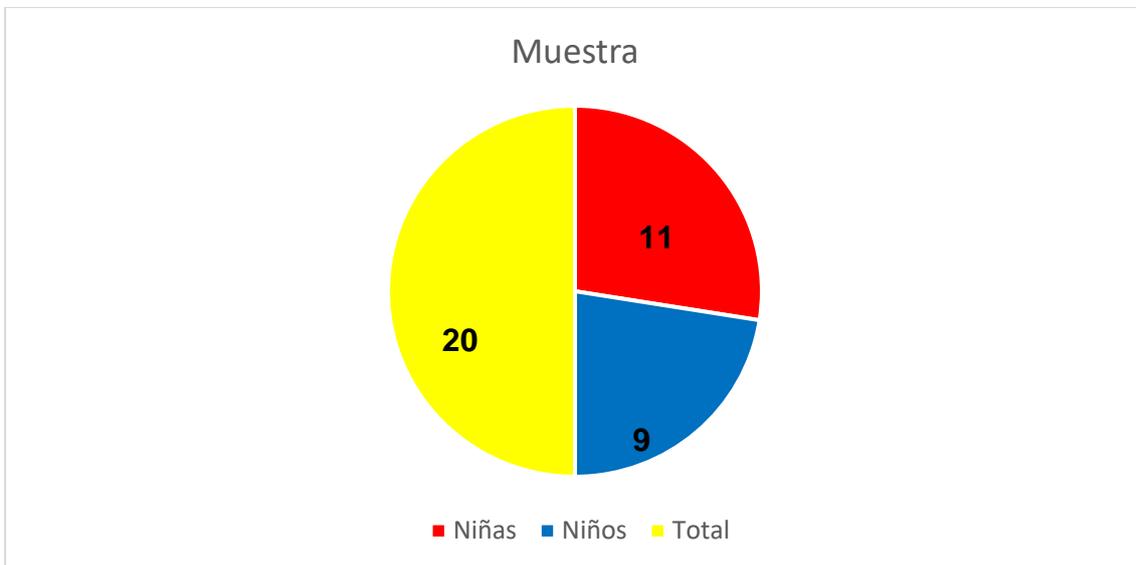


Tabla 2

Muestra	
3 años	20 niños
Niñas	11
Niños	9

Gráfico 2



5.1 Análisis Descriptivo

5.1.2 Frecuencia y porcentajes de las variables

El procesamiento y tabulación de datos del instrumento se ha estructurado en función a las sesiones programadas con cada objetivo específico. en esa razón, a continuación, presentamos los resultados bajo este criterio.

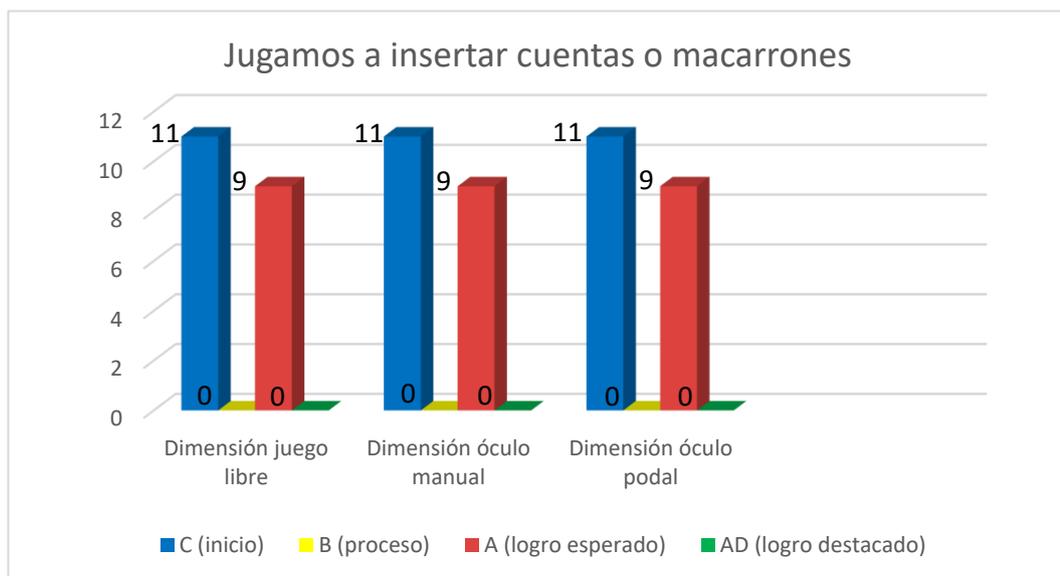
Aplicación de un instrumento bajo tres dimensiones: (Dimensión Juego libre, Dimensión coordinación óculo manual, Dimensión óculo podal) **y niveles de logro:** (AD: logro destacado, A: logro esperado, B: en proceso, c: inicio)

Los resultados obtenidos los tabulamos y exponemos en las siguientes tablas:

Tabla 3

Actividad 1: “Jugamos a insertar cuentas o macarrones”

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	11	55	0	0	9	45	0	0
Dimensión óculo manual	11	55	0	0	9	45	0	0
Dimensión óculo podal	11	55	0	0	9	45	0	0

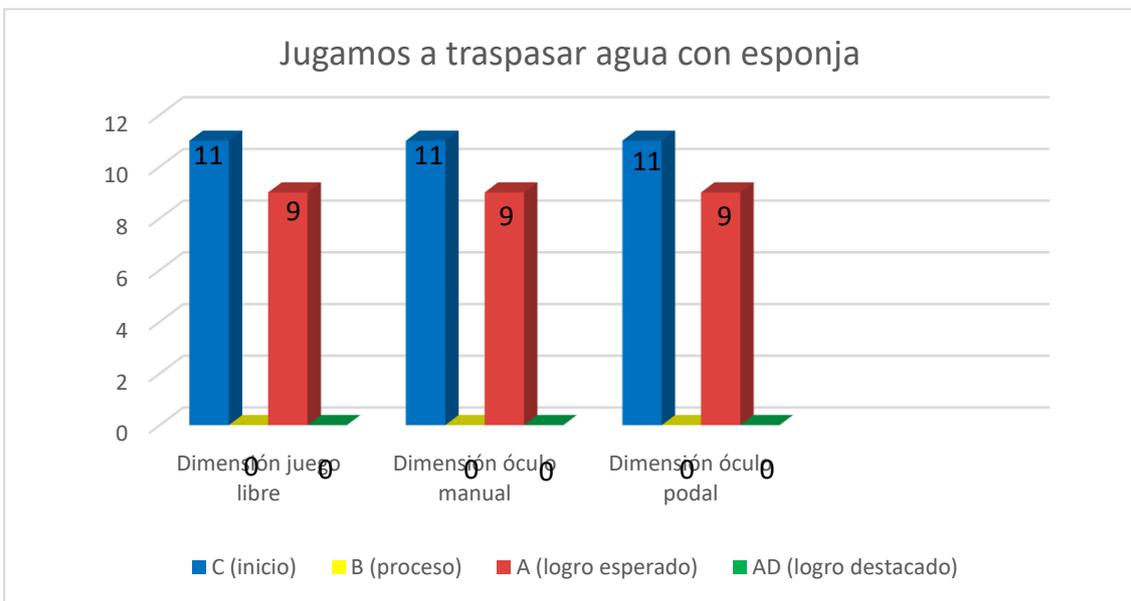


La tabla 3, se observa en la actividad 1: jugamos a insertar cuentas o macarrones, que tanto en la dimensión Juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, resultados obtenidos, aplicados durante la primera actividad de aprendizaje, desarrollada con los niños y niñas (20), indican que del 100%, el 45% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro A (logro esperado) y el 55 % de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro c (en inicio), Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Por lo tanto, evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de los juegos para estimular la motricidad fina.

Tabla 4

Actividad 2: “Jugamos a traspasar agua con esponja”

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	11	55	0	0	9	45	0	0
Dimensión óculo manual	11	55	0	0	9	45	0	0
Dimensión óculo podal	11	55	0	0	9	45	0	0

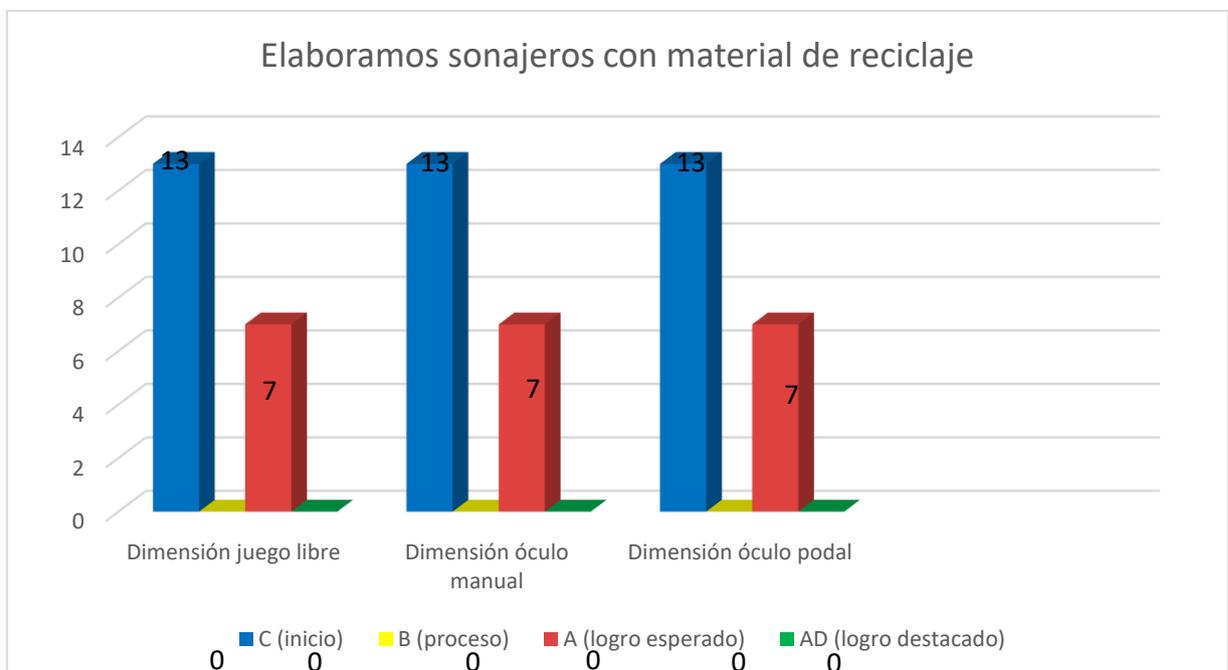


La tabla 4, se observa que en la actividad 2: jugamos a traspasar agua con esponja, de los 20 estudiantes ubicados en las dimensiones Juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, durante la segunda actividad desarrollada con los niños y niñas (20) indica que el 100 % el 45% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro A (logro esperado) y el 55 % de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro c (en inicio), tanto en la dimensión juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal reflejando así que el estudiante muestra dificultades al desarrollar el juego traspasar agua con esponjas y la estimulación de la motricidad fina.

Tabla 5

Actividad 3 “Elaboramos sonajeros con material de reciclaje”

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	13	65	0	0	7	35	0	0
Dimensión óculo manual	13	65	0	0	7	35	0	0
Dimensión óculo podal	13	65	0	0	7	35	0	0

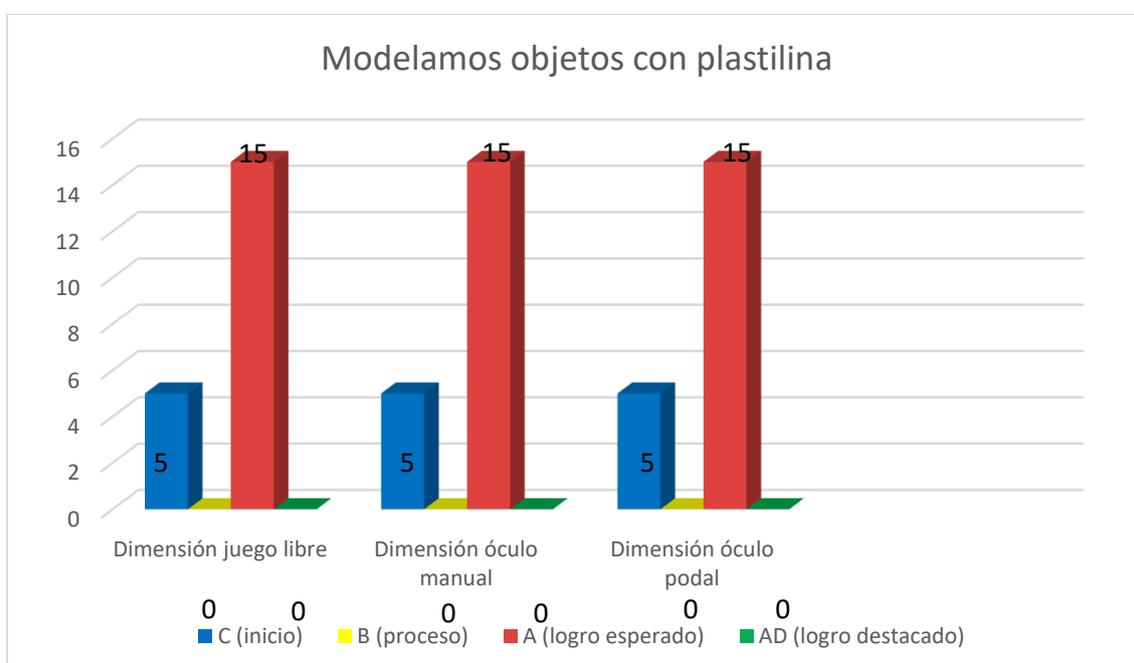


De la tabla 5, acuerdo a lo observado en la actividad 3: en las dimensiones Juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, durante la tercera actividad desarrolladas se aprecia que del 100 % el 35% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro A (logro esperado) y el 65 % de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro c (en inicio), tanto en la dimensión juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal reflejando, así que en la elaboración de sonajeros con material de reciclaje para realizar los juegos y estimular la motricidad fina en los niños y niñas el porcentaje es alto el nivel de inicio.

Tabla 6

Actividad 4 “Modelamos objetos con plastilina”

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	5	25	0	0	15	75	0	0
Dimensión óculo manual	5	25	0	0	15	75	0	0
Dimensión óculo podal	5	25	0	0	15	75	0	0

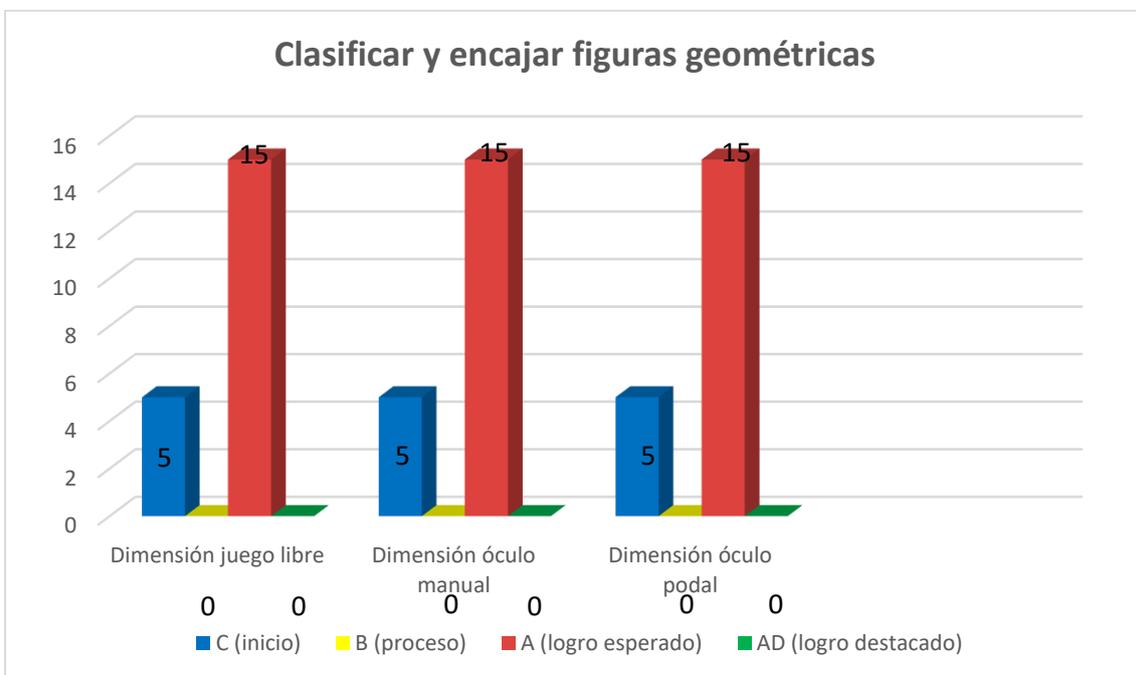


De la tabla 6, se observa que en la actividad 4: Modelamos objetos con plastilina, de los 20 estudiantes ubicados en las dimensiones Juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, durante la actividad se aprecia que del 100 % el 25% se encuentran en el nivel de logro A (logro esperado) y el 75 % de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro c (en inicio), tanto en la dimensión juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, reflejando, así que en la actividad Modelamos objetos con plastilina para estimular la motricidad fina en los niños y niñas el porcentaje es alto.

Tabla 7

Actividad 5 “Clasificar y encajar figuras geométricas”

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	5	25	0	0	15	75	0	0
Dimensión óculo manual	5	25	0	0	15	75	0	0
Dimensión óculo podal	5	25	0	0	15	75	0	0

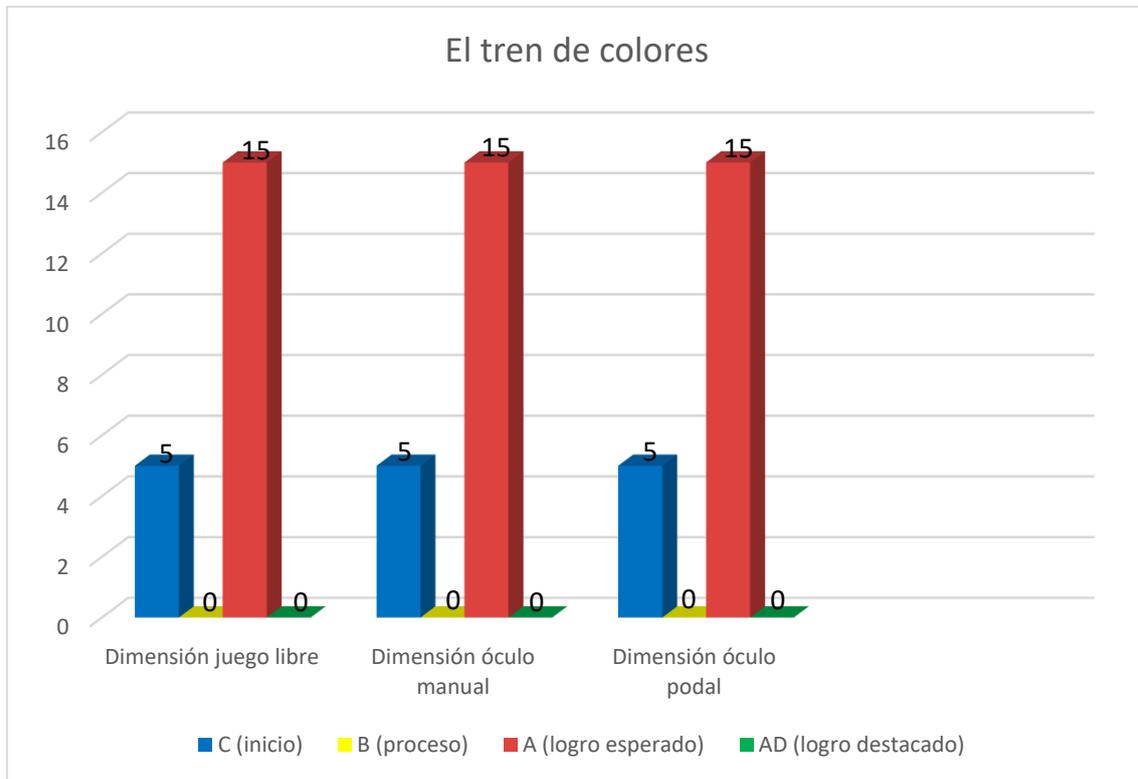


De la tabla 7, se observa que en la actividad 5: clasificar y encajar figuras geométricas, de los 20 estudiantes ubicados en las dimensiones Juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, durante la quinta actividad se aprecia que del 100 % el 25% (5) se encuentran en el nivel de logro A (logro esperado) y el 75 % (15) de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro c (en inicio), tanto en la dimensión juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal reflejando, así que en la actividad Clasificar y encajar figuras geométricas.

Tabla 8

Actividad 6 “El tren de colores”

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	5	25	0	0	15	75	0	0
Dimensión óculo manual	5	25	0	0	15	75	0	0
Dimensión óculo podal	5	25	0	0	15	75	0	0

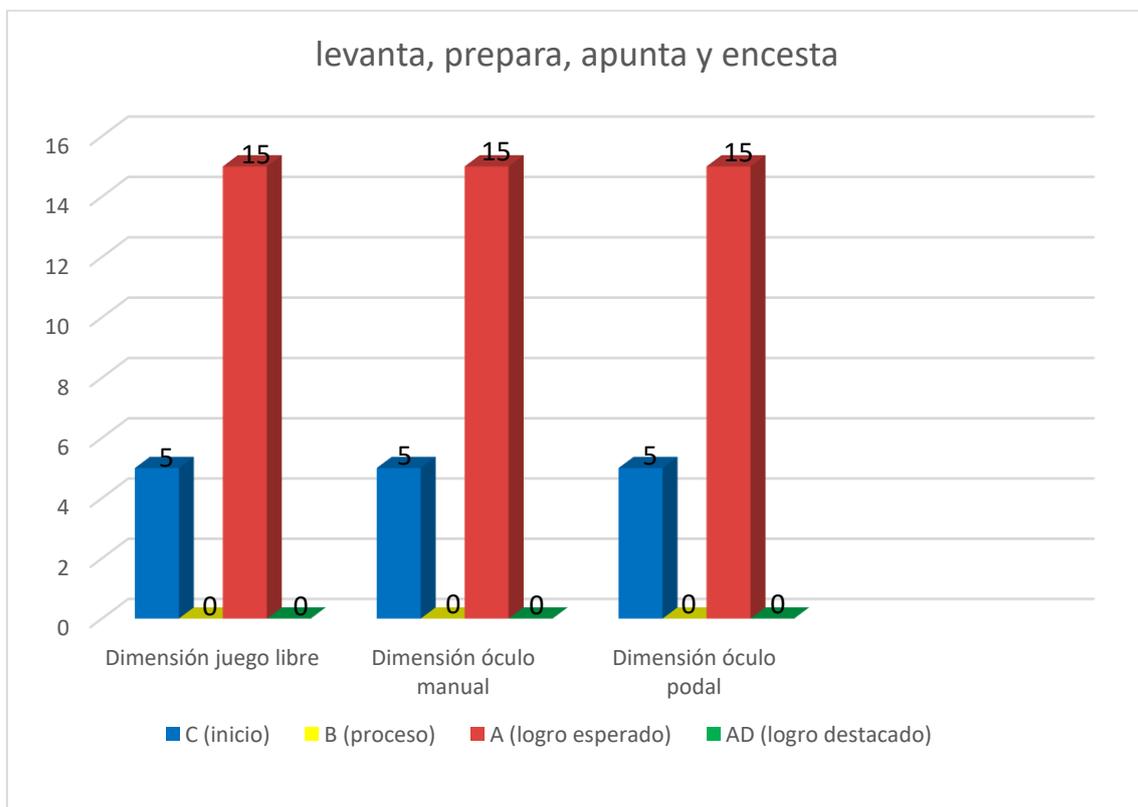


De la tabla 8, se observa que en la actividad 6: Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, durante la sexta actividad desarrollada se aprecia que del 100 % el 25% se encuentran en el nivel de logro A (logro esperado) y el 75 % de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro c (en inicio), así que en la actividad el tren de colores, tiene un porcentaje alto para realizar el juego y estimular la motricidad fina en los niños y niñas.

Tabla 9

Actividad 7 “Levanta, prepara, apunta y encesta”

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	5	25	0	0	15	75	0	0
Dimensión óculo manual	5	25	0	0	15	75	0	0
Dimensión óculo podal	5	25	0	0	15	75	0	0

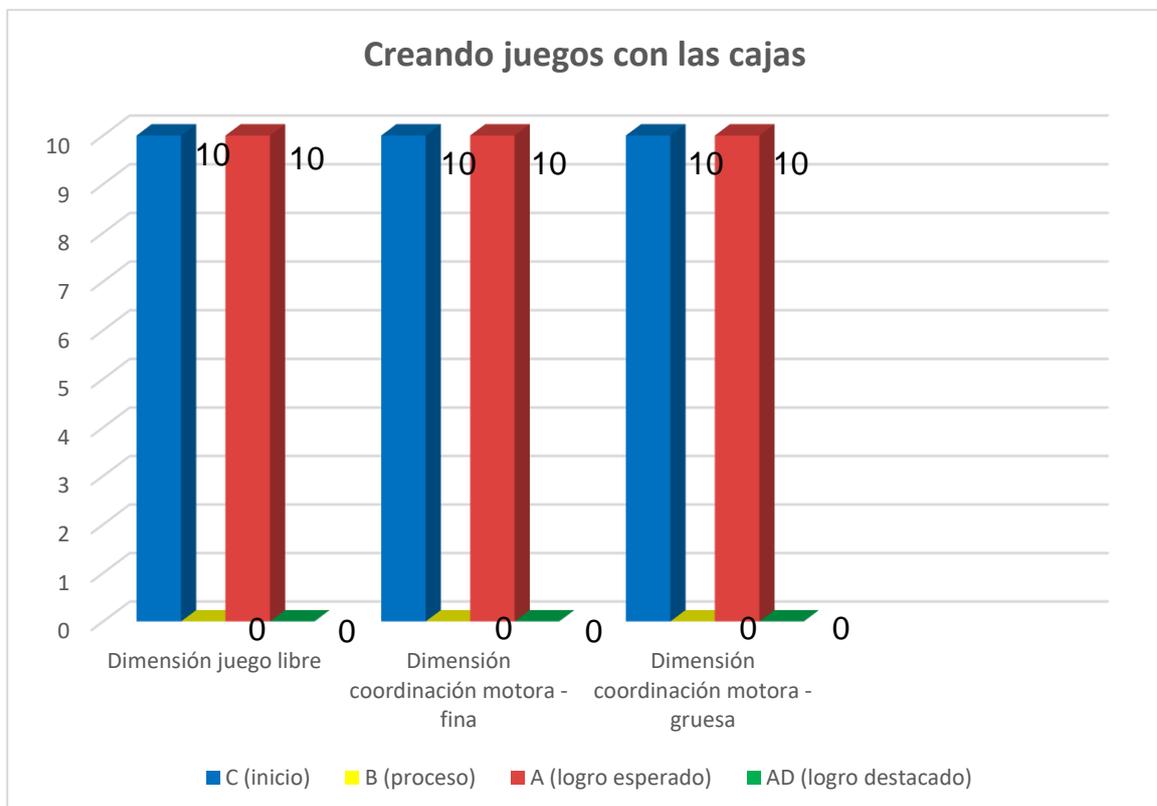


De la tabla 9, se observa que en la actividad 7: De los resultados obtenidos indica que el 100 % el 25% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro A (logro esperado) y el 75 % de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro c (en inicio), tanto en la dimensión juego libre, levanta, prepara, apunta, tiene un porcentaje alto para realizar el juego y estimular la motricidad fina en los niños y niñas.

Tabla 10

Actividad 8: "Creando juegos con las cajas"

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	10	50	0	0	10	50	0	0
Dimensión óculo manual	10	50	0	0	10	50	0	0
Dimensión óculo podal	10	50	0	0	10	50	0	0

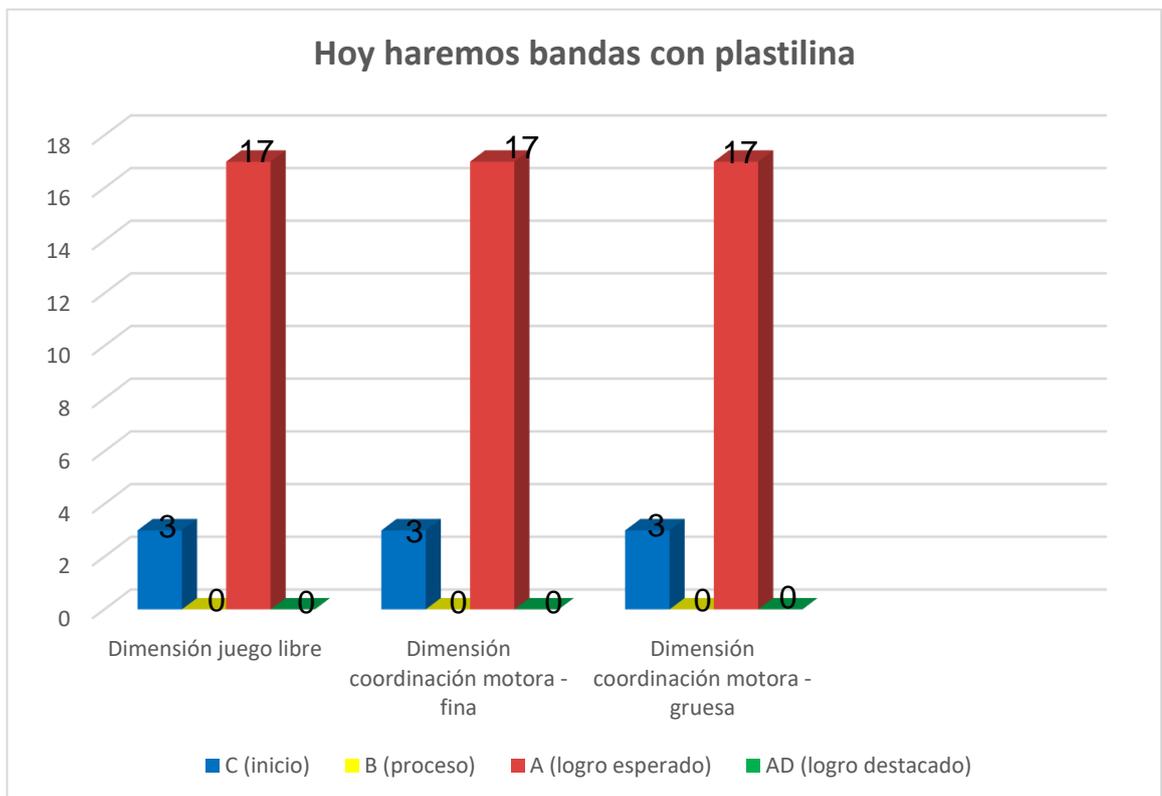


De la tabla 10, se observa que en la actividad 8: Creando juegos con las cajas, de los 20 estudiantes ubicados en las dimensiones Juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, 10 (50%) se encuentran nivel de logro C (en inicio) y 10 (50%) se encuentran en nivel de logro A (logro esperado)

Tabla 11

Actividad 9: Hoy haremos bandas con plastilina

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	3	15 %	0	0	17	85 %	0	0
Dimensión óculo manual	3	15 %	0	0	17	85 %	0	0
Dimensión óculo podal	3	15 %	0	0	17	85 %	0	0

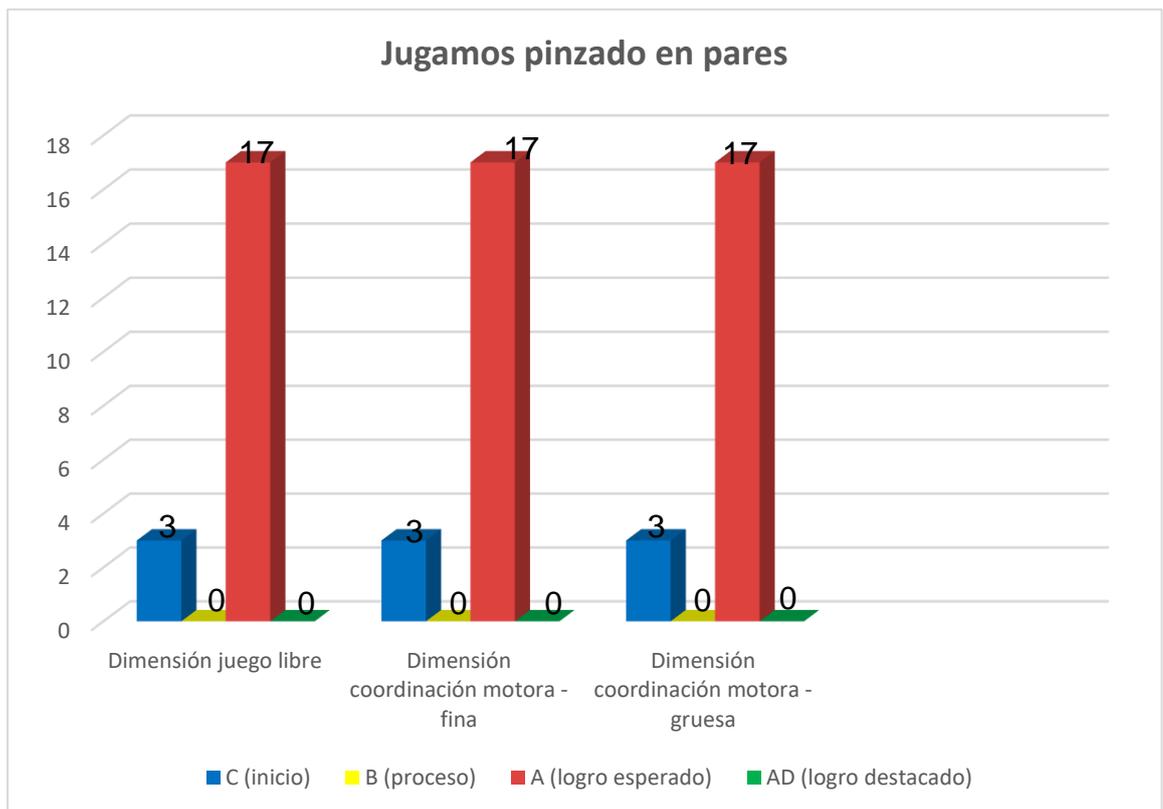


De la tabla 11, se observa que en la actividad 9: Creando juegos con las cajas, de los 20 estudiantes ubicados en las dimensiones Juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, 3 (15%) se encuentran nivel de logro C (en inicio) y 17 (85%) se encuentran en nivel de logro A (logro esperado)

Tabla 12

Actividad 10: Jugamos al pinzado en pares

Dimensiones	C	%	B	%	A	%	AD	%
Dimensión juego libre	3	15	0	0	17	85	0	0
Dimensión óculo manual	3	15	0	0	17	85	0	0
Dimensión óculo podal	3	15	0	0	17	85	0	0



De la tabla 12, se observa que en la actividad 10: Jugamos pinzado en pares, de los 20 estudiantes ubicados en las dimensiones Juego libre, Dimensión óculo manual, Dimensión óculo podal, 3 (15%) se encuentran nivel de logro C (en inicio) y 17 (85%) se encuentran en nivel de logro A (logro esperado)

V. DISCUSIÓN

Luego de hacer el análisis de los resultados de la investigación, es conveniente recurrir a diversas fuentes que se han considerado en el presente estudio para identificar hallazgos similares de tal modo que se pueda dar validez al presente estudio, en ese sentido presentamos nuestros resultados.

Para la variable independiente que es la utilidad de los juegos lúdicos durante el aprendizaje remoto de los niños de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021.

El 80% actividades de juego lúdico permitieron que el 85% logre el nivel alcanzado, lo que precisa que las actividades si contribuyeron a la estimulación de la motricidad fina, encontrando similitud con los antecedentes (Bruno, 2011) señala que el juego lúdico tiene mucha influencia en el desarrollo general de los niños en edad pre escolar, porque a través de las diferentes actividades que realizan, logran explorar su cuerpo y adquirir confianza en sus movimientos, de una forma divertida (p. 34).

Del mismo modo para la variable dependiente, estimular la motricidad fina. En el estudio investigado se observó que los niños desarrollaron estas habilidades motrices realizando acciones óculo manual y óculo podal. En la actividad hoy haremos bandas con plastilina, encontrando un 85% niños alcanzando el nivel de logro esperado y un 15% en nivel de inicio, lo cual contribuye a la estimulación de la motricidad fina de los niños de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021.

Así también en la primera actividad denominada jugamos a insertar cunetas o macarrones, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 45% del nivel del logro alcanzado y el 55% en nivel de inicio, en la segunda actividad denomina jugamos a traspasar agua con una esponja, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 45% del nivel de logro alcanzado y el 55% en el nivel de inicio, en la actividad tres denomina elaboramos sonajeros con material reciclable, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 35% del nivel alcanzado y el 65% en el nivel de inicio, en la cuarta actividad denominada modelamos de objetos con

plastilina, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 75% del nivel de logro esperado y 25% en el nivel de inicio, en esta actividad logramos obtener una variación que contribuye a la estimulación de la motricidad fina, en la quinta actividad denominada clasificar y encajar figuras geométricas, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 75% del nivel de logro alcanzado y el 25% en el nivel de inicio, en esta actividad también logramos obtener una variación que contribuye a la estimulación de la motricidad fina, en la sexta actividad denominada el tren de los colores, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 75% del nivel de logro alcanzado y el 25% en el nivel de inicio, en esta actividad logramos obtener una variación que contribuye a la estimulación de la motricidad fina en la séptima actividad denominada levanta, prepara, apunta y encesta, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 75% del nivel de logro alcanzado y 25% en el nivel de inicio, en esta actividad logramos obtener una variación que contribuye a la estimulación de la motricidad fina, en la octava actividad denominada creando juegos con las cajas, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 50% del nivel de logro alcanzado y el 50% en el nivel de inicio, en esta actividad encontramos una igualdad tanto en el nivel destacado con el de inicio, en la novena actividad denominada hoy haremos bandas con plastilina, en los resultados obtuvimos niños que llegaron al 85% del nivel de logro alcanzado y el 15% en el nivel de inicio, en la última actividad jugamos al pinzado en pares, el 85% llegó al nivel de logro alcanzado y el 15% en el nivel de inicio, en estas actividades se logró alcanzar un alto nivel de porcentaje que contribuye a la estimulación de la motricidad fina, demostrados con los resultados de los antecedentes de Javier Aguirre Zavaleta, Morelia (México), Profesor de Desarrollo Psicomotor en la Universidad Pública de Navarra Doctor en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. La motricidad fina, micro-motricidad o motricidad de la pinza digital tiene relación con la habilidad motriz de las manos y los dedos. Es la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas; orientada a la capacidad motora para la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

La actividad motriz de la pinza digital y manos, forma parte de la educación psicomotriz del escolar. Su finalidad es la de adquirir destrezas y habilidades en los movimientos de las manos y dedos.

Se desarrolla con la práctica de múltiples acciones como:

Coger - examinar - desmigalar - dejar - meter - lanzar - recortar.

Vestirse- desvestirse - comer - asearse

Trabajos con arcillas. Modelados con materia diferente

Pintar: trazos, dibujar, escribir.

Tocar instrumentos musicales. Acompañar.

Trabajos con herramientas: soltar - apretar - desarmar - punzar - coser - hacer bolillos.

Juegos: canicas - tabas - chapas - cromos - imitar - hacer pitos.

Bailes: sevillanas, danzas, palmas, etc.

Estas actividades le van a permitir al niño favorecer su motricidad fina ya que al aplicarlas los niños acentúan mejor sus movimientos motrices de manos y dedos.

Alexander Vladimirovich Zaporozhets, un conocido psicólogo soviético, profesor, doctor en ciencias pedagógicas, estudiante de Vygotsky. (1988) afirma que son los movimientos de la mano y de los dedos de manera precisa, para la ejecución de una acción con un sentido útil, donde la vista o el tacto faciliten la ubicación de los objetos y/o instrumentos, y está dada en casi la totalidad de las acciones que realiza el ser humano» (...) Ejemplo: recortar, rasgar, doblar, plisar, pegar, trozar, recortar, trazar, dibujar, y colorear, entre otras.

Del mismo modo, MINEDU (2012) Guía de Orientaciones del uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 años. La psicomotricidad es la base fundamental para favorecer los aspectos corporales (Motrices) ya que al ser desarrollada la motricidad fina va a permitir que el niño vaya logrando niveles madurativos en actividades de movimiento, en interacciones con los demás de manera cotidiana por ejemplo cuando el niños se cambia de ropa, cuando cogen su cuchara, se amarran los zapatos, cuando colocan las manzanas, naranjas, limones

de un lugar a otro, de manera lúdica, se convierten en oportunidades para favorecer la motricidad fina.

VI. CONCLUSIONES

Primera:

El juego lúdico es una actividad libre y placentera que a alcanzado un nivel de logro destacado, lo que significa que existe una relación directa para estimular la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021, de Tumbes en el año 2021.

Segunda:

En cuanto a la coordinación óculo manual en niños y niñas de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021, al aplicar las actividades hoy haremos bandas con plastilina y jugamos al pinzado en pares, se encuentran en un nivel de logro alcanzado, lo cual significa que contribuyen a la estimulación de la motricidad fina.

Tercera:

En la dimensión óculo podal, al aplicar las actividades modelamos objetos con plastilina, clasificar y encajar figuras geométricas, el tren de los colores, levanta, prepara, apunta y encesta, se encuentran en un nivel de logro alcanzado lo que significa que estos juegos lúdicos contribuyen a la estimulación de la motricidad fina.

Cuarta:

La motricidad fina en los niños los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021, es buena porque permite realizar acciones y movimientos de coordinación óculo manual, óculo podal en diferentes situaciones cotidianas de juego lúdico.

Quinta:

El uso de los juegos lúdicos como recurso didáctico logro alcanzar el 80% en las actividades que contribuyen a la estimulación de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa P.N.P “Carlos Teodoro Puell Mendoza” Tumbes 2021.

VII. RECOMENDACIONES

Luego de las experiencias obtenidas en la investigación utilidad de los juegos lúdicos para estimular la coordinación motora fina. Se recomienda lo siguiente:

- ✓ Mayor tiempo y comunicación por parte de los padres de familia para realizar juegos durante el aprendizaje de sus niños para estimular la motricidad fina.
- ✓ Se recomienda a los padres de familia en casa utilizar recursos como (pinzas de ropa, esponjas, temperas, botellas plásticas con tapa, elaboración de plastilina casera) mediante su uso se creen juegos de manera divertida para estimular la motricidad fina.
- ✓ El instituto de educación superior José Antonio Encinas, debe incrementar estrategias para que los estudiantes en su práctica pre profesional tengan oportunidades de brindar talleres a los padres de familia de las instituciones educativas, acerca de la motricidad fina.

REFERENCIAS

- Aguirre Z. J. (México 2006), *La psicomotricidad fina, paso previo al proceso de escritura*. http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htm
- Aucouturier, B. (2010) *Guía El Juego Libre en los Sectores*. http://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf
- Balcells i Junyent, Josep (1994) *La unidad de análisis*
- Bécquer G. (1999) *Motricidad fina, (Zaporózeths V.A 1988)*.
- Best (1998) *en su libro como investigador en educación, (pág. 28)*
- Bojórquez, M. (2008) *“validación del Test Grafomotor (TGM) en población escolar normal de Lima”*
- (Bruno, 2011) *el juego lúdico (p. 34)*.
- Cordero (2019) *Indico que es el conjunto de personas o fenómeno que conforman una pesquisa y que estas tienen características similares.*
- Gastiaburú (2012) *Programa “Juego, Coopero y Aprendo” para el desarrollo psicomotor de niños de 3 años de una I.E. del Callao*. <https://es.scribd.com/document/256335207/2012-Gastiaburu-Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ninos-de-3-anos-de-una-IE-del-Callao-pdf>
- Gil, P., Contreras, O. R. y Gómez, I. España (2008) *“Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada”*
- Grau et al. (2004), *La variable*
- Guanipa (2010) *método hipotético – deductivo.*
- Hernández (2010) *Describe así la investigación no experimental, (pág. 149)*
- Mestanza, P. (2007) *“El síndrome benigno de hiperlaxitud articular como un factor causal del retraso de la motricidad fina en los niños de 3-5 años: I.E.I.P. Amiguito – Rímac- Lima”*
- MINEDU (2012) *Guía de Orientaciones del uso del Módulo de Materiales de Psicomotricidad para Niños y Niñas de 3 a 5 años.*
- MINEDU (2015) *Rutas del Aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas?, (pág. 189)*
<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7401>

Murillo (2008) *La investigación aplicada recibe el nombre de “investigación práctica o empírica”*

Parella y Martins (2008) *La población “Un conjunto de unidades de las que desea obtener información sobre las que se va a generar conclusiones”*

Reggio, E. (2010) *Guía El Juego Libre en los Sectores.*
http://www.ugelandahuaylas.gob.pe/portal/images/AGP_INICIAL/59hora_juego_libre_en_los_sectores.pdf

Según Ñaupas (2018), *La población es el conjunto global de la unidad de análisis que presenta cualidades particulares.*

Tamayo y Tamayo (2006), *La muestra como: "El conjunto de operaciones que se realizan para estudiar la distribución de determinados (...)*

Tobón (2014) *Las listas de cotejo*

Vladimirovich Z. A. (1988) *Son los movimientos de la mano y de los dedos (...)*

ANEXOS



Instituto Superior Pedagógico Público
"José Antonio Encinas"
Tumbes

Tumbes, 13 de julio del 2021

RESOLUCION DIRECTORAL No. 077 -2021-GRT-DRET-IESPP "JAE"-DG

Visto el Informe No. 029-2021-GRT-DRE-IESPP "JAE"-JUAL, emitido por el Jefe de la Unidad de Investigación de fecha 09 de julio del 2021; quien informa la modificación del Título del Trabajo de Investigación.

CONSIDERANDO

Que, la R.D N° 832-99-ED, que aprueba el Reglamento de Practica Profesional, Investigación y Titulación en los I.S.P, establece los lineamientos sobre elaboración, aprobación y ejecución de los planes de investigación en los cuales se establece la Denominación de un Profesor Asesor.

Que, mediante R.D. N° 048 - GRT-DRET - IESPP- "JAE"-JUI-DG. Se aprueba el Trabajo de Investigación: "UTILIDAD DE LOS JUEGOS LÚDICOS DURANTE EL APRENDIZAJE REMOTO PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE LA I.E.I PNP "CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA", TUMBES, 2021".

En uso de las facultades conferidas en el D.S. 010-2017-MINEDU y el Reglamento Interno Institucional.

SE RESUELVE

1. **MODIFICAR**, la Resolución No. 048-2021-GRT-DRET-ISPP "JAE" –CAI- DG que aprueba el Plan de Investigación "UTILIDAD DE LOS JUEGOS LÚDICOS DURANTE EL APRENDIZAJE REMOTO PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IEI PNP "CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA", TUMBES, 2021", quedando modificada la siguiente manera: **"UTILIDAD DE LOS JUEGOS LÚDICOS DURANTE EL APRENDIZAJE REMOTO PARA ESTIMULAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 03 AÑOS DE LA I.E.I PNP "CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA", TUMBES, 2021"**. y conformada de la siguiente manera:

BURGOS CASTRO, Cynthia Melissa
DÍAZ GARCÍA, Evelyn Ruth
LAVALLE MORÁN, Angie Graciet
RODRÍGUEZ QUEVEDO, Naida Mianu
ZARATE AÑAZGO, Nicole Brigitte

Av. Tumbes Norte No. 1254 - Telefax – 072-523626- dispjae1@hotmail.com

2. **RATIFICAR** en el Art. Tercero de la R.D. 048-2021-GRT-DRET-ISPP "JAE" – DG que reconoce como Asesor Oficial a la formadora Mg. **Yessenia Barcenes Vegas**.

Regístrese, Comuníquese y Archívese

AAGU/DIESP"JAE" Norma de S.



EVALUACIÓN DIAGNOSTICA

CONTEXTO FAMILIAR		
01	¿Con Quiénes vive con el niño oh niña en casa?	
02	Cuando el padre, madre o apoderado sale a trabajar. ¿Quién o quiénes se quedan a cargo del niño o niña?	
03	¿Cuáles son las actividades que más disfruta el niño o niña en casa?	
04	¿La niña o niño ha participado en algunas actividades de juego en casa – recreativo durante el verano?	
SITUACIÓN SOCIOEMOCIONAL		
01	¿Cómo ha sido el comportamiento del niño o la niña en estos tiempos de confinamiento?	
02	¿Qué estados emocionales ha presentado en su comportamiento al realizar acciones como enroscar o desenroscar una tapa, al abrir o cerrar una botella, al pelar una fruta?	
OPORTUNIDAD DE APRENDIZAJE EN CASA		
01	¿Qué actividades de movimiento y juegos realiza la niña o niño en casa?	
02	¿Cuenta en casa con un espacio para realizar las actividades de juegos lúdicos durante el aprendizaje remoto para estimular la motricidad fina?	
03	¿Quién le explica y dialoga con la niña o el niño sobre las actividades escolares a desarrollar vinculada con los movimientos de las manos?	
04	¿A quién acude para que le faciliten los materiales para realizar la actividad escolar?	
05	¿Ud. o algún familiar promueve actividades de rasgado, enbolillado, etc.	

	en la niña o niño? ¿Cómo lo hace? Mencione un ejemplo.	
06	¿Usted o algún familiar promueve el juego libre para encajar o clasificar figuras al niña o niño? ¿Qué tipo de jugo realizan? ¿Con qué frecuencia lo hacen?	
07	¿Usted o algún familiar proporcionó plastilina, slime u otros materiales que ayuden a nuestros niños y niñas a realizar movimientos con sus manos? ¿Con que frecuencia lo hizo?	
ACCESO A LA ESTRATEGIA APRENDO EN CASA		
01	¿Cuenta con acceso a Tv, Radio, ¿Internet? ¿Tiene alguna dificultad para acceder a estos tres medios de comunicación?	
02	¿A través de qué medio accede a la Aprendo en casa: ¿TV, radio o web? Especificar	
03	¿En qué horario desarrollará las actividades de la estrategia Aprendo en Casa?	
04	¿Qué días de la semana y en qué horario dispondría Ud. para comunicarse con la maestra?	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

DATOS:

I. E. I SO1 PNP “CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA”

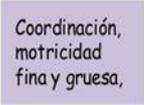
PROFESORA: Nayra Rodríguez Quevedo

EDAD: 3 años

TURNO: Mañana

ÁREA: Psicomotriz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		“JUGAMOS A INSERTAR CUENTAS O MACARRONES”
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"
	CAPACIDADES	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.
	DESEMPEÑO 3 AÑOS	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.
	CRITERIO	Se desenvuelve de manera autónoma realizando acciones con movimiento de coordinación óculo manual para realizar juegos según sus intereses.
	RETO	Que el niño y niña realicen el juego insertar los macarrones en el fideo tallarín.
	EVIDENCIA	● Los niños y niñas muestran a través de un video el juego con las acciones que realizaron al insertar los macarrones en el fideo tallarín.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Luego me envías un audio y me comentas ¿Cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿Cuéntame cómo lo realizaste?, ¿Con quién realizaste este juego?, ¿Qué dificultades tuvimos? y, ¿Cómo lo superaron?
<p>ESTÁNDAR</p>	<p>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. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● A través de un video les entono una canción. <u>CON MIS MANITOS</u> Con mis manitos puedo hacer muchas cosas se pueden convertir en una mariposa cuando llegamos podemos decir hola hola, hola, hola hola.  Con mis manitos puedo hacer muchas cosas las puedo sacudir y sacudir como un piquito puedo con mis deditos y hacer pip pip pip pip. Con mis manos hago mil cosas como la lluvia cuando cae y moja y una arañita puedo imitar y así la hago caminar. (bis)  ● Luego les preguntamos a los niños que nos dice la canción. ¿Qué podemos realizar con nuestras manos? Muestro los materiales que vamos utilizar para jugar. ● Les comunico el título de la actividad que vamos a realizar el día de hoy: Jugaremos a insertar cuentas o macarrones en espagueti. ● Mencionamos el propósito de la actividad. Realizamos juegos de movimientos con nuestras manos para insertar cuentas, o fideo canuto en los fideos tallarín o en hilo pabilo.

	Luego de mencionar el propósito de la actividad les preguntamos a los niños ¿cómo crees que sería el juego de movimiento de nuestras manos para insertar cuentas o fideo tallarín?
DESARROLLO	<p>Invitamos al papá, mamá o adulto cuidador que acompaña al niño o niña a buscar un espacio adecuado en casa y tener al alcance del niño los materiales para jugar a insertar cuentas o macarrones realizando movimiento con nuestras manos.</p> <p>Observamos un video con el juego. (necesitamos dos participantes acompañando al niño, luego uno de los participantes va estar en un extremo y el niño al otro extremo, el participante que acompaña el niño tendrá una bolsita en su mano con los macarrones o fideo canuto y en el otro extremo estará una mesa con el Tecno por pegado y los fideos estarán</p> <p>Incrustado, y el niño correrá al otro extremo para insertarlo y así lo hará sucesivamente hasta insertar todos los macarrones).</p> <p>Invitamos a los niños a volver a la calma a través de ejercicios de respiración/inhalar exhalar.</p>
CIERRE	<p>Al terminar el juego invitamos a los niños a ordenar el material utilizado luego me envías un audio y me comentas. ¿Cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿Cuéntame cómo lo realizaste?, ¿Con quién realizaste este juego?, ¿Qué dificultades tuvimos? y, ¿Cómo lo superaron?</p> <p>En el mismo video les informamos a mamá, papá y el adulto cuidador que acompaña al niño los beneficios de este juego. El juego insertar cuentas o macarrones ayuda a desarrollar la coordinación motora fina, a través de sus movimientos de sus manos al insertar los objetos así mismo le ayuda a expresar corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del movimiento en situaciones de juego.</p>
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo

Instrumento. Para diagnosticar la utilidad de juegos lúdicos para estimular la coordinación motora fina en los niños y niñas de 3 años

Nombre de la actividad: **“jugamos a insertar cuentas o macarrones”**

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	SEXO	Dimensión juego libre jugamos a insertar cuentas o macarrones				Dimensión coordinación óculo-manual				Dimensión coordinación óculo-podal				Observación
			NIVEL DE LOGRO				NIVEL DE LOGRO				NIVEL DE LOGRO				
			C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	
01	Arnau Torres, Félix	M	X				X				X				No asiste a clases
02	Barreto Ramírez, Brianna	F	x				x				x				No asiste a clases
03	Caucha Iñoñan, Amy	F	x				x				x				No participo en la actividad.
04	Carlín Cornejo, Kaori	F	x				x				x				No participo en la actividad.
05	Chávez Merino, Guiana	F	x				x				x				No participa tiene familiares delicados de salud.
06	Choquehuanca Torres, Kay	F			X				X				X		
07	Flores Tripul, Alessia	F	X				X				X				La niña esta delicada de salud.
08	Hernández Cortez, Nicolás	M			X				X				X		
09	Huamán Rengifo, Adriel	M	x				x				x				No participa en clases.
10	Jaramillo Merino, Roberto	M			X				X				X		

11	León Simón, Jhack	M	x				x				x				No participo en la actividad.
12	Lojas Jiménez, Margaret	F			X				X				X		
13	Lucero Cigüeñas, Luis	M			X				X				X		
14	Mauricio Cornejo, Rusell	F	X				X				X				
15	Montejo Vincés, Alelie	F			X				X				X		
16	Moreto Hanampa, Marcelo	M	x				x				x				No participa en clases.
17	Ore Olivos, Joel Dennis	M			X				X				X		
18	Ortega Cunias, Danna	F	x				x				x				No participo en el desarrollo de la actividad.
19	Rodríguez Parrales, Mía	F			X				X				X		
20	Jiménez Alberca, Clever	M			X				X				X		

Elaborado por el grupo de tesis. Fuente: CNEB pg. 181

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Nota:

AD: LOGRO DESTACADO: Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

A: LOGRO ESPERADO: Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

B: EN PROCESO: Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

C: EN INICIO: Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2

DATOS:

I. E. I SO1 PNP “CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA”

PROFESORA: Nayra Rodríguez Quevedo

EDAD: 3 años

TURNO: Mañana

ÁREA: Psicomotriz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		“JUGAMOS A TRASPASAR AGUA CON UNA ESPONJA DE UN RECIPIENTE AL OTRO”
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	"SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD"
	CAPACIDADES	-Comprende su cuerpo. -Se expresa corporalmente.
	DESEMPEÑO 3 AÑOS	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo -manual y óculo -podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.
	CRITERIO	Se desenvuelve de manera autónoma realizando acciones con movimiento de coordinación óculo manual para realizar juegos según sus intereses.
	RETO	Que el niño y niña realicen el juego con una esponja deben traspasar el agua de un recipiente al otro.
	EVIDENCIA	✓ Los niños y niñas muestran a través de un video el juego con las acciones que realizaron

		<p>al traspasar agua con una esponja de un recipiente al otro.</p> <p>✓ Envías un audio y me comentas. ¿cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿Cuéntame cómo lo realizaste?, ¿Con quién realizaste este juego?, ¿Qué dificultades tuvimos? y, ¿Cómo lo superaron?</p>
	MATERIAL	Video, Audio.
ESTÁNDAR	<p>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. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● A través de un video les entono una canción: <div data-bbox="386 1160 877 1473" data-label="Complex-Block"> <p style="text-align: center;">CUANDO UN PIRATA BAILA</p> <p>CUANDO UN PIRATA BAILA, BAILA, BAILA, BAILA, CUANDO UN PIRATA BAILA, BAILA CON EL PIE, CON EL PIE, PIE, PIE.</p> <p>CUANDO UN PIRATA BAILA, BAILA, BAILA, BAILA, CUANDO UN PIRATA BAILA, BAILA CON LA MANO, CON LA MANO, MANO, MANO, CON EL PIE, PIE, PIE.</p>  </div>  ● Planteo algunas preguntas a mis niños sobre la canción: ¿Con que partes de su cuerpo baila la pirata? Muestro los materiales que vamos a utilizar el día de hoy. ● Les comunico el título de la actividad que vamos a realizar el día de hoy: Jugamos a traspasar agua con una esponja de un recipiente al otro. ● Mencionamos el propósito de la actividad. Realizamos juegos de movimientos con nuestras manos para traspasar agua con una esponja de un recipiente al otro. 	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Luego de mencionar el propósito de la actividad les preguntamos a los niños ¿cómo crees que vamos a utilizar los materiales con este juego de traspasar agua con una esponja de un recipiente al otro?
DESARROLLO	<p>Invitamos al papá, mamá o adulto cuidador que, acompaña al niño o niña a buscar un espacio adecuado en casa, ponerse ropa cómoda y tener al alcance del niño los materiales para jugar a traspasar agua con una esponja de un recipiente al otro realizando movimiento con nuestras manos.</p> <p>Observamos un video con el juego. (necesitamos dos participantes acompañando al niño, también dos mesas de un extremo al otro extremo para colocar los recipientes uno con agua donde va estar la esponja sumergida y el otro vacío, el niño correrá al otro extremo donde se encuentre el recipiente con agua y sumergirá la esponja para así extraer la mayoría de agua y luego correrá al otro extremo donde se encuentre el recipiente vacío, traspasara el agua que contiene la esponja en ese instante exprimirá la esponja y así lo hará sucesivamente hasta terminar el recipiente con agua). Añadirle un poco de magia y fantasía agregando un poco de colorante en el agua, hazlo mediante tus posibilidades.</p> <p>Invitamos a los niños a volver a la calma estirando nuestro cuerpo.</p>
CIERRE	<p>Al terminar el juego invitamos a los niños a ordenar el material utilizado luego me envías un audio y me comentas. ¿cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿Cuéntame cómo lo realizaste?, ¿Con quién realizaste este juego?, ¿Qué dificultades tuvimos? y, ¿Cómo lo superaron</p> <p>En el mismo video les informamos a mamá, papá y el adulto cuidador que acompaña al niño los beneficios de este juego. El juego traspasar agua con una esponja de un recipiente al otro ayudara a mejorar la coordinación motora fina, a través de sus movimientos estarán fortaleciendo sus manos y antebrazos al traspasar el agua con ayuda de la esponja así mismo le ayuda a expresar corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del movimiento en situaciones de juego.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de Cotejo
--	-----------------

Instrumento. Para diagnosticar la utilidad de juegos lúdicos para estimular la coordinación motora fina en los niños y niñas de 3 años

Nombre de la actividad: “jugamos a traspasar agua con una esponja de un recipiente al otro”

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	SEXO	Dimensión juego libre jugamos a traspasar agua con una esponja de un recipiente al otro				Dimensión coordinación óculo-manual				Dimensión coordinación óculo-podal				observación
			NIVEL DE LOGRO				NIVEL DE LOGRO				NIVEL DE LOGRO				
			C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	
01	Arnau Torres, Félix	M	X				X				X				No asiste a clases
02	Barreto Ramírez, Brianna	F	x				x				x				No asiste a clases
03	Caucha Iñoñan, Amy	F	x				x				x				No participo en la actividad.
04	Carlín Cornejo, Kaori	F	x				x				x				No participo en la actividad.
05	Chávez Merino, Guiana	F	x				x				x				No participa tiene familiares delicados de salud.
06	Choaquehuanca Torres, kay	F	x				x				x				Su mama no está disponible apoyar.
07	Flores Tripul, Alessia	F			x				x				x		

08	Hernández Cortez, Nicolás	M	x				x				x				No participo en el desarrollo de la actividad.
09	Huamán Rengifo, Adriel	M	x				x				x				No asiste a clases.
10	Jaramillo Merino, Roberto	M			X				X				X		
11	León Simón, Jhack	M	x				x				x				No participo en la actividad.
12	Lojas Jiménez, Margaret	F			X				X				X		
13	Lucero Cigüeñas, Luis	M			X				X				X		
14	Mauricio Cornejo, Rusell	F			X				X				X		
15	Montejo Vincés, Alelie	F			X				X				X		
16	Moreto Janampa, Marcelo	M	x				x				x				No participa en clases.
17	Ore Olivos, Joel Dennis	M			X				X				X		
18	Ortega Cunias, Danna	F	x				x				x				No participo en el desarrollo de la actividad.
19	Rodríguez Párrales, Mía	F			X				X				X		
20	Jiménez Alberca, Clever	M			X				X				X		

Elaborado por el grupo de tesis. Fuente: CNEB pg. 181

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Nota:

AD: LOGRO DESTACADO: Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

A: LOGRO ESPERADO: Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

B: EN PROCESO: Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

C: EN INICIO: Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

DATOS:

I. E. I SO1 PNP “CARLOS TEODORO PUELL MENDOZA”

PROFESORA: LAVALLE MORAN, ANGIE

EDAD: 3 años

TURNO: Mañana

ÁREA: Psicomotriz

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE		“ELABORAMOS SONAJEROS DE MATERIAL RECICLABLE”.
PROPÓSITO DE APRENDIZAJE	COMPETENCIA	SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD.
	CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none">● Comprende su cuerpo.● Se expresa corporalmente.
	DESEMPEÑO 3 AÑOS	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.
	CRITERIO	Se desenvuelve de manera autónoma realizando acciones con movimiento de coordinación óculo manual para realizar juegos según sus intereses.
	RETO	Que el niño y niña realicen el juego elaborar sonajeros con material reciclable.

	EVIDENCIA	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Los niños y niñas muestran a través de un video el juego con las acciones que realizaron al insertar los objetos pequeños en la botella plástica. ❖ Envías un audio y me comentas. ¿cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿Cuéntame cómo lo realizaste?, ¿Con quién realizaste este juego?, ¿Qué dificultades tuvimos? y, ¿Cómo lo superaron?
	MATERIALES	Video, audio.
ESTÁNDAR	<p>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. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.</p>	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ● A través de un video les entono una canción: <p style="text-align: center;"><i>Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies</i></p> <p style="text-align: center;">Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies, Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies, Ojos y orejas y boca y nariz, Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies, Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies, Ojos y orejas y boca y nariz, Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies, Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies, Ojos y orejas y boca y nariz, Cabeza, hombros, rodillas y pies, rodillas y pies.</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">© Copyright Research Institute www.researchinstitute.com</p> ● Luego les preguntamos a los niños que nos dice la canción. ¿Cuáles son las partes de nuestro cuerpo? ● Les comunico el título de la actividad que vamos a realizar el día de hoy: Elaboramos sonajeros material reciclable. ● Mencionamos el propósito de la actividad. Realizamos juegos de movimientos con nuestras manos para elaborar sonajeros, con material reciclable insertar. 	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Invitamos al papá, mamá o adulto cuidador que a compañía al niño o niña a buscar un espacio adecuado en casa y tener al alcance del niño los materiales para jugar a Elaborar sonajeros con material reciclable.</p> <p>Recuérdense a su niña o niño lavarse las manos antes y después del trabajo realizado. Observamos un video con el juego.</p> <p>Necesitamos un adulto para que pueda acompañando al niño, también unas mesas para poder colocar los siguientes materiales.</p> <p>Botellas plásticas pequeñas.</p> <p>Frejoles, Piedritas, Fideos pequeños, Cintas de colores, Silicona, etc.</p> <p>Le enseñamos al niño como introducir objetos pequeños en una botella, haciendo pinzas con el dedo pulgar e índice mientras sostiene</p>  <p>la botella con la otra mano, luego solicitamos a nuestro niño que nos ayude a rellenar la botella, una vez rellenada la botella la decoramos por fuera como mejor nos parezca, le podemos poner cintas de colores. Ya listo nuestro sonajero los niños jugarán y se divertirán con sus sonidos.</p> <p>Invitamos a los niños a volver a la calma a través de ejercicios de respiración/inhalar exhalar.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Al terminar el juego invitamos a los niños a ordenar el material utilizado luego me envías un audio y me comentas. ¿Cómo te sentiste al realizar el juego?, ¿Cuéntame cómo lo realizaste?, ¿Con quién realizaste este juego?, ¿Qué dificultades tuvimos? y, ¿Cómo lo superaron?</p> <p>En el mismo video les informamos a mamá, papá y el adulto cuidador que acompaña al niño los beneficios de este juego. El juego de insertar objetos pequeños en una botella les ayuda a mejorar la motricidad fina proporciona múltiples beneficios para los niños, sus movimientos están fortaleciendo sus manos y antebrazos adquieren mayor movilidad y flexibilidad, ayudando así en el dominio progresivo de la escritura.</p>

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Lista de cotejo.
--	------------------

Instrumento. Para diagnosticar la utilidad de juegos lúdicos para estimular la coordinación motora fina en los niños y niñas de 3 años

Nombre de la actividad: “elaboramos sonajeros de material reciclable”.

N°	NOMBRES Y APELLIDOS	SEXO	Dimensión juego libre elaboramos sonajeros de material reciclable				Dimensión coordinación óculo-manual				Dimensión coordinación óculo-podal				observación
			NIVEL DE LOGRO				NIVEL DE LOGRO				NIVEL DE LOGRO				
			C	B	A	AD	C	B	A	AD	C	B	A	AD	
01	Arnau Torres, Félix	M	x				x				x				no asiste a clases
02	Barreto Ramírez, Brianna	F	x				x				x				No asiste a clases.
03	caucha Iñoñan, Amy	F	x				x				x				No participo en el desarrollo de la actividad.
04	Carlín cornejo, kaori	F	x				x				x				No participo en el desarrollo de la actividad.
05	Chávez Merino, Guiana	F	x				x				x				No participa tiene familiares delicados de salud.
06	Choaquehuanca Torres, kay	F	x				x				x				no participo en el desarrollo de la actividad.

07	Flores Tripul, Alessia	F			x		x		x				x		
08	Hernández Cortez, Nicolás	M	x				x					x			No participo en el desarrollo de la actividad.
09	Huamán Rengifo, Adriel	M	x				x					x			No participo en el desarrollo de la actividad.
10	Jaramillo merino, Roberto	M	x				x					x			No participo en el desarrollo de la actividad.
11	León simón, Jhack	M			x				x				x		
12	Lojas Jiménez, Margaret	F			x				x				x		
13	Lucero cigüeñas, Luis	M			x				x				x		
14	Mauricio cornejo, Rusell	F			x				x				x		
15	Montejo Vincés, alelie	F			x				x				x		
16	Moreto Hanampa, Marcelo	M	x				x					x			No participa en clases.
17	Ore olivos, Joel Dennis	M	x				x					x			No participo en el desarrollo de la actividad.
18	Ortega Cunias, danna	F	x				x					x			No participo en el desarrollo de la actividad.
19	Rodríguez parrales, mía	F			x				x				x		
20	Jiménez Alberca, Clever	M	x				x					x			No participo en el desarrollo de la actividad.

Elaborado por el grupo de tesis. Fuente: CNEB pg. 181

<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

Nota:

AD: LOGRO DESTACADO: Cuando el estudiante evidencia un nivel superior a lo esperado respecto a la competencia. Esto quiere decir que demuestra aprendizajes que van más allá del nivel esperado.

A: LOGRO ESPERADO: Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.

B: EN PROCESO: Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.

C: EN INICIO: Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.



