

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACION**



TESIS

Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n° 024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2017.

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía cognitiva

Investigador (a): Chávez Briones, Sara Esperanza

Asesor (a) : Dr. Morante Gamarra, Percy Carlos

Lambayeque – Perú

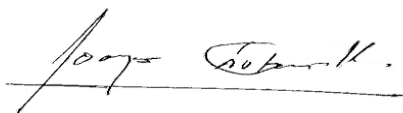
2021

Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n° 024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2017.

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía cognitiva



Bach. Sara Esperanza Chávez Briones
Investigadora



Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi
Presidente



Dr. Rosa Elena Sánchez Ramírez
Secretario



Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón
Vocal



Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Asesor



**UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN**



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 213-VIRTUAL

Siendo las **11:00 horas**, del día **lunes 07 de febrero de 2022**; se reunieron **vía online mediante la plataforma virtual Google Meet**: <https://meet.google.com/ivo-nqdp-sjk>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución 0842-2021-V-D-NG-FACHSE**, de fecha **20 de Julio de 2021**, integrado por:

Presidente	: Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi.
Secretario	: Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez.
Vocal	: Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón.
Asesor Metodológico	: Dr. Percy Carlos Morante Gamarra.



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: ***“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA COORDINACIÓN MOTORA FINA, EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DE EDAD, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 024, SAMANACRUZ, DISTRITO Y PROVINCIA DE CAJAMARCA,***

PERIODO 2017”; presentada por la tesista ***SARA ESPERANZA CHAVEZ BRIONES***, **para** obtener el **Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Educación** mención de **Psicopedagogía Cognitiva**. Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con los artículos 131 al 140 del Reglamento General del Vicerrectorado de Investigación (aprobado con Resolución N° 018-2020-CU de fecha 10 de febrero del 2020); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(18) (DIECIOCHO)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **MUY BUENO**

Siendo las 11:50AM horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dr. Jorge Isaac Castro Kikuchi. Dra. Rosa Elena Sánchez Ramírez. Dr. Dante Alfredo Guevara Servigón.

PRESIDENTE

SECRETARIO

VOCAL

DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, Sara Esperanza Chávez Briones, investigador principal, y Percy Carlos Morante Gamarra asesor del trabajo de investigación “Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n° 024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2017” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumo responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 28 de junio de 2021



Bach. Sara Esperanza Chávez Briones
Investigador principal



Dr. Percy Carlos Morante Gamarra
Asesor

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico principalmente a Dios, por ser inspirador y darme fuerza para continuar en este proceso de obtener uno de los anhelos más deseados.

También la dedico a mis padres Natividad y Eduardo por brindarme su apoyo moral en todo momento, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy. Ha sido el orgullo y el privilegio de ser su hija, son los mejores padres.

A mi esposo, Jorge y a mis queridas hijas Khely y Adriana, por estar siempre presentes y dispuestos ayudarme, quienes han hecho que este trabajo se realice con éxito.

AGRADECIMIENTOS

A gradezco a Dios por ser mi guía, fortaleza y acompañarme en el transcurso de mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para terminar con éxito mis metas propuestas.

A mis padres por ser mi pilar fundamental y haberme apoyado incondicionalmente dándome ánimos para seguir adelante.

Agradezco a mis hijas, mi esposo por sus consejos, enseñanzas, apoyo y sobre todo amistad brindada en los momentos más difíciles de mi vida, creyendo en mí en todo momento y no dudaron de mis habilidades.

A mis profesores en forma especial al docente, Percy Morante Gamarra por su paciencia y dedicación, en su trabajo de enseñanza y finalmente un eterno agradecimiento a esta prestigiosa universidad la cual me abrió sus puertas, preparándome para un futuro competitivo y formándome como persona de bien.

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	X
RESUMEN	XI
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN.....	12
I. CAPITULO I. DISEÑO TEÓRICO	16
1.7. Antecedentes	Error! Bookmark not defined.
1.8. Bases Teóricas	26
1.8.1. El juego en educación inicial.....	26
1.8.1.1. Teoría Piagetiana	26
1.8.1.2. Teoría Vygotskyana.....	27
1.8.1.3. Teoría de María Montessori	28
1.8.1.4. Clasificación del juego.....	30
1.8.2. La motricidad fina en educación inicial	31
1.8.2.1. Piaget y el desarrollo motor de los niños	31
1.8.2.2. Algunos aspectos sobre el desarrollo de la motricidad fina de 0 a 5 años según Piaget	32
1.8.2.3. Área psicomotriz en educación inicial.	32
1.8.2.4. Competencia del área de psicomotriz	33
1.8.2.5. Condiciones que favorecen el desarrollo de la competencia relacionada con el área psicomotriz.....	34
1.8.2.6. Desarrollo psicomotor según Piaget:	Error! Bookmark not defined.

1.8.2.7.Importancia y beneficios de la psicomotricidad:	39
1.8.2.8.¿Cómo trabajar la psicomotricidad en el aula de inicial?	41
1.8.3. Propuesta teórica	42
II. CAPITULO II. MÉTODOS Y MATERIALES.....	43
2.1. Diseño del estudio.	43
2.2. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación	43
2.3. Población, muestra.	43
2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales	44
2.5. Variables:	44
III. CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	45
3.1.RESULTADOS	45
3.1. DISCUSION.....	47
IV. CAPITULO IV. CONCLUSIONES.....	48
V. CAPITULO V: RECOMENDACIONES.....	50
5.1. A los Directores de la UGEL:	50
5.2.A los docentes:.....	50
BIBLIOGRAFIA REFERENCIADA	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tabla de muestra.....	46
Tabla 2 Resultados de la Aplicación del Pre-Test al Grupo: Experimental “Huellitas del Futuro”	35
Tabla 3 Resultados de la Aplicación del Pre-Test al Grupo: Control “Luceritos Brillantes”	38
Tabla 4 Resultados de la Aplicación del Post-Test al Grupo: Experimental “Huellitas del Futuro”	42
Tabla 5 Resultados de la Aplicación del Post-Test al Grupo: Control “Luceritos Brillantes”	45
Tabla 5 Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina ”	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	54
Figura 2.....	54
Figura 3.....	55
Figura 4.....	55
Figura 5.....	56
Figura 6.....	56

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene el siguiente problema: ¿De qué manera la aplicación de un programa de actividades lúdicas mejorará el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n°024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2017 ?.

He planteado el objetivo general: Aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina en los estudiantes basados en las teorías de Jean Piaget y Vygotsky. Y para dar solución al problema he planteado la siguiente hipótesis: Si se diseña, elabora y aplica un programa de actividades lúdicas basadas en las teorías cognitivas de Jean Piaget y Vygotsky, entonces mejorará el desarrollo de la motricidad motora fina en los estudiantes. Para realizar la investigación se ha tomado como población de estudio a 67 estudiantes pertenecientes a las secciones de 5 años de nivel inicial. La muestra está conformada por 2 secciones “Huellitas del Futuro” (22 estudiantes) y “Luceritos Brillantes” (23 estudiantes), a quienes se les aplicó un pre test, para evaluar la situación motora fina actual y luego un post test, para determinar la incidencia de las sesiones de aprendizaje, utilizando el juego como herramienta didáctica. El estudio es un diseño de corte cuasi experimental, descriptivo- explicativo, para lo cual se conformó un grupo experimental, constituido por el aula de 5 años, “Huellitas del Futuro” y un grupo de control, que fue la sección de 5 años “Luceritos Brillantes”. Se puede concluir que esta estrategia didáctica ha contribuido a mejorar la coordinación motora fina en los estudiantes. Los logros alcanzados en mejorar la coordinación fina han facilitado una mejor integración social, participación, cooperación con el grupo de trabajo, desarrollo emocional y psíquico, mejora de la autoestima y

mejores logros en el aprendizaje.

Palabras Claves: Coordinación motora fina, programa de actividades lúdicas, psicomotricidad, autoestima, aprendizaje.

ABSTRACT

This research work has the following problem: In what way will the application of a program of playful activities improve the development of fine motor coordination, in 5-year-old students, from the Educational Institution No. 024 Samanacruz, district and Cajamarca province, period 2017? . I have stated the general objective: To apply a program of playful activities to improve the development of fine motor coordination in students based on the theories of Jean Piaget and Vygotsky. And to solve the problem I have raised the following hypothesis: If a program of playful activities based on the cognitive theories of Jean Piaget and Vygotsky is designed, elaborated and applied, then the development of fine motor skills in students will improve. To carry out the research, the study population was 55 students belonging to the sections of 5 years of initial level, "Huellitas del Futuro "(22 students) and" Luceritos Brillantes "(23 students), to whom it was applied a pre-test, to evaluate the current fine motor situation and then a post-test, to determine the incidence of the learning sessions, using the game as a didactic tool. The study is a quasi-experimental, descriptive-explanatory design, for which an experimental group was formed, made up of the 5-year-old classroom, "Huellitas del Futuro" and a control group, which was the 5-year section "Bright Little Lights ". It can be concluded that this didactic strategy has contributed to improve fine motor coordination in students. The achievements made in improving fine coordination have facilitated better social integration, participation, cooperation with the work group, emotional and mental development, improvement of self-esteem and better learning achievements.

Key Words: Fine motor coordination, recreational activities program, psychomotor skills, self-esteem, learning.

INTRODUCCIÓN

Hoy el Perú se inscribe en el mundo de constantes cambios, fundamentalmente en el conocimiento, que ha trastocado la forma de la enseñanza - aprendizaje y que ha dado lugar a una visión de la realidad, donde las fronteras desaparecen paulatinamente gracias a una comunicación más rápida, dado el desarrollo constante de los medios masivos de comunicación, y la facilidad existente para la relación entre países, por lo que muchos países están creando programas de innovación y capacitación, para encaminar nuevas formas de enseñanza - aprendizaje, no solo para fortalecer logros en el aprendizaje, sino permitir el desarrollo de habilidades psicomotoras, para ello se hace necesario el diseño y aplicación de nuevas estrategias encaminadas a fortalecer el aprendizaje, el desarrollo de valores y habilidades para lograr el control de la coordinación fina, permitiendo la integración social de los estudiantes, el desarrollo de una comunicación eficaz, elevar la autoestima, lo que favorece no solo el aspecto cognitivo del hombre, sino su desarrollo físico y social.

En este sentido, la educación de hoy exige nuevas estrategias educativas, con la finalidad de lograr el mejor y adecuado desarrollo psicomotriz de los estudiantes. En este caso, la actividad lúdica se convierte en una herramienta eficaz, que permite el desarrollo cognitivo, emocional, físico y social de los estudiantes, lo que ha de favorecer a lograr mejores resultados en el aprendizaje y en la integración del estudiante a su mundo.

El presente estudio de investigación está dirigido a aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motora fina en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n°024 Samanacruz, distrito y provincia de

Cajamarca. La situación problemática se manifiesta de la siguiente manera:

En el nivel inicial uno de los problemas que preocupa a los docentes y padres de familia es el desarrollo de la motricidad fina, ya que este, es fundamental antes del aprendizaje de la escritura el cual requiere de una coordinación y entrenamiento motriz.

A lo largo de mi experiencia pedagógica, se ha evidenciado que algunos estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa n° 024 de Samanacruz, presentan los siguientes problemas:

- No les gusta dibujar y escribir
- Dificultad para sostener el lápiz correctamente
- Deficiencia para pintar
- Son lentos para enhebrar y punzar.
- Se aburren al realizar los primeros trazos
- Dificultades en su lateralidad y direccionalidad
- Dificultad para abotonarse
- No pueden amarrarse los pasadores de los zapatos
- Dificultad para armar y desarmar rompecabezas

Se considera que estos estudiantes están presentando dificultades en su desarrollo motor. Su confianza puede verse afectada y también su autoestima, presentando un comportamiento agresivo o trastornos del aprendizaje. Estos niños con problemas de motricidad pueden no solamente afectar su condición física sino también el desarrollo psicológico y social. El problema también sucede porque los padres de familia y las docentes desconocen estrategias para promover el desarrollo motor de estos estudiantes.

Es por eso que he creído conveniente aplicar un programa de actividades lúdicas

para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina de mis estudiantes.

Ante estas dificultades en mi Institución y buscando como mejorar la coordinación motora fina de los estudiantes, el problema la he formulado de la siguiente manera:

¿De qué manera la aplicación de un programa de actividades lúdicas mejorará el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n°024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2017?. Para dar solución a la problemática he planteado la siguiente hipótesis:

Si se diseña, elabora y aplica un programa de actividades lúdicas basadas en las teorías cognitivas de Jean Piaget y Vygotsky, entonces mejorará el desarrollo de la motricidad motora fina en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial n°024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2017.

He planteado los siguientes objetivos:

Objetivo general:

Aplicar un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n°024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, basados en las teorías de Jean Piaget y Vygotsky.

Objetivos específicos:

- Diseñar un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n°024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, período 2017.
- Evaluar el nivel de desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n° 024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, período 2017. A través de un pre test.

- Ejecutar un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial n°024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, período 2017.
- Evaluar el nivel de desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n° 024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, período 2017. A través de un post test.
- Comparar los resultados del pre y post test aplicados a los estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial n°024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, período 2017.

El capítulo I, integra el conocimiento de la realidad problemática, a partir de identificar las características socio-geográficas de la zona de estudio y el conocimiento de cómo se suscita el problema de estudio, además de determinar los objetivos y la hipótesis que guía la investigación, así como la metodología de investigación, identificación de las variables de estudio, el diseño de investigación, la población y muestra de la investigación.

En el capítulo II, se plantea los antecedentes más importantes de la investigación, que van a constituir el fundamento de la investigación, permitiendo centrar y orientar la investigación hacia el logro de los objetivos propuestos. Se integran a este capítulo las bases teórico-científicas, como el aporte de Piaget, Vigotski que permiten establecer bajo que parámetros se asienta el estudio.

En el capítulo III, se realiza el análisis y discusión de los resultados de la investigación, a partir de la aplicación de un programa de actividades lúdicas, en las sesiones de aprendizaje y evaluadas a través de pre test y post test, bajo los cuales se ha logrado un cambio significativo en el manejo de aspectos de coordinación fina por parte de los estudiantes.

Finalmente, en el capítulo IV, se estructuran las conclusiones y recomendaciones a la que arriba la investigación.

I. CAPITULO I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Ubicación

La Institución Educativa n° 024, está ubicada en el lugar de Samanacruz, a 2750 msnm, distrito y provincia de Cajamarca, en el kilómetro 3 ½ carretera a la ciudad de Bambamarca. Funciona en la avenida Miguel Carducci n° 232 en el barrio de Samanacruz, de la ciudad de Cajamarca. Cuenta con un total de 08 aulas que alberga a niños y niñas de 3, 4 y 5 años de edad, a quienes se brinda el servicio educativo en Educación Básica Regular, en el nivel Inicial, en un total de 192 estudiantes.

1.2. Características geográficas de la zona

Como parte de su realidad andina, el lugar de Samanacruz, presenta un clima templado, seco y soleado. Traspasadas las cumbres occidentales, se abre un

extenso sector de valles interandinos con clima templado, el cual es lluvioso en verano (de noviembre a abril) y seco en invierno (de mayo a septiembre). Entre ambas estaciones hay lluvias esporádicas e irregulares, las temperaturas varían entre una media de 13°C en invierno y 14,5°C en verano. Las precipitaciones anuales promedian los 700 mm/m². De relieve accidentado, quebradas, valles, etc. Sus ecosistemas están compuestos por la cuenca del río Mashcón y pequeños bosques.

1.3. Población

La ciudad de Cajamarca, según las estimaciones del INEI, 2017, alcanza una población total 28,086 habitantes, de los cuáles el 51.4% son varones y el 49.6%, y por ser parte de la ciudad de Cajamarca, es una población urbana. Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), informó que, en el 2015, Cajamarca presenta una pobreza extrema en el intervalo de 16.6% a 23.9%; en tanto que más del 50% de la población de Cajamarca son pobres, situación que evidencia la carencia en la satisfacción de las necesidades básicas, con bajo índice de analfabetismo, donde hay tugurización de sus viviendas.

1.4. Cultura

La cultura Cajamarca es una cultura preincaica que surgió en los Andes del norte del Perú, cercano a la ciudad de Cajamarca, del cual toma su nombre. Toda la zona de Cajamarca estuvo dominada por estilos similares a Chavín durante el primer milenio a.C, de esto quedan como vestigios los sitios arqueológicos de Kuntur Wasi y Pacopampa, pero es a partir del siglo III d.C. y hasta el IX d.C. (Intermedio Temprano) en que la cultura Cajamarca alcanza el mayor nivel artesanal formando un estilo propio.

Esta cultura andina tuvo características peculiares. Los Cajamarcas destacaron en textilería, metalurgia y cerámica; esta última es muy original y sofisticada. El ceramio típico es un vaso trípode o con tres patas. Vivieron de la agricultura y el comercio (trueque), habiendo evidencia de que se relacionaron con poblaciones de la costa y de otras regiones lejanas.

En la actualidad, dentro de sus costumbres y tradiciones tenemos la fiesta de Las cruces que se celebra todos los años en el mes de mayo, también los pobladores participan de las fiestas carnavalescas como fiesta tradicional.

1.5. Institución Educativa

La infraestructura de la Institución Educativa Inicial n° 024 de Samanacruz es de propiedad del Ministerio de Educación, con una antigüedad de 41 años, cuenta con 2 módulos construidos con cimientos y muros de material noble. El primer módulo fue construido hace más de 40 años con apoyo de los padres de familia con techos de calamina y viguería de madera corriente a dos aguas, con pisos de cemento pulido color rojo, puertas de madera corriente, ventanas de fierro con vidrio, paredes con tarrajeo de cemento y pintado con látex, instalaciones eléctricas empotradas, patio de loza de concreto.

El segundo Módulo fue también construido con la ayuda de los padres de familia, con techos de calamina y viguería de madera a dos aguas, con pisos y veredas de cemento pulido, puertas de madera corriente, ventanas de madera con vidrio, paredes de aulas tarrajeadas con cemento y pintado con látex, instalaciones eléctricas empotradas.

Actualmente la I.E. cuenta con 8 aulas, un aula hecha de material de triplay, cuenta con servicios básicos esenciales como agua, desagüe y luz eléctrica y se han realizado mejoras de diferentes ambientes para potenciar el desarrollo académico

de los estudiantes. En la actualidad cuenta con 8 docentes de aula, la Directora de la Institución, 8 auxiliares y dos personal de servicio, todas trabajan en beneficio de los estudiantes de dicha institución. Cuenta con personal de seguridad los cuales se encargan de velar por el cuidado de todos los bienes y materiales de la Institución.

1.6. Cómo surge el problema

1.6.1.A nivel internacional

En Europa, se considera que la motricidad o actividad física es fundamental para los niños, porque no solo ayuda en su crecimiento en el aspecto físico y motriz, sino también ayuda a desarrollarse cognitiva, emocional y afectivamente, permitiéndoles entender su cuerpo, ofreciéndoles además habilidades para expresarse y cómo relacionarse con el entorno. Por este motivo es fundamental trabajarla motricidad fina, que es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos e implica precisión, eficacia, economía, armonía y acción, lo que podemos llamar movimientos dotados de sentido útil. El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Ello se ha de lograr a través del juego, tanto espontaneo como dirigido por los docentes.

1.6.2.A nivel latinoamericano.

Según Evangelista, (2013), en su documento Corporalidad y Movimiento en los aprendizajes, menciona lo siguiente:

- Involucrar a todos los docentes, a saber, educadoras de párvulo, profesores de educación física, profesores de educación básica, profesores de educación media y profesores de educación especial o

diferencial, en la reflexión y presentación de los contenidos que se desarrollan en este material, en reuniones técnicas permitiendo el empoderamiento de estos temas en cada uno de los ciclos educativos.

- Desarrollar un proyecto que contemple de manera integral actividades motrices, pre-deportivas, deportivas y recreativas, permitiendo enriquecer tanto las prácticas educativas al interior del aula como en espacios recreativos y de extensión.

- Promover el desarrollo de actividades multidisciplinarias, involucrando a los docentes de las diversas asignaturas vinculándolas con el conocimiento del cuerpo y sus movimientos.

- Sensibilizar a los padres, madres y apoderados acerca de la importancia que tiene el desarrollo de la motricidad en la organización de las capacidades de aprendizaje, en el desarrollo de la inteligencia y en la calidad de vida de cada niño

- Abrir espacios para que los estudiantes propongan diferentes actividades de movimiento en beneficio de su desarrollo integral, de la convivencia con sus pares y del desarrollo de sus capacidades de aprendizaje (P. 10)

1.6.3.A nivel nacional

El Currículo Nacional de Educación Básica, Ministerio de Educación, Menciona que:

El estudiante comprende y toma conciencia de sí mismo en interacción con el espacio y las personas de su entorno, lo que contribuye a construir su identidad y autoestima. Interioriza y organiza sus movimientos eficazmente según sus posibilidades, en la práctica de actividades físicas como el juego, el

deporte y aquellas que se desarrollan en la vida cotidiana. Asimismo, es capaz de expresar y comunicar a través de su cuerpo: ideas, emociones y sentimientos con gestos, posturas, tono muscular, entre otros.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Comprende su cuerpo:** Es decir, interioriza su cuerpo en estado estático o en movimiento en relación al espacio, el tiempo, los objetos y demás personas de su entorno.
- **Se expresa corporalmente:** Usa el lenguaje corporal para comunicar emociones, sentimientos y pensamientos. Implica utilizar el tono, los gestos, mímicas, posturas y movimientos para expresarse, desarrollando la creatividad al usar todos los recursos que ofrecen el cuerpo y el movimiento.

1.6.4.A nivel local

En Cajamarca, la ONG. Warmayllu.(2009), Menciona que:

Warmayllu es una propuesta educativa que parte de considerar la importancia del arte, no solo como una disciplina creativa, sino también como una manera de hacer educación y favorecer una formación integral, como un acercamiento lúdico que conserva el enfoque intercultural de la identidad de cada comunidad. Para ello, se han desarrollado tres estrategias fundamentales:

- a. La asamblea: el encuentro de niños, niñas y docentes para conversar, cantar, contar historias y tomar decisiones.
- b. Los rincones de juego y trabajo: espacios acondicionados donde los niños juegan, interactuando entre sí y con el docente.
- c. Los proyectos de aprendizaje: que tienen en cuenta el calendario comunal y los intereses y necesidades de los niños y niñas.

¿Qué es lo que se busca?

El desarrollo de la percepción (visual, auditiva, táctil); estimular la creatividad (no solo en el arte, sino también en diversos ámbitos prácticos) y las actitudes interculturales (auto identificarse con lo propio y procurando el interés por lo diferente); y la participación activa de los niños y niñas (a través de iniciativas, ideas y consensos).

En este proyecto educativo, los espacios de formación son únicos y de vital importancia, brindando respuestas a las necesidades y expectativas particulares de cada grupo. Es por ello, además, que la educación a través del arte alienta la consolidación de una identidad personal y cultural en los niños, docentes y en el resto de los miembros de la comunidad (padres, autoridades), usualmente apartados del proceso educacional. La regla común es que los programas de los “jardines” y centros de educación infantil en el país, sean similares, tanto en sus contenidos como en sus metodologías, sin prestar atención a las necesidades culturales propias de cada espacio. Este proyecto rompe con eso.

Poco tiempo ha transcurrido desde el inicio de esta iniciativa y, sin embargo, ya existen logros perceptibles. A nivel de aprendizaje, queda claro que el niño es el principal actor. Los niños de las tres zonas del proyecto (Cajamarca, Andahuaylas y El Callao) reciben una educación contextualizada según su propia realidad, en el marco de respeto a su identidad y sus saberes. La mayoría de los niños logran niveles de participación sobresalientes, mostrando su capacidad creativa en la resolución de problemas. Los docentes y las animadoras reconocen la importancia de implementar ambientes de aprendizaje dentro y fuera del aula.

Además, se ha obtenido una mejora en las relaciones de respeto y de afecto entre los niños, y de éstos con sus padres y con la comunidad. Los padres desempeñan

un rol activo en la educación de sus hijos, y las comunidades visualizan su desarrollo a partir de la educación de los niños.

Una dimensión necesaria en el aprendizaje es la satisfacción de cada niño cuando descubre sus capacidades para crear y transformar a través del arte. Visto así, la mayoría de los niños de WiñaqMuhu se convierten en semillas, que crecen y participan de su realidad, en el marco de una educación pensada en y para ellos.

Por tal motivo como docente de educación inicial, para solucionar la problemática presentada he propuesto 16 actividades lúdicas, las cuales han sido desarrolladas por mis estudiantes, obteniendo logros satisfactorios en su desarrollo motor fino así como se observó la mejora en otros aspectos de su personalidad como: el aspecto cognitivo, afectivo y social, lo cual les servirán para sus aprendizajes posteriores, así como a desenvolverse en la vida diaria dentro de su familia y contexto.

En el presente trabajo de investigación, se aplicó el diseño de investigación cuasi experimental y será una investigación descriptiva, que consiste en llegar a conocer las actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. La meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre las variables:

-Variable Independiente: Aplicación de un programa de actividades lúdicas.

-Variable Dependiente: Mejorar la coordinación motora fina.

En este caso la investigadora recoge los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, expone y resume la información de manera cuidadosa y luego analiza minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones

significativas que contribuyan al conocimiento.

Para la recolección de datos se trabajará en función a; análisis de la realidad a través de pre y post test, recolección y procesamiento de la información, interpretación de la información recabada y formulación de conclusiones y recomendaciones. El análisis de datos será mediante la estadística descriptiva y se empleará el análisis de frecuencia, moda, mediana, media aritmética.

1.7. Antecedentes

Para este trabajo de investigación se ha considerado las siguientes tesis:

Paredes, A. y Valverde, M. (2013). En su tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial “Influencia del programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motora fina en niños de 5 años de edad de la I.E.N°1638 “Pasitos de Jesús” de la ciudad de Trujillo 2012”

Aducen que :

De acuerdo a las conclusiones que anteceden, podemos afirmar que la aplicación del programa de actividades lúdicas a logrado mejorar significativamente el desarrollo de la coordinación motora fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 1638 “Pasitos de Jesús”

Coincidiendo con los autores de la investigación, el juego es beneficioso para los niños y niñas ya que a través de ello mejoraran su capacidad motora fina la cual les servirá para su aprendizaje en la educación primaria.

Mamany, R. (2017) . En su tesis para optar el título de licenciatura en ciencias de la educación: “Significaciones del juego en su desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”

Concluye de la siguiente manera:

La sicomotricidad no puede vivir sin el juego, porque es una necesidad del ser humano y de forma natural los niños (as) juegan; además es gratuita, es una respuesta natural por la sensación natural por eso en educación inicial el juego y la educación psicomotriz es una combinación fundamental.

Estando de acuerdo con el autor, la psicomotricidad y el juego van juntos en el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas, por lo que es muy importante que los docentes apliquemos estrategias teniendo en cuenta el juego.

Ciro, C. y Querubín, M. (2014) . En su Proyecto de grado para optar al título de Licenciada en Pedagogía Infantil: “Desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas de tres a cuatro años del hogar comunitario la Esperanza en el barrio Andalucía” Deduce lo siguiente:

La implementación de esta propuesta muestra cómo se logra contribuir al mejoramiento el desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas de tres a cuatro años del hogar comunitario la esperanza a través de actividades que incluyan la manualidad y se motive el juego a través de ellas. Se evidencian avances en los procesos de desarrollo motriz en los niños porque se ha estimulado a través de la propuesta.

Con el desarrollo de estas actividades se puede constatar como el juego, la

lúdica y la implementación de diferentes materiales permiten la potencialización significativa del desarrollo motriz de los niños y las niñas.

Concordando con el autor, puedo mencionar que el juego y la utilización de material didáctico en el aprendizaje de los estudiantes activan el desarrollo motor, permiten la interacción entre compañeros y comunicación con los demás, que les servirá para aprendizajes posteriores.

1.8. Bases Teóricas

1.8.1. El juego en educación inicial

1.8.1.1. Teoría Piagetiana

Jean Piaget , (1956). Menciona que:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo).

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas. (Teorías del juego, 2012)

1.8.1.2. Teoría Vygotskyana

Esta teoría respecto al juego afirma lo siguiente:

El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social)

Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual,

gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Teorías del juego, 2012).

1.8.1.3. Teoría de María Montessori

María Montessori, (1870-1952) Citado por Meneses y Monge (2001) Afirma que:

Se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal. Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: Libertad, actividad, vitalidad, individualidad.

La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios.

El método Montessori concibe la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, en razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo.

El método se apoya en el asocianismo y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos. Entre el material didáctico propuesto se encuentran:

- Encastrables: material para ejercitar la educación y comparación de las cosas.
- Material para ejercitar sentido del tacto (texturas y pesos).
- Ejercicios para el sentido aromático.
- Planos encastrables de figuras geométricas.
- Cuerpos geométricos para el desarrollo del sentido estereognóstico.
- Cajas sonoras. Otros materiales básicos son el barro, la arena, el agua, los cuentos, el papel blanco, el material para colorear y cualquier material artístico. (P.117)

También menciona Meneses y Monge (2001) ¿Por qué juega el niño? El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo,

comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad.

El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño.

El niño actúa en forma positiva el aspecto social al compartir; en el afectivo ya que se conoce más a sí mismo y a los demás y en el cognoscitivo pues desarrolla su intelecto y destrezas. (P.121)

1.8.1.4. Clasificación del juego.

Díaz (1993) Citado por Meneses y Monge (2001) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, por ejemplo:

- **Juegos sensoriales:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial
- **Juegos motrices:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- **Juegos de desarrollo anatómico:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- **Juegos organizados:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
- **Juegos predeportivos:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
- **Juegos deportivos:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o

- perder. (p.122)

1.8.2. La motricidad fina en educación inicial

Los estudiantes del nivel inicial desarrollan muchas destrezas de motricidad fina, al respecto existen autores como:

González (2001) Citado en Moran. A (2017). Señala que:

La motricidad es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo. Es algo integral ya que intervienen todos los sistemas de nuestro cuerpo. Va más allá de la simple reproducción de movimientos y gestos, involucra la espontaneidad, la creatividad, la intuición, etc., tiene que ver con la manifestación de intencionalidades y personalidades.

La motricidad también manifiesta todos los movimientos del ser humano. Estos movimientos determinan el comportamiento motor de los niños/as de 0 a 6 años que se manifiesta por medio de habilidades motrices básicas, que expresan a su vez los movimientos naturaleza del hombre. (P.10)

1.8.2.1. Piaget y el desarrollo motor de los niños

Piaget respecto al desarrollo motor de los niños nos dice lo siguiente: Establece que son las acciones que deberá realizar principalmente con las manos por lo cual necesita una coordinación óculo manual el cual podrá entender cómo debe pintar y usar las diversas herramientas que contribuyan para el desarrollo de las actividades motrices designadas por el docente en los primeros años de vida los niños la educación deberá estar enfocada al desarrollo psicomotriz.

Deberá crear diversas acciones que sean sencillas para el desarrollo de las actividades cómo agarrar un vaso tirar una pelota implican un nivel elevado

a una duración en el aprendizaje para la evolución total de niño.

1.8.2.2. Algunos aspectos sobre el desarrollo de la motricidad fina de 0 a 5 años según Piaget

Los recién nacidos en su mayor parte del tiempo mantiene una posición en sus manos las cuales las fijan cerradas tienen un poco control sobre ellos reflejando un movimiento de palmas y cierre de puños.

A partir del inicio de los 6 meses los bebés manifiestan asignaciones por llevarse objetos a la boca y agitarlos y a su vez golpearlos.

En el inicio de los 6 meses el niño es capaz de crear movimientos de agarre en objetos con la mano entera.

Los niños desarrollan capacidades y manipular objetos a partir de los 3 años manifiesta cada vez más complejo llegando hasta marcar teléfono palancas pasar hojas de un libro es por esto que se declara mecanismos de atención a los accidentes en el hogar ya que su velocidad es una capacidad para abrir, cerrar puertas y ventanas esto les permite experimentar con todo empezando a hacer sus primeros diseños con capacidad de agarrar un lápiz y dibujar una imagen.

El desarrollo de la motricidad fina de los músculos de las manos y los dedos fundamentalmente para el aprendizaje de la escritura durante los cinco años los niños avanzan en sus habilidades motoras finas siendo capaces de abrocharse los botones y de atarse los cordones de sus zapatos cortar y pegar o dibujar para el desarrollo de sus habilidades y desafíos presentados en ellos. (Díaz y Lloque, 2019, pp.15-16).

1.8.2.3. Área psicomotriz en educación inicial.

El Programa Curricular de Educación Inicial (2017). Menciona lo

siguiente: Desde los primeros meses de vida, el cuerpo y el movimiento son el principal medio que los niños y las niñas emplean para expresar sus deseos, sensaciones y emociones, así también para conocerse y abrirse al mundo que los rodea. De esta manera, el bebé va adquiriendo progresivamente las primeras posturas –como pasar de boca arriba a boca abajo o viceversa, sentarse, arrodillarse y pararse– hasta alcanzar el desplazamiento y continuar ampliando sus posibilidades de movimiento y acción. Al mismo tiempo, es a través de estas vivencias que el niño va desarrollando un progresivo control y dominio de su cuerpo reajustándose corporalmente (acomodándose) según sus necesidades en las cotidianas de exploración o de juego que experimenta.

Es a partir de estas experiencias y en la constante interacción con su medio que el niño va construyendo

su esquema e imagen corporal; es decir, va desarrollando una representación mental de su cuerpo y una imagen de sí mismo. En medio de este proceso, es necesario tomar en cuenta que los niños y las niñas son sujetos plenos de emociones, sensaciones, afectos, pensamientos, necesidades e intereses propios, los cuales, durante los primeros años, son vividos y expresados intensamente a través de su cuerpo (gestos, tono, posturas, acciones, movimientos y juegos). Así, esto da cuenta de esa vinculación permanente que existe entre su cuerpo, sus pensamientos y sus emociones.

(p.96)

1.8.2.4. Competencia del área de psicomotriz

Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.

- **¿Cómo se visualiza el desarrollo de esta competencia en los niños y niñas del nivel de Educación Inicial?**

Esta competencia se visualiza cuando los niños y niñas se desarrollan motrizmente al ir tomando conciencia de su cuerpo, y sus posibilidades de acción y de expresión. Ello ocurre a partir de la exploración y experimentación de sus movimientos, posturas, desplazamientos y juegos de manera autónoma. Cuando el niño tiene la posibilidad de actuar y relacionarse libremente con su entorno, va probando por propia iniciativa determinadas posturas o movimientos hasta dominarlos y sentirse seguro para luego animarse a intentar otros. De esta manera, va desarrollando sus propias estrategias de coordinación y equilibrio desde aquello que sabe hacer, sin ser forzado.

(Programa Curricular de Educación Inicial.p,20)

1.8.2.5. Condiciones que favorecen el desarrollo de la competencia relacionada con el área psicomotriz

El Programa Curricular de Educación Inicial (2017). Afirma lo siguiente:

Ofrecer espacios amplios y despejados, dentro y fuera del aula, que permitan a los niños experimentar libremente con su cuerpo desde sus propios intereses y posibilidades de acción y movimiento.

Proporcionar materiales y/o mobiliarios pertinentes que posibiliten el juego y la exploración a través de su cuerpo, sus posturas y movimientos –por ejemplo, estructuras de madera a una altura adecuada para que los bebés tengan la posibilidad de sujetarse y ponerse en pie (específicamente en Ciclo I), cajas o cajones de madera donde los niños puedan meterse o jugar a entrar y salir, telas, colchonetas, aros, llantas, túneles, hamacas, rampas, estructuras de madera para trepar, entre otros.

Conocer las necesidades y características madurativas de los niños con

relación a la dimensión psicomotriz de su desarrollo, y respetar los procesos individuales y las propias formas, ritmos y tiempos, para brindarles un acompañamiento adecuado y oportuno, sin dirigirlos, presionarlos o apurarlos.

Promover que los niños y niñas puedan medir los riesgos por sí mismos al momento de realizar sus diversos movimientos, posturas y desplazamientos; brindarles la confianza y seguridad necesarias a través de nuestras palabras y lenguaje corporal.

Observar a los niños y niñas durante sus juegos y movimientos prestando atención al proceso antes que a la acción en sí misma; valorar su esfuerzo, su placer y sus aprendizajes al enfrentarse a diversos retos motrices.

Prestar atención a las diferentes sensaciones y/o emociones que los niños expresan a través de sus gestos, tono, posturas, movimientos, desplazamientos y juegos, lo que nos permitirá conocerlos y, a partir de ello, realizar las modificaciones necesarias, tanto en relación a nuestras actitudes y acompañamiento, como en la planificación y organización del espacio y materiales.

Favorecer espacios de diálogo, después de los tiempos de juego y movimiento, donde los niños puedan hacer uso de la palabra para comunicar espontáneamente aquellas sensaciones y/o emociones que han experimentado a través de su cuerpo, posturas, movimientos y desplazamientos. En el caso de Ciclo I, con los bebés que aún no hablan, es el adulto quien debe estar atento para recibir y reconocer estas diferentes emociones y sensaciones, y darles lugar a través de la palabra; por ejemplo, al ver a un bebé que disfruta mucho gatear y lo hace recurrentemente por todo el espacio para explorar, el adulto le puede decir: “veo que te ha gustado mucho gatear por todo el espacio”.

Promover el respeto de los límites y pautas de cuidado al moverse libremente –tanto con relación a sí mismo, como a los demás; tomando en cuenta el material, el mobiliario y el espacio del que disponen—. Por ejemplo, conviene delimitar claramente el espacio en el que los bebés pueden desplazarse para explorar libremente, promover que los niños puedan avisar antes de saltar para evitar accidentes, y asegurarse de que el espacio esté libre. (P.106)

1.8.2.6. Desarrollo psicomotor según Piaget:

Psicomotricidad Infantil, (2008) Cita a Piaget, quien menciona lo siguiente:

- **Periodo pre operativo:** desarrollo del pensamiento simbólico y pre conceptual (2-7 años).

Por la aparición de la función simbólica y de la interiorización de los esquemas de acción en representaciones, el niño empieza a traducir la percepción del objeto a una imagen mental. Pero la noción de cuerpo todavía está muy subordinada a la percepción.

Este periodo se divide en dos estadios:

- 1º Estadio: La Aparición de la Función Simbólica:

Esta función desarrolla la capacidad de que una palabra o un objeto reemplaza lo que no está presente. La adquisición de esta capacidad permite que el niño opere sobre niveles nuevos y no solo actúe sobre las cosas que están a su alcance. Hace posible el juego simbólico, el lenguaje y la representación gráfica.

La imitación y la aparición de símbolos mentales: la imagen mental nace en la actividad sensorio motriz y la imitación es el acto por el que se reproduce un modelo.

El uso de los símbolos mentales exige una imitación diferida en la que el niño no se limitará a copiar un modelo, sino que deberá usar un símbolo mental a partir del cual será capaz de reproducir la acción.

La reproducción correcta y total de la imitación es difícil por el carácter pre categorial del pensamiento del niño.

El juego simbólico, en contraste con el ejercicio, permite al niño de este periodo representar mediante gestos diferentes formas, direcciones y acciones cada vez más complejas de su cuerpo. Es una necesidad para recuperar su estabilidad emocional y para su ajuste a la realidad.

El lenguaje: es el tercer aspecto de la función simbólica y viene

determinado por el uso de las palabras.

En el estadio sensorio motor las palabras estaban relacionadas con las acciones y los deseos del niño. Con la aparición de la función simbólica, el niño empieza a utilizar palabras que representan cosas o acontecimientos ausentes.

El lenguaje del niño del periodo sensorio motor estaba ligado a la acción tiempo y espacio próximo. El del periodo pre operativo permite introducir al pensamiento relaciones espacio-temporales más amplias, librándose de la pura acción inmediata. A los 3 años, el niño puede además de percibir, representar las partes de su cuerpo.

El dibujo: la primera forma del dibujo aparece entre los 2 y los 2 años y medio. Es la época del grafismo en la que el dibujo no es imitativo, sino un juego de ejercicio. El dibujo permite que el niño represente todo lo que sabe de su esquema corporal y de las relaciones espaciales.

- **2º Estadio: Organizaciones Representativas:**

Una característica importante de este periodo es el egocentrismo. Es una tendencia a centrar la atención en un solo rasgo llamativo de su razonamiento, lo que produce que no pueda proyectar las relaciones espaciales ni aceptar el punto de vista de los demás. Aparece en el lenguaje, razonamiento, juicios y explicaciones del niño, porque es esencialmente de orden intelectual y sirve para ordenar la actividad psíquica del niño.

Durante el periodo preoperatorio se desarrolla en el niño la lateralidad, que consiste en el conocimiento del lado derecho e izquierdo del cuerpo. Este conocimiento hace posible la orientación del cuerpo en el espacio. Las nociones de derecha e izquierda no son más que el nombre de una mano o una

pierna para el niño, porque no puede instrumentarlas como relaciones espaciales.

Las referencias en su orientación espacial serán las de su cuerpo: arriba- abajo, delante-detrás, derecha-izquierda. Estas relaciones las posee a nivel perceptivo (no representativo) y por eso las establece como ejes referenciales. (s.p)

1.8.2.7. Importancia y beneficios de la psicomotricidad:

Bocanegra (s.f) Afirma que:

En los primeros años de vida, la Psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño

favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

- **A nivel motor**, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal.
- **A nivel cognitivo**, permite la mejora de la memoria, la atención y concentración y la creatividad del niño.
- **A nivel social y afectivo**, permitirá a los niños aquellos niños que por situaciones adversas no tienen las vivencias prácticas de realizar actividades en distintos espacios y ante diferentes situaciones; indudablemente presentarán dificultades para enfrentar las circunstancias que diariamente acontecen.

Estas dificultades conllevan además a que manifiesten problemas en el aprendizaje de los trazos en pre escritura, la formación, ordenación y comparación de conjuntos en matemáticas, así mismo en la lectura la cual se basa en una ordenación espaciotemporal, que sigue una dirección determinada

(izquierda- derecha) y una sucesión temporal de letras y palabras; en fin, en toda actividad donde la orientación espacial juega un papel trascendente; de ahí la importancia que tiene su estimulación desde la etapa preescolar.

Si no se atiende debidamente el desarrollo psicomotor del niño por parte de los maestros /as esta situación propiciará serias dificultades que pueden marcarlo en un período largo de su niñez. Se ha comprobado que los niños que manifiestan problemas para *orientarse correctamente en el espacio* coinciden con aquellos niños que también "suelen tener desarmonía en la lectura, (dislexias), también en la disgrafía, etc.

En las Instituciones de Educación Inicial, La psicomotricidad es un **momento** dentro del horario de clases en el que el niño puede desarrollar habilidades motoras, expresivas y creativas haciendo uso de su cuerpo ya que a partir de él es que adquirirá otros conocimientos. El movimiento en los niños es una necesidad que el Jardín tiene en cuenta como punto de partida para el logro de nuevos aprendizajes. La psicomotricidad se trabaja a través del juego, usando técnicas que nos posibiliten estimular las destrezas motoras, expresivas y creativas del niño y a través de estas acciones el niño desarrollará el control de sus movimientos, la

coordinación, el equilibrio y la orientación.

Al realizar estos juegos de movimiento el niño descarga su impulsividad, natural en ellos que aún no saben controlar sus emociones, permitiendo así un equilibrio afectivo.

También es la mejor forma para que conozca su cuerpo y sus posibilidades de movimiento, además de desarrollar la atención, concentración y seguimiento de órdenes, importantes para la adquisición de los aprendizajes.

1.8.2.8.¿Cómo trabajar la psicomotricidad en el aula de inicial?

También Bocanegra afirma lo siguiente:

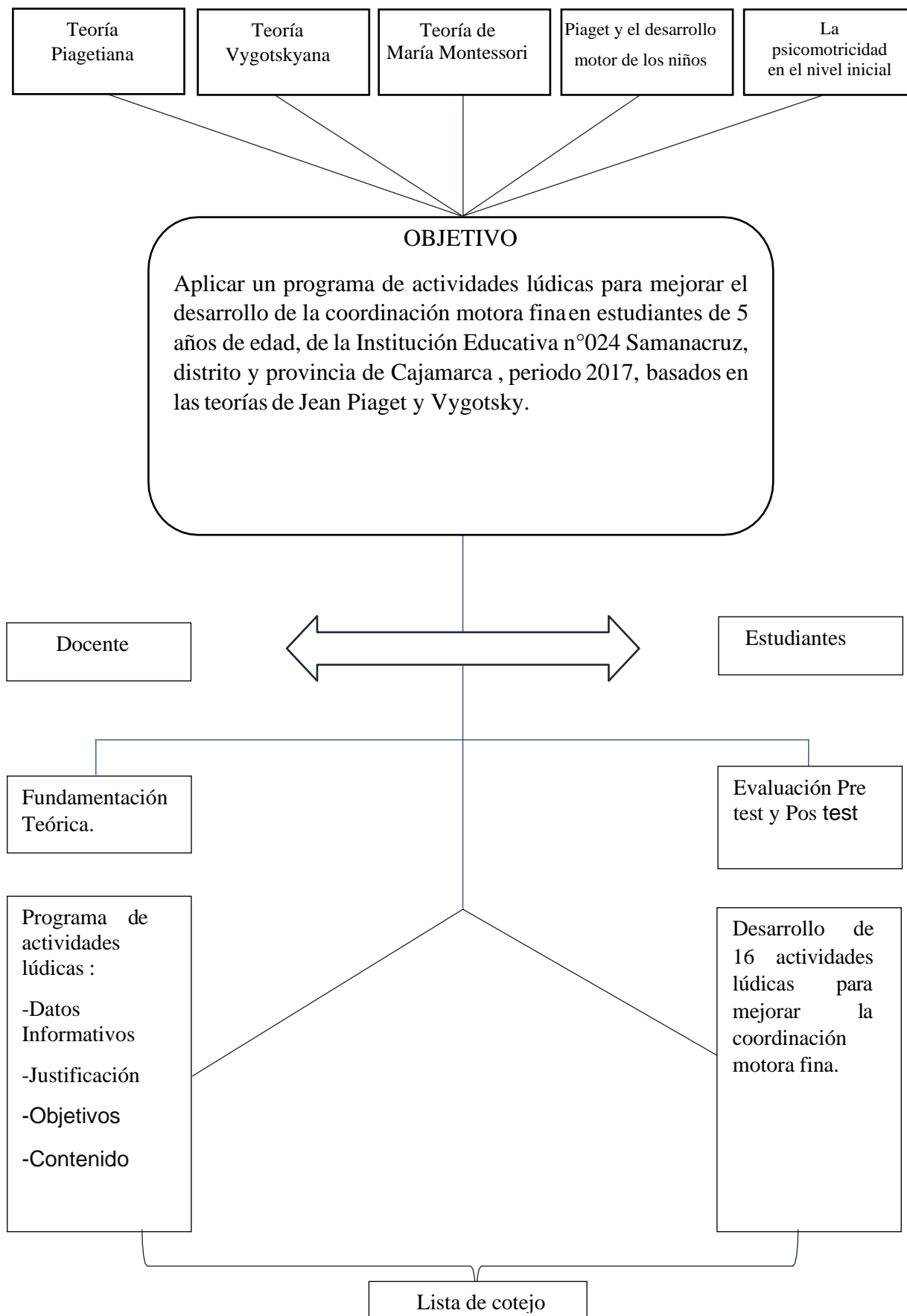
Esta actividad tiene la siguiente secuencia metodológica:

Asamblea o Inicio: Los niños, niñas y la educadora se ubican en el espacio formando un círculo, se les presenta el material a utilizar y construyen juntos las reglas o normas a tener en cuenta en lo que se refiere al uso de los materiales, el uso del espacio y el respeto a sus compañeros.

Desarrollo o expresividad motriz: Se invita a los niños y niñas a que hagan un reconocimiento del espacio, acompañados, de preferencia, por un ritmo que el educador marca con algún instrumento de percusión. Se recomienda que primero sean ritmos lentos y que luego se vaya incrementando la rapidez de los mismos. Luego se explora de manera libre, el material a utilizar y las diversas posibilidades de movimiento de su cuerpo, de su uso con o sin desplazamiento. Se propician actividades de relación con los pares, utilizando el movimiento corporal.

Relajación: La educadora propicia un clima de tranquilidad, donde los niños eligen un lugar acogedor en el espacio para echarse e ir normalizando, con ayuda de la educadora, su respiración, después de la experiencia de movimiento corporal vivida.

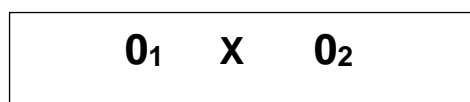
1.8.3. Propuesta teórica



II. CAPITULO II. MÉTODOS Y MATERIALES

2.1. Diseño del estudio.

El diseño de investigación es cuasi experimental, cuyo esquema utilizado es el siguiente:



En donde:

—O₁ Representa la medición pre test (prueba de entrada) antes de aplicarse la variable independiente en el grupo experimental.

→X Representa a la aplicación de un programa de actividades lúdicas

—O₂ Representa la medición post test (prueba de salida) después de aplicarse la variable independiente en el grupo experimental.

2.2. Diseño de contrastación de hipótesis/procedimiento a seguir en la investigación

- **De Investigación.** Aplicada con propuesta.
- **Diseño de Investigación:** Cuasi experimental.

2.3. Población, muestra.

La población se ha considerado, a los estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial n° 024 “Samanacruz”, distrito y provincia de Cajamarca que hacen un total de 67 estudiantes y la muestra de estudio elegida al azar la constituyen 02 aulas, que son las siguientes :

Tabla 1*Tabla de Muestra*

	Sexo	Grupo control “Luceritos Brillantes”	Grupo experimental “Huellitas del Futuro”
ES	HOMBR	11	10
	MUJER	12	12
ES	TOTAL	23	22

2.4. Técnicas, instrumentos, equipos y materiales

- **Técnicas:** Observación
- **Instrumentos:** Lista de cotejo.

Dentro de los instrumentos de recolección de datos utilizados en el siguiente trabajo de investigación, encontramos a la lista de cotejo, instrumento que se organiza con varios indicadores de logro, con criterios SI y NO, donde la docente marca con una “X” para evaluar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes.

2.5. Variables:

- **Variable Independiente:** Aplicación de un programa de actividades lúdicas.
- **Variable Dependiente:** Mejorar la coordinación motora fina.

III. CAPITULO III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. RESULTADOS

Para realizar la investigación de tipo experimental, se contó con dos grupos de estudiantes, un grupo experimental y uno de control. Al grupo experimental se les aplicó sesiones de aprendizaje, donde se incluyó actividades de juego para mejorar sus niveles de coordinación fina y con el grupo de control se trabajó de acuerdo a los contenidos curriculares 2017. Cabe resaltar que se ha tenido en cuenta aplicar un pre test y un post test a ambos grupos, de los cuales se han obtenido los resultados que se muestran a continuación.

Tabla 2

Resultados de la Aplicación del Pre-Test al Grupo: Experimental “Huellitas del Futuro”

Indicadores	Elabora collares creando secuencias con tres colores.		Arma figuras utilizando papeles.		Cortar figuras geométricas empleando sus manos.		Camina y baila al pintar con un pincel.		Utiliza la tijera para cortar siluetas de diferentes figuras.		Utiliza sus manos para elaborar pelotas de papel.		Realiza la técnica dactilopintura, empleando temperas de colores.		Juega con los ganchos de Mamá.		Rueda una pelota siguiendo una línea pintada en el suelo.		Pega bolitas de plastilina alrededor de diferentes figuras.		Utiliza brochetas y plastilina para formar figuras geométricas		Lanza una pelota en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, a la derecha a la izquierda, etc. utilizando sus manos.		Juega al rollo interminable, utilizando papel higiénico.		Pinta y punza diferentes figuras.		Toca diferentes instrumentos musicales.		Hace palmadas rápidas y lentas con sus manos según las sílabas que tenga su nombre y el de sus compañeros.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Lenin		X	X		X		X		X			X	X		X		X	X			X	X		X		X			X		X	
Deysi		X		X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		X		X		X		X
Dayron	X					X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X	
Juan		X		X		X	X		X		X		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X		X
Andy	X			X		X		X		X		X		X		X				X		X	X		X		X		X		X	
Caleb		X		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X		X		X		X		X	X		X

Indicadores	Elabora collares creando secuencias con tres colores.		Arma figuras utilizando papeles.		Cortar figuras geométricas empleando sus manos.		Camina y baila al pintar con un pincel.		Utiliza la tijera para cortar siluetas de diferentes figuras.		Utiliza sus manos para elaborar pelotas de papel.		Realiza la técnica dactilopintura, empleando temperas de colores.		Juega con los ganchos de Mamá.		Rueda una pelota siguiendo una línea pintada en el suelo.		Pega bolitas de plastilina alrededor de diferentes figuras.		Utiliza brochetas y plastilina para formar figuras geométricas		Lanza una pelota en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, a la derecha a la izquierda, etc. utilizando sus manos.		Juega al rollo interminable, utilizando papel higiénico.		Pinta y punza diferentes figuras.		Toca diferentes instrumentos musicales.		Hace palmadas rápidas y lentas con sus manos según las sílabas que tenga su nombre y el de sus compañeros.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Luis	X			X		X		X		X		X	X		X		X			X		X		X		X		X	X		X	
Damaris		X	X		X		X		X			X		X	X	X		X	X		X		X		X			X		X	X	X
Alex	X		X			X		X	X			X	X		X			X		X		X		X	X			X		X	X	
Xiomara		X		X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		X	X			X		X
Brigitte		X	X	X		X		X		X	X		X			X		X		X		X		X		X	X			X		X
Diego		X		X		X		X		X		X		X	X			X		X		X		X		X		X		X	X	
Nilda	X			X		X	X			X		X		X		X		X		X		X	X		X		X			X		X
Total	6	16	4	18	3	19	5	17	5	17	7	15	8	14	7	15	3	19	2	20	3	19	7	15	8	14	8	14	4	18	9	13
Porcentaje	27.3	72.7	18.2	81.8	13.6	86.4	22.7	77.3	22.7	77.3	31.8	68.2	36.4	63.6	31.8	68.2	13.6	86.4	9.1	90.9	13.6	86.4	31.8	68.2	36.4	63.6	36.4	63.6	18.2	81.8	40.9	59.1

Nota: Fuente: Resultados de los Instrumentos de Evaluación del Pre-Test

Tabla 3

Resultados de la Aplicación del Pre-Test al Grupo: Control “Luceritos Brillantes”

Indicadores	Elabora collares creando secuencias con tres colores.		Arma figuras utilizando papeles.	Cortar figuras geométricas empleando sus manos.		Camina y baila al pintar con un pincel.	Utiliza la tijera para cortar siluetas de diferentes figuras.		Utiliza sus manos para elaborar pelotas de papel.		Realiza la técnica dactilopintura, empleando temperas de colores.		Juega con los ganchos de Mamá.	Rueda una pelota siguiendo una línea pintada en el suelo.		Pega bolitas de plastilina alrededor de diferentes figuras.		Utiliza brochetas y plastilina para formar figuras geométricas		Lanza una pelota en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, a la derecha a la izquierda, etc. utilizando sus manos.		Juega al rollo interminable, utilizando papel higiénico.		Pinta y punza diferentes figuras.		Toca diferentes instrumentos musicales.		Hace palmadas rápidas y lentas con sus manos según las sílabas que tenga su nombre y el de sus compañeros.				
	SI	NO		SI	NO		SI	NO	SI	NO	SI	NO		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Fernanda		X		X		X		X			X	X		X			X	X			X	X		X		X			X	X		
Hasly	X			X		X		X		X			X		X			X		X		X		X		X			X		X	
Litzy		X		X		X		X		X		X		X			X		X		X		X		X		X			X		X
Milagros		X		X		X		X		X		X		X			X	X			X	X		X		X			X		X	
Mayra	X			X		X		X		X		X		X			X		X		X		X		X			X		X		X
Yesica	X			X		X		X		X		X		X			X		X		X		X		X		X	X				X

Indicadores	Elabora collares creando secuencias con tres colores.		Arma figuras utilizando papeles.	Cortar figuras geométricas empleando sus manos.		Camina y baila al pintar con un pincel.	Utiliza la tijera para cortar siluetas de diferentes figuras.		Utiliza sus manos para elaborar pelotas de papel.	Realiza la técnica dactilopintura, empleando temperas de colores.		Juega con los ganchos de Mamá.	Rueda una pelota siguiendo una línea pintada en el suelo.		Pega bolitas de plastilina alrededor de diferentes figuras.	Utiliza brochetas y plastilina para formar figuras geométricas		Lanza una pelota en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, a la derecha a la izquierda, etc. utilizando sus manos.		Juega al rollo interminable, utilizando papel higiénico.	Pinta y punza diferentes figuras.		Toca diferentes instrumentos musicales.	Hace palmadas rápidas y lentas con sus manos según las sílabas que tenga su nombre y el de sus compañeros.			
	SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO		SI	NO	SI	NO		SI	NO		SI	NO	SI	NO
Dany	X			X		X	X			X		X		X		X	X		X		X		X		X		
Ruth		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X		X		X	X		X	
Marlon		X		X		X		X		X		X	X	X		X	X		X		X		X		X	X	X
Ángel		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X		X		X		X	X	
Antony		X		X		X		X	X		X		X		X		X	X		X		X	X		X		X
Jhilda S		X		X	X		X		X		X		X		X	X		X		X		X	X		X		X
Nicol		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X	X
Logan	X			X		X		X		X		X		X		X		X	X		X		X		X		X

Indicadores	Elabora collares creando secuencias con tres colores.		Arma figuras utilizando papeles.		Cortar figuras geométricas empleando sus manos.		Camina y baila al pintar con un pincel.		Utiliza la tijera para cortar siluetas de diferentes figuras.		Utiliza sus manos para elaborar pelotas de papel.		Realiza la técnica dactilopintura, empleando temperas de colores.		Juega con los ganchos de Mamá.		Rueda una pelota siguiendo una línea pintada en el suelo.		Pega bolitas de plastilina alrededor de diferentes figuras.		Utiliza brochetas y plastilina para formar figuras geométricas.		Lanza una pelota en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, a la derecha a la izquierda, etc. utilizando sus manos.		Juega al rollo interminable, utilizando papel higiénico.		Pinta y punza diferentes figuras.		Toca diferentes instrumentos musicales.		Hace palmadas rápidas y lentas con sus manos según las sílabas que tenga su nombre y el de sus compañeros.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Estudiantes																																
Sheyson		X		X		X	X	X		X	X		X	X			X		X		X	X			X	X		X				X
Total	7	16	6	17	5	18	5	18	6	17	6	17	7	16	7	16	3	20	4	19	4	19	10	13	8	15	8	15	6	17	9	14
Porcentaje	30.4	69.6	26.1	73.9	21.7	78.3	21.7	78.3	26.1	73.9	26.1	73.9	30.4	69.6	30.4	69.6	13.0	87.0	17.4	82.6	17.4	82.6	43.5	56.5	34.8	65.2	34.8	65.2	26.1	73.9	39.1	60.9

Nota: Fuente: Resultados de los Instrumentos de Evaluación del Pre-Test

Tabla 4

Resultados de la Aplicación del Pos-Test al Grupo: Experimental “Huellitas del Futuro”

Indicadores	Elabora collares creando secuencias con tres colores.		Arma figuras utilizando papeles.	Cortar figuras geométricas empleando sus manos.		Camina y baila al pintar con un pincel.	Utiliza la tijera para cortar siluetas de diferentes figuras.		Utiliza sus manos para elaborar pelotas de papel.	Realiza la técnica dactilopintura, empleando temperas de colores.		Juega con los ganchos de Mamá.	Rueda una pelota siguiendo una línea pintada en el suelo.		Pega bolitas de plastilina alrededor de diferentes figuras.		Utiliza brochetas y plastilina para formar figuras geométricas		Lanza una pelota en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, a la derecha a la izquierda, etc. utilizando sus manos.		Juega al rollo interminable, utilizando papel higiénico.		Pinta y punza diferentes figuras.		Toca diferentes instrumentos musicales.		Hace palmadas rápidas y lentas con sus manos según las sílabas que tenga su nombre y el de sus compañeros.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Lenin	X			X	X		X		X		X		X		X			X	X		X			X	X			X
Deysi	X		X		X		X		X			X	X		X		X		X		X		X		X			X
Dayron	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
Juan		X	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			
Andy	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
Caleb			X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
Dayra	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			X
Gretel	X		X		X		X		X			X	X		X				X		X		X			X		X
Jean Pierre	X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			X		X

Indicadores	Elabora collares creando secuencias con tres colores.		Arma figuras utilizando papeles.		Cortar figuras geométricas empleando sus manos.		Camina y baila al pintar con un pincel.		Utiliza la tijera para cortar siluetas de diferentes figuras.		Utiliza sus manos para elaborar pelotas de papel.		Realiza la técnica dactilopintura, empleando temperas de colores.		Juega con los ganchos de Mamá.		Rueda una pelota siguiendo una línea pintada en el suelo.		Pega bolitas de plastilina alrededor de diferentes figuras.		Utiliza brochetas y plastilina para formar figuras geométricas		Lanza una pelota en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, a la derecha a la izquierda, etc. utilizando sus manos.		Juega al rollo interminable, utilizando papel higiénico.		Pinta y punza diferentes figuras.		Toca diferentes instrumentos musicales.		Hace palmadas rápidas y lentas con sus manos según las sílabas que tenga su nombre y el de sus compañeros.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Nilda	X		X			X			X		X		X		X		X		X		X		X		X		X			X		X
Total	20	2	20	2	20	2	20	2	22	0	22	0	20	2	22		22	0	21	1	20	2	22	0	22	0	19	3	15	7	20	2
Porcentaje	90.9	9.1	90.9	9.1	90.9	9.1	90.9	9.1	100.0	0.0	100.0	0.0	90.9	9.1	100.0	0.0	100.0	0.0	95.5	4.5	90.9	9.1	100.0	0.0	100.0	0.0	86.4	13.6	68.2	31.8	90.9	9.1

Nota: Fuente: Resultados de los Instrumentos de Evaluación del Pos-Test

3.1.DISCUSION

El desarrollo motor sigue un patrón el cual va paralelo al proceso de maduración neurológica, dicho patrón corresponde al Céfalocaudal, *“que se refiere a la progresión gradual en el control del movimiento muscular de la cabeza a los pies y que está presente en la fase prenatal, fetal, y más tarde en el desarrollo postnatal”* y al Proximodistal: *“que se refiere a la progresión gradual en el control muscular del centro del cuerpo hacia las distintas partes. O sea, el niño controla primero músculos del cuerpo y la espalda y luego los de la muñeca, manos y dedo”*

Con base a la definición expuesta, se puede afirmar que el niño requiere primero tener control de los músculos grandes de su cuerpo para poder luego desarrollar los músculos más finos. Es importante aclarar que dentro del desarrollo motor existe una clasificación la cual es: desarrollo motor grueso y desarrollo motor fino. Frente a la calidad o limitación en el desarrollo de las habilidades motoras finas, la investigación se orienta a desarrollar sesiones de aprendizaje, donde se incluya actividades lúdicas, que asociadas las habilidades motoras finas permitan un mejor acondicionamiento y desarrollo de la coordinación y el movimiento en los niños.

Es preciso señalar que las *habilidades motoras finas*, permiten que los niños ejecuten tareas cruciales, como alcanzar, agarrar y mover objetos, y usar herramientas como crayones, lápices y tijeras, manteniendo un nivel de coordinación entre los diferentes miembros del cuerpo, que va a permitir el desarrollo de habilidades como dibujar y escribir, factores importantes para desarrollar el nivel académico esencial en la escuela. Desarrollar esas habilidades ayuda a los niños a ser más independientes y a entender cómo funciona su cuerpo. Conforme van aprendiendo a modificar el mundo a su alrededor, su autoestima también se desarrolla y permite un alto nivel de integración académica y social.

IV. CAPITULO IV. CONCLUSIONES

- El objetivo de la investigación, está dirigido a aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la coordinación fina en estudiantes de educación inicial de 5 años de edad, de la Institución Educativa Inicial n°024 Samanacruz, distrito y provincia de Cajamarca, comprobando con la hipótesis” Si se diseña, elabora y aplica un programa de actividades lúdicas basadas en las teorías cognitivas de Jean Piaget y Vygotsky, entonces mejorará el desarrollo de la motricidad motora fina en los estudiantes”.

- De acuerdo con los resultados del pre- test de evaluación aplicados a los estudiantes del grupo experimental se obtiene que el 74,7% de los estudiantes presentan dificultades en la coordinación motora fina y el grupo de control presenta el 72,6% de estudiantes presentan deficiencias , se concluye que la mayoría de estudiantes tiene dificultades para desarrollar la coordinación motora fina, por lo que estos niños y niñas pueden tener problemas de aprendizaje en la educación primaria, como : direccionalidad, lateralidad, escritura, habilidades manuales, etc.

-Según los resultados obtenidos del post test aplicados al grupo experimental se obtiene que el 92,9% de estudiantes han logrado desarrollar la coordinación motora fina y el grupo de control ha obtenido el 64,7% de logros alcanzados ,por lo que se concluye que, el juego como estrategia educativa ha contribuido a un mejor manejo de la movilidad de las manos centrada en tareas como el manejo de las cosas, orientada a la capacidad motora fina en la manipulación de los objetos, para la creación de nuevas figuras y formas, y el perfeccionamiento de la habilidad manual: recortar figuras, ensartar cuentas o agarrar el lápiz para dibujar.

-Los logros alcanzados para mejorar la coordinación motora fina mediante la aplicación de actividades lúdicas, han facilitado una mejor integración social, altos niveles de participación, cooperación con el grupo de trabajo, desarrollo emocional y psíquico, mejora de la autoestima y mejores logros en el aprendizaje en la educación primaria.

V. CAPITULO V: RECOMENDACIONES

5.1. A los Directores de la UGEL:

La utilización del juego, hoy pasa de ser un complemento de uso cotidiano a utilizarse como estrategia en el aprendizaje y del desarrollo psicomotriz de los niños. En virtud a ello, en primer lugar, se debe capacitar a los docentes en el diseño e implementación de programas lúdicos, que no solo acompañen la fase de enseñanza aprendizaje, sino que sirva de herramienta didáctica para mejorar la coordinación fina en los estudiantes, garantizando así un desarrollo integral y armónico, mente-cuerpo.

Además, se debe incidir en la implementación de estrategias metodológicas como el juego que le permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario. El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños.

5.2.A los docentes:

Frente a los cambios que se dan en la esfera del conocimiento, hoy se reconoce la necesidad de implementar nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, centrada en el sujeto que aprende. Ello exige de los docentes encaminar la enseñanza como un proceso de orientación del aprendizaje, y utilizar en las aulas herramientas apropiadas para motivarlos a desarrollar sus conocimientos, habilidades y destrezas. En este contexto y de acuerdo a los resultados de la investigación, el juego se constituye en una herramienta fundamental que permite el desarrollo integral de habilidades motoras finas, que acondicionan al estudiante para mejorar sus logros en el aprendizaje, desarrollo psico-emocional y social.

BIBLIOGRAFIA REFERENCIADA

Ciro, C.y Querubín.(2014) .Desarrollo de la motricidad fina de los niños y las niñas de tres a cuatro años del hogar comunitario la Esperanza en el barrio Andalucía. Corporación Universitaria Minuto de Dios, Colombia.

Díaz A. y Lloque B. (2019). *Relación entre la motricidad fina y su relación con el rendimiento académico en los niños de 5 años de la Institución Educativa particular tesoro de Jesús. Cerro Colorado – 2018*.Universidad Nacional de San Agustín, Arequipa.

Evangelista, R. (2013) .*Corporalidad y movimiento en los aprendizajes*. Documento Unidad de deportes y recreación. Ministerio de Educación. Santiago de Chile, P 10.

Mamany, R. (2017) .Significaciones del juego en sus desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial. Universidad Mayor de San Andres,La Paz- Bolivia.

Meneses,M. y Monge, M.(2001). El juego en los niños: enfoque teórico.Revista Educación. vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124.
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Morán, A. (2017). Desarrollo de la Motricidad en Etapa Infantil. *Revista Multidisciplinaria de Investigación*.P.10.

ONG. Warmayllu. (2009). Proyecto Educativo: *Los niños semillas del proyecto WiñaqMuhu* .Recuperado de.www.arteperu.org.pe

Paredes, A. y Valverde, M. (2013). Influencia del programa de actividades lúdicas para mejorar la coordinación motora fina en niños de 5 años de edad de la I.E .N°1638 “Pasitos de Jesús” de la ciudad de Trujillo 2012, Universidad Nacional de Trujillo.

Programa Curricular de Educación Inicial. (2017). Currículo Nacional de Educación Básica. Primera edición, Lima Perú. *Psicomotricidad Infantil*(2008). Recuperado de <http://psicomotricidadinfantil.blogspot.pe/2008/05/psicomotricidad-fina.html>

Psicomotricidad Infantil.(2008). Desarrollo Psicomotor según Piaget. Recuperado de psicomotricidadinfantil.blogspot.com/2008/05/desarrollo-psicomotor-segn-piaget.html.

Teorías del Juego. (2012). Teorías de juegos. Piaget, Vygotski, Gross. Recuperado de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

ANEXOS

Figura 1

Actividad : Pinta y punza diferentes figuras.

**Figura 2**

Actividad : Rueda una pelota siguiendo una línea pintada en el suelo



Figura 3

Actividad: Utiliza sus manos para elaborar pelotas de papel



Figura 4

Actividad: Juega al rollo interminable, utilizando papel higiénico



Figura 5

Actividad: Arma figuras utilizando papeles.



Figura 6

Actividad: Toca diferentes instrumentos musicales.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 024 SAMANACRUZ CAJAMARCA**PROGRAMA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA
COORDINACION MOTORA FINA.****1-DATOS INFORMATIVOS:**

- Institución Educativa Inicial : 024 Samanacruz
- Lugar : Cajamarca
- Nivel : Educación Inicial
- Edad : 5 años
- Área : Personal Social, Comunicación y matemática.
- Docente : Maestrante: Sara Esperanza Chávez Briones.
- Fecha de Inicio : Octubre del 2016
- Fecha de término : Setiembre del 2017

2- JUSTIFICACIÓN:

El trabajo de investigación está basado en el diseño de un programa de actividades lúdicas, que contienen 16 actividades de motricidad fina que responden a las necesidades de niños y niñas de la institución educativa inicial 024 Samanacruz-Cajamarca, la finalidad es que los estudiantes participen en las diferentes actividades, con el objetivo de desarrollar lo siguiente:

- La Motricidad fina.
- Creatividad.
- Memoria, atención y concentración.
- Pensamiento lógico.
- Sociabilización.

- Coordinación en sus movimientos.
- Expresión corporal.

3- OBJETIVOS

Objetivo General:

Determinar que las actividades lúdicas permitan mejorar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de edad.

Objetivos específicos:

- Lograr a través de las actividades lúdicas desarrollar la motricidad fina, su imaginación, memoria y creatividad en los estudiantes.
- Desarrollar en los estudiantes a través de actividades lúdicas, habilidades motrices, cognitivos y afectivos, potenciar la socialización, concentración y relajación.

4- CONTENIDO:

El presente programa está constituido por un conjunto de actividades lúdicas de motricidad fina que proporcionan al niño alegría, placer, además ir teniendo noción de su esquema corporal, ubicación de su cuerpo dentro de un espacio y los movimientos que ejerce esencialmente, la psicomotricidad favorece a la salud física y psíquica del niño, por tratarse de una técnica que le ayudará a dominar de una forma sana su movimiento corporal, mejorando su relación y comunicación con el mundo que lo rodea. Está dirigido a todos los niños y niñas, normalmente hasta los 7 años de edad, y en casos especiales está recomendado para aquellos que presentan hiperactividad, déficit de atención y concentración, y dificultades de integración en su Institución.

La psicomotricidad permite al niño a explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás, conocer y oponerse a sus miedos, proyectar sus fantasías, vivir sus sueños, desarrollar la iniciativa propia, asumir roles y disfrutar del juego en grupo, y a expresarse con libertad.

Tabla 6

Actividades lúdicas para mejorar la coordinación motora fina

Área	Competencias	Capacidad	Indicadores	Items	Actividad	Descripción	Materiales	Tiempo
Matemática	Actúa y piensa matemática en situaciones de regularidad, equivalencia y cambio.	Matematiza situaciones	Propone hasta tres elementos que se repiten para ampliar, completar o crear patrones de repetición.	Elabora collares creando secuencias con tres colores.	1.“Elabora collares”	Los estudiantes forman grupos de trabajo. -Luego entregamos los fideos y temperas de colores para que lo pinten utilizando un pincel. -Cuando están secos, formamos el collar en un hilo, teniendo en cuenta una secuencia por el color. -Los estudiantes explican cómo elaboraron su trabajo.	- Fideos - Temperas de colores - Hilo	20 min.
Matemática	Actúa y piensa matemática en situaciones de forma, movimiento y localización	Elabora y usa estrategias	Emplea materiales concretos para construir objetos del entorno con formas bidimensionales con el modelo presente	Arma figuras, utilizando papeles.	2.“Arma la figura”	-Invitamos a los niños que estén dispersos, sentados en el suelo -A cada niño se le entregará una hoja de papel y ellos deberán unir las puntas para formar una figura, con previa orientación de la docente . -Cada niño que logre armar una figura alcanza un punto. -Cada niño creará su propia figura .	Papel Boon Silbato Tiza Estudiantes	20 min.

Matemática	Actúa y piensa matemática en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Representa los objetos de su entorno en forma bidimensional o plana, con material gráfico plástico y concreto	Corta figuras geométricas, empleando sus manos	3. “Corta figuras geométricas”	- Pedimos a los niños sentarse cómodamente y luego pedimos que pinten las figuras geométricas con sus colores. - Orientamos para que los niños/as corten con sus manos la silueta de un: triángulo, rectángulo, círculo, rombo, etc que han pintado. - Luego pegan la figura en papel boon.	Figuras geométricas Colores Estudiantes	60	20 min
	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Comunica a ideas y sentimientos a través de producciones artísticas en los diversos lenguajes	Representa emociones, situaciones o seres de la naturaleza a través de formas y secuencias de movimiento corporal inspirándose en lo que le sugiere la música.	Camina y baila al pintar con un pincel	4. “Pinta al ritmo de la música”	- Pegamos un papelote sobre las mesas, colocamos pinceles para cada niño y temperas de colores. - Formamos grupos de trabajo mediante una dinámica. - Invitamos a los niños y niñas a sumergir sus pinceles en un color de tempera. Indicamos a los estudiantes que caminen alrededor de las mesas con sus pinceles y deben ponerse a pintar al ritmo de la música. - Si la música es lenta, deben hacer pinceladas lentas. Si la música es rápida, deben hacer pinceladas rápidas, pero deben seguir caminando y moviéndose mientras pintan. - Si cree que moverse al mismo tiempo que pintan puede resultar	Estudiantes Papelotes Temperas Pinceles USB DVD Estudiantes		30 min

desordenado o difícil, simplemente solicite a los alumnos que pinten al ritmo de la música sin caminar.

- Una vez que termine la canción, repetimos el proceso con una nueva hoja de papel y una nueva canción. Continúe hasta que los alumnos hayan hecho al menos tres dibujos.

Personal Social

Construye corporeidad	su	-Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. -Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciend o su autoestima	Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: óculo manual y óculo-podal (patear, lanzar, recepción ar	Utiliza la tijera para cortar las siluetas de diferentes figuras	5. “Utiliza la tijera”	-Entregamos siluetas de figuras. -Pedimos a los niños que lo coloreen con los colores que desean. -Luego entregamos las tijeras para que recorten las figuras. -Finalmente entregamos una hoja de boon para que peguen las figuras.	Figuras Colores Tijeras Hojas Goma Estudiantes	boon	20 min
-----------------------	----	---	---	--	-------------------------------	--	---	------	--------

Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz : Óculo manual y óculo-podal (patear, lanzar, recepcionar).	Utiliza sus manos para elaborar pelota de papel.	6. “Elaboración de pelotas de papel”	<p>-Invitamos a los estudiantes a salir al patio.</p> <p>-Se conformarán dos equipos, uno tendrá una cinta verde en las manos y el otro una cinta azul y a una distancia aproximada de 3 metros se ubicará unas cajitas.</p> <p>-Al sonido del silbato los niños/as saldrán corriendo a tratar de coger la mayor cantidad de papeles de colores los cuales deberán envolverlos en forma de pelotitas y depositarlas en las cajitas que le correspondan a su equipo.</p> <p>-El juego comienza y termina al sonido del silbato.</p> <p>-Si algún niño (a) comienza sin previo aviso su equipo perderá un punto en el acumulado final, no deberán tomar más de un papel de color a la vez para realizar la pelotita.</p> <p>-Cada pelotita que es depositada en las cajitas tiene un valor de 1 punto.</p> <p>- Gana el equipo que al culminar el juego haya realizado más pelotitas.</p> <p>-Antes de depositar las pelotitas en las cajitas correspondientes los niños(as), deberán caminar sobre una línea pintada en el suelo.</p>	<p>Patio</p> <p>Cinta Verde</p> <p>Cinta azul</p> <p>Papeles</p> <p>Cajitas</p> <p>estudiantes</p>	30 minutos

Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías .	Utiliza intencional mente algunos materiales y herramienta s previendo algunos de sus efectos para dibujar, pintar, modelar, estampar, construir, coser, hacer collage u otras técnicas pertinentes y posibles en su contexto como tejer o tomar fotografías, etc.	Realiza la técnica dactilo pintura, emplea ndo tempera s de colores.	7.“Realiza la técnica dactilopintura”	-Forramos las mesas con papel. -Entregamos cartulinas blancas a los niños/as. -Colocamos temperas de colores sobre las cartulinas. -Invitamos a los niños/as que esparzan libremente las temperas, dejando sus huellitas en la cartulina. -Exhiben sus trabajos en el lugar correspondiente.	Mesas Cartulina Papelografo s Estudiantes	de Temperas colores	64	20 min
---	---	--	--	--	--	--	---------------------------	----	-----------

Personal Social

Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: óculo manual y óculo-podal (patear, lanzar, recibir)	Juega con los ganchos de Mamá	8. “Juega con los ganchos de Mamá”	-Ubicamos a los niños en semicírculo sentados en sus sillas. Presentamos una cajita con ganchos de colgar ropa y otra caja con prendas de vestir hechas de papel. -Colocamos una cuerda para colgar prendas de vestir. -Al son de la pandereta 5 niños de deben salir y colocar prendas de vestir, utilizando los ganchos y terminan el juego cuando la pandereta suena, gana quien colgó más ropa. -	Sillas Cajitas Ganchos de ropa Prendas de vestir elaborado de papel. Estudiantes	30 min
--------------------------	--	---	-------------------------------	---	--	--	--------

Personal Social

Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Disfruta la sensación que le genera su cuerpo en movimiento repitiendo sus acciones en variadas situaciones de juego.	Rueda una pelota siguiendo o una línea pintada en el suelo.	9.“Rueda pelotas por el piso”	-Se forman tres grupos en fila una tras de la otra. -A la señal del silbato, los primeros niños de cada fila saldrán corriendo hasta una cajita con pelotas de diferentes tamaños, escogerán una y seguirán rodando la pelota siguiendo una línea pintada en el suelo, hacia la otra cajita, la depositan y regresarán corriendo hacia su fila y así sucesivamente. -Ningún niño puede salir antes de que su compañero llegue a la señal indicada. -El regreso se realizará rodando la pelota con la mano no diestra.	Estudiantes Patio	30 min 66
--------------------------	--	---	---	--------------------------------------	--	----------------------	-----------------

Personal Social

Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos realizando acciones con mayor precisión a nivel visomotriz: óculo-manual y óculo-podal (patear, lanzar, recepcionar	Pega bolitas de plastilina alrededor de diferentes figuras.	10.“Pega plastilinas”	-Invitamos a los niños a prestar atención a la actividad - Mostramos los materiales a los estudiantes -Explicamos la actividad a realizar. -Colorean la figura con sus colores. -Los niños pegan bolitas de plastilina alrededor de todas las figuras. -Incentivamos la participación de los niños.	Plastilina Figuras Estudiantes	20 Min
--------------------------	--	--	---	------------------------------	--	--------------------------------------	-----------

Matemática	Actúa y piensa matemáticamente en situaciones de forma, movimiento y localización	Comunica y representa ideas matemáticas	Representa los objetos de su entorno en forma tridimensional, a través del modelado o con material concreto.	Utiliza brochetas y plastilina para formar figuras tridimensionales.	11 “Diferentes formas”	-Entregamos plastilina a los niños y niñas, les indicamos que elaboren muchas bolitas. -Luego repartimos brochetas pequeñas. -Les invitamos que elaboren figuras tridimensionales libremente, despertando su creatividad. -Mencionan que figura han formado.	Estudiantes Brochetas plastilina	20 min
	Actúa responsablemente en el ambiente.	Maneja y elabora diversas fuentes de información y herramientas digitales para comprender el espacio geográfico.	Se ubica interpretando o las expresiones: “delante de – detrás de”, “debajo de encima de”, “al lado de”, “dentro de- fuera de”, “cerca de - lejos de” en relación a sí mismo y con diversos objetos.	Lanza una pelota en diferentes direcciones: hacia adelante, hacia atrás, hacia arriba, a la derecha a la izquierda, etc. utilizando sus manos	12 “Juego con la pelota”	-La docente explica el “Juego: Con La pelota” el cual consiste en jugar con el compañero. -Primero elige su compañero para jugar. -Cuando la música pare se cambia de juego según indicaciones de la docente. realizando ejercicios como: -Intercambiando la pelota con mi compañero, lanzándola hacia abajo, rodándola sin que se escape, rodándola con las rodillas, empujándola con el pie, lanzándola hacia arriba, gateándola y empujándola con las manos, sentados en el suelo, lanzándola hacia abajo y cogerla con la mano. -Al terminar los ejercicios recogeremos los materiales. -Invitamos a los niños a recostarse en el piso para relajarnos.	Estudiante s pelotas	30 min

Personal Social

Construye su corporeidad	Manifiesta sus emociones y sentimientos a través de gestos y movimientos. Estos recursos expresivos le permiten comunicar, gozar y relacionarse e e con los demás, lo que contribuye a fortalecer su identidad y desarrollar su creatividad.	Orienta y regula sus acciones en relación al espacio en el que se encuentra y los objetos que utiliza.	Juega al rollo interminable, utilizan do papel higiénico o	13. “Juego al rollo interminable”	<p>-Se puede realizar tanto dentro como fuera del aula.</p> <p>-Los alumnos se colocan en tantas filas como equipos haya en el aula.</p> <p>- Al primero de cada fila se le entrega un rollo de papel que alza por encima de la cabeza.</p> <p>-Se trata de ir tirando del rollo, de delante a atrás, con la participación de toda la fila, hasta que quede el cartoncito que se muestra como prueba.</p> <p>- Gana la fila que termine antes.</p> <p>-Se comienza a tirar cuando suena el silbato.</p>	Estudiantes	20 min
					Papel higiénico		
					Silbato		
					Sillas		

Personal Social	Construye su corporeidad	Realiza acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinados. Interactúa con su entorno tomando conciencia de sí mismo y fortaleciendo su autoestima.	Coordina sus movimientos a nivel visomotriz en acciones óculo-manual y óculo-podal (patear, lanzar, recibir, etc.).	Pinta y punza diferentes figuras.	14. “Realiza la técnica del punzado”	-Invitamos a los estudiantes a ubicarse en sus sillas. -La docente da las instrucciones de la actividad. -Repartimos siluetas de frutas, punzados y punzones. -Invitamos a colorear y a punzar la figura por el contorno hasta sacarlo. Al ritmo de las canciones. -Pegan la imagen en una hoja de papel boon. -mencionan como lo realizaron.	Estudiantes Figuras Punzado Punzón Papel boon	20 min

Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos.	Explora y experimenta con los materiales y los elementos de los diversos lenguajes del arte, utilizando sus sentidos y su cuerpo.	Entona canciones sencillas de tres o más estrofas. Imita y/o crea secuencias melódicas y rítmicas que puede repetir con la voz, y/o con instrumentos musicales u objetos sonoros	Toca diferentes instrumentos musicales.	15 “Participa en una orquesta musical”	-Se ubicarán dos equipos dispersos en el patio. -Al compás de la música, cada niño deberá imitar un instrumento musical con las manos y la boca; -la docente distribuirá diferentes instrumentos musicales cuando ella lo indique se intercambiará los papeles. -No se podrá hablar solo se realizará la imitación con las manos y la boca. -Un equipo imita el instrumento y el otro lo identifica y viceversa.	Estudiantes	20 min
							Cd	Instrumentos musicales

Comunicación	Se expresa con creatividad a través de diversos lenguajes artísticos	Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos, incluyendo o prácticas tradicionales y nuevas tecnologías	Acompaña las canciones o música instrumental que escucha, marcando el pulso con su voz, su cuerpo y objetos sonoros y/o instrumentos de percusión.	Hace palmadas rápidas y lentas con sus manos según las sílabas que tenga su nombre y el de sus compañeros	16. “Dame el ritmo”	<p>-Invitamos a los alumnos a sentarse en círculo.</p> <p>-Enseñamos a los niños cómo hacer palmas para marcar el ritmo de las sílabas de su nombre. Por ejemplo, si su nombre es Marcelina hará cuatro palmas: cuatro palmas rápidas, y una más lenta y más prolongada.</p> <p>-Solicitamos a los niños que repitan el ritmo de su nombre.</p> <p>- Podemos incluir el apellido. Después de que cada alumno tenga su turno.</p> <p>- Repartimos los instrumentos musicales para marcar el ritmo.</p> <p>- Pedimos que repitan el ejercicio golpeando al ritmo de las sílabas de sus nombres.</p> <p>. Luego, solicitamos a los niños que dejen sus instrumentos musicales para marcar el ritmo e invítelos a ponerse de pie.</p> <p>- A medida que golpean el instrumento musical ellos deben moverse de manera que vayan con el ritmo.</p> <p>-Invítanos a moverse por el aula trotando.</p> <p>-Por último, vaya muy rápido luego más lento.</p>	Estudiantes	30 ¹ min
						Sillas	Instrumentos musicales	



Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Sara Esperanza Chávez Briones
Assignment title: informe final de tesis
Submission title: informe final de tesis
File name: TESIS_PARA_SUSTENTAR_LO_ULTIMO_SARAAAAA_2021.pdf
File size: 1.49M
Page count: 71
Word count: 14,994
Character count: 72,786
Submission date: 11-Aug-2021 08:29PM (UTC-0500)
Submission ID: 1630438656

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y
EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN



TESIS

Aplicación de un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de la coordinación motora fina, en estudiantes de 5 años de edad, de la Institución Educativa n° 024 Samamocruz, distrito y provincia de Cajamarca, periodo 2017.

Presentada para obtener el Grado Académico de Maestría en Ciencias de la Educación con mención en Psicopedagogía cognitiva

Investigador (a): Chávez Briones, Sara Esperanza

Asesor (a): Dr. Morante Gamarra, Percy Carlos

Lambayeque - Perú

2021

