



Efecto del programa ESTRALUDI en la psicomotricidad fina

Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara
Eddy Rosario Salinas La Torre
Gladys Farfán García
Gloria Margot Taica Sánchez
Samuel David Ancajima Mena
Víctor Francisco Cruz Cisneros



Efecto del programa ESTRALUDI
en la psicomotricidad fina

Efecto del programa ESTRALUDI
en la psicomotricidad fina

Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara
Eddy Rosario Salinas La Torre
Gladys Farfán García
Gloria Margot Taica Sánchez
Samuel David Ancajima Mena
Víctor Francisco Cruz Cisneros



Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara
Eddy Rosario Salinas La Torre
Gladys Farfán García
Gloria Margot Taica Sánchez
Samuel David Ancajima Mena
Víctor Francisco Cruz Cisneros

Efecto del programa ESTRALUDI
en la psicomotricidad fina

ISBN: 978-9942-603-30-2

Savez editorial

Título: Efecto del programa ESTRALUDI
en la psicomotricidad fina

Primera Edición: Enero 2022

ISBN: 978-9942-603-30-2

Obra revisada previamente por la modalidad doble par ciego, en caso de requerir información sobre el proceso comunicarse al correo electrónico
editor@savezeditorial.com

Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros), sin la previa autorización por escrito del titular de los derechos de autor, bajo las sanciones establecidas por la ley. El contenido de esta publicación puede ser reproducido citando la fuente.

El trabajo publicado expresa exclusivamente la opinión de los autores, de manera que no compromete el pensamiento ni la responsabilidad del Savez editorial

Prólogo

Este estudio tuvo como objetivo determinar el efecto de la aplicación del programa ESTRALUDI en la psicomotricidad fina de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019. Investigación procesada mediante el método cuantitativo, de tipo experimental, con diseño cuasi experimental, que trabajo una muestra conformada por 50 niños divididos en dos partes iguales entre el grupo control y el grupo experimental. Los datos se recolectaron aplicando un pre test y un post test a ambos grupos sobre la psicomotricidad fina en niños de 3 años. Para el análisis de la información se utilizó la prueba T de Student para muestras relacionadas, la que permitió determinar la influencia de la variable independiente en la variable dependiente y sus dimensiones, así como comprobar las hipótesis. Los resultados descriptivos mostraron en el post test del grupo control un predominio del nivel bajo con un 52% y una prevalencia del nivel alto con el 100% en el grupo experimental; mientras que los resultados inferenciales revelaron en el postest una diferencia de medias entre los grupos de 22,44 con una $t = 15,723$ y un $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Llegando a la conclusión que la aplicación del programa ESTRALUDI mejoró de modo significativo la psicomotricidad fina.

I. INTRODUCCIÓN

En esta investigación se inicia con la exposición de la realidad problemática relacionada con la psicomotricidad fina de forma general. Actualmente muchos investigadores puntualizan que la causa que origina la problemática concerniente al proceso del avance de la motricidad fina es el deficiente manejo de innovaciones sobre prácticas de estrategias para desarrollar habilidades o metodologías apropiadas para la aplicación a los estudiantes del nivel inicial por parte de las docentes.

Para el caso de Europa los docentes investigadores han observado esta problemática de la psicomotricidad fina en el nivel inicial, que los llevo a ejecutar innovaciones para revertir estas deficiencias encontradas con el interés de optimizar la mejora de la estimulación del proceso, trabajando con actividades motoras la estimulación temprana y el aprestamiento psicomotriz. En la ciudad de Barcelona España, Maldonado (2008), ejecutó una investigación en la cual concluyó crear una RED con el firme propósito de fortificar temas para coadyuvar la psicomotricidad entre los países hispanoamericano, cuyo nombre se suscitó en la ciudad del mismo nombre Fortaleza Ceará Brasil con fecha del 6 setiembre de 1998, donde un grupo de motivados psicomotricistas, se congregaron durante el VII congreso brasileiro, donde trataron la problemática de la psicomotricidad en el nivel inicial.

Asimismo, en la Universidad de Valladolid España, y de acuerdo a la tesis de investigación de Gutiérrez (2016), que describe como propósito una visión global sobre la psicomotricidad infante juvenil, en la cual detalla que gracias a su desarrollo se logra producir el desarrollo social y particular de cada estudiante. Las habilidades y prácticas acumuladas a lo largo del proceso formativo de la vida, y desde edades tempranas, conciben gran parte del temperamento, así como la adecuada independencia de los estudiantes como sujetos. La psicomotricidad se ofrece para estimular la capacidad anatómica, tener conocimiento pleno del control adecuado del cuerpo, desarrollar la capacidad de las

personas para interactuar con su medio ambiente y en el contorno que transcurre. Gran parte de estas habilidades se despliegan de forma "inconsciente" desde los inicios del desarrollo humano.

Con esta labor investigativa se expone cómo es la representación del psicomotricista, papel apreciable como soporte o beneficio a todos aquellos individuos que no han conseguido o sabido ampliar las habilidades o prácticas propias de su edad. Potencialmente se exponen muestras de puesta en marcha de un propósito de psicomotricidad, prevaleciendo los elementos más demostrativos.

En el contexto nacional esta realidad ha sido estudiada en Lima, por Huerta (2011), quien en una investigación cuasi experimental consiguió que los infantes presentaron un bajo nivel de desarrollo psicomotor en la pre prueba. Mientras que, en Chiclayo, Mestanza (2016), mediante el diseño pre - experimental obtuvo en la evaluación previa que los escolares presentaron nivel bajo de 70% en la coordinación viso manual y de 71,43% en la coordinación gestual. De igual manera en Lima Atapoma (2017), en su estudio encontró un 60% de escolares de cuatro años ubicados en el nivel de proceso. Igualmente, en Trujillo, Ríos (2019), en un estudio pre experimental halló que el 68% de los escolares de tres años presentaron nivel deficiente de desarrollo psicomotor en el pretest.

En el centro poblado del Tablazo Corrales, de la provincia de Tumbes, se observó que las docentes no practicaban ni aplicaban ningún tipo de actividad lúdica para mejorar la psicomotricidad fina, ni consideraban material pedagógico apropiado para tal fin, tanto en el aspecto estructural como en el no estructurado, improvisando sesiones de aprendizaje sin considerar las características de los estudiantes del aula de 3 años, con la ausencia de actividades lúdicas, sin espacios lúdicos apropiados que les permitan desarrollar la psicomotricidad, presentándose limitaciones en el trazado, la coordinación viso manual y la coordinación viso gestual, que afectan el desarrollo cognitivo, ocasionando así: falta de atención, clases rutinarias sin actividades de interés que motiven las actuaciones de los educandos, así como

desinterés hacia la clase y actitudes impropias dentro y fuera del salón de clases, lo que motivo el planteamiento de la propuesta para aplicar un programa que promueva la ejecución de estrategias lúdicas mediante sesiones de aprendizaje que desarrolle la psicomotricidad fina en escolares de 3 años, por lo que finalmente se planteó determinar qué efecto produce el programa ESTRALUDI en la psicomotricidad fina en niños de 3 años del centro poblado del Tablazo Corrales de la provincia de Tumbes durante el año 2019, cuyos efectos se midieron aplicando el diseño cuasiexperimental con la participación de 2 grupos a los cuales se les aplicaron dos evaluaciones una antes y otra después de aplicar el programa solo a los integrantes del grupo de experimentación.

En el ámbito internacional se han revisado diversos antecedentes relacionados con el tema de estudio:

En España Esparcia & Prieto (2018), publicaron un Artículo titulado: "Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años", estudió la dimensión afectiva emocional, empleando la metodología descriptivo, cuantitativa, en 23 escolares aplicándoles un Test Rúbrica, en el cual se mostró como resultado un estudio piloto con el propósito de dar respuesta al objetivo de investigación marcado para este trabajo, en primer lugar, se hallaron los descriptivos básicos sobre el carácter que poseían este grupo de niños de educación infantil. Así, en la figura 1, se comprueba que la sensibilidad (3.78) es el aspecto que mayor puntuación recibió, mientras que la peor puntuación fue marcada por el liderazgo (3.08). En claridad del objetivo determinado en la investigación indicado, se concluye que, en general, los colaboradores son levemente mejores en el control de objetos que en la sub prueba locomotriz, sin embargo, en esta última opción muestran más habilidad las chicas,

En España Anso (2017), ejecutó una tesis de investigación titulada: "Pedagogías lúdicas de innovación: Buenas prácticas de enseñanza con juegos, España - 2017" en su dimensión estudiada Viso manual, utilizando una metodología cualitativa en una muestra

de 1200, empleando como instrumento el cuestionario, entrevista y la observación de enlaces virtuales, en cuyo resultado reveló la deficiencia de habilidades motrices finas para lo cual planteó como opción un programa basado en técnicas gráficas de artes plásticas que favorezca el proceso de esta habilidad en los educandos en función a la motricidad, la ejecución del programa ha proporcionado éxitos en el progreso de estas habilidades motrices en edades tempranas, en ella se determinó la consolidación teórica que cimienta la selección del juego como un medio o instrumento educativo pedagógico. En esta investigación se determinó la consolidación teórica que cimienta la selección del juego como un medio o instrumento educativo pedagógico.

En España Rodríguez (2017), realizó un Artículo titulado: "La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del Lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo Universidad de Castilla la Mancha". Con la dimensión estudiada afectiva-emocional empleando la metodología investigación-acción con una muestra de 3 niños, utilizando como instrumento el inventario, en las conclusiones se indican que los éxitos positivos del programa para el avance del lenguaje expreso y comprensivo en la motricidad gruesa y fina. Para todo desarrollo evolutivo la clave es el proceso psicomotor, Los descubrimientos de Bundy et al, (2011), tal proyecto coincide en su tesis demuestra que las mediaciones humildes de tipo lúdico, pero organizadas, en períodos de edad temprana y en niños con necesidades especiales, logran desarrollar las destrezas sociales coherentes con el pedir autorización y el nivel de acción física o solicitar asistencia. Entendemos que tiene un vínculo específico entre psicomotricidad y lenguaje, siendo preciso el tratamiento de la comunicación y el lenguaje. Al mismo tiempo, se refuerza la interacción entre los niños, con destrezas lúdicas de intervención psicomotriz, nacen otros contextos de relación conteniendo el coloquio como lo detalla (Burdette y Whitaker, 2005). Se determinó que favorece el programa en las sesiones de Logopedia con la participación de los infantes con insuficiencias concretas de apoyo formativo en contextos extraescolares y resulta muy útil.

En Colombia Martínez & Villamil (2016), realizó una tesis titulada: "La lúdica como estrategia pedagógica en la resolución de conflictos de los estudiantes del grado transición de la institución educativa general Santander de Calarcá Quindo-Colombia 2016", en su dimensión estudiada efectiva emocional, empleando la metodología cualitativa, con una muestra de 11 docentes utilizando como instrumento la encuesta y observación, se mostraron resultados, los cuales mostraron que un grupo menor de docentes, indicó que realizaban estrategias lúdicas en las lecciones, y el resto señaló que algunos momentos lo llevaban a la práctica. Los problemas de comunicación que presentan los estudiantes forman la parte álgida y principal deficiencia dentro del proceso de formación y socialización de los educandos. En el ambiente áulico es sustancial que el educador conciba espacios de entendimiento entre los estudiantes, agregando acciones con conocimientos relevantes que emplacen al educando en practicar valores como: el acatamiento, la pasividad y la simpatía.

En Venezuela fue realizada una investigación por Reyes & Isla (2015), denominada "Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria Venezuela, 2015", en su dimensión estudiada Viso manual, empleando la metodología cuantitativa en una muestra de 4 docentes y 67 estudiantes, utilizando una guía de observación y una guía de entrevista, en cuyos datos arrojaron mediante un pre-test la lectura de un texto, logrando en los alumnos un 36% de nivel silábico-alfabético y un 14% de escolares no llegaron a leer. Miramos ahora al grupo de sexo femenino, en la tabla 1 y el gráfico 2, en el sexo femenino se observó que el 50% nivel silábico-alfabético efectuó la lectura de un texto y otro 50% mostró un desnivel silábico. De acuerdo a los resultados, se confirmó un 50% en nivel de lectura silábica en los educandos, 40% en nivel silábico-alfabético y 10% no leyó. El propósito se ajusta a un Plan Estratégico para estimular e impulsar las recreaciones didácticas técnica en los niños a edad temprana para enseñar y reforzar el proceso lector.

En Colombia González (2014), sustentó una tesis titulada: "La lúdica como estrategia didáctica - Colombia 2014", en su dimensión estudiada Viso manual, empleando la metodología cualitativa pre - experimental, en 10 tesis utilizando un listado del Sistema Nacional de Bibliotecas, en la cual se mostró como resultado, se consideró la lúdica, para darle enfoque y valor al juego e innovar contextos diferentes. Por ello, no se ajusta a la lúdica a espacios escolares restringidos o al tiempo libre, preparándose a distintos espacios de la realidad, fue presentado el juego, como una categoría, durante el desarrollo del trabajo se consideró la categoría relación lúdica juego en donde se podía ver como unidad y se desarrollaba en relación en sí mismo con la lúdica. La relación categorial se podía haber prescindido de esta en el desarrollo de investigación se planteó optimizar las destrezas motoras finas en los infantes de inicial para lo cual se formuló un programa para ejercitar esta motricidad fina en los educandos, habiendo mejorado notablemente en su aplicación con estrategias de técnicas del arte plástico, que son favorables se evidencian en el manejo de habilidades finas en los infantes.

En el contexto nacional se han revisado diferentes investigaciones relacionadas con tema de investigación:

En Trujillo, Ríos (2019), en su tesis doctoral "Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial Pisco-Ica". Estudio aplicado con diseño pre experimental, que trabajó con 25 infantes de 3 años, aplicándoles una lista de cotejo. Los resultados mostraron que el 68% de los escolares presentaron un nivel deficiente de desarrollo psicomotor en el pretest, pero luego de aplicarles las estrategias lúdicas el 64% se ubicaron en el nivel bueno. También se evidenció una mejora de 7,36 puntos, obteniendo una $t = 9,928$ y una $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$; se rechazó la H_0 aceptándose la H_1 . Su conclusión fue que las estrategias lúdicas mejoraron de modo significativo el desarrollo psicomotor de los infantes.

En Chiclayo, Mestanza (2016), sustentó una tesis doctoral: "Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la

coordinación motora fina en los niños y niñas de la IEI N° 302 de Sócola, Cutervo - Perú 2016", estudio tanto la dimensión coordinación visomanual como la dimensión coordinación gestual, empleando el diseño pre - experimental en 70 escolares, utilizando como instrumento un test de coordinación motora fina. Los resultados de la coordinación viso manual en el pretest, mostraron que el 70% de los escolares presentaron el nivel bajo y en el postest las condiciones mejoraron pues el 91,43% se lograron ubicar en el nivel alto; asimismo en la coordinación gestual el 71,43% alcanzaron el nivel bajo en el pretest y en el postest se ubicaron en el nivel alto con el 85,71%. La coordinación viso manual obtuvo un incremento del promedio de 6,81 puntos y la coordinación gestual incrementó su media en 6,57 puntos en el postest, quedando demostrada la eficacia del programa mejorando el desarrollo de la coordinación motora fina. Los resultados revelaron que el programa contribuyó al incremento significativo de la coordinación motora fina.

En Chiclayo, Robles (2016), sustentó una tesis doctoral titulada: "Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la IEI N° 598 "Los Amautas" de Sócola, Cutervo-2016", en su dimensión estudiada Viso manual, empleando la metodología pre - experimental, en 47 educandos administrándoles un cuestionario y una lista de cotejo, en la cual se mostró como resultado con respecto al grado de claridad se muestra que 34 que representa un 72.34% logro obtener el nivel mínimo. Por otro lado 10 estudiantes de la muestra que representa el 21,28% se situaron en el nivel intermedio, en el nivel sobresalientes se ubicaron solamente el 6,38. Lo cual evidenció una deficiencia de esta habilidad por lo cual se planteó la propuesta de desarrollar y optimizar la habilidad motriz fina en los estudiantes los aprendizajes de este nivel y a temprana edad. La lúdica es apreciada a modo de una estrategia ambientada de una forma de brindarle sentido y distinción al juego y evolucionar la actividad del juego a otras circunstancias de la vida, es apreciada a modo de una estrategia ambientada de una forma de brindarle

sentido y distinción al juego y evolucionar la actividad del juego a otras circunstancias de la vida.

En Perú Aguilar (2013), realizó un Artículo titulado: "Escuela Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor de niños de 0 a 3 años". en su dimensión estudiada Viso manual, empleando la metodología experimental, muestreando a 100 niños utilizando como instrumento la Escala de Evaluación Memphis (EPM), se mostró de acuerdo a los resultados determinaron que un 47 (94%) y 3 (6%) provienen de distritos de Trujillo, estudiantes fueron 23 (46%) y 27 (54%) del grupo control del distrito de Trujillo. El proceso psicomotor es importante para el desarrollo perenne que comprende a partir de su noción científica, hasta la lucidez de los estudiantes, empieza desde la matriz y el nacimiento, lo que se considera un hecho habitual del transcurso del proceso con la atribución de los componentes circunstanciales del medio ambiente.

En Lima, Huerta (2011), en su tesis "Módulo de desarrollo corporal "Día a Día" y sus efectos en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de edad en la institución educativa inicial N° 102-Piloto del distrito de Lurigancho", estudio con diseño cuasi experimental, aplicado en 60 infantes, mediante la administración del test de desarrollo psicomotor TEPSI. Los resultados mostraron que en la preprueba los infantes presentaron un bajo desarrollo psicomotor, mientras que en la posprueba lograron un alto desarrollo. Sus conclusiones fueron que la aplicación del módulo influyó de modo significativo en el desarrollo psicomotor, así como en las dimensiones lenguaje, coordinación y psicomotricidad.

A nivel local no se encontraron trabajos previos relacionados con el presente trabajo.

Este trabajo también se enmarca tanto en teorías como en enfoques conceptuales:

Teoría sociocultural del juego de Lev Vygotsky (2007), el juego florece como necesidad para contactarse con los demás, presenta sucesos intuitivos e individuales, como parte de la interacción

social. El juego es una actividad social cooperativa con otros niños, mediante el cual se logra adquirir roles complementarios al personal. Es un factor primordial en el desarrollo infantil, que va desarrollando un conjunto de habilidades y capacidades para desenvolverse de modo correcto en diversos ámbitos de su desarrollo, los cuales son necesarios para su madurez (Rios, 2019). Es importante el rol protagónico y significativo de la profesora que se dedicará a originar, proporcionar y valorar a los estudiantes en función de interactuar un elemento donde ya asumió lo cognoscitivo, donde sus saberes los traslada a otra persona con dificultad en sus aprendizajes donde aún no comprende, la maestra introduce sus conocimientos a sus educandos, a través de andamiaje.

Teoría del Juego Como Anticipación Funcional de Karl Gross (1902), sostuvo que el juego es un pre ejercicio de funciones vitales para la adultez, porque es biológico e intuitivo preparando al niño para ejercitar sus actividades en la etapa de adulto. Propuso una teoría sobre la función simbólica.

Teoría piagetiana del juego de Jean Piaget (1990), consideró al juego como elemento importante para establecer el nivel de desarrollo del infante, señalando que para la realización de determinados juegos el niño debe de poseer capacidades, conocimientos y destrezas específicas que le permitan sentir satisfacción en la realización de dicho juego. Piaget afirmó que el juego constituye parte del intelecto del niño, puesto que representa la asimilación funcional o reproductiva del contexto real en cada etapa evolutiva de la persona. Asoció tres juegos esenciales implicados en el desarrollo del infante: juego sensorio motor, juego reglado y juego simbólico (Rios, 2019).

Psicología Evolutiva: Un punto de vista Cognoscitivo (Ausubel, 2003 15ª Reimpresión), en su teoría hipótesis sobre el Aprendizaje Significativo de David Ausubel. Lo significativo de la enseñanza se fundamenta sobre la base que observan las ciencias en función de los alumnos que tienen en sus organizaciones de prudencia. La jerarquía de los conocimientos previos incita una habilidad que

estimula el consentimiento para localizar delicia en su propia enseñanza a través de métodos de innovación. La enseñanza significativa es el transcurso donde un sujeto transforma y asume internalizando ciencia forjando referencias no solo la idea, incluso a experiencias, habilidades, etc., sobre la base de prácticas preliminares concerniente en función de intereses propios e insuficiencias. Los estudiantes deben exteriorizar esencialmente habilidades para corresponder de forma sustancial y no inoportuna, el material debe tener relación con su organización cognoscitiva, además el aprendizaje que asimila es latentemente específico para él, es indicar la relación con su estructuración cognoscitiva del entendimiento sobre lo no improcedente. Los educandos que se constituyen inicialmente al colegio descubren formas distintas de una situación diferente y contradictoria que a su medida va relacionando según a su idiosincrasia.

Ausubel, describe que: Si asumiera que someter el desarrollo del proceso psicológico pedagógica en un estreno, señalaría que: el elemento significativo de influencia en función de los aprendizajes es sobre lo que el educando ya conoce. Es necesario saber para saltar gradualmente de tendencia concreta a conceptos indefinidas de consideración, es preciso iniciar de "en el cual está el alumno ". Es ventajoso mostrar definiciones sensatas establecidas en un método que es inadecuada a la manera clásica de pensar.

El acto de descubrimiento. De la actividad lúdica en el aprendizaje, (Bruner, 1960), se indica la insuficiencia de que el estudiante participe precipitadamente en la cimentación de su propia comprensión, para beneficiar sus organizaciones mentales es significativo que los pedagogos brinden sus experiencias para que el niño se desafíe a escenarios reales, que le admitan poner en práctica la idea alcanzada, con lo cual se consigue la retención de dicha enseñanza. Sin embargo, si estas prácticas no están completas de un alto grado de estimulación, es poco factible conseguir que el niño participe en ellas; Es preciso determinar el valor educativo al juego porque permite el desarrollo de aprendizaje integral del niño.

Concepción de lúdica, Jiménez, (1998), lo antes descrito ratifica, que los niños se expresan mejor a la hora de aprender cuando muestra que es atractivo para ellos, en este caso las acciones fundamentadas en el juego, ya que propician la ilusión y la creatividad, retienen mayor significado cuando se efectúan sin establecer pautas determinadas y favorecen la naturalidad desenvuelta que tiene el niño, el cual debe ser activo al máximo para su conveniente gratificación; Para razonar de mejor forma lo que significa el juego y su variabilidad es imperioso que se acuda a una concepción científica que aporte una noción integral se ser una actividad simbólica y placentera en los niños.

Actividades lúdicas, (Medina & C., octubre de 1999), por tal conocimiento, es ineludible que las áreas que se ofrezcan para el proceso del aprendizaje sean lúdicas, es decir que estén agradables para los niños, con el fin de conseguir estimular el beneficio por las materias que se demuestren en el aula de clase, de ésta modo los niños quedarán más preparados a participar en las acciones que se le planteen, mientras gozan del proceso de educarse. Es cierto que el juego es significativo para el estudiante específicamente en la etapa del nivel inicial.

A continuación se presentan las definiciones del programa ESTRALUDI (VI), indicando que la variable independiente programa ESTRALUDI, es una propuesta educativa fundamentada en estrategias lúdicas diseñadas para mejorar tanto la psicomotricidad fina como las coordinaciones viso manuales y viso gestuales en escolares del nivel inicial.

En ese sentido la UNESCO (2006), redefinió que un programa educativo incorpora una secuencia de actividades organizadas para lograr tareas educativas predeterminadas.

Por su parte Medina (2017), afirmó que las estrategias lúdicas son metodologías de enseñanza participativas, dialógicas que usan técnicas, ejercicios y juegos didácticos de modo creativo y pedagógico, para producir aprendizajes significativos demostrando buenas actitudes en los educandos.

Al respecto Fullea (2003), consideró que el juego lúdico “es un impulso antropológico dispuesto a apoyar el desarrollo mediante la ejecución de acciones efectuadas de forma espontánea y libre, presididas por el reconocimiento que hace el individuo sobre su propia y personal capacidad existencial”. Siendo necesario desarrollar diversas opciones estratégicas para motivar constantemente el interés y la atención en los infantes al momento de direccionar un aprendizaje intencionado favoreciendo en ellos sus habilidades.

Se entiende la ludología principalmente como la medida científica de la actividad de juego, por lo tanto, la comprensión científica de los juegos basados en datos experimentales. La estrategia lúdica es un enfoque para aprender y enseñar, lo que significa que puede ser utilizado para resolver algunos problemas mediante actividades de ocio como juegos, simulaciones, técnicas de teatro, música, literatura entre otros (Siek, 2016).

Las manifestaciones lúdicas tienen lugar en las diversas expresiones de la convivencia humana y no se limitan a los juegos (Gomes, Donato, & Godoy, 2017).

El marco de referencia de la lúdica es caracterizado por una estructura en dos partes: la capa de interpretación y la capa estética; lo lúdico no necesariamente procede de lo dinámico. Lo lúdico y lo dinámico están entrelazados, lo lúdico influye en lo dinámico, pero lo dinámico puede cambiar mucho la naturaleza de lo lúdico (Seraphine, 2017).

El juego como un suceso situacional y uniforme de una diada espacial donde hay una duplicación no solo de la espacialidad sino también del ser, tiene lugar a través del movimiento, una dinámica creada por equilibrio entre tensión y terminación (Larsen, 2015).

El aprendizaje lúdico ha sido tradicionalmente considerado un medio para ayudar a los niños en su desarrollo. Aprender y jugar pueden ir de la mano como un medio para motivar y comprometer al estudiante, es un acercamiento a la enseñanza y aprendizaje

durante el cual se combina el juego libre con orientación y apoyo de un profesor (Ferguson, y otros, 2019).

De la misma forma se presentan definiciones de la variable dependiente Psicomotricidad fina (VD). Para López & Gómez (2011), es una concepción que hace referencia a las diversas acciones de recreación que ejecutan los niños con el propósito de ir adiestrando sus capacidades motrices con mayor precisión con el dominio de adecuado de ciertas tendencias coordinados con diferentes partes de su cuerpo con exactitud, lo cual involucra el grado de madurez en función de su enseñanza permanente para adquirir ventaja en diversos aspectos en diversos grados de complejidad. Los movimientos manuales son fundamentales para el niño e implican una dependencia con la información visual y motora.

La psicomotricidad es el accionar del sistema nervioso central para crear entendimiento en el individuo sobre sus maniobras motrices realizadas en un espacio y tiempo (Pedrero, 2011). En cambio, para Tapia, Azaña, & Tito (2014), es la capacidad de reflexionar y moverse, para el desarrollo corporal, mental e intelectual producido en la persona mediante el movimiento.

El concepto "psicomotricidad" contiene el término "psico", que se refiere a la actividad psicológica en los niveles cognitivos y afectivos, y el término "motricidad", que se refiere al movimiento (Mas, Jiménez, & Riera, 2018).

El término psicomotricidad surge de la necesidad de relacionar dos elementos: cuerpo y mente, en un momento en que el papel básico de la mente se favorecía sobre el cuerpo, que se reducía a un simple soporte o estructura de los seres humanos (Corral, Rivera, Ontiveros, Gonzales, & Sánchez, 2019).

La motricidad es una práctica de la implantación de lo simbólico del cuerpo y sus efectos a través de entender nuestro mundo interior mediante los movimientos (Coler, Santos, & Fernandes, 2010).

Las acciones psicomotrices en educación “son principalmente dirigidas a aumentar algunos comportamientos, que gradualmente incorporan elementos primordiales que contribuyen a una representación más precisa en los movimientos corporales y sus segmentos” (Ganciu, 2013).

La motricidad fina es la capacidad que controla un grupo de movimientos de ciertas partes del cuerpo con poco esfuerzo (Dos Santos & Cavalcante, 2019).

Las habilidades motrices finas involucran el desarrollo de músculos que se producen en pequeños movimientos como como recoger cosas entre el pulgar y los dedos, usando un lápiz o un tenedor, y otras actividades que involucran la mano, pero que también pueden utilizar muñecas, dedos de los pies, pies, lengua y labios (Mohd, y otros, 2018).

Habilidades motoras: secuencias aprendidas de movimientos que son combinados para producir una acción suave y eficiente para dominar una tarea particular. Diferentes categorías de motor. Las habilidades se distinguen en la revisión actual, incluyendo habilidades motoras finas y gruesas, control locomotor y de objetos habilidades y coordinación corporal. Notablemente, las categorías no son exclusivo, y como tal, las habilidades motoras de una categoría pueden contienen elementos de otras categorías (Zeng, y otros, 2017).

En la literatura, la definición de psicomotricidad fina y destreza manual son frecuentemente intercambiables, distinguiendo cuatro categorías: habilidades motoras básicas, perceptivas, aptitud física y habilidades específicas; considera que las Psicomotricidad Fina se puede incluir en la categoría de habilidades motoras perceptivas (Simons, Van Damme, & Willem, 2017).

La psicomotricidad en los primeros años de existencia es muy importante, porque promueve el intelecto del infante, el desarrollo social y afectivo, beneficiando su relación con el ambiente y teniendo en cuenta sus intereses, diferencias y necesidades personales (Mas, Jiménez, & Riera, 2018).

La coordinación de las habilidades psicomotoras, así como las habilidades rítmicas se consolida a través de la diversidad de juegos musicales: canto, ejercicio, juego rítmico, lo que requieren de espacio al aire libre donde los niños pueden llevar sus juegos con más creatividad e imaginación y los materiales necesarios para el juego (Sanda, 2015).

El programa de psicomotricidad muestra mejora estadística de las habilidades atléticas especialmente la agilidad, coordinación, capacidad de equilibrio, poder de salto y control de movimiento (Kyun & Tae, 2018).

En su tesis Magaña, De los Ángeles y Pineda describen que es el perfeccionamiento en el movimiento de la musculatura pequeña que ayudan a los estudiantes del nivel inicial, tales como coser, tejer, pintar, ensartar; de igual manera es el ejercicio de los ligamentos que ayudan a la ejecución de acciones que demandan ser precisos y seguros, pues deben mostrar concordancia alta entre la vista y la mano. Necesariamente se deben adiestrar todos los músculos del cuerpo del estudiante.

En su tesis Mesonero (citado por Rodríguez, 2011), considera que: Es el tipo de tendencias que demandan una coherencia privilegiada y una gran exactitud en lo que desarrollan como habilidad. Ejercita la estimulación de la precisión y coordinación que se pretenden son elevadas.

La variable independiente programa ESTRALUDI comprende la dimensión afectiva-emocional y la dimensión creatividad.

Con respecto a la dimensión Afectiva-Emocional, se hace referencia a la inteligencia emocional para Goleman (1996), empieza su desarrollo en los años iniciales. Todo intercambio social entre los infantes, con sus educadores y con sus padres, transmiten comunicaciones emocionales.

Afecto se define como un discreto, sentimiento consciente y subjetivo que contribuye e influye a la emoción de un individuo y la emoción puede ser un estado mental y físico más complejo, ya que ve la emoción como un sentimiento acumulado, que está

influenciado por el contexto, la experiencia, la personalidad, el estado afectivo y interpretación cognitiva (Nacke, 2009).

Un estado afectivo o emocional se refiere a una respuesta a corto plazo a estímulos externos o internos, las dimensiones afectivas del aprendizaje pueden entenderse como la expresión de la emoción como práctica cultural o como actividad. Definida como los elementos del proceso de reacción mental y conductual vinculados causalmente (Merrill, 2015).

Sin embargo, los juegos abarcan características y elementos que aumentan de manera importante la probabilidad de experimentar afectos positivos y regulación efectiva de las emociones durante el aprendizaje (Anolli, Mantovani, Confalonieri, Ascolese, & Peveri, 2010).

Respecto a la dimensión Creatividad, se han considerado los aportes de diversos autores. En ese sentido la creatividad para Cabezas (1993), es una cuestión práctica y vital para toda la existencia.

La creatividad se refiere a crear una nueva idea influenciada por estilos de pensamiento divergentes y convergentes con tres características fluidez, que se refiere al número de ideas únicas que son generadas; flexibilidad, es la capacidad de cambiar entre enfoques y originalidad, a la novedad de la idea (Bateson, 2014).

Según Barajas, Trifonova, Delli, Frossard, & Mellini (2011), desde tres puntos de vista de proceso como una secuencia interactiva de tres fases: el análisis, la generación y evaluación; como producto tangibles o intangibles como resultado creativo; y como técnica y aprendizaje, creativo, cuando un profesor combina el conocimiento existente con nueva forma de obtener resultados en términos de facilidad de aprendizaje al estudiante.

La creatividad y el juego están conectados naturalmente, como un niño usa fantasía, simbolismo y pensamiento divergente para tejer un contexto, historia y personajes (Hoffman & Russ, 2012).

La variable dependiente psicomotricidad fina en este estudio integra la dimensión coordinación viso manual y la dimensión coordinación viso gestual.

Referente a la dimensión coordinación viso-manual, la cual es entendida como una capacidad para combinar la salida del movimiento de la mano con la entrada visual, es un proceso complejo de integración de información desde lo visual y los sistemas motores para alcanzar el patrón de movimiento óptimo que es visualmente precisa y rentable en términos de energía y tiempo (Tükel, 2013).

En su tesis Villavicencio, (2013), puntualiza que la coordinación viso-manual es: La mano representa un material que se ve determinado por los estímulos que le envía el ojo. Es por ello que, en esta relación intervienen parte de la mano, como la muñeca, las extremidades adyacentes a él. Por esto, la ejercitación debe empezar en espacios amplios y contextuales. El uso de la mano es una herramienta muy importante gravitante para la ejecución adecuada de la motricidad.

En su tesis Quispe (2014), indica que la relación psicomotriz empleando lo viso manual es el movimiento que se ejecuta y compromete una gran exactitud, por lo que se debe adiestrar la visualización de los objetos y se debe estar determinado en la actuación de la actividad que debe realizar hábilmente. Precisa de desarrollar acciones de exactitud alta y de estimulación precisa para llevar a cabo la labor a ejecutar.

En su libro, Pacheco (2015), describe sobre la motricidad fina en la visión Viso manual que: Es el movimiento que se ejecuta y compromete una gran exactitud, por lo que se debe adiestrar la visualización de los objetos y se debe estar determinado en la actuación de la actividad que debe realizar hábilmente. Se precisa de desarrollar acciones de exactitud alta y de estimulación precisa para llevar a cabo la labor a ejecutar.

Corvin & Wiggins (1989), respecto a la Dimensión Viso manual refiere que estos tres elementos compuestos constituyen parte del

transcurso del desarrollo de sus habilidades de relación viso manual y cada una de ellas posee sus oportunas peculiaridades que oscilan en edades distintas pero que asociadas ayudan a incrementarla. Desde el criterio del experto la coordinación viso manual sitúa a niños al avance hábil de las manos, enfatizando que los fragmentos que más trabajan de la coordinación viso manual son las destrezas de sus manos y ambas muñecas, la parte del antebrazo y los brazos, todos ellos ordenando de manera automática con el sentido sensorial. Las actividades que cooperan a la conexión viso manual encontramos diversas labores como el pintado, agujonear, hacer recortes, moldeado entre otras más. Muy interesante tener presente que se debe considerar el aspecto de coordinación de manera automática con el sentido sensorial y su conexión a las acciones que cooperan a la conexión visomanual.

Por otro lado la dimensión coordinación viso-gestual, ha sido abordada por diversos autores. En tal sentido la tesis Ortega, & Posso (2010), considera que la Dimensión Viso gestual significa: que es una habilidad que se identifica por el dominio de la musculatura de la cara, por la cual se puede conseguir emitir gestos faciales legítimos. El proceso del dominio de los nervios de la cara es esencial en los estudiantes adquiera y pueda poder decir sus impresiones y efectos propios. Los aprendizajes que se obtienen se deben al desarrollo de un transcurso que se brinda por etapas bien perceptibles, y entre ellas está el beneficio del propósito de la influencia voluntaria de los nervios de la cara que corresponde con su individualización como intermedio del enunciado para notificar su nivel de valor a los individuos que le asedian.

Se asume que esta dimensión se relaciona en función a la habilidad del uso adecuado de la visión en coordinación del ejercicio diestro de los nervios de la cara.

Es el gesto para fines comunicativos, en términos de frecuencia de producción, tipo de gesto y la relación informativa entre gesto y lenguaje en enunciados coproducidos (Iverson & Braddock, 2011).

En su tesis Quispe y Quispe (2014), consideran que esta coordinación está referida al dominio de dedos y mano, por medio de actividades que lo lleven a niveles altos de dominio. En la misma línea de la definición anterior remarca la necesidad de dominar dedos y mano.

Asimismo, en su tesis Coello (2015), describe considerando que la motricidad viso manual no solo se domina la mano, sino también las otras partes que están formadas por los dedos para alcanzar precisión en ellas. Hay que tener muy presente que no solo la mano se debe ejercitar sino también las partes complementarias

De igual manera, entre los indicadores de la variable dependiente se han considerado:

La destreza de las manos: es la habilidad de manipular y maniobrar adecuadamente objetos experimentando acciones psicomotrices a través de las diferentes actividades lúdicas, (Meinel, 1986) citado por (Mijangos J, 2005), es una capacidad que se perfecciona a través de un proceso, utilizando hábilmente sus manos.

La Destreza de los dedos: consiste en la habilidad de manipular movimientos aislados utilizando los dedos tanto de las manos, así como de los pies (Ruiz L ,1987) citado por (Pérez J & Pérez W, 2014), es la destreza de maniobrar adecuadamente los dedos y de sus manos respectivamente.

Rasgado: es una actividad que se realiza con los dedos pulgar e índice; consiste en cortar pedazos de papeles largos y finos, obteniendo sentidos de formas y texturas que ayudan a trabajar con facilidad, (Choloquina M & Choloquina L, 2014), es una acción que se ejecuta empleando adecuadamente los dedos y radica en trozar cualquier tipo de papel con el dedo índice y pulgar de formas distintas.

Enhebrar: es una técnica que mejoran en los niños las habilidades y destrezas en las diferentes actividades; apoyados con los ojos y las manos, (Robalino, 2015) citado por (Chicaiza G, 2017), es decir el uso simultaneo de una actividad empleando a la vez de manera coordinada los ojos y las manos.

Modelado: considerado como actividades que desarrollan y plasman sentimientos, emociones en los estudiantes de lo que viven día a día, (Parra, 2014), citado por (Paredes M, 2017), es el acto de dar forma a objetos distintos manipulando distintas masas en donde se pueden moldear y experimentar; ampliando creatividad en los niños.

Garabato: representa diferentes cosas y le coloca un nombre a los trazos que ilustra, formalizando el acto con una intensidad y sintiendo placer motor en lo que efectúa y alcanzando el valor de signo y de símbolo, (Lowenfeld, 1947) citado por (Díaz N & Parra J & Silva A, 2010), el hecho de que los trazos tengan una intensidad y vayan acompañados con una descripción a veces pueden ser reflejos de sensaciones o sentimientos; disfrutando los movimiento que realiza con el lápiz y le da un nombre a lo que realiza.

Mimo: es fundamental que domine los músculos de la cara para poder representar algunos rasgos faciales como cuando un niño se ríe o realiza un gesto de tristeza, alegría, sorpresa, (Mesonero, 2001), citado por (Paredes M, 2017), son expresiones que permiten realizar diversos gestos e imitando la vida o realidad que ven o viven durante su crecimiento del niño.

Movimientos Rítmicos: son movimientos simples o complejos que nos ayuda a llegar al baile y/o la danza con enfoques multidimensionales como: ocio, artística, terapéutica y educativa, (García Ruso, 2003), citado por (Cali Y & Tirado A, 2017), es la coordinación motora que ejerce el individuo ante un baile o danza, de forma simple o compleja.

Saludar a alguien: se determina como una comunicación verbal, gestual y expresión verbal en donde se constituye con actos comunicativo, lingüístico, no lingüístico y paralingüístico, (Haverkate, 1994), citado por (Pérez A, 2015), son formas utilizadas por dos personas para comunicarse con expresiones faciales o frases.

A continuación se presentan el planteamiento tanto del problema general como de los problemas específicos. El planteamiento del

problema general se formuló con la siguiente interrogante: ¿Cuál es el efecto al aplicar el programa “ESTRALUDI” en la psicomotricidad fina en niños de 03 años del centro poblado Tablazo – Corrales, Tumbes, 2019?

Mientras, que los problemas específicos se formularon con las siguientes preguntas:

¿Cuál es el efecto al aplicar el programa “ESTRALUDI” en la coordinación viso manual en niños de 03 años del centro poblado Tablazo – Corrales, Tumbes, 2019?

¿Cuál es el efecto al aplicar el programa “ESTRALUDI” en la motricidad gestual en niños de 03 años del centro poblado Tablazo – Corrales, Tumbes, 2019?

Se presenta la justificación de la investigación desde cuatro aspectos: teórico, práctico, metodológico y social.

En primer lugar el trabajo investigativo presenta justificación teórica, por qué aporta conocimiento nuevo sobre el programa “ESTRALUDI” y la psicomotricidad fina, teniendo como fundamento de la propuesta principalmente las teorías de Karl Gross, Jean Piaget y Lev Vygotsky que resaltan la importancia del juego lúdico y la necesidad del mismo en el desarrollo psicomotriz infantil, así como diversos antecedentes internacionales y nacionales actualizados, que con sus conclusiones se ha comparado y discutido los resultados obtenidos en este estudio doctoral, lo que ha permitido concluir y aportar recomendaciones viables que enriquecen el conocimiento científico en las ciencias educativas, que podrán ser usadas por otros investigadores.

En segundo lugar el trabajo posee justificación práctica, por qué el programa aplicado al grupo experimental ha permitido mejorar el desarrollo psicomotor fino de sus integrantes mediante la aplicación de diversas sesiones en las que se pusieron en práctica varias estrategias basadas en el juego lúdico.

En tercer lugar el trabajo tiene justificación metodológica, por qué aporta un programa efectivo con diferentes estrategias lúdicas al

interactuar con los infantes, el mismo que puede ser usado por las docentes de inicial para mejorar en aula su trabajo diario.

En cuarto lugar el trabajo presenta justificación social, por qué beneficia en primer lugar a los principales actores educativos como educandos y docentes, indirectamente beneficia a la comunidad institucional. Y en segundo lugar beneficia a las ciencias educativas, porque los aportes de este trabajo serán publicados en el repositorio universitario, a disposición de la comunidad científica.

Asimismo, se presenta la formulación tanto del objetivo general como de los específicos.

El objetivo general se planteó de la siguiente forma: Determinar el efecto que produce el programa ESTRALUDI en la psicomotricidad fina en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

Mientras que los objetivos específicos se formularon como se detalla a continuación:

- Establecer el efecto que produce el programa ESTRALUDI en la coordinación viso manual en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.
- Establecer el efecto que produce el programa ESTRALUDI en la motricidad gestual en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

Además, se han planteado tanto la hipótesis general como las hipótesis específicas. La hipótesis general se ha formulado mediante dos premisas, una afirmativa y la otra nula:

H_i : El programa ESTRALUDI tiene un efecto significativo en la psicomotricidad fina en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

H_0 : El programa ESTRALUDI no tiene efecto significativo en la psicomotricidad fina en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

Así también, se han formulado las hipótesis específicas relacionadas con las dimensiones de la variable dependiente:

H₁: El programa ESTRALUDI tiene un efecto significativo en la coordinación viso manual de la psicomotricidad fina en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

H₂: El programa ESTRALUDI tiene un efecto significativo en la coordinación viso gestual en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

Se utilizó el método cuantitativo, que consiste en la indagación cuantitativa se sostiene en un método práctico de investigación que maneja datos cuantitativos, o sea, fundamentos de naturaleza numérica como por ejemplo porcentajes y estadísticas. Según Kerlinger (2002), todo trabajo de investigación necesita definir y sustentarse por un tipo de enfoque y para esta investigación es cuantitativa, por definir el entorno de los datos adecuados al objetivo de la investigación.

El tipo de investigación asumida fue la aplicada, por que tuvo como finalidad la resolución de un problema práctico.

El estudio se trabajó mediante el diseño experimental, consistente en manipular intencionalmente la variable independiente para estudiar su efecto en la variable dependiente (Vara, 2012). El cual presenta tres diseños con su respectivo esquema.

De acuerdo al esquema utilizado el tipo de diseño de investigación que se aplicó fue el cuasiexperimental, el que opera intencionadamente la variable independiente para probar su efecto en la variable dependiente (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Este tipo de diseño involucra: la aplicación simultánea de una preprueba al grupo experimental y control en la variable dependiente; la aplicación del tratamiento solo al grupo experimental; y la aplicación paralela de una posprueba a los dos grupos en la variable dependiente.

Esquema del diseño:

GE:	O ₁	X	O ₂
GC:	O ₃	---	O ₄

Donde:

GE: Grupo experimental

O₁: Pre test aplicado al GE.

X: Tratamiento (programa)

O₂: Pos test aplicado al GE.

GC: Grupo control.

O₃: Pre test aplicado al GC.

O₄: Pos test aplicado al GC.

Es un grupo de individuos (Zapata, 2015). La población estuvo constituida por 50 estudiantes de tres años del centro poblado Tablazo, distrito de Corrales. Se ha indicado esta cantidad de población por que en el título del presente estudio ya está delimitado el grado de estudios.

Tabla 1. *Distribución de estudiantes de tres años del nivel inicial*

Año	Aula	Sexo		Cantidad
		M	F	
3°	A	12	13	25
3°	B	15	10	25
	Total	27	23	50

Fuente: Secretaria de I.E.I. Tablazo Corrales.

Es una porción representativa de una población (Hernández, Fernández, y Baptista, 2010). La muestra estuvo compuesta por los 50 infantes distribuidos en dos grupos, el primero estuvo conformado por 25 de la sección A, que fue el control; el otro grupo lo conformaron 25 de la sección B, que será experimental. Se ha seleccionado esa cantidad de muestra porque su tamaño se ha calculado mediante un muestreo del tipo no probabilístico.

Tabla 2 *Distribución de la muestra en grupos control y experimental*

Año	Aula	Grupo	Cantidad
3°	A	Control	25
3°	B	Experimental	25
	Total		50

Fuente: Elaboración propia.

Muestreo

En este estudio no se aplicó ningún tipo de muestreo, aclarando que en este caso específico se trabajó con una muestra censal o universal, a la cual se le denomina así cuando la población es pequeña y toda ella conforma la muestra.

Criterios de inclusión:

- Niños de ambos sexos de 3 años de las secciones A y B.
- Educandos que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión:

- Colegiales que asisten irregularmente a clases.

La técnica observación se utilizó para recolectar la información. La observación es la percepción deliberada y organizada que permite recoger información de hechos, situaciones, acontecimientos, interacciones, comportamientos y procesos tal como se manifiestan en la realidad (Zapata, 2015).

Se seleccionó esa técnica porque en la investigación educativa suelen utilizarse dos tipos de observación. La participante y la no participante. En su realización se debe precisar el objeto hecho, situación o comportamiento a observar), los sujetos (alumnos, profesores) el contexto aula o patio y el tipo de registro listas de control, registros, descriptivos, grabaciones en videos o audio etc.

La lista de cotejo se usó como instrumento para recoger los datos de la muestra. La lista de cotejo es para indicar de forma explícita el propósito de la información que requiere para lo cual debe considerar las instrucciones para responder con claridad y precisión (Bernal, 2010).

Se ha seleccionado ese instrumento porque a través de la lista de cotejo se pretende evaluar contenidos, capacidades, destrezas, actitudes etc, al lado de los cuales se puede calificar arbitrariamente por el investigador.

Al referirse a la validez relativa a un criterio precisan a éste como la medida en que los resultados de la prueba se relacionan con alguna otra medida de la misma aptitud (Hurtado, 2012).

El instrumento empleado fue validado en contenido, criterio y constructo.

La validez de contenido o relativa, consiste en representarla como la medida en donde las deducciones del programa de experimento se relacionan con alguna otra medida de la misma capacidad (Hurtado, 2012).

Se utilizó el tipo de validez de contenido conocida como validez por Juicio de Expertos o Criterio de Jueces, a cargo de 3 expertos, para lo cual se aplicó el modelo de la Matriz de validación del instrumento, establecido por la Universidad César Vallejo, porque este tipo de validez evalúa el contenido estructurado del conjunto de ítems que miden una variable (Hurtado, 2012).

Se empleó el tipo de validez de criterio, siendo la más utilizada la validez de Pearson que consiste en correlacionar los resultados de cada ítem con los resultados de la variable. Se calcula con datos de la prueba piloto.

La validez de constructo, siendo la más usada la validez de dominio total o método de correlaciones, en la que se correlacionan los resultados de las dimensiones con los de su variable. Es una disposición sobre la determinación de la investigación para garantizar si efectivamente evalúa la capacidad de lo que se pretende calificar (Polit B. , 2012).

La confiabilidad es la concepción referida a evaluar con fidelidad que por intermedio de un determinado instrumento analiza con confianza y garantía predecible. La confiabilidad puede ser asumida con igualdad en función a los ítems del instrumento a emplear y con el que se pretende analizar con mayor confianza (Baechle & Earle, 2007).

Se utilizó el método de consistencia interna y el estadístico Alfa de Cronbach para calcular la confiabilidad del instrumento para lo cual se aplicó una prueba piloto. Se aplicó ese método y esa prueba estadística porque las opciones de respuesta del instrumento fueron politómicas, es decir de tres a más.

Tabla 3. *Confiabilidad del instrumento en la prueba piloto.*

Variable Dependiente	Estadísticas de fiabilidad	
	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Psicomotricidad Fina	0,756	20

Fuente: Prueba piloto.

La información se recolectó de la siguiente manera se construyó una lista de cotejo para lo cual se revisaron instrumentos de otras tesis, el cual se sometió a juicio de tres expertos, los cuales lo revisaron y volvieron a realizar algunos reajustes para que dicho instrumento tenga la validez y confiabilidad. Se requirió el permiso en otra institución educativa con estudiantes de las mismas características de edad de 3 años aplicando dicho instrumento a una muestra piloto de 10 niños de ambos sexos, obteniendo resultados y permitiendo la tabulación respectiva para evaluar la confiabilidad de dicho instrumento.

La variable independiente se manipuló del siguiente modo, estuvo constituida en un programa de 9 sesiones aplicado a niños de 3 años de ambos sexos recogiendo información en 2 instituciones educativas del centro poblado tablazo.

El análisis descriptivo, se utilizó porque permitió presentar los resultados en tablas y figuras con sus interpretaciones.

Así también se usó el análisis inferencial, que permitió presentar tablas que muestren las diferencias de medias entre los grupos y las pruebas estadísticas para comprobar las hipótesis.

El posttest de la variable psicomotricidad fina, que el 52% de los escolares del grupo control se mantuvieron en el nivel bajo, el 44% se ubicó en el nivel medio y solo el 4% se situó en el nivel alto. En cambio, el 100% de los escolares del grupo experimental mejoraron sus puntajes ubicándose en el nivel alto, evidenciándose un incremento del nivel medio y bajo al nivel alto, posterior a la aplicación del Programa ESTRALUDI. La dimensión coordinación viso manual, que el 52% de los escolares del grupo control se quedaron en el nivel bajo, el 40% se han situado en el nivel medio

y el 8% en el nivel alto. Mientras que el 100% de los educandos del grupo experimental se ubicaron en el nivel alto, observándose un incremento del nivel medio y bajo al nivel alto, después de aplicarles el Programa ESTRALUDI.

La dimensión coordinación viso gestual, que el 64% de los educandos del grupo control consiguieron el nivel bajo, el 32% el nivel medio y el 4% el nivel alto. Por el contrario, el 72% de los escolares del grupo experimental se situaron en el nivel alto, visualizándose un incremento del nivel medio y bajo al nivel alto, después de haberles aplicado el Programa ESTRALUDI.

Por haberse trabajado con muestras menores a 30 sujetos tanto en el grupo experimental como en el grupo control, correspondió aplicar la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk. Igualmente, se visualiza que los coeficientes de Sig., en ambos casos, resultaron mayores que el nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), lo que indica que los valores proceden de una distribución normal, correspondiendo usar la prueba paramétrica T de Student para comprobar las hipótesis.

Hi: El programa ESTRALUDI tiene efecto significativo en la psicomotricidad fina de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

H₀: El programa ESTRALUDI no tiene efecto significativo en la psicomotricidad fina de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019, hay una diferencia significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 22,44 en el posttest con una t de Student calculada de 15,723 y un Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechazó la hipótesis nula H₀ y se aceptó la hipótesis de investigación H_i; concluyendo que la aplicación del Programa ESTRALUDI tuvo efecto significativo en la psicomotricidad fina de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019. Evidenciándose la efectividad positiva del programa educativo.

H₁: El programa ESTRALUDI tiene un efecto significativo en la coordinación viso manual en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

H₀: El programa ESTRALUDI no tiene un efecto significativo en la coordinación viso manual en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

Una diferencia significativa entre las medias de los grupos experimental y control de 17,60 con una t de Student de 14,167 y un Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechazó la H₀ y se aceptó la H₁; llegando a concluir que la aplicación del programa ESTRALUDI tuvo un efecto significativo en la coordinación viso manual de la psicomotricidad fina de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

H₂: El programa ESTRALUDI tiene un efecto significativo en la coordinación viso gestual de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

H₀: El programa ESTRALUDI no tiene un efecto significativo en la coordinación viso gestual de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019. Se avista que hay una diferencia significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 4,84 con una t de Student calculada de 11,776 y un Sig. = 0.000 < 0.05 (5%), por lo que se rechazó la H₀ y se aceptó la H₂; llegando a la conclusión de que la aplicación del programa tuvo un efecto significativo en la coordinación viso gestual de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

En este trabajo se ha comprobado que el programa ESTRALUDI tuvo efecto significativo en la psicomotricidad fina de infantes de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales de Tumbes. La propuesta del programa de estrategias lúdicas se ha fundamentado primordialmente en las teorías de Gros, Piaget y Vygotsky sobre el juego.

Objetivo general:

Las puntuaciones logradas en la variable psicomotricidad fina en el postest por el grupo control se situaron preferentemente en el

nivel medio con el 52%, en cambio los puntajes del grupo experimental mejoraron logrando el nivel alto con el 100% (tabla 4 y figura 1), por efectos del programa ESTRALUDI (estrategias lúdicas). Estos resultados se asemejan a los conseguidos en Ica en la tesis de Ríos (2019), quien concluyó que el 68% de los escolares presentaron un nivel deficiente de desarrollo psicomotor en el pretest, pero luego de aplicar las estrategias lúdicas el 64% se situaron en el nivel bueno. También concuerdan con lo hallado en Lima en el estudio realizado por Huerta (2011), quien encontró que los infantes presentaron un nivel bajo de desarrollo psicomotor en la pre prueba, pero en la pos prueba lograron el nivel más alto. Igualmente tienen similitud con lo logrado en España por Anso (2017), quien concluyó que la ejecución del programa proporcionó éxitos en el progreso de las habilidades motrices.

Al contrastar la hipótesis general (tabla 9), se comprobó una diferencia significativa entre las medias del grupo experimental y control de 22,44 en el postest, con una $t = 15,723$ y un $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$; rechazándose H_0 y aceptándose H_i , por lo que se concluye que al aplicar el Programa ESTRALUDI tuvo efecto significativo en la psicomotricidad fina de infantes de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019. Resultados que tienen similitud a lo obtenido en la investigación realizada en Trujillo por Ríos (2019), quien concluyó que las estrategias lúdicas mejoraron de modo significativo el desarrollo psicomotor de los infantes, evidenciándose una diferencia de medias de 7,36 puntos, con una $t = 9,928$ y una $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$; por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis de investigación. Asimismo, concuerdan con lo conseguido por Huerta (2011), quien concluyó que la aplicación del módulo influyó de modo significativo en el desarrollo psicomotor. La psicomotricidad ha sido teorizada por Pedrero (2011), quien afirmó que es el accionar del sistema nervioso central para crear conciencia en el individuo sobre sus movimientos motores. Asimismo, fue conceptualizada por Tapia, Azaña y Tito (2014), quienes han aseverado que es la capacidad de reflexionar y moverse, para el desarrollo corporal, mental e intelectual de la persona mediante el movimiento.

Objetivo específico 1:

Los puntajes logrados en la dimensión coordinación viso manual por el grupo control en el postest, se situaron en el nivel bajo con el 52%. Mientras que las puntuaciones del grupo experimental lograron el nivel alto con el 100% (tabla 5 y figura 2), observándose un incremento de los niveles medio y bajo hasta el nivel alto, después de aplicarles el Programa ESTRALUDI. Resultados que concuerdan con los logrados en Socota Cutervo por Mestanza (2016), quien concluyó que el 70% de los escolares se ubicaron en el nivel bajo en el pretest, en cambio en el postest el 91,43% se situaron en el nivel alto.

En la prueba de hipótesis específica 1 (tabla 11), se verificó una diferencia significativa entre las medias de los grupos experimental y control de 17,60 con una $t = 14,167$ y un $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$; rechazándose la H_0 y aceptándose la H_1 ; por lo tanto, la conclusión fue que al aplicar el programa ESTRALUDI tuvo un efecto significativo en la coordinación viso manual en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales. Resultados que concuerdan con lo logrado en la tesis de Mestanza (2016), quien concluyó que la coordinación viso manual consiguió una diferencia significativa de medias de 6,81 puntos, evidenciándose la eficacia del programa en ambos casos. La coordinación viso-manual ha sido teorizada por Tükel (2013), quien sostuvo que es la capacidad de combinar el movimiento de la mano con la integración visual. Asimismo, Villavicencio (2013), ha afirmado que la mano representa un material determinado por los estímulos enviados por el ojo. Del mismo modo Pacheco (2015), manifestó que se debe adiestrar la visualización de los objetos.

Objetivo específico 2:

Las calificaciones conseguidas en la dimensión coordinación viso gestual en el postest por el grupo control se situaron en el nivel bajo con el 64%. En tanto que las puntuaciones del grupo experimental lograron el nivel alto con el 72% (tabla 6 y figura 3). Estos hallazgos muestran que los escolares que recibieron el programa ESTRALUDI mejoraron sus coordinaciones viso

gestuales, más que los que no fueron fortalecidos con el programa. Resultados que se asemejan a los obtenidos en la investigación de Mestanza (2016), el que concluyó que el 71,43% alcanzó el nivel bajo en el pretest y en el postest el nivel alto con el 85,71%.

En la prueba de hipótesis específica 2 (tabla 13), se confirmó una diferencia significativa entre los promedios de los grupos experimental y control de 4,84 con una $t = 11,776$ y un $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$; rechazándose la H_0 y aceptándose la H_2 ; por consiguiente, se llegó a concluir que al aplicar el programa ESTRALUDI tuvo un efecto significativo en la coordinación viso gestual en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales. Resultados que tienen similitud con los conseguidos por Mestanza (2016), el cual concluyó que la coordinación gestual logró una diferencia de medias de 6,57 puntos en el postest, evidenciándose la eficiencia del programa en ambos casos. La coordinación viso-gestual ha sido teorizada por Ortega y Posso (2010), quienes manifestaron que es una habilidad para identificar por el dominio de la musculatura de la cara, por la cual se emiten gestos faciales genuinos esenciales para adquirir y expresar sus propias emociones. Se determinó que la aplicación del programa ESTRALUDI tuvo efecto significativo en la psicomotricidad fina de niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019, lo que fue comprobado con la prueba T de Student, logrando en el postest una diferencia de medias entre el grupo experimental y control de 22,44 con una $t = 15,723$ y un $\text{Sig.} = 0.000 < 0.05$ (tabla 9). También los resultados revelaron en el post test del grupo control un predominio del nivel bajo con el 52% y una prevalencia del nivel alto con el 100% en el grupo experimental, confirmándose los efectos positivos del programa en el grupo con el que se experimentó puesto que el total de sus escolares se ubicaron en el máximo nivel de calificación.

Se estableció que al aplicar el programa ESTRALUDI tuvo un efecto significativo en la coordinación viso manual de los niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019, lo que fue comprobado con el estadístico T de Student (tabla 11). Los

resultados asimismo revelaron en el post test que las puntuaciones del grupo control predominaron en el nivel bajo con el 52% mientras que los del grupo experimental se ubicaron en el nivel alto con el 100%. El programa confirmo su efectividad porque la totalidad de educandos se situaron en el nivel más alto.

Se estableció que al aplicar el programa ESTRALUDI tuvo un efecto significativo en la coordinación viso gestual de los niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019, lo que fue comprobado con el estadístico T de Student (tabla 13). Los resultados asimismo revelaron en el post test que las puntuaciones del grupo control predominaron en el nivel bajo con el 64% mientras que los del grupo experimental se ubicaron en el nivel alto con el 72%. El programa ratifico su efectividad porque el total de educandos se situaron en el nivel más alto.

Efecto del programa ESTRALUDI en la psicomotricidad fina en niños de 3 años del centro poblado Tablazo Corrales, Tumbes, 2019.

El aporte teórico es la propuesta de un programa fundamentado en las teorías de Gross, Piaget y Vygotsky sobre el juego, que fundamentan las estrategias lúdicas, y en antecedentes internacionales y nacionales como los de Anso, Huerta y Ríos.

En lo practico se planteó el programa ESTRALUDI para determinar su efecto en la psicomotricidad fina de los infantes de 3 años de la I.E.I. N°078 "Jesús Divino Maestro" Tablazo - Corrales de la provincia de Tumbes durante el año 2019, cuyos efectos se midieron aplicando un diseño cuasi experimental con la participación de dos grupos a los cuales se les aplicaron dos evaluaciones una antes y otra después de aplicar el programa solo al grupo de experimentación. En lo metodológico se planteó desarrollar un programa con estrategias lúdicas.

Cronograma de Actividades:

N°	Actividades	MES Y SEMANAS																
		Setiembre				Octubre					Noviembre			Diciembre				
		1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3
1	Pre test (Evaluación de entrada).	x																
2	Actividad N° 1 - Disfrutamos jugando con la destreza de mis manos.		x															
3	Actividad N° 2 - Mis dedos mágicos.			x														
4	Actividad N° 3 - Mis dedos hacen magia al rasgar papel.				x													
5	Actividad N° 4 - Mis creativos dedos dan formas hermosas con el modelado.					x												
6	Actividad N° 5 - Juego y me divierto con el enhebrado.						x											
7	Actividad N° 6 - Disfruto con mis garabatos libres.							x										
8	Actividad N° 7 - Jugando con la imitación de gestos y sonidos.								x									
9	Actividad N° 8 - Comunicándome con gestos para transportarnos.									x								
10	Actividad N° 9 - Disfruto con movimientos rítmicos musicales.										x							
11	Post test (Evaluación de salida).											x						

Fuente: Elaboración propia.

Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"

PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY

EDAD : 3 AÑOS

FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
PSICOMOTRIZ SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Disfrutamos jugando con la destreza de mis manos	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Jugamos a la dinámica de: "LA BATALLA DE LOS GLOBOS DE COLORES" Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus muñecas de su mano, de forma que quede colgando aprox. 5 cm. El juego consiste en tratar de romper el globo del contrincante con las dos manos evitando que nos rompan nuestro globo, se desplazan buscando a quien romperle su globo con las dos manos ¿Qué juego hemos realizado? ¿Qué fue lo que hicimos a nuestro compañero? ¿Qué equipo gana el juego y por qué? ¿Qué juegos conoces que puedes hacer con el globo? ¿Solo con las manos podemos romperles el globo a nuestros compañeros al jugar? La docente comunica que jugaremos con nuestras manos para desarrollar nuestras destrezas La docente narra una situación comunicativa: Juanita va de paseo al parque con sus hermanos y juegan encestando pelotas de basquetbol, Juanita les gana a sus hermanos encestando muchas veces la pelota y la maestra 	Globos Piola Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos

		plantea preguntas ¿Dónde se fue Juanita? ¿Qué juego desarrollaron Juanita y sus hermanos? ¿Por qué Juanita lograba encestar muchas veces la pelota? Escuchamos sus apreciaciones		
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas nos organizamos en grupos de juego y repartimos por igual los cubos a cada grupo ▪ Niños y niñas juegan libremente haciendo torres con los cubos, desarrollando la destreza de sus manos. ▪ Niños y niñas en sus grupos de trabajo construyen torres con los cubos unas torres serán de cuatro, otra de cinco y otra de seis cubos, y otras torres serán construidas lo más alto que puedan hacerlo. ▪ Niños y niñas les dan forma a las torres de cubos y construyen casas, puentes, etc. con los cubos ▪ Cuando terminamos de armar las torres en el tiempo indicado por la educadora, los niños de cada grupo medirán la altura de sus torres utilizando las palmas de sus manos 	Cubos Maderas	20 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han construido y como sus manos les ayudado a realizarlo, socializando lo que han construido con los cubos. 		5 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas decoran imágenes de torres construidas con los cubos con técnicas diversas 	Colores Crayones Ficha de trabajo	10 minutos
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?..... 		

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
+ Participa con sus compañeros construyendo torres de cubos en el desarrollo de la destreza de sus manos	+ Ficha de Evaluación

<ul style="list-style-type: none"> + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes 	
--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"
 PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY
 EDAD : 3 AÑOS
 FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de Aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
PSICOMOTRIZ SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende su cuerpo ▪ Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Mis dedos mágicos	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas Jugamos a la dinámica de: "LLEVANDO EL HUEVO EN LA CUCHARA" ▪ Se eligen de 5 en 5 integrantes y se les entrega una cuchara y su huevo a cada participante ▪ Salen de una línea de partida ▪ Caminan en forma rápida hasta la línea de llegada llevando la cuchara que sostiene el huevo ente sus dedos de su mano. ▪ Gana quien llega a la meta si hacer caer su huevo de la cuchara ▪ ¿Qué juego hemos realizado? ¿Qué sostuvo la cuchara? ¿Qué sucedería si se hubiera caído el huevo? ¿Qué juegos podemos hacer con nuestros dedos? ¿Solo con los dedos podemos coger los materiales? ¿Cómo sostengo mis colores al pintar? ▪ La docente comunica que jugaremos con nuestros dedos para desarrollar nuestras destrezas ▪ La docente narra una situación comunicativa: Elena va con su hermana a la tienda a comprar 	Huevos Cuchara Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos

		una gaseosa y al regresar a casa Elena trata de desenroscar la tapa de la botella y no lo puede hacer y su hermana la ayuda y logran abrir desenroscando la botella y la maestra plantea preguntas ¿Dónde fueron las hermanas? ¿Qué desenroscaron las hermanas? ¿Por qué Elena no pudo desenroscar la tapa de la botella de gaseosa? Escuchamos sus apreciaciones		
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas dialogan con la maestra sobre lo que harán con los dedos de sus manos al jugar. ▪ Niños y niñas juegan con su motora fina con la diversión con pinzas de sus dedos pulgar e índice, primero elabora bolas grandes y pequeñas de algodón, al terminarlas utilizando pinzas con sus dedos pulgar e índice de sus manos, las separa colocando las bolas grandes de algodón en un depósito y las bolas pequeñas en otro depósito, utilizando las pinzas de sus dedos pulgar e índice de sus manos. ▪ Niños y niñas utilizando pinzas de sus dedos pulgar e índice enroscan y desenroscan las tapas de las botellas ▪ Niños y niñas utilizando cartones descartables de conos de papel higiénico con ligas de colores las van insertando en el cono de cartón, según imágenes. ▪ Niños y niñas juegan realizando esculturas con palos de mondadientes y trozos de corcho formando figuras diversas o creadas. 	Tapas de botellas Algodón en bolas depósitos	20 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han desarrolla con sus dedos haciendo pinzas con sus dedos pulgar e índice, socializando lo que han desarrollado con sus dedos. 		5 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas decoran imágenes cogiendo bolas de algodón untándolas con tempera decorando imágenes 	Algodón temperas Ficha de trabajo	10 minutos
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ▪ ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ▪ ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, 		

		▪ ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?.....		
--	--	---	--	--

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
+ Participa con sus compañeros haciendo presión pinza con sus dedos, en el desarrollo de la destreza de sus dedos + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes	+ Ficha de Evaluación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"
 PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY
 EDAD : 3 AÑOS
 FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de Aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
<u>PSICOMOTRIZ</u> SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	+ Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Mis dedos hacen magia al rasgar papel	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Juegan la dinámica DESOJANDO, DESOJANDO: Se forman dos equipos de trabajo y se sientan en el piso cada grupo haciendo círculo y en el centro del círculo colocan un depósito o tina grande, cada grupo recibe un ato de culantro grande y se reparten entre todos los integrantes del grupo para desojarlo, se tomará el tiempo para que los dos grupos entren en concurso y desojen el culantro y el grupo que termine en el tiempo determinado será el ganador. ¿Qué sucedió en el juego? ¿Qué hemos desojado? ¿Qué grupo pudo hacerlo más rápido? 	Culantro Tina Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos

	<p>¿Cómo usa mamá el culantro en la preparación de los alimentos en casa?</p> <p>¿Cómo podemos aprender a comer saludable?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente comunica que jugaremos con nuestros dedos para desarrollar nuestras destrezas rasgando papeles diversos • La docente narra una situación comunicativa: la mamá del niño Sebastián que tiene 3 años, le está ayudando a hacer la tarea a su hijo la cual consiste en rasgar papel lustre de color verde y marrón para pegar y rellenar en la imagen de un paisaje y la maestra plantea preguntas ¿Qué tarea tiene que hacer Sebastián? ¿Cómo hará Sebastián para rasgar el papel y hacer su tarea? ¿Por qué su mamá le está ayudando a Sebastián a hacer su tarea? Escuchamos sus apreciaciones 		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas juegan con sus dedos haciéndolos caminar sobre la mesa de ida y vuelta, corren los dedos en forma lenta y rápida etc. ▪ Niños y niñas juegan desarrollando su motora fina haciendo magia con sus dedos pulgar e índice de sus manos, con el papel lustre que les proporciona la maestra y libremente, rasgan el papel en trozos largos y en trozos cortos, también en trozos delgados y trozos gruesos, en trozos grandes y trozos pequeños etc. ▪ Niños y niñas siguen haciendo magia rasgando tiras largas muy largas de papel y van envolviendo libremente botellas descartables, conos de papel higiénico con este papel rasgado, observan sus maravillosas creaciones. ▪ Niños y niñas utilizando sus dedos pulgar e índice, siguen rasgando papel y hacen caminos largos en el piso 	Papel lustre Algodón en bolas depósitos	20 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han desarrollado con sus dedos pulgar e índice en el rasgado del papel 		5 minutos

		y dándole magia al convertir su rasgado en creaciones divertidas.		
		<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas decoran imágenes con el rasgado de papel 	Ficha de trabajo	10 minutos
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?..... 		

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> + Da color y belleza a sus imágenes decorándolas con papel rasgado con sus dedos + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes 	<ul style="list-style-type: none"> + Cuaderno anecdótico + Ficha de Evaluación + Portafolio

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"
 PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY
 EDAD : 3 AÑOS
 FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de Aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
<u>PSICOMOTRIZ</u> SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Mis creativos dedos dan formas hermosas	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas juegan la dinámica: LA PIÑA PICA, LA PIÑA PICA Sentados en círculo el niño da inicio con una piña pasándola rápidamente entre las manos de los niños y niñas, al silbato o sonido de la pandereta queda en las manos del niño o niña, y mencionan que podemos preparar con la piña, la participante dice en que 	Piña pequeña Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos

con el modelado		<p>preparación ella consume la piña y luego sigue pasándose sosteniéndola fuerte con sus manos, culmina el juego cuando la piña se cae.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Por qué la piña es alimento? ¿Qué partes de nuestro cuerpo usamos para pasar la piña a uno y otro amigo del aula? ¿Qué paso con el niño o niña que hizo caer la piña? ¿Podríamos pasar la piña a uno y otro compañero solo sosteniéndola con nuestros dedos? ▪ La docente comunica que jugaremos con nuestros dedos modelando plastilina o masitas. ▪ La docente narra una situación comunicativa: Hoy iremos al concurso de modelado en plastilina dice la maestra a sus alumnos, todos estamos preparados y podemos modelar la imagen que se nos solicite, el concurso consiste en modelar un paisaje y la maestra plantea preguntas ¿De qué se tratara el concurso? ¿Qué partes de nuestro cuerpo usaremos para el modelado? ¿Cuál será el tema del modelado en el concurso? Escuchamos sus apreciaciones 		
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas juegan con sus dedos introduciéndolos en títeres de dedos y los mueven al compás de una canción. ▪ Niños y niñas juegan usando solo sus dedos en el aire al modelar en trozos de plastilina bolitas de diferentes tamaños. ▪ Niños y niñas modelan sobre la mesa usando solo sus dedos con plastilina haciendo el modelado de tiras gruesas y tiras delgadas ▪ Niños y niñas utilizando sus dedos pulgar e índice, colocan entre ellos un trozo de plastilina y modelan el trozo descubriendo que forma de modelado realizamos. 	Plastilina Masita para modelar	20 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han desarrollado con sus dedos pulgar e índice en el modelado de la plastilina donde da vida a animales, objetos, paisajes. 		5 minutos

		<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas modelan animales de la granja y los colocan en una caja decorada como si fuera una granja. 	Plastilina Caja De zapatos	10 minutos
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?..... 		

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> + Usando sus dedos transforma la plastilina en obras de arte a través del modelado + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes 	<ul style="list-style-type: none"> + Cuaderno anecdótico + Ficha de Evaluación + Portafolio

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"
 PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY
 EDAD : 3 AÑOS
 FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de Aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
<u>PSICOMOTRIZ</u> SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Juego y me divierto con el enhebrado	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Jugamos a traspasa el agua con la dinámica: ESPONJA CHUPA Y PASA Niños y niñas en sus grupos o equipos reciben cada uno una esponja de dunlopillo y dos bateas donde el equipo chupa el agua con la esponja y la traspasan a la otra tina vacía exprimiendo el agua que ha chupado la esponja. Gana el equipo que ha traspasado 	Tina Dunlopillo agua Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos

		<p>el agua totalmente a la otra tina que estaba vacía.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Qué hicimos en el juego? ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos usado para traspasar el agua? ¿Qué debemos hacer para poder traspasar el agua y ganar la competencia? ¿Podríamos utilizar otras partes de nuestro cuerpo para traspasar el agua de un lugar a otro? ▪ La docente comunica que jugaremos con nuestros dedos que se moverán de un lado a otro en el desarrollo del enhebrado. ▪ La docente narra una situación comunicativa: Hoy jugaremos con nuestras zapatillas o zapatos y con sus pasadores donde iremos paso a paso enhebrando el pasador para poder amarra nuestra zapatilla o zapato y la maestra plantea preguntas ¿De qué se tratará el juego que haremos? ¿Qué partes de nuestro cuerpo usaremos para desarrollar el enhebrado de nuestro zapato o zapatilla? ¿Cuáles dedos son los que nos ayudan a realizar el enhebrado del pasador de nuestro zapato o zapatilla? Escuchamos sus apreciaciones 		
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas juegan con su zapato o zapatilla y sus pasadores, cada uno con su zapato o zapatilla en mano van introduciendo el pasador en el primer ojalillo y siguen enhebrando uno a uno los ojalillos metiendo y sacando el pasador hasta enhebrado todo el zapato o zapatilla. ▪ Niños y niñas juegan usando solo sus dedos en el aire al desarrollar el Enhebrado ▪ Niños y niñas juegan enhebrando caminos diversos introduciendo el cordón en líneas rectas, en líneas oblicuas, introduciendo y sacando de un lado a otro del camino ▪ Niños y niñas utilizando sus dedos pulgar e índice, colocan entre ellos el cordón para enhebrar y lo va pasando en imágenes de un lugar a otro. 	Cordón Piola Imagen con huequitos Imagen del zapato y zapatilla	20 minutos

		<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han desarrollado con sus dedos pulgar e índice en el modelado de la plastilina donde da vida a animales, objetos, paisajes. 		5 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas pasan su cordón por el borde de una imagen desarrollando el enhebrado 	Imagen cordón	10 minutos
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?..... 		

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> + Introduce y saca el cordón en imágenes desarrollando el enhebrado + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes 	<ul style="list-style-type: none"> + Cuaderno anecdótico + Ficha de Evaluación + Portafolio

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"

PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY

EDAD : 3 AÑOS

FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de Aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
PSICOMOTRIZ SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo Se expresa corporalmente 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo

Disfruto con mis garabatos libres	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Jugamos con la dinámica usando nuestros dedos: <p style="text-align: center;"><u>JUEGA CON EL COCHINITO</u> Este cochinito fue al mercado. (toca el dedo gordo) Este cochinito se quedó en la casa. (toca el siguiente dedo del pie, y así sucesivamente) Este cochinito se comió la carne. Este cochinito no comió nada. Y este cochinito lloró, "¡Ua, ua, ua!" Mientras corría hasta su casa. (hazle cosquillas por todas partes)</p> ▪ Planteamos preguntas: ▪ ¿Qué hicimos en el juego? ▪ ¿Qué dedos hemos movido para jugar? ▪ ¿Qué les suceden a nuestros dedos cuando se mueven? ▪ ¿Podríamos utilizar otras partes de nuestro cuerpo para moverlos? ▪ La docente comunica que jugaremos con nuestros dedos que se moverán libremente y muy felices con el garabateo libre. ▪ La docente narra una situación comunicativa: Hoy jugaremos con nuestros colores y decoraremos el mural del GARABATEO y todos muy felices, se inician garabateando el mural y la maestra plantea preguntas ¿Qué imágenes se pueden formar con el garabateo libre? ¿Qué dedos usare para coger mis crayones y realizar el garabateo libre? ¿Qué mensaje daremos en nuestro mural del garabateo libre? Escuchamos sus apreciaciones 	Tina Dunlopillo agua Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas juegan con sus cintas de colores que la tiene agarradas de la presión pinza dedo índice y dedo pulgar, las mueven al compás del aire, en forma ondulante, hacia libre etc. Y la maestra finalmente les solicita hacer los movimientos libremente. ▪ Niños y niñas juegan usando solo su dedo índice y dedo pulgar, en el aire lo mueven 	Cordón Piola Imagen con huequitos Imagen del zapato y zapatilla	20 minutos

	<p>en forma circular, forma recta. Forma de zig zag etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas juegan pasando su dedo índice sobre imágenes dibujadas en cartulina en forma circular, luego en forma de olas del mar etc. ▪ Niños y niñas usando sus dedos índice y pulgar con un hilo de coser entre sus dedos lo mojan con tempera y hacen sus garabateos sobre hojas de cartulina 		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han desarrollado con su dedo índice y pulgar en el movimiento al deleitarse con el movimiento del garabateo libre. 		5 minutos
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas cogen sus crayones y junto a sus compañeros desarrollan el mural del garabateo libre. 	Imagen Crayones colores	10 minutos
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?..... 		

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> + Con movimientos circundantes desarrolla el garabateo libre. + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes 	<ul style="list-style-type: none"> + Cuaderno anecdótico + Ficha de Evaluación + Portafolio

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"
 PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY
 EDAD : 3 AÑOS
 FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de Aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
PERSONAL SOCIAL CONSTRUYE SU IDENTIDAD	• Se valora a sí mismo.	+ Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.

	• Autorregula sus emociones	Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra
--	-----------------------------	---

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Jugando con la imitación de gestos y sonidos	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas disfrutaron con los movimientos imitando con sus gestos y pronunciando los sonidos de la canción: CANCION DEL GUSANITO (CON EL DEDO ÍNDICE IREMOS RECORRIENDO DESDE LA MUÑECA HASTA LA CABEZA Y NARIZ. Y ASÍ, TAMBIÉN DE REGRESO, HASTA LA MANO). HOOOLA SEÑOR CODIIIIITO HOOOLA SEÑOR HOMBRIIIITO BAAAAJA POR EL ASCENSOR, SUMMMM TOCA EL TIMBRE... DIIIIIIINNNNNN DOOOOOONNNNN. (DECIMOS) SE ESCONDE DETRÁS DE LA OREJA Y LA SEÑORA LENGUA ABRE LA PUERTA. (CON TU LENGUA) MIIIIIRA HACIA ARRIBA, MIRA HACIA ABAJO, MIRA HACIA UN LADO, MIRA HACIA EL OTRO... ¿VIO ALGO? (LOS NIÑOS Y NIÑAS RESPONDEN) LA SEÑORA LENGUA CIERRA LA PUERTA MUY FUERTE. (DECIMOS) NO ME VIO, NO ME VIO... JAJAJAJAJAJA TOCA DE NUEVO EL TIMBRE: DIIIIIIINNNNN DOOOOOONNNN SE ESCONDE DETRÁS DE LA OTRA OREJA Y LA SEÑORA LENGUA ABRE LA PUERTA. Planteamos preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué movimientos hicimos? ¿Qué sonidos hicimos? ¿Qué gestos hace mi cara? ¿Qué sonidos hace mi boca? ¿Qué otras partes de mi cuerpo hace gestos? 	Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos

	<p>¿Qué otras partes de mi cuerpo hace sonidos?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La docente comunica que jugaremos haciendo imitaciones con los gestos y los sonidos de nuestro cuerpo. ▪ La docente narra una situación comunicativa: Hoy jugaremos haciendo gestos como los mimos que con sus movimientos daremos a conocer palabras y mensajes y la maestra plantea preguntas ¿Qué es un mimo? ¿Qué tiene en su cara el mimo? ¿Por qué el mimo no habla? ¿Qué nos dirá el mimo sin hablar? Escuchamos sus apreciaciones 		
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas observan a la maestra que tiene el rostro pintado como un MIMO, hace gestos con su rostro de alegría, de tristeza, de enojo, de susto ▪ Niños y niñas juegan con sus gestos imitando los gestos que hace la maestra con su cara, sin pronunciar palabras. ▪ Niños y niñas juegan haciendo sonidos con sus manos al hacer palmadas fuertes, rápidas, lentas. ▪ Niños y niñas siguen haciendo sonidos con su cuerpo específicamente con sus pies al zapatear, al caminar en forma rápida, en forma lenta etc. ▪ Niños y niñas usando sus dedos índice y pulgar emiten sonidos al golpearlos sobre la mesa, sobre la silla, en la pizarra etc. 	<p>Imagen Tempera blanca Zapatos</p>	<p>20 minutos</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han desarrollado con los gestos de su rostro y los sonidos de su cuerpo como manos, pies, dedos. 		<p>5 minutos</p>
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas encierran un rostro que les agrada al hacer gestos que puede ser de alegría, de enojo, de tristeza etc. 	<p>Imagen Crayones colores</p>	<p>10 minutos</p>
Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, 		

		¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?.....		
--	--	---	--	--

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> + Desarrolla sus gestos y menciona que gesto hace, así como que sonidos producen las partes de su cuerpo + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes 	+ Ficha de Evaluación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°8

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"
 PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY
 EDAD : 3 AÑOS
 FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
PERSONAL SOCIAL CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones 	+ Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
Comunicándome con gestos para transportarnos	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> • Niños y niñas Jugamos a la dinámica de • "EL TREN CIEGO" <p>Es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (5 integrantes). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: "Chuuu.Chuuu..."</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamos preguntas: 	Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos

		<p>¿Qué movimientos hicimos al jugar al tren?</p> <p>¿Cómo podía moverse el tren si era ciego?</p> <p>¿Qué gestos hemos realizado para transportarnos en el tren?</p> <p>¿Qué gestos le hacemos a un medio de transporte para que venga hacia nosotros?</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente comunica que jugaremos haciendo imitaciones con gestos cuando nos transportamos de un lugar a otro • La docente narra una situación comunicativa: La familia de Juan salió de paseo y para trasladarse su papa llamo la movilidad que pasaba levantando la mano y llamando al auto que los llevaría y la maestra plantea preguntas ¿Qué es un gesto? ¿Qué gestos hizo el papá de Juan para llamar la movilidad? ¿Por qué el señor que manejaba el auto entendió el gesto de llamado que le hizo el papa de Juan? Escuchamos sus apreciaciones 		
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas juegan con imágenes representando roles de autos, de moto taxis, de bicicletas etc. y los niños representan como llaman con gestos una moto taxi para que los transporte que puede ser levantado su mano y moviéndola el gesto hacia adelante ▪ Niños y niñas juegan otro gesto que sería levantando su dedo y moviéndolo para que pare la moto taxi, así mismo para llamar un auto se hacen gesto de llamada, asimismo gestos con su cuerpo al ir dentro de un auto como movemos el cuerpo al estar en movimiento el auto. ▪ Niños y niñas juegan cuando queremos ir a manejar bicicleta con sus 	Imágenes d medios de transporte De manos De piernas	20 minutos

		amigos hacemos los gestos de manejo hacia la otra persona.		
		<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han desarrollado con los gestos de su cuerpo al llamar un medio de transporte 		5 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas encierran en la imagen del cuerpo humano que partes del cuerpo mueve en señal de gestos para solicitar una movilidad. 	Imagen Crayones colores	10 minutos
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?..... 		

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> + Desarrolla sus gestos que utiliza al transportarse y al llamar un medio de transporte + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes 	+ Ficha de Evaluación

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°9

I.-DATOS INFORMATIVOS:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA : N°078 "JESUS DIVINO MAESTRO"
 PROFESORA : BARRIENTOS PACHERRES KATERINY
 EDAD : 3 AÑOS
 FECHA: DIA DE SETIEMBRE DEL 2019

Propósito de Aprendizaje		
Área/competencia	Capacidades	Desempeño
PERSONAL SOCIAL CONSTRUYE SU IDENTIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones 	+Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra

MOMENTOS DE LA ACTIVIDAD

Actividad	Momentos	Estrategias	Materiales	Tiempo
	s			

Disfruto con movimientos rítmicos musicales	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> Niños y niñas Jugamos con movimientos rítmicos la dinámica de: <u>CANCION: CHUMBA LA CACHUMBA</u> "CUANDO EL RELOJ MARCA LA UNA, LOS ESQUELETOS SALEN DE LA TUMBA. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUMBA-BA-BÁ. CUANDO EL RELOJ MARCA LAS DOS, LOS ESQUELETOS CANTAN A UNA VOZ. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUMBA-BA-BÁ. CUANDO EL RELOJ MARCA LAS TRES, LOS ESQUELETOS MUEVEN LOS PIES. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUMBA-BA-BÁ. CUANDO EL RELOJ MARCA LAS CUATRO, LOS ESQUELETOS JUEGAN AL TEATRO. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUMBA-BA-BÁ. CUANDO EL RELOJ MARCA LAS CINCO, LOS ESQUELETOS PEGAN UN BRINCO. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUMBA-BA-BÁ. CUANDO EL RELOJ MARCA LAS SEIS, LOS ESQUELETOS NOMBRAN AL REY. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUMBA-BA-BÁ. CUANDO EL RELOJ MARCA LAS SIETE, LOS ESQUELETOS LANZAN UN COHETE. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUMBA-BA-BÁ. CUANDO EL RELOJ MARCA LAS OCHO, LOS ESQUELETOS COMEN BIZCOCHO. 	Cartulina Plumones Imágenes	10 minutos
---	--------	--	-----------------------------------	------------

		<p>CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUM- BA-BÁ.</p> <p>CUANDO EL RELOJ MARCA LAS NUEVE, LOS ESQUELETOS VEN CÓMO LLUEVE. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUM- BA-BÁ.</p> <p>CUANDO EL RELOJ MARCA LAS DIEZ, LOS ESQUELETOS CORREN UNA RES. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUM- BA-BÁ.</p> <p>CUANDO EL RELOJ MARCA LAS ONCE, LOS ESQUELETOS TOCAN LOS BRONCES. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUM- BA-BÁ.</p> <p>CUANDO EL RELOJ MARCA LAS DOCE, LOS ESQUELETOS SE PONEN EN POSE. CHUMBA LA CACHUMBA LA CACHUM- BA-BÁ.</p> <p>CUANDO EL RELOJ MARCA LA UNA, LOS ESQUELETOS SE VAN A LA LUNA...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planteamos preguntas: ¿Qué movimientos rítmicos hicimos con nuestro cuerpo? ¿Cómo podía moverme con ritmo? ¿Qué ritmo hemos llevado? ¿Cuándo bailamos que ritmo melódico seguimos? • La docente comunica que jugaremos con nuestro cuerpo con movimientos rítmicos • La docente narra una situación comunicativa: Pedro y Sofia fueron a una fiesta infantil y salieron a bailar las dinámicas que hacían los animadores, moviendo su cuerpo al escuchar la melodía musical y la maestra plantea preguntas ¿Qué es un movimiento rítmico? ¿Qué movimientos rítmicos podemos hacer con 		
--	--	--	--	--

		nuestro cuerpo? ¿Qué movimientos rítmicos harán Pedro y Sofia en la fiesta infantil? Escuchamos sus apreciaciones		
	Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas juegan en un ambiente decorado como fiesta infantil y se inicia la fiesta con música del Chuchuwa, se inicia la canción y los niños y niñas mueven su cuerpo haciendo movimientos rítmicos musicales, con su cabeza, sus brazos, sus piernas, sus codos etc. camina rítmicamente al compás de la canción. ▪ Niños y niñas juegan haciendo movimientos rítmicos musicales al entonar la canción del Feliz cumpleaños, de la piñata, donde cantan y mueven su cuerpo siguiendo el ritmo. 	CDS EQUIPO SONIDO	20 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas dialogan en los grupos de trabajo sobre lo que han desarrollado con los movimientos rítmicos musicales. 		5 minutos
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Niños y niñas encierran en la imagen del cuerpo humano que reflejan están en movimientos rítmicos 	Imagen Crayones colores	10 minutos
	Cierre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogamos con los niños y niñas sobre lo aprendido: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Qué aprendimos? ¿Todos participaron?, ¿Les gustó lo que hicimos? ¿Cómo se sintieron?..... 		

VI.-EVALUACION:

Evidencia	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> + Desarrolla sus movimientos en forma rítmica musical + Trabajo de los niños y niñas + Fotos + Papelotes 	+ Ficha de Evaluación

Referencias

- Abanto, W. (2014). *Guía de aprendizaje: Diseño y Desarrollo del Proyecto de Investigación*. Trujillo, Perú: Universidad César Vallejo.
- Anolli, F., Mantovani, L., Confalonieri, A., Ascolese, A., & Peveri, L. (2010). Emotions in serious games: from experience to assessment. *iJET*, 5(3), 7 - 16.
- Ansó, M. (2017). *Pedagogías lúdicas de innovación: Buenas prácticas de enseñanza con juegos digitales*. (Tesis doctoral), Universidad de Extremadura, Extremadura, España.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6a. ed.). Caracas, Venezuela: Episteme.
- Arias, P., Merino, M., & Peralvo, C. (2017). Análisis de la Teoría de Psico-genética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Dominio de las Ciencias*, 3(3).
- Arnau, J. (1982). *Psicología experimental. Un enfoque metodológico* (4a. ed.). México: Trillas.
- Atapoma, Z. (2017). *La psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de la institución educativa privada San Agustín, Santa Anita, 2016*. (Tesis de pregrado), Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Ausubel, D. (2003). *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo* (1a. ed.). México: Trillas.
- Baechle, T., & Earle, R. (2007). *Principios de entrenamiento de la fuerza y el acondicionamiento físico*. 2da. Edición. pag. 277-278. Madrid, España: Editorial Médica panamericana.
- Barreto, C. (2013). *Estadística para Educación*. (3a. ed.). Chimbote, Perú.

- Bateson, P. (2014). Play, playfulness, crativity and innovation. *Animal Behavior and Cognition*, 1(2), 99-112. doi:0.12966/abc.05.02.2014
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación: administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (2a. ed.). Colombia: Prentice Hall.
- Bruner, J. (1960). *The process of education*. Cambridge, MA, United States: Harvard University Press.
- Cabezas, J. (1993). *La Creatividad: Teoría básica eimplicaciones pedagógicas* (1a. ed.). Salamanca, España: Librería Cervantes.
- Casa, N., & Quispe, M. (2014). *Manual didáctico para el desarrollo de la Motricidad fina de los Estudiantes de educación inicial de la I.E.I. N°525 Reino del Carmen del distrito de Villa María del Triunfo Lima 2013*. (Tesis de pregrado), Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Lima, Perú.
- Castro, L. (1975). *Diseño experimental sin estadística. Usos y restricciones en su aplicación a las ciencias de la conducta*. México DF, México: Trillas.
- Chao, L. (2006). *Introducción a la estadística*. México: Cecsa.
- Coello, M. (2015). *Diseño y aplicación de un manual de artes plásticas para desarrollar la creatividad en la iniciación de lecto-escritura de los niños y niñas de 4 años de edad del centro de educación inicial "Inés Jiménez", parroquia matriz, Chimborazo, periodo 2013-2014*. (Tesis de maestría), Universidad Nacional de Chimborazo, Quito, Ecuador.
- Coler, A., Santos, G., & Fernandes, J. (2010). The effets of relational physchomotricity on pre-school children. *Internacional Journal od Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 63 - 70.
- Cook, T., Campbell, D., & Peracchio, L. (1990). Quasi experimentation. *Handbook of industrial and organizational psychology*.

- Corral, I., Rivera, R., Ontiveros, E., Gonzales, J., & Sánchez, C. (2019). Psychomotricity and its relationship with the intelligence quotient in preschoolers with congenital hypothyroidism. *International Physical Medicine & Rehabilitation Journal*, 4(2), 70 - 76.
- Corvin, S., & Wiggins, F. (1989). An Antiracism Training Model for White Professionals. *Journal of Multicultural Counseling and Development*, 17(3), 105-114.
- Dos Santos, A., & Cavalcante, J. (2019). Fine motor development in children with chronic malnutrition. *Cad.Bras.Ter.Ocup. Sao Carlos*, 27(1), 54 - 60. doi:doi.org/10.4322/ 2526-8910.ctoAO1577
- Ferguso, R., Coughlan, T., Egelanddsdal, K., Gaved, M., Herodotou, C., Hillaire, G., . . . Whitelock, D. (2019). *Inovating Pedagogy 2019: Open University Innovation Report 7*. Institute of Educational Technology.
- Fernández, E. (2017). *Gobierno electrónico y participación ciudadana en la Municipalidad de San Martín de Porres, 2016*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/6011/Fernandez_RE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Flores, J. (2014). *Efectividad del programa de estimulación temprana en el desarrollo psicomotor en niños de 0 a 3 años*. (Tesis doctoral), Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
- Franco, C., & López, L. (2013). *Propuesta metodológica para la gestión del cambio cultural aplicable en proyectos de business process management* (6a. ed.). Madrid, España: Morata.
- Fulleda, P. (2003). *Lúdica por el desarrollo humano. Programa general de acciones recreativas para adolescentes, jóvenes y adultos*. Inder / Cuba. III Simposio Nacional de Vivencias y

Gestión en Recreación. Bogotá, Colombia: Vicepresidencia de la República, Coldeportes, Funlibre.

- Ganciu, M. (2013). Psychomotricity - a complex function to control human behavior. *Internacional Journal of Education and Research*, 1(11), 1 - 10.
- García, H. (2003). *La Danza en la Escuela* (2a. ed.). Cataluña, España: INDE.
- Giron, O. (2013). *Gobierno Electrónico y Acceso a la Información*. Tesis de Maestría, Universidad Centroamericana José Simeón Cañas, El Salvador. Obtenido de <http://www.uca.edu.sv/gescom/wp-content/uploads/2017/03/tesis19.pdf>
- Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Buenos Aires, Argentina: Javier Vergara.
- Gomes, M., Donato, L., & Godoy, R. (2017). Ludic reinvention in the development of games in health: theoretical-methodological frameworks for the production of critical subjectivities. *Texto Contexto Enferm.*, 26(4), 1-12.
- Gómez, L. (2015). *La implementación de políticas de Gobierno Abierto en entornos locales: el caso del Municipio de Rafaela*. Tesis de Maestría, Universidad de Buenos Aires, Santa Fe, Argentina. Obtenido de http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tpos/1502-0282_GomezLD.pdf
- Gómez, M. (2016). *Introducción a la metodología de la investigación científica* (2a. ed.). Córdoba, Argentina: Brujas.
- González, M. (2002). Aspectos éticos de la investigación cualitativa. *Revista Iberoamericana de Educación*(29), 85-103.
- Granizo, E., & Morocho, F. (2012). *El desarrollo de la motricidad fina en el fortalecimiento de la lectoescritura*. (Tesis de maestría), Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador.
- Güemes, M., & Ramírez-Alujas, A. (2012). *Gobierno Abierto, reforma del Estado y modernización de la gestión pública:*

alcances, obstáculos y perspectivas en clave latinoamericana. Madrid, España.

Gutiérrez, C. (2016). *Las técnicas grafoplásticas y el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 1 a 3 años que nacieron prematuros y que asisten al centro de estimulación temprana Wikiki.* (Tesis de pregrado), Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Haverkate, H. (1994). *La cortesía verbal.* Madrid, España: Gredos S. A. .

Hernández, R. (2003). *Metodología de la Investigación Vol. 1.* La Habana, Cuba: Félix Valera.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (1997). *Metodología de la Investigación.* Colombia: Mc Graw Hill.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación* (5a. ed.). Mexico: Mcraw-Hill Interamericana.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6a ed.). México: Mc Graw Hill.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed.). México: Mc Graw Hill.

Hoffman, J., & Russ, S. (2012). Pretend play, creativity and emotion regulation in Children. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 6(2), 175 - 184.

Huerta, P. (2011). *Módulo de desarrollo corporal "Día a Día" y sus efectos en el desarrollo psicomotor de los niños y niñas de 4 años de edad en la institución educativa inicial N° 102-Piloto del distrito de Lurigancho.* (Tesis doctoral), Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú.

Hurtado, J. (2012). *Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia* (4a. ed.). Bogotá-Caracas: Ciea-Sypal y Quirón.

- Iverson, J., & Braddock, B. (2011). Gesture and motor skill in relation to language in children with language impairment. *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, 54, 72 - 86.
- Jiménez, C. (2008). *Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. Emociones, inteligencia y habilidades secretas*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, J., & Alonso, J. (2007). *Manual de psicomotricidad. Teorías, exploración, programación y práctica*. Madrid. La tierra de hoy. Madrid, España: Ediciones La Tierra de hoy.
- Kerlinger, F. (2002). *Investigación del comportamiento: técnicas y comportamiento*. México: Editorial Interamericana .
- Kyun, D., & Tae, Y. (2018). Effect analysis psicomotricity and aquatic psicomotricity motor ability of children with developmental disorder. *Journal of Engineering and applied sciences* 13, 2466 - 2469.
- Lalaleo, S. (2013). *La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños y niñas de 1 a 3 años del centro de desarrollo inicial "San Jacinto" de la parroquia de Izamba*. (Tesis de pregrado), Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Larsen, L. (2015). Play and space - towards a formañ definition of play. *International Journal of Play*, 4(2), 175 - 189. doi: 10.1080/21594937.2015.1060567
- López, M., & Gómez, L. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina*. (Tesis de pregrado), Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador.
- López, R., Prieto, A., González, M., & Gil, P. (2018). Evaluación de la motricidad y el carácter de los alumnos de 4 y 5 años: un estudio piloto. *Revista Euroamericana de Ciencias del Deporte*, 8(1), 81-88.

- Maldonado, M. (2008). *La psicomotricidad en España*. (Tesis doctoral), Universidad de Barcelona, Barcelona, España .
- Martín, G., & Torres, M. (2015). *La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del C.E.I. Teotiste Arocha de Gallegos*. (Tesis de pregrado), Universidad de Carabobo, Bárbula, Venezuela.
- Martínez, R. (2014). *Las artes plásticas y su incidencia en la motricidad fina de los niños/as de educación infantil*. (Tesis de maestría), Universidad de Zaragoza, Zaragoza, España.
- Mas, M., Jiménez, L., & Riera, C. (2018). Systematization of the Psychomotor Activity and Cognitive Development. *Psicología Educativa*, 24(1), 38 - 41. doi:https://doi.org/10.5093/psed2018a5
- Medina, R. (2017). *Las estrategias lúdicas y el logro de los aprendizajes de matemática de los estudiantes de la Institución Educativa Perú – Canadá, Lima, 2016*. (Tesis de maestría), Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Merrill, D. (2015). *The affective dimensions of learning at EL Pueblo Mágico: An analysis of the practice of EL Maga Letter Writing*. Dissertation for the degree of Doctor of Philosophy, University of Colorado Boulder.
- Mestanza, G. (2016). *Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños y niñas de la I.E.I N° 302 de Sókota, Cutervo-2016*. (Tesis doctoral), Universidad César Vallejo, Cutervo, Perú.
- Ministerio de Educación. (2009). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular*. Lima, Perú: Minedu.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros niños y niñas? II Ciclo, Área Curricular Comunicación, 3, 4 y 5 años de Educación Inicial*. Lima, Perú: Minedu.
- Mohd, F., Azah, N., Mohamad, R., Samsudin, S., Aisyah, S., & Farah, N. (2018). The assessment of multi-touch hand gesture

towards fine motor skill among pres-school children. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 169 - 180. doi:10.5121/ijma.2018.10614

Montaña, A., & Torres, G. (2015). *Caracterización de la Cultura Organizacional y Lineamientos de Intervención para la implementación de procesos de cambio en las organizaciones, caso empresa sector financiero*. Tesis de Maestría, Universidad del Rosario, Argentina. Obtenido de <http://repository.urosario.edu.co/handle/10336/10104>

Montesinos, L. (2017). *El gobierno electrónico y la satisfacción de los usuarios de la Municipalidad de Ventanilla, año 2017*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/9036/Montesinos_BLV.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nacke, L. (2009). *Affective Ludology: Scientific Measurement of User Experience in Interactive Entertainment*. Doctoral Dissertation Series N°2009:04, Blekinge Institute of Technology.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2006). *Clasificación internacional normalizada de la educación* (2a. ed.). Paris, Francia: UNESCO.

Ortega, C., & Posso, L. (2010). *La Motricidad Fina para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos "A" y "B" de la unidad educativa experimental "Teodoro Gómez de la Torre" parroquia El Sagrario, cantón Ibarra, Imbabura 2009-2010*. (Tesis de pregrado), Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador.

Oszlak, & Kaufman. (2014). *Teoría y práctica del gobierno abierto: Lecciones de la experiencia internacional*. Argentina: Teseo.

Pacheco, G. (2015). *La psicomotricidad en educación inicial. Algunas consideraciones conceptuales* (1a. ed.). Quito, Ecuador: Formación Académica.

- Pedrero, D. (2011). *La psicomotricidad fina en la educación preescolar I*. (Tesis de pregrado), Universidad Pedagógica Nacional, Campeche, México.
- Peña, E., & Prado, R. (2018). *Resistencia al cambio y trabajo en equipo en el personal de la sede del gobierno regional de Ayacucho, 2016*. Tesis de maestría, Universidad Privada Norbert Wiener, Lima, Perú. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1433>
- Peñaranda, C. (2017). Gobiernos regionales y locales reportaron mayor eficacia en el gasto público. *Informe Económico*, 14-16.
- Pérez, L., Vilariño, G., & Ronda, E. (2016). *Cambio Organizacional como herramienta para coadyuvar la implementación de la estrategia*. Cuba.
- Polit, B. (2012). *Investigación en enfermería: Generación y evaluación de evidencia para la práctica de enfermería*, 9ª ed. . Filadelfia, EE. UU: Wolters & Wilkins.
- Polit, B. (2012). *Investigación en enfermería: Generación y evaluación de evidencia para la práctica de enfermería* (9a. ed.). Filadelfia, Estados Unidos: Wolters & Wilkins.
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. (Tesis de maestría), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia.
- Reyes, T. (2015). *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria*. (Tesis doctoral), Universidad Nacional Abierta, Isla de Margarita, Venezuela.
- Rios, T. (2019). *Estrategias lúdicas para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años de una institución educativa inicial Pisco-Ica*. (Tesis doctoral), Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú.
- Robles, N. (2016). *Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la IEI N° 598*

“Los Amautas” de Sókota, Cutervo-2016. (Tesis doctoral), Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú.

- Rodríguez, M., Gómez, I., Prieto-Ayuso, A., & Gil-Mandrona, P. (2017). La educación psicomotriz en su contribución al desarrollo del Lenguaje en niños que presentan necesidades específicas de apoyo educativo. *Revista de Investigación en Logopedia*, 7(1), 89-106.
- Rogers, P. (2014). *La teoría del cambio, Síntesis metodológicas: evaluación de impacto n.º 2*. Florencia: Centro de Investigaciones de UNICEF.
- Rojas, R. (2017). *Calidad del Servicio y Gestión del cambio en la Institución Educativa 1047 Juana Infantes Vera-Agustino 2017*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo, Lima, Perú.
- Sanda, E. (2015). The role, educational dimensions and the range of ludic learning forms at the crossroads of preschool and school cycles. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 209, 455 - 461.
- Seraphine, F. (2017). The ludic framework - A theory of Meaningful Gameplay. *Digital Games Research Associations JAPAN*, 67 - 70.
- Siek, T. (2016). The compatibility of positive psychology and the ludic strategy in foreign language education. *GlottoDidactica*, 97 - 106. doi:10.14746/gd.2016.43.1.7
- Simons, J., Van Damme, T., & Willem, F. (2017). The convergent validity of four fine motor assessment tools in 5 a 12 years old children. *European Psychomotricity Journal (EPJ)*, 9(1), 70 -88.
- Tapia, J., Azaña, E., & Tito, L. (2014). Teoría básica de la educación psicomotriz. *Horizonte de la Ciencia*, 4(7), 65-68.
- Tükel, S. (2013). *Development of visual-motor coordination in children with neurological disfunctions*. Stockholm, Sweden: Karolinska Institute.

- Valenzuela, R. (2013). Delimitar Gobierno Abierto para ampliar la colaboración con una sociedad más abierta. *Revista Estado, Gobierno, Gestión Pública*, 1(21).
- Vara, A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales*. Lima, Perú: USMP.
- Vara, A. (2012). *Desde la idea hasta la sustentación: 7 pasos para una tesis exitosa. Un método efectivo para las ciencias empresariales*. Lima, Perú: USMP.
- Vargas, F. (Diciembre de 2016). La modernización del estado: Concepto, contenido y aplicaciones posibles. *Dialogo de Aseres*, 357-376.
- Vásquez, L. (2016). *Impacto de las herramientas gerenciales frente a la toma de decisiones en el sector hotelero, de la ciudad de Villavicencio*. Tesis de Maestría, Universidad Nacional de Colombia, Manizales, Colombia.
- Velazco, S. (2017). *Gobierno abierto y gestión municipal desde la percepción de los contribuyentes en el distrito de San Martín de Porres*. Tesis de maestría, Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Obtenido de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/7363>
- Villa, E., & Leyton, O. (2016). *La lúdica como estrategia pedagógica en la resolución de conflictos de los estudiantes del grado transición de la Institución Educativa General Santander de Calarcá Quindío*. (Tesis de pregrado), Fundación Universitaria Los Libertadores, Calarcá, Colombia.
- Villavicencio, N. (2013). *Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la Lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela "Nicolás Copérnico" de la ciudad de Quito*. (Tesis de pregrado), Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Yengle, C. (2014). *Guía de Métodos Estadísticos*. Trujillo, Perú: Universidad César Vallejo.

- Zapata, J. (2015). *Modulo de Investigación educativa*. Piura: UNP.
- Zárate, G. (2017). *Modernización del Estado y gestión del cambio en la comisión de promoción del Perú para la exportación y el turismo - Lima, 2017*. Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo. Obtenido de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/8896>
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Effects of physical activity on motor skill and cognitive development in early childhood: a Systematic Review. *BioMed Research International*, 13. doi:10.1155/2017/2760716

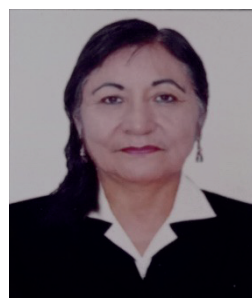


Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara

Universidad César Vallejo
<https://orcid.org/0000-0002-0920-8938>
kabapa1806@hotmail.com kbarrientosp@untumbes.edu.pe
Doctora en educación y Maestra en Psicología Educativa por la Universidad César Vallejo. Licenciada en Educación Inicial y Título de Segunda Especialidad en Psicopedagogía por la Universidad Nacional de Tumbes, Perú. Docente con 25 años de servicios de experiencia en Educación Inicial de los cuales 6 años como directora encargada de funciones y 7 años como Docente en Educación Inicial en la Facultad FACSO de la Universidad Nacional de Tumbes, Perú.

Eddy Rosario Salinas La Torre

Universidad César Vallejo
<https://orcid.org/0000-0002-9844-0631>
elato2587@ucvvirtual.edu.pe chayito2540@hotmail.com
Doctora en Educación y Maestra en Psicología Educativa por la Universidad César Vallejo. Licenciada en Educación, especialidad de Matemática y Computación, Segunda Especialidad en Psicopedagogía: Problemas de Aprendizaje por la Universidad Pedro Ruiz Gallo. Docente con 10 años de experiencia en Educación Secundaria en la Especialidad de Educación para el Trabajo: Computación e Informática, de los cuales, 7 años dirigidos a la enseñanza aprendizaje de adolescentes y jóvenes estudiantes; actual subdirectora de la I.E. "Túpac Amaru" - Pampa Grande – Tumbes - Perú. Asesora externa en el desarrollo de tesis de investigación.



Gladys Farfán García

Universidad César Vallejo
<https://orcid.org/0000-0001-6368-1294>
farfangarciagladys@hotmail.com
gfarfang@untumbes.edu.pe
Doctora en Educación, Magister en Docencia Universitaria, Licenciada en Obstetricia en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Docente Principal a tiempo completo en la Universidad Nacional de Tumbes - Perú, Facultad de Ciencias de la Salud, Escuela de Obstetricia. Docente con más de 31 años de experiencia en educación superior.

Gloria Margot Taica Sánchez

Universidad César Vallejo
<https://orcid.org/0000-0002-7342-9356>
gtaica@ucvvirtual.edu.pe gtaicas@untumbes.edu.pe
Doctora en Educación, Magister en Salud Pública en mención Salud Familiar y Comunitaria por la Universidad Nacional de Piura, Licenciada en Obstetricia por la Universidad de San Martín de Porres. Docente a tiempo completo de la Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias de la Salud. Escuela de Obstetricia. Asesor de tesis de pre grado. Docente con 18 años de experiencia en educación superior.



Samuel David Ancajima Mena

Universidad César Vallejo
<https://orcid.org/0000-0001-7871-5696>
sancajimame19@ucvvirtual.edu.pe
dancajimam@untumbes.edu.pe
Doctor en Educación, Magister en Administración de la Educación, Licenciado en Educación por la Universidad Nacional de Trujillo. Docente a tiempo parcial de la Escuela de Posgrado de filial Piura de la Universidad César Vallejo, Perú. Asesor de tesis de pre y posgrado (doctorado). Docente a tiempo completo en la Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, Escuela de Educación. Experiencia en el desarrollo de proyectos de investigación científica. Docente con más de 15 años de experiencia en educación superior.

Víctor Francisco Cruz Cisneros

Universidad César Vallejo
<https://orcid.org/0000-0002-0429-294X>
vcruzci8@ucvvirtual.edu.pe victorcruz@iestpcmvu.edu.pe
Doctor en Educación. Magister en Administración de la Educación. Licenciado en Educación. Docente a tiempo parcial de la Escuela de Posgrado de filial Piura de la Universidad César Vallejo. Asesor de maestría y doctorado. Amplia experiencia en el desarrollo de proyectos de investigación científica y tecnológica. Docente con más de 22 años de experiencia en educación superior. Ha ocupado diversos cargos jerárquicos y actual Jefe de la Unidad de Investigación del IEST Público "Contralmirante Manuel Villar Olivera" de Zorritos - Tumbes - Perú.





ISBN: 978-9942-603-30-2

