

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA
PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I**

Nº 56106 ALTIVA CANAS - CUSCO 2021

PRESENTADA POR:

- Bach. ROSA HUANCA CUITO

**Para optar el Título Profesional de Licenciada en
Educación: Especialidad Educación Inicial**

Asesor: Dr. HERNAN MARTIN CARI MAMANI

CUSCO - PERÚ

2023

NOMBRE DEL TRABAJO

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA

AUTOR

Rosa Huanca

RECUENTO DE PALABRAS

25168 Words

RECUENTO DE CARACTERES

129442 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

191 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.7MB

FECHA DE ENTREGA

Aug 26, 2022 9:29 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Aug 26, 2022 9:35 PM GMT-5

● **9% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 7% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 6% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Material citado
- Bloques de texto excluidos manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)


Hernán Martín Cavi Numani
ORCID: 0000-0001-7869-9024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, **Asesor** del trabajo de investigación/tesis titulada: Las Actividades Ludicas en el desarrollo de la Psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.EI N° 56106 Altiva Conas - Cusco 2021

presentado por: Rosa Huanca Cuito con DNI Nro.: 41734244

presentado por: con DNI Nro.:

para optar el título profesional/grado académico de Licenciada en Educación, especialidad Educación Inicial

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC** y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	X
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera página del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 8 de Setiembre de 2023


Firma
Post firma Hernan Martin Cari Mamani

Nro. de DNI 24666915

ORCID del Asesor 0000-0001-7869-9024

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid:27259:162709255

DEDICATORIA

Primeramente agradezco a Dios todo poderoso por la existencia que me dio en la vida, a mi madrecita linda Liberata que está en la gloria de Dios, a mi papito Jacinto por su gran amor y ejemplo maravilloso, a mis queridos hijos: Kevin Alexander, Keny Eliot, Netker Rodrigo y Yadira Lizet que fueron mi motor y motivo para la culminación de mi ansiado trabajo de investigación como también a mi hermana María , mis hermanos Washington, Wilvert por sus apoyos en mi formación profesional y finalmente a todos mis tíos(as) , primos(as) y familiares que cada día me daban un aliento para seguir adelante.

Rosa Huanca Cuito

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias a Dios por permitirme tener buena experiencia dentro de mi casa superior por permitirme convertirme en ser un profesional en lo que tanto me apasiona como también quiero agradecer a los docentes de la facultad de Educación inicial.

Por otro lado, expresar mi agradecimiento al director, plana docente, niños y niñas de la I. E. 56106 Altiya Canas de Yanaoca quienes me brindaron todas las facilidades para realizar el presente trabajo de investigación y finalmente a un ex compañero de esta casa de estudios quien me motivo y oriento incondicionalmente para culminar mi trabajo de investigación.

Rosa Huanca Cuito

PRESENTACIÓN

Señor Decano de la Facultad de Educación

Señores profesores, miembros integrantes del jurado:

De conformidad con el reglamento de Grados y Títulos de la facultad de Educación Sede Canas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco cumpliendo con los dispositivos vigentes para Optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Especialidad Educación inicial, presento a vuestra consideración la presente tesis intitulada: Las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. inicial N.º 56106 Altiva Canas-cusco 2021 el propósito de la investigación es, determinar la correlación existente, entre las actividades lúdicas y el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de la I. E. Inicial N° 56106 Altiva Canas.

INDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
PRESENTACIÓN	iv
INDICE.....	v
INDICE DE TABLAS.....	viii
INDICE DE GRAFICOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii
CAPÍTULO I	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.1. Área de investigación.....	14
1.2. Reseña histórica	14
1.3. Área geográfica.....	15
1.4. Descripción del problema	15
1.5. Formulación del problema	19
1.5.1. Problema General.....	19
1.5.2. Problema Específico	20
1.6. Objetivos de la investigación	20
1.6.1. Objetivo General.....	20
1.6.2. Objetivo Específico.....	20
1.7. Justificación de la investigación	21
1.7.1. Justificación Teórica	21
1.7.2. Justificación Pedagógica.....	21
1.7.3. Justificación Práctica	22
1.7.4. Justificación Metodológica	22
1.8. Limitaciones de la investigación.....	22
CAPÍTULO II.....	24
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	24
2.1. Antecedentes	24

2.1.1.	Antecedentes Internacionales.....	24
2.1.2.	Antecedentes Nacionales	28
2.1.3.	Antecedentes Locales.....	32
2.2.	Bases legales	37
2.2.1.	La Constitución Política del Perú:	37
2.2.2.	Ley General de Educación – LEY N° 28044.....	38
2.2.3.	Código de Niños y Adolescentes	38
2.2.4.	Derechos y Libertades.....	39
2.3.	Bases teóricas	41
2.3.1.	Actividades Lúdicas	41
2.3.2.	Importancia del Juego	41
2.3.3.	Trascendencia de la lúdica en el proceso de aprendizaje.....	42
2.3.4.	Tipos de actividades lúdicas	45
2.3.5.	Psicomotricidad.....	47
2.3.6.	Características de la psicomotricidad.....	48
2.4.	Formulación de hipótesis	52
2.4.1.	Hipótesis general.....	52
2.4.2.	Hipótesis específicas	52
2.5.	Variables de la investigación	56
2.5.1.	X: Actividades lúdicas	56
2.5.2.	Y: Desarrollo de la Psicomotricidad	57
2.5.3.	Teoría de la actividad lúdica y desarrollo de la psicomotricidad.....	59
CAPÍTULO III		63
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION.....		63
3.1.	Tipo y nivel de investigación	63
3.2.	Nivel de investigación.....	64
3.3.	Diseño de investigación	64
3.4.	Población y muestra de la investigación	65
3.4.1.	Población.....	65
3.4.2.	Muestra de Investigación	65
3.5.	Técnicas de investigación e instrumentos de recolección de datos.....	66
3.6.	Técnicas de procesamiento de datos	67

CAPÍTULO IV.....	68
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	68
4.1. Resultados para la hipótesis general	68
4.1.1. Resultados	69
4.2. Resultados para la hipótesis específica 1	71
4.2.1. Resultados	72
4.3. Resultados para la hipótesis específica 2	73
4.3.1. Resultados	75
4.4. Resultados para la hipótesis específica 3	76
4.4.1. Resultados	78
4.5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	79
CONCLUSIONES.....	81
SUGERENCIAS.....	83
BIBLIOGRAFÍA	84
ANEXO	89

INDICE DE TABLAS

<i>Tabla N° 1 Población de los niños y niñas de la I. E. Inicial N° 56106 Altiva Canas</i>	65
<i>Tabla N° 2 Muestra de los niños y niñas de 4 años</i>	66
<i>Tabla N° 3 Técnicas e Instrumentos</i>	67
<i>Tabla N° 4 Resultados descriptivos de los grupos pre-test y post-test de las actividades lúdicas en el desarrollo de psicomotricidad</i>	68
<i>Tabla N° 5 Prueba t para muestras independientes del post test de los grupos control y experimental – Hipótesis general</i>	70
<i>Tabla N° 6 Frecuencia y porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la Coordinación viso-manual</i>	71
<i>Tabla N° 7 Prueba t para muestras independientes del post test de los grupos control y experimental – Hipótesis específica</i>	73
<i>Tabla N° 8 Frecuencia y porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la Motricidad facial</i>	73
<i>Tabla N° 9 Prueba t para muestras independientes del post test de los grupos control y experimental - Hipótesis específica 2</i>	76
<i>Tabla N° 10 Frecuencia y porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual</i>	76
<i>Tabla N° 11 Prueba t para muestras independientes del post test de los grupos control y experimental – Hipótesis específica 3</i>	78

INDICE DE GRAFICOS

<i>Grafico N° 1 Frecuencia y porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad</i>	68
<i>Grafico N° 2 Frecuencia y porcentajes de pre test y post test para Actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación viso – manual</i>	71
<i>Grafico N° 3 Frecuencia y porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la Motricidad facial</i>	74
<i>Grafico N° 4 Frecuencia y porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual</i>	77

RESUMEN

El presente trabajo de investigación “Las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N.º 56106 Altiva Canas - Cusco 2021”, es resultado investigativo que surge del problema sobre la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de esta habilidad en niños y niñas de 4 años en la I.E. Inicial N.º 56106 Altiva Canas - Cusco. De ahí se ha trazado el objetivo de determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas, tema significativo en tanto las bases legales y programas concretos que se establecen en el empeño de la inclusión, para este propósito se utilizó una metodología basada en el enfoque mixto, de tipo explicativo y con rasgos exploratorios, porque, aun cuando existen estudios precedentes se consideró indagar objetivamente en el espacio de la educación, la utilización de los métodos teóricos, empíricos y matemáticos aportó el fundamento teórico necesario, así como la corroboración del problema, de esa forma se propone la autora dar mayor énfasis el ámbito escolar sobre el desarrollo de la psicomotricidad en los niños y niñas de 4 años de edad y con relación a las actividades lúdicas.

Palabras claves: actividades lúdicas, desarrollo de la psicomotricidad.

ABSTRACT

The present work, playful activities for the development of psychomotor skills in 4-year-old boys and girls, is an investigative result that arises from the problem of the influence of y playful activities on the development of this ability in 4-year-old boys and girls. at the I.E. Inicial N° 56106 Altiva Canas - Cusco. Hence, the objective of determining the influence of recreational activities on the development of psychomotricity in boys and girls has been set, a significant issue in the legal bases and specific programs that are established in the effort of inclusion. For this purpose, a methodology based on the mixed approach was used, with exploratory features, because, even when there are previous studies, it was considered to investigate objectively in the space of education, the use of theoretical, empirical and mathematical methods contributed the necessary theoretical foundation, as well as the corroboration of the problem and also. In this way, definitions framed in the school environment are proposed by the author on the development of psychomotricity in children of 4 years of age and in relation to recreational activities.

Keywords: playful activity, psychomotor development

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se realizó en la I.E. Inicial. N.º 56106 Altiya Canas – Yanaoca, ubicado en la provincia de Canas región Cusco, el objetivo principal es determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de edad, se destaca que el desarrollo de la psicomotricidad como instrumento de educación al igual que su importancia en la educación corporal, puesto que tiene una notable influencia en el cuerpo y en la mente, haciéndose imprescindible ampliar el campo de conocimientos acerca de la psicomotricidad en la edad escolar, debemos entender que el método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía de los niños y niñas que se encuentran inmersos en el proceso de aprendizaje, este método busca que los educandos se apropien de los temas y actividades impartidas por el responsable, quien recurrió a los juegos, tomando en cuenta que el método lúdico no significa solamente jugar, sino por el contrario se deben desarrollar actividades profundas y dignas de atención por parte de los niños.

En este sentido la presente investigación llega ser una investigación acción que está sustentada en cuatro capítulos y se resume de la siguiente manera:

Capítulo I. Planteamiento del problema, área de investigación, reseña histórica, área geográfica, descripción del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación, la justificación y limitaciones de la investigación.

Capítulo II. El marco teórico, en el que sustenta científicamente el problema de investigación y comprende: antecedentes, bases legales, bases teóricas, complementada con las definiciones conceptuales y finalmente la hipótesis e indicadores de la investigación, así como la operacionalización de variables.

Capítulo III. Metodología de la investigación, se refiere a la metodología utilizada, el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, la técnica e instrumentos de recolección de datos.

Capítulo IV. Explica representando los resultados de forma gráfica mediante tablas y figuras, una vez obtenidas todas las muestras requeridas se procedió a realizar el respectivo análisis e interpretación de los datos.

Finalmente se detallan las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas, las sesiones de aprendizaje y los anexos

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Área de investigación

La investigación pertenece al área de estrategias pedagógicas y sub área de diseño y recursos educativos. Ya que se utilizaron la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad.

1.2. Reseña histórica

La Institución fue creada por Resolución Suprema N°505 como Escuela Elemental de Varones N°8101, dado en lima el 08 de mayo de 1940, con un preceptor y un auxiliar en la localidad de Yanaoca.

En 1971, adquiere la denominación de centro educativo N° 56106, por disposiciones del ministerio de educación, siendo presidente del Perú el Gral. Juan Velasco Alvarado.

Los primeros años de su funcionamiento, no contaba con un local propio y funcionaba en ambiente que pertenecían a la Sra. Edelmira Holgado de infantas y otros vecinos quienes con mucha voluntad facilitaron ambientes ubicados en la actual Av. Túpac Amaru. En el año 1973, esta familia escolar decide comprar el terreno actual del Sr. Carlos Yanque Alvarado, siendo director el Prof. Flavio Uscamayta Lazo y presidente de APAFA el Sr. Guillermo Gonzales Yanque donde actualmente funciona.

El 23 de setiembre de 1998 adquiere la denominación de C.E. N.º 56106 “Altiva Canas” por Resolución Directoral N°0157 – USE – Canas.

Desde el año 2003 experimentalmente amplía sus servicios a estudiantes del nivel de educación inicial, hoy con éxito al servicio de la infancia caneña.

1.3. Área geográfica

La Institución Educativa ante mencionado limita:

- Por el este: Av. Sucre
- Por el oeste: calle Piérola
- Por el norte: Calle Ayacucho
- Por el sur: Calle 28 de Julio

1.4. Descripción del problema

Los niños cuando están en la edad pre escolar, su psicomotricidad está en transición; la persona desde que nace está en constante actividad, en momentos de experimentar, inventar, expresar, descubrir y comunicar, es por ello que los primeros años de vida el juego permite al niño explorar el mundo, conocerlo, lo cual le permite organizar toda la información que adquiere mediante los sentidos, dando respuesta de forma motora a la inclusión de su contexto social, lo mencionado no se evidencia en la mayoría de las instituciones educativas o en los mismos padres, pues no cuentan con las estrategias adecuadas para ayudar al niño a desarrollar adecuadamente su psicomotricidad.

La raíz del dilema esta presentado claramente en un alcance a nivel mundial, por ejemplo, en el país de México, se evidencio que hay presencia de la dificultad del desarrollo de motricidad, ello de acuerdo a la edad del niño o niña, pero la mayoría de ellos se encuentran niños con alteraciones del neurodesarrollo, el 80% de los casos, se ve la ausencia

de incentivos o estimulación son uno de los elementos que más interviene, bastante en el progreso del desarrollo de los menores, ello se evidencia que el 20,1% de los infantes de una edad preescolar en su gran parte mostraron dificultad al desarrollar la motricidad fina. (Instituto Mexicano del Seguro Social Dirección de Prestaciones, 2015)

Los niños y niñas al principio de la escuela todavía son muy tímidos y les cuesta adaptarse y mimetizarse con su entorno y muestran una falta de coordinación motora, una variedad de actividades que realizan en la vida cotidiana, ya que se integran por primera vez en un mundo fuera de su mundo familiar, como su hogar.

También encontramos que muchos niños de nivel inicial - primaria no adquieren dominio de la inclinación, el equilibrio y el mapeo corporal en sus movimientos; lo que muestran sin distinguir entre izquierda y derecha porque no se ha establecido su grado de lateralidad.

Cuando se trata de equilibrio, pierde el equilibrio corporal, se le indica que se pare cerrando los ojos, no se equilibra ni con el pie ni con el otro, ni pueden caminar sobre un obstáculo, al observar a los estudiantes (infantes) del Centro de Educación Divino Amor, identificaron sus características de su propio cuerpo, como la talla y las partes corporales.

Se ha logrado demostrar que en los países principalmente de América Latina, existen padres que no estimulan el pleno crecimiento y progreso de la motricidad de sus menores hijos, ellos indican que uno de los factores por lo que no lo hacen es por la falta de información, lo cual genera que sus hijos restrinjan su autonomía, también, se conoce que los padres desconocen muchas veces de las actividades que hacen sus hijos en sus escuelas, dicha situación es porque los padres no tienen información o no hay ese canal por el cual se realice de forma efectiva la comunicación entre lo que es la institución educativa del menor y sus padres. (Pérez Báez, 2019, pág. 95).

A nivel nacional, en la gran parte de los centros educativos del Perú, la enseñanza en el nivel inicial se realiza más de manera lúdica, pero muchas veces lo realizan sin un fin o no tienen un objetivo definido, no poseen algún parámetro que les pueda facilitar ó poder conocer que cada actividad tiene un objetivo y solamente es jugar, los niños y niñas reproducen la actividad varias veces, pero en ocasiones el profesor no supervisa cómo lo está realizando. (Salazar & Cerda, 2018, pág. 10)

En los últimos años se conoce que en las edades tempranas es importante desarrollar la motricidad fina, pues esta actividad está vinculada con componentes afectivos e intelectuales, existen obstáculos que retrasan el correcto transcurso de aprendizaje de los estudiantes preescolares, y ello desemboca en el déficit de las actividades motoras de los niñas y niños el cual se presenta principalmente por la falta de estrategias por parte de la familia como parte fundamental y como parte del docente que también es importante resaltar estas actividades (Mallqui Flores & Ochoa Rodriguez, 2016)

La falta de nuevas estrategias metodológicas lúdicas y el desconocimiento de cómo realizarlas, genera en los niños desinterés y problemas en la atención, obstruyendo su aprendizaje, esto demuestra la cierta ausencia de algunas tareas que sean innovadoras, dicha actividad repercute a un cierto nivel en lo que respecta a las ganas de aprender, y ello es un tema muy importante ya que mediante este se busca despertar el interés del niño por las tareas que vaya a desarrollar, ello quiero decir que mientras más repetidas sean las tareas que se lleven a cabo, el niño poseerá más probabilidades de que su interés por ello sea significativo.

Las actividades lúdicas se han utilizado por distintas teorías del desarrollo del aprendizaje las cuales han intentado explicar la verdadera esencia de las actividades lúdicas, estas teorías indican que las actividades relacionadas al juego es una forma muy eficaz para poder enseñar y así mismo despertar en los niños el interés y sobre todo su desarrollo motor,

la importancia de poder informar y poder capacitar a los tutores, padres de familia para que puedan ayudar a desarrollar habilidades intelectuales, de recreo y habilidades educativas por intermedio de métodos como las actividades de juego, que van a dar permiso a que el desarrollo del niño sea completo.

Ante esta problemática se deben implementar nuevas estrategias para mejorar la motricidad fina, crear alianzas entre la escuela y los padres, y más en esta etapa, teniendo en cuenta que la niñez es uno de los períodos más importantes, pues aquí los niños desarrollan rápidamente aspectos cognitivos, tender y ser más flexibles en el aprendizaje, por lo que la formación psicológica de padres y profesores en torno a estos procesos puede ser de gran ayuda para el desarrollo óptimo del niño.

Por tales razones el estudio de la presente investigación a considerado como ámbito de estudio al centro de Educación inicial N° 56106 Altiva Canas ubicada en la calle 28 de julio, comunidad de Yanaoca, lugar en el que los estudiantes en su gran parte proceden de la misma población donde está ubicado su centro de estudio, pero de igual forma hay estudiantes que provienen de las comunidades a su alrededor como: Chicnayhua, Layme, Llallapara, Chollocani y Chucchucalla y otras comunidades aledañas.

Los estudiantes, así como en muchos centros educativos pasan sentados durante la jornada estudiantil, sobre todo considerando la coyuntura actual, demostrando un limitado desarrollo psicomotriz de los niños, los cuales pasan la mayor parte del tiempo dentro de sus hogares, debido a diversos factores como la falta de tiempo dedicado al desarrollo de actividades psicológicas, falta de interacción o espacio para realizar actividades recreativas, o la gran cantidad de tareas fuera de las curriculas que se realizan en el año lectivo; la falta de interés y el desconocimiento de los padres de familia en su mayoría, que esperan resultados cognitivos de los niños e interfieren en el trabajo de las actividades psicológicas, y las tratan como meros juegos, las actividades lúdicas que emplean sus profesores sobre

todo en una educación remota suele ser muy limitada, ello podría deberse a la falta de capacitación pedagógica respecto al tema o en todo caso la falta de recursos o facilidades por la institución al momento de implementar este tipo de actividades que se adecúen al contexto.

Tomando en cuenta la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas más en esta edad temprana se identifica una gran preocupación por cómo estas se están desarrollando en la modalidad remota la educación y si es que los padres se dan un tiempo para que estas puedan ser practicadas con sus hijos, pues si un niño no practica las actividades lúdicas, en su futuro se provocarán efectos no deseados como una limitada capacidad de expresión o comunicación además de no lograr un adecuado desarrollo dado todas las actividades relacionadas al movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen una función muy importante en el desarrollo constante de la habilidad psicomotora, suplementando todo lo que conlleva con la maduración nerviosa, y de esta manera ayudar a la coordinación de las diferentes partes de su cuerpo.

Es necesario sensibilizar a sus apoderados, docentes y a los centros educativos de la trascendencia de incluir en la práctica pedagógica las actividades lúdicas en beneficio de un buen desarrollo de los estudiantes desde una edad temprana.

1.5. Formulación del problema

1.5.1. Problema General

¿En qué medida fortalece las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021?

1.5.2. Problema Específico

- a) ¿En qué medida mejora las actividades lúdicas en el desarrollo de coordinación viso-manual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021?
- b) ¿En qué medida contribuye las actividades lúdicas en el desarrollo de motricidad facial de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021?
- c) ¿En qué medida coadyuva las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021?

1.6. Objetivos de la investigación

1.6.1. Objetivo General

Determinar la medida de fortalecimiento de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021

1.6.2. Objetivo Específico

- a) Describir la medida de mejora de las actividades lúdicas en el desarrollo de coordinación viso-manual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.
- b) Identificar la medida de contribución de las actividades lúdicas en el desarrollo de motricidad facial de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.

- c) Explicar la medida de coadyuvar de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.

1.7. Justificación de la investigación

1.7.1. Justificación Teórica

La investigación desde el punto de vista teórico, aporta nuevos conocimientos sobre como las tareas lúdicas intervienen en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños de 4 años, pues mediante el juego, los niños adquieren y mejoran sus habilidades lingüísticas, emocionales, creativas y sociales, a partir de las actividades lúdicas, pueden aprender aptitudes esenciales como resolver dificultades, realizar actividades en grupo, también es importante priorizar el desarrollo psicomotor en los niños, esto se tiene que estimular y organizar desde los primeros años de educación inicial, pues ello ayuda a crear y potencializar su psicomotricidad, pues con las actividades lúdicas los infantes conocerán su propio cuerpo, sus posibilidades, así también desarrollar adecuadamente su motricidad.

A su vez los resultados obtenidos podrán ayudar a los docentes y padres de familia a contar con un instrumento de información que les proporcione mayor conocimiento sobre el tema, al mismo tiempo, sirva como un medio facilitador de mejoramiento de los factores cognoscitivos, afectivos y sociales.

1.7.2. Justificación Pedagógica

La investigación ayuda a conocer como es el nivel de educación relacionada en los intereses y lo que necesita los niños, y así poder potencializar los procesos de enseñanza, mediante vivencias novedosas que consigan la implementación de

conocimiento y destreza en los niños y niñas, también los docentes tengan más conocimiento sobre los juegos, los cuales adquieren cierta importancia educacional por las probabilidades de investigación de su medio que lo rodea, su entorno y con las personas y con el mismo.

1.7.3. Justificación Práctica

La implicación práctica es que el docente debe actuar como un diagnosticador y guía sobre la trascendencia del juego y las posibles ventajas para la psicomotricidad del niño y niña si se utiliza correctamente como estrategia didáctica para los estudiantes de educación inicial-primaria, les permita explorar juegos nuevos, variados y bien organizados para adquirir habilidades psicomotoras con el aporte directo del maestro.

1.7.4. Justificación Metodológica

La relevancia metodológica de este estudio es positiva ya que permite a las instituciones de educación inicial- primaria apropiarse del material actualizado y como base para desarrollar equipos de aprendizaje colaborativo que ayuden a los niños y niñas a mejorar aún más su psicomotricidad.

1.8. Limitaciones de la investigación.

En cuanto a las limitaciones tenemos los siguientes:

- Dificultades al encontrar información pertinente, debido a la falta de recursos bibliográficos en la biblioteca de la universidad filial Canas. Sobre todo, de manera virtual.
- Falta de experiencia que me limita el trabajo de investigación.

- Dificultad al realizar las revisiones bibliográficas no ha sido posible conseguir la suficiente información en las diferentes bibliotecas virtuales de nuestro medio ya que carecen de validez confiable.
- También se tiene como limitación el tema de las telefonías móviles que no brindan un servicio adecuado debido a estos tiempos necesitamos el internet y en muchas ocasiones no hay señal de telefonía.
- Frente a esta coyuntura de la pandemia se nos dificulta realizar nuestra investigación de manera presencial con los niños debido a los protocolos de bioseguridad y cuidado de la salud.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Duque Y. (2021). “Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 y 4 años de educación inicial en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación Inicial en la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca. Cuyo objetivo es elaborar las tareas lúdicas para potenciar y motivar la motricidad en niños de 3 y 4 años. Llegaron a las siguientes conclusiones:

- Como docentes debemos tener la habilidad de crear, innovar y desarrollar más tareas que estimulen el incentivo de los niños para potencializar su creatividad, la habilidad de imaginación junto a ello su curiosidad.
- Las docentes al aplicar las estrategias y técnicas que se presentan y recursos presentes en el aula, mejoraron la motricidad fina.

Llumi quinga V. (2016). “Las Técnicas Lúdicas y el Desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes del segundo grado de Educación Básica de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco del Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi”. Tesis para

obtener la licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica en la Universidad Técnica De Ambato de Ecuador. Tuvo como propósito general indagar la pertinencia de las estrategias lúdicas en lo que respecta al pleno progreso de la motricidad fina en los infantes del Segundo grado de Educación Primaria, en el centro institucional. La investigadora llegó a las conclusiones siguientes:

- Las técnicas lúdicas aplicadas en forma de juegos sencillos y canciones tradicionales los que distraerán a los niños en el momento de ansiedad y tensión, reducir el uso de juegos genera agobio en el aula, ya que a la mayoría les encanta aprender jugando, demuestran su amor por el juego y respetan las reglas impuestas por un juego en particular.
- Las habilidades motrices de los niños de segundo año se desarrollan moderadamente, ya que muestran dificultad para realizar algunas actividades que son aplicables a su edad, como lo demuestran las instrucciones de los adultos.
- Los estudiantes necesitan actividades interactivas y divertidas para el progreso del desarrollo de la motricidad fina en niñas y niños.

Mamani F. (2017). “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial”. Tesis para obtener la licenciatura en ciencias de Educación Inicial de la universidad mayor de San Andrés de Bolivia. Que ha tenido como finalidad general y examinar el concepto pedagógico que los docentes brinden el juego como el desarrollo de la psicomotricidad de los infantes. El investigador brindo las siguientes conclusiones:

- Las docentes hacen ver al juego como una actividad, que es de muy importante, trascendental e infaltable para que los estudiantes del centro educativo “General

José de San Martín” obtengan importantes pasos, que sean muy óptimos en su despliegue tanto pedagógico y psicomotriz.

- Las habilidades básicas se concentran en la enseñanza progresiva y el conocimiento adquirido en los niños y niñas principalmente de educación inicial, empezando por los juegos que indicaremos a continuación: Juegos Cognitivos, juegos simbólicos, juegos de psicomotricidad fina, juegos relacionados a la construcción, también los juegos libres y aquellos que integren la coordinación motriz.
- Según los educadores, las tareas psicológicas específicas son muy indispensables para incentivar y promover el progreso integral de los niños participantes en el estudio, desde las tareas psicológicas en el salón y sobre todo en las aulas en general; el uso del espacio más amplio como el patio en horas de receso con distintos juegos ayuda a desarrollar su psicomotricidad.
- Los momentos lúdicos pedagógicos dentro del aula existen, pero carecen de metodología y despliegue estratégico.

Cedeño M. y Portero S. (2017). “Beneficio de las técnicas lúdicas en el desarrollo de los estudiantes de Educación Básica de la Escuela Mixta Ciudad de San Gabriel localizada en el distrito N° 6 del Cantón Quito, de la provincia de Pichincha.”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación Primaria de la Facultad de Filosofía, letras y ciencias en educación de la universidad de Guayaquil. Cuyo objetivo es incentivar el desarrollo psicomotriz para así establecer una mejor enseñanza junto al aprendizaje de los estudiantes menores del segundo año de Educación General Básica, a través de la aplicación de una guía didáctica de técnicas lúdicas innovadoras. Las investigadoras, tras un arduo estudio concluyeron con lo siguiente:

- La ventaja de las Técnicas lúdicas tiene gran participación en el desarrollo psicomotriz de los niños y niñas, para la producción de una guía con técnicas lúdicas innovadoras que potencien el desarrollo motriz.
- Los apoderados y/o padres de familia están menos interesados en sus hijos en el desempeño de sus actividades, por lo que les cuesta entender si los docentes están aplicando técnicas de juego con los niños, por lo que la encuesta no se realizó con ellos reflejando claramente lo que se debe investigar.
- La lúdica y los tics son herramientas fundamentales para mejorar el desarrollo integral, creadas a través del ejercicio para mejorar la psicología infantil a través de un estudio bibliográfico para docentes.

Salazar Y. Cerda G. (2018). “Diseñar actividades lúdicas ejecutando ejercicios de Psicomotricidad para mejorar los procesos de aprendizaje de los niños de Nivel Inicial, Subnivel 2”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación Inicial de la universidad particular san esteban de cantón naranjal, Cuyo propósito general es recomendar las actividades psicomotrices por los ejercicios lúdicos que ayuden a mejorar los procesos de aprendizaje de los niños y niñas del Nivel Inicial – Subnivel 2, para fortalecer su desarrollo integral. Llego a las conclusiones siguientes:

- El usar de forma correcta de las tareas psicomotrices en el Nivel de Educación Inicial hasta ahora hay una importante lejanía, ya que las escuelas están aún con ideas tradicionales que aquejan a las nuevas generaciones.
- Se evidencia inseguridad en los niños al momento de realizar las tareas que tengan relación con todo el cuerpo como un canal para la recepción de las enseñanzas.

- No se cuenta con un ambiente debidamente establecido y que este sea seguro para el correcto desarrollo psicomotor de los niños de Nivel Inicial.
- La implementación de la investigación contribuirá a un mejor desarrollo de la recepción de las enseñanzas de los infantes de “Educación Inicial de la Unidad Educativa San Esteban”.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Vásquez Y. (2019). “Programa de actividades lúdicas Juego, me valoro y aprendo para desarrollar la psicomotricidad en niños y niñas De 5 Años de la “Institución Educativa N°303– Chota”. Tesis para obtener el bachiller de Educación Inicial en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque. Tuvo como objetivo general realizar y potenciar en la psicomotricidad de los niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial 303-Chota mediante un programa de actividades lúdicas. La investigación llegó a las conclusiones siguientes:

- El juego es una actividad indispensable y de gran trascendencia en la educación preescolar porque los docentes debemos enseñar a los niños a través de actividades lúdicas, las cuales son efectivos ya que despiertan y fortalecen una actitud de respeto, participación y tolerancia en los niños.
- Un aspecto importante es que los padres deben jugar con el niño y disfrutarlo. Un niño al que se le permite jugar libremente descubre infinitas cosas y los profesores pueden ser personas que descubran sus habilidades y talentos. Desde un punto de vista pedagógico, el docente es el organizador del juego y su proceso de inicio, por lo que divide el aula en diferentes espacios de juego, permitiendo el juego libre y dirigido.

Domínguez S. (2020). “Actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la Psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial de 4 años en la I.E. Inicial 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca- Piura”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación Inicial en la universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Cuyo objetivo es establecer la consecuencia de las actividades lúdicas como la de aprestamiento para desarrollar la psicomotricidad fina en todos los infantes del nivel inicial de 04 años de edad. Llego a las conclusiones siguientes:

- La integración de las actividades lúdicas preparatorias tiene un impacto significativo en el desarrollo y el progreso de la motricidad fina de los niños del primer nivel de 4 años.
- Por tanto, se comprueba que al comparar a lo que se llama frecuencias del pre y post test; las actividades lúdicas para jugar tienen un efecto positivo en la progresión de la motricidad fina de los niños(as).
- Al principio, la mayoría de los niños enfrentaron dificultades, después de aplicar las estrategias de juego, el nivel de motricidad fina del niño mejoró significativamente, alcanzando puntajes altos. Por lo tanto, se afirma que las condiciones bajo las cuales los niños comienzan a experimentar las habilidades motoras finas se refuerzan a través de una variedad de actividades y experiencias lúdicas para jugar.
- Hay una diferencia significativa al comparar los resultados alcanzados en la prueba anterior y en la prueba siguiente.
- El número de estudiantes que lograron buenos niveles de éxito en las habilidades motoras finas aumentó significativamente después de la adopción del programa Game Strategy.

Cajamarca E. (2018). “Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires - Ayacucho”. Tesis para obtener la licenciatura en educación inicial de la Universidad Nacional de Huancavelica. Este estudio tuvo como finalidad demostrar lo que viene a ser la influencia de las actividades grupales los cuales favorecen al desarrollo psicomotriz de los estudiantes dentro de la Institución Educativa, demostrar la trascendencia de los juegos que se realizan de forma cooperativa en lo que respecta al desarrollo de la psicomotricidad de los menores estudiantes de 4 y 5 años de la Institución Educativa. Llego a las conclusiones siguientes:

- Se tiene evidenciado que la actividad recreativa cooperativa tiene gran influencia en lo que es el progreso de la psicomotricidad de los infantes en la “Institución Educativa Inicial” N° 425-107 del anexo de Buenos Aires en Ayacucho. Los resultados obtenidos en la encuesta muestran que las actividades recreativas en formas grupales y cooperativas tienen gran participación en el desarrollo y progreso de lo que es la motricidad fina en los niños del Centro de Educación Inicial N° 425-107 Buenos Aires de Ayacucho.
- El estudio realizado se ha verificado que los juegos cooperativos tienen vital en lo que respecta al desarrollo de la psicomotricidad gruesa de los infantes en la “Institución Educativa Inicial N° 425-107” del anexo de Buenos Aires en Ayacucho.

(Uchuya, 2018)“Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel Inicial N°2051 - Carabaylo”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación Inicial de la Universidad Cesar Vallejo de Trujillo. Cuyo objetivo es determinar el

efecto de los juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa, llegó a las siguientes conclusiones:

- Las actividades que se planteó en esta investigación proporciona que los estudiantes se socialicen y aprendan a resolver problemas entre ellos, así mismo mejoraron respetar su turno, la autonomía, la autoconfianza, la comunicación y la creatividad estos juegos motores se realizaron en cuatro periodos, en la primera se aplicó la lista de cotejos para determinar el nivel de los estudiantes, se planteó 20 sesiones de aprendizaje para reforzar la motricidad gruesa a través de juegos y por último se realizó la evaluación de post test con un instrumento de evaluación que es la lista de cotejos en donde se visualizó una mejora en la psicomotricidad gruesa
- La metodología fue de tipo aplicada, con un diseño pre experimental, la población fue de 30 estudiantes de 5 años para dar confiabilidad mediante el estadístico KR – 20.
- Se aplicó una prueba piloto de 10 estudiante con un resultado de 0,812 indicando que este instrumentó es altamente confiable.
- Se usó la prueba de Shapiro Wilck, la cual se usó por la base de datos que tuvo menos de 50 componentes.

(**Atuncar Saravia**, 2017)“El juego en la estimulación de la motricidad gruesa en niños de 5 años de la I.E.P. Virgen de Chapi”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación Inicial de la universidad nacional de Huancavelica. Llegó a las siguientes conclusiones:

- La estimulación a través del juego de coordinación y equilibrio de acuerdo a los resultados obtenidos conducen al niño al descubrimiento,

dominio y transformación del mundo y adoptar las diferentes posiciones teniendo en cuenta su edad cronológica.

- La implementación del juego como estrategia para estimular el desarrollo de las variables de coordinación y equilibrio, ayuda en el trabajo pedagógico por que un niño con dificultad en su motricidad gruesa es un problema para las actividades que la docente desarrolla dentro del aula y puede atrasar lo programado desde el punto de vista del plan de estudio.
- Se observó a niños con problemas de coordinación en la hora de realizar las actividades y logrando superar gracias al juego que es una herramienta para el aprendizaje de los niños y estimulando su desarrollo motriz.

2.1.3. Antecedentes Locales

Bonifas L. (2021).“Actividades lúdicas para desarrollar la noción de psicomotricidad en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 290 Huayllacocha – Anta, Cusco”. Tesis para obtener la licenciatura en educación inicial de la universidad Andina Néstor Cáceres Velázquez. Cuyo objetivo es promover el avance de los métodos para desarrollar la psicomotricidad por medio del uso de las actividades lúdicas, llegó a las siguientes conclusiones:

- El propósito es desarrollar capacidades perceptivas a través del movimiento y estimulación corporal del niño y la finalidad es motivar a los niños y niñas a través de los sentidos y relaciones entre el cuerpo y el exterior para la comprensión de patrones de motricidad y así poder lograr como resultado el despliegue de una serie de actividades lúdicas de aprendizaje con el uso de materiales concretos

- Se consiguió el desenvolvimiento la habilidad del movimiento corporal por medio de las actividades lúdicas en niños de 5 años.
- Se creó sesiones de aprendizaje, para poder incluir en el aula, haciendo uso de movimientos ejercitando el cuerpo y actividades lúdicas de motricidad, esto hizo posible que los infantes de 5 años lo que van a desarrollar y fortalecer la noción de movimiento.

Huamán E. y Valencias M. (2017) . “Un juego para el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa llamada Divino Amor de Santiago Cusco” Tesis para obtener la licenciatura de segunda especialidad con mención en Educación Inicial de la Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, la cual posee como finalidad demostrar en qué medida las actividades relacionadas al juego tiene la facultad de desarrollar la psicomotricidad. Llego a las conclusiones siguientes:

- La Metodología de la investigación fue de tipo aplicada, el diseño de investigación experimental, la población estuvo conformada por 20 estudiantes, la forma cómo fueron recogidos y procesados los datos fue de manera directa, para la variable independiente se realizó diversas sesiones de aprendizaje donde se utiliza como recurso el juego y como variable dependiente fue la psicomotricidad, la cual fue medido mediante el uso de la técnica de la observación y el instrumento la guía de observación, todos los datos recogidos fueron procesados mediante el programa estadístico SPSS. v. 25 para probar la hipótesis, se utilizó el estadístico t student y el excel para hacer cuadros, gráficos estadísticos.

- El juego desarrolla significativamente la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa “Divino Amor” de Santiago - Cusco, 2017, esto establece que los resultados hallados en el cuadro N° 03, donde en el pre test se encontraban en proceso, lo que significa que requiere apoyo de su docente para seguir desarrollando habilidades psicomotoras, el 5.0% se encuentran en inicio lo que significa que recién están desarrollando dichas habilidades, luego de aplicar las sesiones con juegos diversos se ha obtenido en el post test que el 95.0% se encuentre en Satisfactorio, lo que significa que los escolares han desarrollado sus habilidades psicomotrices y el 5% en Proceso, de los resultados se asume que hubo mejoras significativas al aplicar las sesiones de aprendizaje a base de juegos.

(Osmar, 2019) “Educación física y su relación con el desarrollo de la psicomotricidad del nivel Primario de la Institución Educativa Didascalio San José Obrero”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación Secundaria especialidad educación física de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco, cuyo objetivo es que las actividades lúdicas y recreativas en la psicomotricidad se han caracterizado por un cambio en sus fines y procedimientos, desde lo terapéutico y neuromotor. Llego a las conclusiones siguientes:

- Se determinó que la relación existente entre la educación física con el desarrollo de la psicomotricidad no es deficiente en los alumnos del cuarto grado de educación primaria porque en las actividades de educación física que desarrollan los alumnos casi siempre demuestran su desarrollo de su psicomotricidad; lo más importante es aplicar el cuestionario al docente

entendido en educación física quien conoce a sus estudiantes con quienes desarrolla semanalmente las actividades de educación física.

- La relación entre la coordinación física con el desarrollo de la psicomotricidad no es limitada en los alumnos, demostrando así el desarrollo de su psicomotricidad.
- Se determinó que hay relación entre el equilibrio físico con el desarrollo de la psicomotricidad en los alumnos de cuarto grado, ya que en las acciones de educación física; los alumnos casi siempre mantienen y aplican el equilibrio físico, evidenciando el desarrollo de su psicomotricidad.

(**Homar**, 2010) “Aplicación de actividades lúdicas en la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial “El Carmelo” de Mollepata del distrito de Abancay”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación en especialidad de educación física y danza de la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. Cuyo objetivo es demostrar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas van a contribuir en la psicomotricidad de los niños y niñas. Llegó a las conclusiones siguientes:

- La aplicación permanente de las actividades lúdicas se mejora la psicomotricidad de los niños, mediante la aplicación de las actividades lúdicas logramos identificar el nivel de su psicomotricidad.
- La psicomotricidad ocupa un lugar importante en la educación inicial en el aspecto biopsicosocial a través de los juegos lúdicos, ya que está totalmente demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una independencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales.

- La práctica permanente de las actividades lúdicas influyen significativamente en el aprestamiento psicomotriz, a través de una enseñanza planificada como son las sesiones de aprendizaje y de tal manera se integran con los demás desarrollando en su persona a través del juego.

(Sullca, 2020) “Actividades como estrategia en la socialización del nivel primario de la I. E. Mixta Fortunato Herrera”. Tesis para obtener la licenciatura en Educación Primaria de la Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco. Cuyo objetivo es establecer la relación que existe entre las actividades lúdicas con la socialización de los alumnos. Llego a las siguientes conclusiones:

- El objetivo es llevar a cabo un diagnóstico de cómo viene el momento actual dándose la actividad lúdica en el nivel primario, para de esa manera proponer actividades lúdicas que aporten al mejoramiento de la socialización de los alumnos, optimizándose así un mejor desenvolvimiento de estos teniendo presente la relación docente – alumno en una relación de autoridad y dominio, con el fin de moldear y formar consiente e inconscientemente, el carácter y la personalidad, donde el futuro ciudadano debe desenvolverse en la sociedad que lo rodea con pertinencia, eficiencia y eficacia teóricamente, dando a conocer que la educación actual debe ser orientadora donde el alumno es el constructor de su integración, aprendizaje y por ende de su desarrollo integral y que este proceso redunde en una mejora de su socialización que le permita a la vez una buena calidad de vida

- La metodología fue descriptiva y con diseño correlacional trasversal; se ha recogido los datos a nivel del campo con cuestionarios validados sobre las variables en estudio de una muestra representativa de los estudiantes de la institución educativa.
- Los resultados del objetivo general es que los profesores declaran que un 75% que las actividades tienen una relación alta con referencia a la socialización de los alumnos de 5to y 6to grado tal como se puede percibir en la tabla N°18 así mismo los alumnos afirman que se da con una alta aceptación de relación.

2.2. Bases legales

2.2.1. La Constitución Política del Perú:

Capítulo II:

Artículo 13. “La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana, el estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza. Los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y escoger el centro de educación y de participar en el proceso educativo”.

Artículo 15. “El Estado coordina la política educativa formula los lineamientos generales de los planes de estudio, así como los requisitos mínimos de organización de los centros de educación que supervisa el cumplimiento y la calidad de la Educación. Es deber del estado asegurar que nadie se vea impedido de recibir una educación adecuada. El Estado reconoce la descentralización del sistema educativo”.

Artículo 21. “El derecho a la educación y la cultura es inherente a la persona humana. La educación tiene como fin el desarrollo integral de la persona y se inspira en los principios de la democracia social”.

2.2.2. Ley General de Educación – LEY N° 28044

“Artículo 9°.- Fines de la Educación peruana”

Distingue dos fines en el cual se presenta a continuación: Crean personas bien capacitados que tengan la habilidad de poder alcanzar su realización como ética, intelectual, artística, cultural, afectiva, física, espiritual y religiosa, promoviendo la formación y consolidación de su identidad y autoestima y su integración adecuada y crítica a la sociedad para el ejercicio de su ciudadanía en armonía con su entorno, así como el desarrollo de sus capacidades y habilidades para vincular su vida con el mundo del trabajo y para afrontar los incesantes cambios en la sociedad y el conocimiento.

Ayudar a la realización de una nación o un entorno social que sea democrática, en la que haya un ambiente justo y recíproco, de igual modo que sea inclusiva, próspera y sobre todo tolerante, una sociedad en la se forma una cultura de paz de la mano con la identidad nacional que este fundamentada en la base de la diversidad cultural y del lenguaje, de tal modo superar la pobreza, fomentando el desarrollo sostenible, ya que este es un tema bastante trascendental para el futuro de los niños, es importante explicar a los niños y niñas y a la juventud sobre los retos que nos trae el mundo globalizado.

2.2.3. Código de Niños y Adolescentes

Título preliminar

Artículo I.- Definición. “Se considera niño a todo ser humano desde su concepción hasta cumplir los doce años de edad y adolescente desde los doce hasta cumplir los dieciocho años de edad”.

Artículo II.- Sujeto de derechos. “El niño y el adolescente son sujetos de derechos, libertades y de protección específica. Deben cumplir las obligaciones consagradas en esta norma”.

2.2.4. Derechos y Libertades

Artículo 3. A vivir en un ambiente sano. - “El niño y el adolescente tienen derecho a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado”.

Artículo 4.- A su integridad personal. - “El niño y el adolescente tienen derecho a que se respete su integridad moral, psíquica y física y a su libre desarrollo y bienestar, no podrán ser sometidos a tortura, ni a trato cruel o degradante, se consideran formas extremas que afectan su integridad personal, el trabajo forzado y la explotación económica, así como el reclutamiento forzado, la prostitución, la trata, la venta y el tráfico de niños y adolescentes y todas las demás formas de explotación”.

Artículo 5. A la libertad. – “El niño y el adolescente tienen derecho a la libertad. Ningún niño o adolescente será detenido o privado de su libertad, se excluyen los casos de detención por mandato judicial o de flagrante infracción a la ley penal”.

Artículo 9. A la libertad de opinión. - “El niño y el adolescente que estuviesen en condiciones de formarse sus propios juicios tendrán derecho a expresar su opinión libremente en todos los asuntos que les afecten y por los medios que elijan, incluida la objeción de conciencia, y a que se tenga en cuenta sus opiniones en función de su edad y madurez”.

Artículo. 10.- A la libertad de expresión. - “El niño y el adolescente tienen derecho a la libertad de expresión en sus distintas manifestaciones. El ejercicio de este derecho estará sujeto a las restricciones determinadas por la ley”.

Artículo. 11.-A la libertad de pensamiento, conciencia y religión. - “El niño y el adolescente tienen derecho a la libertad de pensamiento, conciencia y religión, se respetará el derecho de los padres, o de sus responsables, de guiar al niño y al adolescente en el ejercicio de este derecho de acuerdo a su edad y madurez”.

Artículo 12º.- Al libre tránsito. - “El niño y el adolescente tienen derecho a la libertad de tránsito, con las restricciones y autorizaciones que se señalan en el Libro Tercero de este Código”.

Conforme a las leyes como el “Código del Niño, Niña y Adolescente”, los principales sujetos que deben de promover un medio ambiente sano y sobre todo equilibrado son la familia, el estado y toda la sociedad en conjunto, todo ello destinado al desarrollo integral, físico y moral de los niños, en el marco del progreso integral y sobre todo de la moral de los niños y de la juventud en general, algo importante a mencionar es que la función del estado está destinada a salvaguardar el bienestar de los niños, niñas y los adolescentes frente a figuras como la trata de personas, el trabajo infantil, la violencia, la explotación tanto infantil como en los adolescentes, y también es importante la protección frente al reclutamiento para la prostitución; es una tarea de vital importancia del estado, las instituciones educativas, y prioritariamente el ambiente familiar y la sociedad en general, brindar y establecer unas condiciones apropiadas para que nuestros niños y la juventud puedan desenvolverse de manera libre y normal en su entorno, alcanzando así una independencia, teniendo el conocimiento de las leyes que están destinadas a su protección y poder ponerlas en práctica en diferentes situaciones. (Mendieta, 1946, págs. 154-155)

Enseñar a los niños, niñas y adolescentes sobre lo que viene a ser su derecho y sus obligaciones es de vital importancia para su libre decisión y su pleno desarrollo y protección en la sociedad es importante indicar que tanto los niños, las niñas y los adolescentes en general tienen la facultad de expresar libremente sus puntos de vista y perspectivas en todos los temas.

Por otro lado, los menores de edad, niños, niñas y adolescentes son libres de elegir su religión, sus creencias, y sus gustos y preferencias, los padres o apoderados

están para poder dirigir y apoyar cada decisión tomadas por los menores de edad, pero son ellos los que eligen, mas no de influir en lo que los menores de edad decidan.

2.3. Bases teóricas

2.3.1. Actividades Lúdicas

La actividad lúdica es algo constante en la vida de los seres humanos por tal efecto el estudio se relaciona con el trabajo, de, Caballero S. (2021), define a la actividad lúdica como el conjunto de tareas que están relacionadas a la expresión de lo que es lo “simbólico y la imaginación”, en la que esta actividad de juego, no sean tan aburridas y no deriven en el ocio y que estas actividades sean muy cómodas.

La actividad lúdica promueve la autoconfianza, el autocontrol y la formación del carácter en la infancia, convirtiendo en las tareas más importantes y trascendentales las cuales son muy educativas, recreativas y divertidas, crean alegría y placer en todos los niños y niñas y en una gran parte de estas situaciones, incluso se utiliza como un instrumento para poder educar de una forma más eficiente, cumple la función de integración y reeducación, tiene reglas por las cuales los agentes deben ser aceptados y practicados en cualquier entorno, de acuerdo a este punto de vista, toda actividad de ocio va a necesitar tres elementos fundamentales para lograr el desarrollo y son: la satisfacción, la libertad y la seguridad.

2.3.2. Importancia del Juego

A través del juego, los niños exploran su entorno, de forma independiente, de forma individual y con otros niños de su entorno con los que comparten actividades relacionadas al juego, de igual con los padres y todo su entorno familiar y social; así él aprende muchas experiencias y vivencias, como: el gatear, el saltar, correr, haciendo

de esta forma el pulido de sus movimientos, desde movimientos pequeños y suaves hasta otros movimientos un poco más generales, y ellos mismos establecen los límites del juego, etc.

Respetan las normas, reglas morales y sociales, establecen relaciones cohesivas, apoyarse mutuamente, cooperar, integrarse y actuar con moderación; expresan sentimientos, deseos, impulsos, sensaciones y sus estados anímicos, mediante las experiencias ellos ya aprenden a convivir y se van preparando para poder enfrentarse frente al mundo, junto a ello, los niños aprenden valores adaptando para su vida en el futuro.

Empiezan a crear vínculos afectivos, asumen diferentes roles los juegos contribuyen a su desarrollo físico y corporal, intelectual, social, motor, afectivo y moral, ello significa que va a ayudar de forma muy importante en el desarrollo integral del menor.

De todo lo indicado podemos afirmar que el juego va a ser un papel muy importante en la vida de los infantes ya que este contribuirá de forma muy trascendental en muchos de los indicadores para que este infante pueda alcanzar su desarrollo integral, por lo que el juego debe de estar presente en el día a día en la vida de los niños y niñas, ya que con la ausencia de las actividades relacionadas al juego los niños no podrían desarrollar habilidades sociales, o motoras.

El juego no solo tiene vital importancia en la vida de los niños, sino que es necesario para que ellos puedan desarrollar diferentes habilidades (Caballero, 2021).

2.3.3. Trascendencia de la lúdica en el proceso de aprendizaje

Lúdica se refiere al autor reconocimiento y el conocimiento que puede tener con su medio desde el nacimiento de las experiencias y vivencias que sean cómodas y muy

satisfactorias para los menores, la trascendencia de estas actividades es que están estrechamente unidas en que van a permitir y potencializar todo lo relacionado con el pensamiento abstracto la innovación y la creatividad, desarrollar habilidades de poder comunicarse, al igual como la habilidad de comprensión de problemas y búsqueda de posibles soluciones, (Castellar, González, & Santana, 2015).

Por otro lado, se menciona que la importancia está en la pedagogía sobre, López (2018) afirma que los docentes deben explotar sus habilidades pedagógicas y utilizar los juegos como medio indispensable para que los estudiantes adquieran aprendizajes.

Lo lúdico no es solo jugar, como muchos lo interpretan, sino que también incluye el uso de historias, narraciones, poemas, imágenes y símbolos que mejoran la estructura mental, desarrollan habilidades y destrezas, y fortalecen los vínculos entre las personas y los demás.

A continuación, indicaremos la conexión que tiene la educación con el juego dentro del proceso de aprendizaje

- a) Deseos de Superarse.
- b) El hábito junto al entrenamiento que van a estar dirigidos a incrementar las diferentes habilidades
- c) Todas las destrezas y capacidades.
- d) La práctica constante de todas las estrategias que van a estar direccionadas a alcanzar el éxito y de la mano a ayudar a sobrellevar la superación de todas las trabas y dificultades.

El “Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia” enfatiza que el juego es extremadamente importante y forma un vínculo importante con el aprendizaje, lo que le permite desarrollarse de manera integral, el juego permite la movilización de

competencias y por lo tanto es crucial por ello está en todas las áreas en lo que se refiere a la educación (UNICEF, 2018)

Por otro lado, resaltan también todos los estudios realizados por Garaigordobil & Fagoaga (2006) los que indican que las actividades de juegos tempranos ayudan de una forma bastante eficaz y eficiente y sobre todo de manera muy positiva a todo lo que respecta el crecimiento el pleno desarrollo de todos los individuos.

Desde una perspectiva de vista biológico, es un pilar importante para el pleno desarrollo del cerebro, en cuanto al conocimiento y aprendizaje, ello debido a que el inicio y nacimiento de las fibras nerviosas no están completamente desarrolladas en cuanto a su estructura para ello el juego es una herramienta bastante importante para poder estimularlas y juntamente potencian la evolución de todo el sistema nervioso.

Desde una perspectiva psicomotora, las actividades relacionadas al juego también contribuyen a potenciar todo el desarrollo del cuerpo humano de los cinco sentidos y junto a ello, a controlar el nivel de fuerza, el equilibrio de nuestro cuerpo, los sentidos de percepción y de todos los sentidos, todo ello sirve para el desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

Desde una dimensión intelectual, podemos afirmar que el juego es una herramienta para poder aprender ya que a través de los juegos se da la vivencia de experiencias y dentro de estas, está la oportunidad de poder equivocarnos, aprender de los errores y mejorar en cada situación, todo ello va a repercutir en las habilidades y conocimiento para poder solucionar problemas los juegos ayudan a construir y a potenciar el progreso de las aptitudes y las capacidades del pensamiento abstracto y sobre todo la creatividad de los niños y niñas.

Desde el punto de vista social, a través de juegos el niño se comunica con sus compañeros, lo que le ayudara a comprender a la mayoría de los niños de tu entorno, así como a comprender las reglas de comportamiento.

Desde la perspectiva del desarrollo emocional, se puede decir que el juego es una actividad que aporta alegría, diversión y disfrute a la vida, permite la libre expresión, genera energía positiva y reduce el estrés, a través de actividades lúdicas el niño aprende habilidades que ayudan a resolver problemas, recoger las experiencias para adaptarla a sus necesidades, por lo que será vehículo de nuevos conocimientos y formación imprescindible.

2.3.4. Tipos de actividades lúdicas

A. Juegos psicomotores

El juego es una tarea trascendental, es un canal para poder organizar la educación preescolar y una forma de educar integralmente a los niños el juego es una corrección del comportamiento de los menores en tal punto en que permite el mayor estímulo de autorregulación impulsiva pero emocionalmente saludable, Según Pérez (2005) Jugar para todo niño es una necesidad esencial y la herramienta que le permitirá conocerse a sí mismo y el mundo al que pertenece.

Esta actividad es educativo, artístico, físico que posee una cierta similitud es su estructuración, los niños aprenden jugando es importante incrementar una actividad lúdica. (Quesada, 2015, págs. 3-4).

B. Juegos cognitivos

La estimulación cognitiva es un conjunto de ejercicios y tareas que se desarrollan para mejorar las capacidades mentales de una persona a lo largo del tiempo, se basa en

los principios de la plasticidad cerebral, la realización de ejercicios mentales conduce a cambios y la creación de nuevas conexiones en el cerebro.

El desarrollo de las habilidades cognitivas en los primeros años de vida es un proceso tedioso, lento y difícil al igual que otras conductas como la capacidad de caminar, hablar, las representaciones mentales prevalecen sobre las acciones que se producen a la hora de conocer la realidad. (Fernández, 2011)

Durante los años preescolares (2 a 7 años), según la definición de Piaget, los niños se encuentran en la etapa preoperacional, momento en el uso de señas, imágenes y palabras ha aumentado dramáticamente, las principales características del período preoperatorio son la contractura, la irreversibilidad, la estática y la ataxia, el enfoque les permite enfocarse en un rasgo individual o parte de un estímulo que se destaca de manera más prominente o capta su atención, por ejemplo, frente a dos objetos aparentemente diferentes del mismo tamaño o masa, los niños verán como objetos diferentes irreversible, señalamos que es inconcebible que una acción pueda ser anulada o invalidada por la acción contraria.

Por otro lado, los niños están convencidos de que su visión de la realidad concuerda con la suya. (Meece, 2000)

C. Juegos sociales

Estos son juegos con objetivos de equipo, cooperación, sentido de responsabilidad del equipo, espíritu cooperativo, busca la interacción grupal y el compañerismo dentro del grupo, el juego social es que implica la interacción entre dos o más niños estos juegos ayudan al niño a aprender a relacionarse con los demás, es decir, a establecer relaciones con afecto, calidez, comodidad y tranquilidad, se juegan en grupos y permite pasar tiempo con los demás (Olivares, 2017).

D. Juegos emocionales y afectivos

Jugar facilita que los niños expresen sentimientos, que a menudo les resulta difícil comunicar verbalmente, se puede decir que el juego es una tarea que trae alegría, diversión y placer a la vida, permitiendo expresar libremente, generar energía positiva y disipar el estrés, es un refugio de aquellas situaciones difíciles que los menores enfrentan en su día a día o en su vida cotidiana, poder aplicarlas a sus necesidades y así formar un importante elemento de equilibrio (Garaigord & Fagoaga, 2006)

2.3.5. Psicomotricidad

A. Definición de psicomotricidad

De acuerdo a Mendiara (2008) es un concepto bastante amplio, que varía de acuerdo al área de interés o de aplicación (preventiva, educativa, reeducativa y terapéutica), no obstante el autor plantea que la psicomotricidad es "...una forma de entender la educación, basada en la psicología evolutiva y la pedagogía activa (entre otras disciplinas), que pretende alcanzar la globalidad del niño (desarrollo equilibrado de lo motor, lo afectivo y lo mental) y facilitar sus relaciones con el mundo exterior (mundo de los objetos y mundo de los demás)" (Mendiara, 2008, pág. 200). Por lo tanto, en su trabajo, la psicomotricidad presta énfasis no solo en lo racional (aprendizajes escolares) sino también en el desarrollo el cuerpo (movimiento, emoción, pensamiento), dado que el cuerpo otorga una realidad tangible que permite al sujeto identificarse a sí mismo, y por lo tanto es parte de su desarrollo integral.

En la etapa de educación infantil (0-6 años) los niños y niñas experimentan un enorme desarrollo físico, por lo tanto, para este grupo etario la psicomotricidad es un instrumento importante para usar el cuerpo como una herramienta para conocer y explorar el ámbito que les rodea (Mérida, Olivares, & María, 2018), la actividad

psicomotriz busca desarrollar las capacidad infantil a partir de la interacción del cuerpo con el entorno, buscando el dominio de sí mismo, el desarrollo de relaciones interpersonales, la comprensión del entorno y la interrelación.

B. El juego como modalidad de intervención en psicomotricidad

Es imposible negar la trascendencia y sobre todo los beneficios y ventajas del juego infantil para lograr el desarrollo de los infantes, el juego es una actividad vital, básica y fundamental como un impulso innato.

De acuerdo a la revisión documental sobre la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad realizada por Bernate (2021) se ha obtenido como resultado que el juego es un factor necesario para el desarrollo de la psicomotricidad infantil, además que permite el crecimiento cognitivo y emocional de los niños, en especial en los primeros años de educación infantil.

C. Metodología para el desarrollo lúdico

Cualquier intervención psicomotora requiere una habitación grande, bien ventilada y contorneada para realizar, esta actividad debe estar preestablecido y organizado para anticipar, mantenga una disciplina para que el niño sea predecible y así se sienta seguro y bienvenido. (Blau, 2005, pág. 14).

2.3.6. Características de la psicomotricidad

A. Coordinación viso - manual

Se han desarrollado varias actividades que involucran el uso de la vista y la mano derecha donde podemos pintar, perforar y trabajar con arcilla, con el fin de desarrollar la coordinación que este necesita la motricidad fina, es necesario activar la destreza de las extremidades con habilidades visuales; la coordinación viso - manual hará que el niño domine la mano, mientras que el cerebro del niño guía al niño a través

del sentido de la vista, para lograr la destreza manual, el niño debe dominar las manos, la muñeca, antebrazo y el brazo.

B. Motricidad Facial

Las habilidades motoras faciales, el cual posee principalmente la finalidad de coadyuvar a los menores a poder aprender a controlar los músculos faciales, es fundamental que los niños expresen sus sentimientos y emociones, requiere del control voluntario de los músculos faciales y del reconocimiento como medio de expresar su estado de ánimo a quienes los rodean, es importante recordar que poco a poco los niños aprenden que una sonrisa es felicidad, los ojos abiertos sorprenden, ya que el niño es capaz de controlar los músculos faciales para interactuar a voluntad, la capacidad del niño para comunicarse se amplía y esto le permite resaltar ciertos movimientos que afectan la forma en que establece relaciones y adopta actitudes hacia el mundo que lo rodea. (Cajamarca, 2018)

C. Motricidad fonética

Las habilidades motoras vocales son un aspecto muy importante como la estimulación y el control cercano asegurar un excelente dominio, a medida que el niño crece, Poco a poco, forma sílabas y palabras que tendrán respuestas, sobre todo en ocasiones donde no se haga una conversación tediosa para los niños, si no que sea una forma de juego con palabras, donde se descubre el significado de estas palabras que son nuevas para el niño, o de otra forma hacer una especie de sonidos de animales, objetos, o cosas para poder despertar el interés del niño, de esta forma, al finalizar el tercer año, los niños y niñas tendrán la voz adecuada, podrán comprender mejor el mensaje que lo quieren transmitir, tendrán una buena pronunciación y una gramática fortalecida.

De todos los refuerzos básicos, es aún más importante a la edad de tres o cuatro años, cuando el niño puede comunicarse con voz y articulada y perfecta, para ello se logra con la madurez estilística las cuales se darán de forma espontánea y eventual con el crecimiento y desarrollo del menor y la maduración que este adquiera tanto en la educación, así como en su crecimiento natural. (Mesonero, 2008)

D. Motricidad gestual

En el caso de los gestos motores, es menester para la mayoría de las tareas, desarrollar la amplitud de cada parte: es decir, para cada dedo, el número total de cada dedo, para desarrollar este tipo de coordinación, se desarrollan y potencian diferentes actividades como el saludo silencioso, el abrazo; sin embargo, en los preescolares, una mano ayuda a la otra cuando se necesita precisión.

Según Mesonero (2008) Alrededor de los tres años de edad, podrán comenzar a probar y descubrir que todo lo que necesitan es una mano, a los cinco años, podrán hacer más movimientos y ser más precisos.

Actividades lúdicas de aprestamiento: Los juegos lúdicos son una fuente importante para expresar los sentimientos y pensamientos de uno; permite que una persona libere todo su mundo interior y así sea capaz de reducir las consecuencias negativas que esto deja atrás, apoya el progreso general del individuo: física, emocional, social e intelectualmente. (Arias J. , 2020)

Juego Psicomotores: Desde una perspectiva de lo psicológico, el juego promueve el desarrollo del cuerpo, los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la conciencia y la confianza cuando se utiliza para desarrollar actividades recreativas. (Ramírez, 2013)

Juegos cognitivos: El aprendizaje basado en juegos proporciona un entorno excelente para nutrir el desarrollo cognitivo de los niños pequeños, especialmente las habilidades del pensamiento necesarias para la percepción profunda.

Juegos sociales: El juego social es un juego que implica la interacción entre dos o más niños, estos juegos ayudan al niño a aprender cómo interactuar con los demás, comunicarse con emoción y calidez, relevancia y facilidad. (Blau, 2005)

Juegos emocionales y afectivos: El juego afectivo cumple una función terapéutica, a través del cual se entrena a los niños para que sean capaces de afrontar situaciones adversas de la vida, y el logro de metas a través de este juego crea compromiso consigo mismo; les traen alegría, porque se entretienen, se expresan con libertad y son capaces de controlar sus emociones en diversas situaciones. (Bonifas, 2021)

Psicomotricidad fina: Las habilidades motoras finas permiten movimientos más pequeños y finos, se encuentra en el lóbulo frontal y en la región frontal central del cerebro, el niño puede mover las manos los brazos, estos movimientos no se pueden controlar, lo que significa que el niño está inconsciente, en este sentido, la motricidad fina son movimientos controlados que requieren dos requisitos previos: el desarrollo muscular y la maduración del sistema nervioso central. (Blau, 2005)

Coordinación viso - manual: Es una acción que se realiza con las manos en coordinación con los ojos, conectadas por el cerebro, y que se pueden realizar manipulaciones para controlar objetos como tirar, cortar, recibir, escribir y aplaudir, y manipular los materiales para actividades físicas. (Aguirre & De la Cruz, 2015)

Motricidad facial: Las habilidades motoras faciales requieren el control voluntario y el reconocimiento de los músculos faciales como un medio para comunicar el estado de ánimo de uno a quienes lo rodean (Mesonero, 2008)

Motricidad fonética: Rodríguez (2012) mencionó que en lo que respecta a la motricidad fonológica, los niños producen sonidos agudos cuando son pequeños, y a medida que crecen, pronuncian las palabras o expresiones correctas, se desarrolla su nivel fonológico, es decir, el lenguaje del niño se perfecciona.

Motricidad gestual: Controla los músculos faciales y la capacidad de comunicarse con los demás sin usar palabras. De esta manera, puede expresar sentimientos y emociones. (Vásquez, 2019)

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Las actividades lúdicas fortalecen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.

2.4.2. Hipótesis específicas

Las actividades lúdicas mejoran en gran medida en el desarrollo de coordinación viso-manual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.

Las actividades lúdicas contribuyen en gran medida en el desarrollo de motricidad facial de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.

Las actividades lúdicas coadyuvan significativamente en el desarrollo de la motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.

Variables.**Variable independiente:**

- Actividad lúdica.

Variable dependiente:

- Desarrollo de la psicomotricidad

Variable interviniente:

- Niños y niñas
- Genero
- Contexto social

Indicadores**Actividad lúdica.**

- Juegos psicomotores.
- Juegos cognitivos
- Juegos sociales
- Juegos emocionales y afectivos

Desarrollo de la psicomotricidad.

- Coordinación viso manual
- Motricidad gestual
- Motricidad fonética
- Motricidad gestual

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems
Actividades lúdicas	Se define a la actividad lúdica como el conjunto de tareas que están relacionadas de lo que es lo “simbólico y la imaginación” Caballero (2021)	Según (caballero) toda actividad de ocio va necesitar elementos fundamentales para lograr el desarrollo de la psicomotricidad. Se desarrolló a través de sesiones de aprendizajes basadas en: Juegos psicomotores, cognitivos, sociales, emocionales y afectivo.	Juego Psicomotores	Realiza coordinaciones con un objeto	<ul style="list-style-type: none"> • Sopla una bolita de papel siguiendo una trayectoria, • Inserta bolitas de papel en una botella
			Juegos cognitivos	Realiza juegos de mesa	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve laberintos • Arma rompecabezas
			Juegos sociales	Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de mano nerviosa haciendo el uso de colores
			Juegos emocionales y afectivos	Manifiesta emociones a través de sus manos y gestos	<ul style="list-style-type: none"> • Participan en el juego del espejo • Participan en la charada a través de una canción
Desarrollo De la psicomotricidad	La psicomotricidad es el conjunto de interacciones cognitivas, emocional, simbólicas y sensoriomotores que tienen la capacidad de poder ser y expresar en un contexto. Lechon (2020) pag.19	Según lechon (2020) el desarrollo psicomotor requiere y fomenta la maduración física en sus componentes de la coordinación viso – manual, motricidad facial, fonética y gestual	Coordinación viso - manual	Coordina con precisión eficacia y rapidez a nivel de la psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Recorta con tijera en línea recta • Ensarta cuentas con sus dedos a través de un hilo • Punza libremente el contorno de una figura • Pinta libremente un dibujo con colores • Modela con plastilina una figura
			Motricidad facial	Realiza expresiones faciales de acuerdo a la música que escucha	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza gestos básicos de los 5 sentimientos básicos • Infla las mejillas con aire y hace muecas
				Realiza desplazamiento de un lugar a otro mostrando un dominio muscular.	<ul style="list-style-type: none"> • Sostiene el lápiz llevando de un lugar a otro con los labios superiores

			Motricidad fonética	realiza sonidos siguiendo una canción	<ul style="list-style-type: none"> • Entona algunas canciones • Realizando movimientos con las partes de la cara • Deletrea cada palabra a través de carteles léxicos • Realiza sonidos onomatopéyicos • Realiza expresiones
			Motricidad gestual	Manifestaciones gestuales con la mano	<ul style="list-style-type: none"> • Copia en gestión de las imágenes observadas • Gesticula saludos haciendo uso de las manos
				Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> • Emite expresión empleando el dedo índice. • Simula el gesto de bostezar empleando las manos.

2.5. Variables de la investigación

2.5.1. X: Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas constituyen un aliado poderoso para fomentar el aprendizaje de carácter significativo, es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiendo como acto de satisfacción física, espiritual o mental, propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje, las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño el alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. (Candela & Benavides, 2020)

Las actividades lúdicas a menudo se usan muy poco en clase porque el maestro no tiene todo el tiempo para hacer esta actividad a través de juegos, lo que hace que las lecciones sean más populares algo rutinario y aburrido, ocurren en situaciones donde los profesores no toman iniciativas para que los estudiantes puedan absorber todas las lecciones que se están enseñando de manera efectiva, así pueden fomentar el desarrollo del pensamiento crítico y el razonamiento por parte de todos los estudiantes (Moyolema, 2015).

2.5.1.1. Dimensiones

Juegos psicomotores: son juegos de descubrimiento que convierte a los ejercicios cinéticos en una prueba desde todos los ángulos, esto significa que, a través del juego, los niños se descubren a sí mismos y también se comparan con el mundo, dándose razón de que estos tienen la habilidad de un centenar de cosas, en este juego al que hacemos referencia se halla distintas cosas como:

- ✓ Juegos de autoconocimiento físico, del cuerpo.
- ✓ Juegos de carácter físico.
- ✓ Juegos motrices.
- ✓ Juegos sensitivos.

Juegos cognitivos: Actualmente se tiene una variedad de tipo de juegos que principalmente van a estar dirigidos al progreso intelectual de las personas, estos incluyen lo siguiente:

Juegos manipulativos: son juegos que necesitan ser construidos físicamente, un juego de descubrimiento, que ayuden en el desarrollo de la mente, como la memoria, la atención, la imaginación, etc., por ejemplo, los juegos de mesa.

Juegos sociales: La mayoría de las tareas relacionadas con el juego deben desarrollarse en grupos que permitan a los niños interactuar entre sí, promover la socialización y adaptarse a nuevos grupos, los juegos imaginativos o simbólicos, que requieren reglas o cooperan en ellas por sus cualidades intrínsecas, son esenciales para el desarrollo social de los niños.

Juegos emocionales y afectivos: Frente a esta clase de juegos están referidos aquellos que entrenen a niños y niñas a trabajar con sus emociones, sentimientos, afecto y desarrollo del autoconcepto y la autoestima, estos juegos son aquellos que van a contribuir el valor de las personas, estos son los que promueven el bienestar, felicidad y del mismo modo enseña a aceptarse a uno mismo.

2.5.2. Y: Desarrollo de la Psicomotricidad

La psicomotricidad es el conjunto de interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensor-motrices que permiten la capacidad de poder ser y expresar en un contexto psicosocial (Lechón, 2020, pág. 19) El desarrollo psicomotor requiere y

fomenta la maduración física, en sus componentes neuromuscular y esquelético estos avances son de vital importancia para los niños de manera que tengan un nivel adecuado de dominio corporal y ambiental.

2.5.2.1. Dimensiones

Coordinación viso - manual: Este tipo de coordinación que guía al niño o niña a dominar los movimientos de la mano, las partes más involucradas dentro de esta coordinación son:

- La mano
- La muñeca
- El antebrazo
- El brazo

Es indispensable tomar en consideración por que antes de exigir al infante una actividad de destreza y del correcto uso de la muñeca y la mano en un reducido espacio como por ejemplo una hoja de papel, es importante para maniobrar, la pizarra, el suelo y la actividad de pintar con los dedos.

Motricidad facial: La motricidad facial es fundamental en el funcionamiento de un niño; Porque le permitirá expresarse y comunicarse plena y efectivamente a través de gestos, por ello, en los niños se deben realizar actividades de expresión facial como estados de ánimo, mímica acompañada de canciones que evoquen movimientos faciales acompañados de gestos porque ayudan a los niños a comunicarse de diferentes formas con su entorno (Castro, 2020)

Motricidad fonética: Para iniciar el habla, es necesario realizar ejercicios que ayuden a desarrollar fonemas e iniciar sonidos, por ejemplo, beber líquido con una

pajita, hacer pompas, soplar pompas, desarrollar el lenguaje con facilidad, fluidez y claridad.

Según Rodríguez manifestó que, en cuanto a la motricidad vocal, el infante hace sonidos con mucha habilidad, y a medida que va creciendo produce palabras o expresiones correctas, desarrolla su nivel vocal, es decir, el niño domina el lenguaje (Rodríguez, 2012)

Motricidad gestual: La motricidad gestual viene a ser el predominio que se tiene de todos los músculos del rostro y sobre todo la aptitud de poder comunicarse con otros individuos sin necesidad de usar el habla, así que esta se convierte en una forma de expresar las emociones y los sentimientos sin que sea necesario el uso del lenguaje o el habla, el progreso y el dominio de su motricidad fácial o del rostro le van a brindar una nueva forma de comunicarse con el medio que lo rodea sin que sea necesario el uso del lenguaje oral, con la práctica constante y el uso de estos gestos este será más habilidoso y se enriquecerá su habilidad y sus frases serán cada vez más desarrolladas.

2.5.3. Teoría de la actividad lúdica y desarrollo de la psicomotricidad

- **Lev Vygotsky.** El psicólogo ruso realizó investigaciones que permitieron brindar sobre la definición de la psicología como una ciencia, dichos estudios generaron discusión en sus épocas debido que el autor incluyó aspectos relacionados al contexto político y social de aquel tiempo, a raíz de lo señalado nació la teoría socio cultural la cual surgió como una respuesta ante la escasez conceptual existente en dicho tiempo, en esta explico que las funciones relacionadas a la psicología humana y la conciencia están relacionada con el entono y la exploración de los elementos e individuos que forman parte de la

vida social, en consecuencia el pensamiento en los niños dependen de sus recuerdos también destaca la memoria, el pensamiento la atención como aspectos psicológicos importantes en la resolución de problemas y precisa la importancia de reflexionar en base a un contexto específico, también plantea la zona de desarrollo próximo y el rol de la interacción social como contribuyentes de la adquisición de nuevos conocimientos.

Esta teoría hace ver la exploración e interacción social como una fuente de aprendizaje donde el niño adquiere conocimientos como el lenguaje.

Para Vygotsky, la educación es un proceso interactivo en el que debe participar los padres de familia, a la vez los profesores y toda actividad de aprendizaje debe ser acompañada de una decisión reflexiva con ortos y esto será que se propicie su desarrollo cognitivo. Vygotsky (2010)

- **Wallon.** A lo largo de su obra se esforzó por demostrar la acción recíproca entre funciones motrices – habilidad manual, intentando argumentar que la vida mental no resulta de relaciones determinadas y mecanicistas. Citando a los neurologistas: Rybot, Bonnier, introducen datos neurológicos en sus concepciones psicológicas motivos que le distingue de otro gran autor de la psicología, Piaget también influyo en la teoría y práctica de la psicomotricidad este concepto con el paso del tiempo adquirió un valor significativo.

El juego desempeña en la educación actual un papel muy importante, sobre todo en la educación de la primera infancia, ya que en el posterior suele aparecer en otras formas como por ejemplo el deporte. El juego es el mundo propio del niño, es la forma que tiene de expresarse espontáneamente, a través de él puede conocer sus habilidades y limitaciones personales. (Wallon, 1925)

Piaget. Uno de los puntos más principales de Piaget en la educación es el aprendizaje por descubrimiento y esta divide en cuatro etapas:

Etapa sensorio motriz (0 – 2 años)

- Empieza hacer el uso de la imitación
- Empieza a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando son ocultados.
- Pasa de las acciones reflejadas a la actividad dirigidas a metas.

Etapa pre operacional (2 – 7 años)

- Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar en forma simbólica.
- Es capaz de pensar lógicamente
- Le resulta difícil considerar el punto de vista de otra persona.

Etapa de operaciones concretas (7 – 11 años)

- Es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica.
- Entiende las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series
- Entiende la reversibilidad.

Etapa de operaciones formales (11 - Adultez)

- Es capaz de resolver problemas abstractos de manera lógica.
- Su pensamiento se hace más científico.
- Desarrolla por los temas sociales, identidad.

Según la teoría de Piaget cada estadio varía de acuerdo a la edad y al contexto en el, que el niño se desenvuelve. (Abrhan, 2015)

También Piaget habla sobre la asimilación y la acomodación requiere de un aprendiz activo, no pasivo, porque las habilidades de resolución de problemas no pueden ser enseñadas, deben ser descubiertas.

Dentro del aula el docente es quien facilita el aprendizaje, no enseña directamente, por tanto, los docentes deben fomentar ese proceso de aprendizaje dentro del aula y ese producto se debe plasmar en el niño.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1. Tipo y nivel de investigación

La investigación es de tipo **aplicada** ya que se apoya en los conocimientos que brinda la investigación con la finalidad de ponerlos en práctica y así aportar a la resolución de la problemática en una institución educativa, el proceso conocido y los métodos utilizados en la investigación aplicada son importantes para la interpretación de los resultados (R., Fernández, & Baptista Lucio, 2014)

También es de un enfoque mixto, es decir, será de un enfoque cualitativo como cuantitativo. Según Ruiz Medina (2013):

“Los enfoques cuantitativos, atribuyen al primero la posibilidad de utilizar la recolección y el análisis de datos para contestar preguntas de investigación, probar hipótesis establecidas previamente y confiar en la medición numérica, el conteo y la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población. Al enfoque cualitativo le reconoce su posible utilización para descubrir y refinar preguntas de investigación y su basamento en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones, así como su flexibilidad.”.

3.2. Nivel de investigación

El trabajo de investigación es de nivel **pre - experimental** porque hará un estudio donde generalmente aplicará mecanismos para demostrar el comportamiento de sus variables, y esto incluye recopilar información durante su primera búsqueda, que es el diagnóstico para hacer una propuesta de investigación. Según Campbell y Stanley (1963), la investigación pre experimental es cuando:

- Se distingue con un grupo de sujetos al que se aplica un tratamiento experimental con otro grupo al que no se le aplica el tratamiento.
- Se mide el mismo sujeto o grupo de sujetos antes de la aplicación de la variable independiente y después de la aplicación de la misma.
- Se compara dos grupos de sujetos a los que se les aplican tratamientos experimentales distintos.

3.3. Diseño de investigación

En lo que corresponde al diseño adoptado para el presente caso corresponde al pre-experimental, en el cual para efectos del trabajo práctico se realiza la aplicación del variable independiente o experimental (X) para conocer los cambios producidos en los alumnos del grupo de estudio.

GE: O1...X...O2

Donde:

- GE: Grupo experimental
- X: experimento de la actividad lúdica
- O1: Pre test (medición inicial del desarrollo de la psicomotricidad)
- O2: Post test: (medición posterior del desarrollo de la psicomotricidad)

3.4. Población y muestra de la investigación

3.4.1. Población.

La población total ha sido de 73 estudiantes entre ellos tenemos a los niños y niñas de 3 años “U”, 4 años “A” y “B”, 5 años “A” y “B”, de la I.E. INICIAL. N°56106. Según Arias (2006), la población lo define como “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos de estudio”.

Tabla N° 1 Población de los niños y niñas de la I. E. Inicial N° 56106 Altiva Canas

Edad y Sección	Varones	Mujeres	Total
3 años “U”	10	11	21
4 años “A” y “B”	12	11	23
5 años “A” y “B”	18	11	29
TOTAL	42	33	73

FUENTE: Nomina de matrículas de I.E. Inicial 56106 Altiva Canas (2022)

3.4.2. Muestra de Investigación

La muestra de estudio se determinó de manera no probabilístico de acuerdo a la conveniencia de investigadora, la muestra de estudio es de 23 niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas. Según Hernández, Fernández, & Baptista (2014) indicaron que “la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectará datos, y que tienen que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además de que debe ser representativo de la población.

Tabla N° 2 Muestra de los niños y niñas de 4 años

Grupo experimental	Niños	Niñas	Total
Niños de 4 años “A” y “B”	12	11	23

Fuente: Nomina de matrícula de I.E. Inicial 56106 Altiva Canas. (2022)

3.5. Técnicas de investigación e instrumentos de recolección de datos

En cuanto a la técnica utilizada para la recolección de datos en la presente investigación se utilizó la observación, ya que esta técnica permite facilitar la organización de ítems de tal forma que es más estructurada en base a la variable estudiada, según Zapata (2006), nos dice que “la observación son procedimientos que utiliza el investigador para presenciar directamente el fenómeno que estudia, sin actuar sobre él esto es, sin modificarlo o realizar cualquier tipo de operación que permita manipular, a continuación, se definen las técnicas que serán utilizadas en el trabajo de investigación”.

En el presente trabajo de investigación se utilizó el instrumento que es la Ficha de Observación el que nos permitió medir lo que es desarrollo psicomotriz y sus dimensiones que los niños y niñas tienen en lo que respecta al proceso de la investigación. Para José Arias (2020), nos dice que la ficha de observación es aquella que:

“se utiliza cuando el investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir obtener información de dicho objeto, se puede aplicar para medir situaciones extrínsecas e intrínsecas de las personas; actividades, emociones como también aplicar para evaluar las redes sociales o indicadores de gestión”.

Tabla N° 3 Técnicas e Instrumentos

TECNICA	INSTRUMENTO	APLICACION
La observación Pre – test desarrollo de la psicomotricidad Post – test	Ficha de observación Lista de cotejos	Los niños y niñas de la muestra

FUENTE: Elaboración propia

3.6. Técnicas de procesamiento de datos

Se realizará mediante el paquete estadístico SPSS 25 y el programa de Microsoft Excel. Entre las técnicas utilizadas en el análisis de datos se encuentran la organización de tablas y gráficos, respectivamente, por frecuencia y porcentaje, organizados por pre- y post-test.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

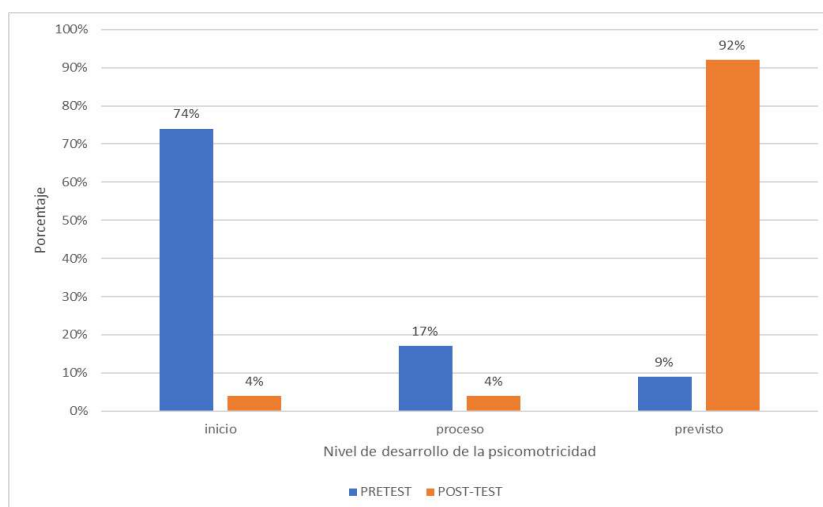
4.1. Resultados para la hipótesis general

Tabla N° 4 las actividades lúdicas en el desarrollo de psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años

	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	17	74%	1	4%
Proceso	4	17%	1	4%
Previsto	2	9%	21	92%
TOTAL	23	100%	23	100%

Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

Gráfico N° 1 porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años



Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

Análisis e Interpretación

En la tabla y figura respecto a los resultados de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años, en el pre test, encontramos a (74%)17 niños que se ubican en la escala de inicio y el(17%) 4 niños en la escala de proceso,(9%) 2 niños se ubican en las escalas previsto y mientras tanto para el post test tenemos una mejora de (92%) 21 niños en escala de previsto y (4%)1 niño en escala de proceso y finalmente(4%) 1 niño en escala de inicio, como se observa en la tabla del análisis de pre test y post test se tiene que los niños en el pre test se encontraban el 74% en inicio lo que significa que requieren apoyo de la docente para seguir desarrollando la auto confianza y el autocontrol, y el 9% se encontraron en escala previsto lo que significa que recién están desarrollando dichas habilidades luego de aplicar las sesiones de aprendizaje a base de juegos divertidos se ha obtenido en el post test, que el 92% se encuentran en escala de previsto, que significa que los niños han desarrollado sus habilidades motrices y el 4% en inicio, de los resultados se asume que hubo mejoras significativas al aplicar sesiones de aprendizaje en base a juegos. Como podemos analizar en la tabla se puede deducir que la mayor parte de los estudiantes de la I.E. Inicial N.º 56106 Altiva Canas han respondido de manera activa y consistente al tratamiento, y han logrado incrementar su nivel de la actividad lúdica en el desarrollo de su psicomotricidad.

4.1.1. Resultados

De acuerdo al procedimiento estadístico tenemos 5 pasos:

1. Determinar las hipótesis nula y alterna
 - a. Hipótesis nula: Existe el mismo nivel de psicomotricidad de pre - test y post-test.

- b. Hipótesis alterna: Existe una diferencia entre el nivel de psicomotricidad entre pre - test y post-test
2. Determinar un nivel de confianza: Podemos seleccionar un nivel de confianza del 95%
 3. Calcular los estadísticos de prueba. Los estadísticos de prueba se muestran a continuación.

Tabla N° 5 Prueba t para muestra de post test de los grupos control y experimental – Hipótesis general

	t	gl	p	IC 95%	
				Inferior	Superior
Post Test	4,763	23	0	9,720	23,851

Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

4. Decisión
 - a. Dado que el valor calculado p ($p=0$) es menor que 0.05, podemos rechazar la hipótesis nula a un 95% de confianza
5. Conclusión
 - a. Podemos determinar que existe una diferencia estadísticamente significativa para los niños y niñas después del tratamiento, donde las actividades lúdicas lograron mejorar el nivel de desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de la muestra.

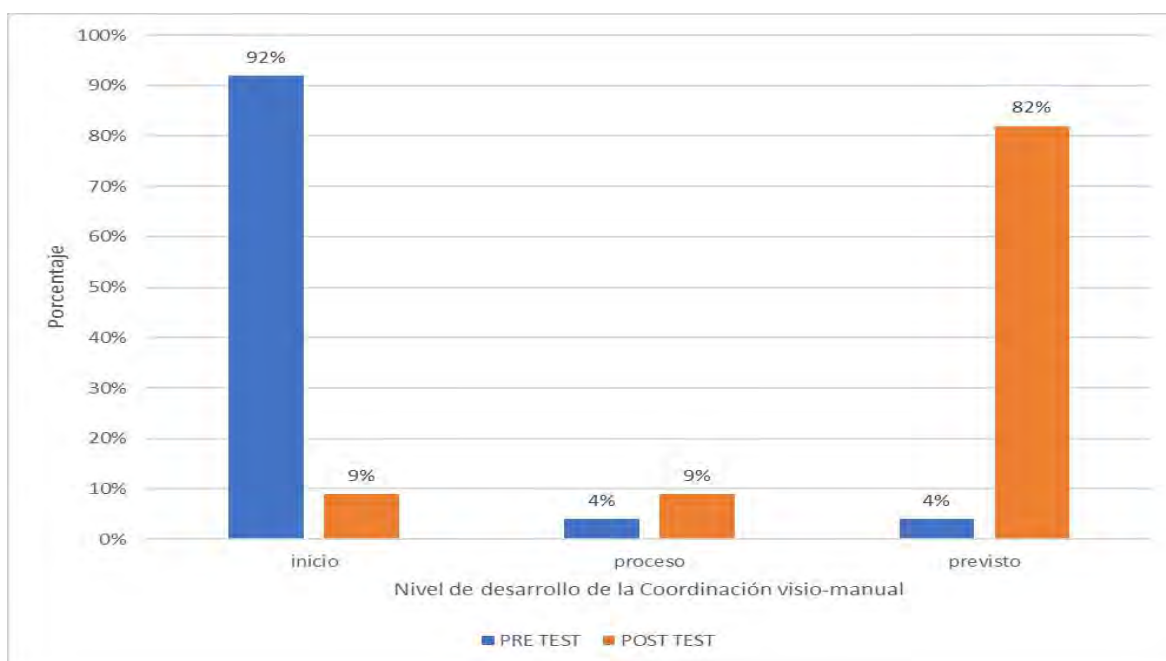
4.2. Resultados para la hipótesis específica 1

Tabla N° 6 Las Actividades lúdicas en el desarrollo de la Coordinación viso-manual de los niños y niñas de 4 años

	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
inicio	21	92%	2	9%
proceso	1	4%	2	9%
previsto	1	4%	19	82%
TOTAL	23	100%	23	100%

Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

Gráfico N° 2 porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación viso – manual de los niños y niñas de 4 años



Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

Interpretación:

En la tabla y figura respecto a los resultados de las actividades lúdicas en el desarrollo de la coordinación viso- manual de los niños y niñas de 4 años en el pre test, encontramos a (92%) 21 niños que se ubican en la escala de inicio un (4%) un niño en la escala en proceso, (4%) un niño en escala de previsto. Para el post test tenemos una

mejora el (82%) 19 niños en escala de previsto y (9%) 2 niños en escala de proceso y (9%) 2 niños en escala de inicio, como se observa en la tabla del análisis de pre test y post test se tiene que los niños en el pre tes test se encontraban a un 92% en escala de inicio lo que significa que requiere apoyo de la docente para seguir mejorando sus habilidades de coordinación mano – vista y el 4% en escala de de previsto, lo que significa que recién están desarrollando dichas habilidades, luego de aplicar las sesiones de aprendizaje a base de juegos divertidos, se tuvo los resultados en el post test se ha obtenido que el 82% se encontraban en escala satisfactorio lo que significa que los niños han logrado mejorar sus habilidades de coordinación vista – mano y el 9% en escala de inicio, de los resultados se asume que efectivamente el uso de las sesiones de aprendizaje a base de juegos lograron desarrollar sus habilidades de manejo de coordinación viso manual. Como podemos analizar en la tabla se puede deducir que la mayor parte de los niños y niñas de la I.E. Inicial N ° 56106 Altiva Canas han respondido de manera activa y consistente al tratamiento, y han logrado incrementar su nivel de las actividades lúdicas en el desarrollo de la de coordinación viso - manual.

4.2.1. Resultados

De acuerdo al procedimiento estadístico tenemos 5 pasos:

1. Determinar las hipótesis nula y alterna
 - a. Hipótesis nula: Existe el mismo nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual entre los grupos pre-test y post-test
 - b. Hipótesis alterna: Existe diferencias para el nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual entre los grupos pre-test y post-test

2. Determinar un nivel de confianza: Podemos seleccionar un nivel de confianza del 95%
3. Calcular los estadísticos de prueba: Los estadísticos de prueba se muestran a continuación.

Tabla N° 7 Prueba t para muestras del post test de los grupos control y experimental Hipótesis específica

	t	gl	p	IC 95%	
				Inferior	Superior
Post Test	5,765	23	0	8,209	10,543

Nota: Elaboración con los resultados de la investigación

4. Decisión

Dado que el valor calculado p ($p=0$) es menor que 0.05, podemos rechazar la hipótesis nula a un 95% de confianza

5. Conclusión

Se identificó que, si existe una diferencia estadísticamente significativa de los niños después del tratamiento, donde las actividades del desarrollo de la coordinación viso-manual lograron mejorar el nivel del desarrollo de su coordinación vista mano juntamente utilizando el cerebro.

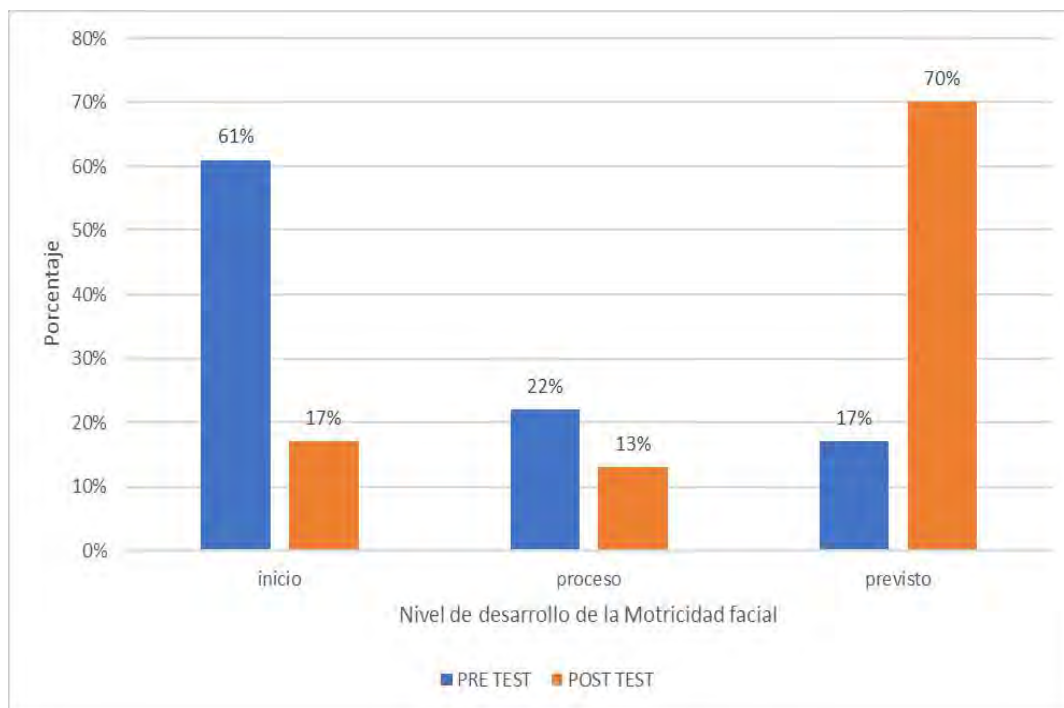
4.3. Resultados para la hipótesis específica 2

Tabla N° 8 Las Actividades lúdicas en el desarrollo de la Motricidad facial los niños y niñas de 4 años

	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
inicio	14	61 %	4	17 %
proceso	5	22 %	3	13 %
previsto	4	17 %	16	70 %
TOTAL	23	100%	23	100%

Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

Gráfico N° 3 *Porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad facial los niños y niñas de 4 años*



Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

Análisis e Interpretación:

En la tabla y figura de los resultados de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la Motricidad facial los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021 en el pre test, encontramos a (61%)14 niños que se ubican en la escala de inicio y (22%) 5 niños en la escala de proceso (17%) 4 niños se ubican en las escala previsto y mientras tanto para el post test, se ha determinado una mejora de (70%) 16 niños en previsto, (17%) 4 en escala de inicio, y finalmente (13%) 3 niños en escala de proceso, como se observa en la tabla de análisis en el pre test y post-test se tiene que los niños en el pre test se encontró el 61% en escala de inicio requiriendo aun el apoyo de la docente para aprender a controlar sus músculos faciales y la expresión de sus sentimientos y emociones tomando como punto de referencia su expresión, y el 17% en escala previsto lo que significa que recién están desarrollando dichas habilidades, luego de aplicar las sesiones de aprendizaje con juegos divertidos

se ha obtenido en el post test que el 70% se encuentran en escala previsto lo que significa que han desarrollado a controlar sus músculos faciales y solo el 17% se encuentran en escala de inicio, de los resultados se asume que hubo mejoras significativas en el desarrollo de la motricidad facial de cada uno de los niños y niñas. Como podemos analizar en la tabla se puede deducir que la mayor parte de los niños y niñas de la I.E. Inicial N.º 56106 Altiva Canas han respondido de manera activa y consistente al tratamiento, y han logrado incrementar su nivel de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad facial.

4.3.1. Resultados

De acuerdo al procedimiento estadístico tenemos 5 pasos:

1. Determinar las hipótesis nula y alterna
 - a. Hipótesis nula: Existe el mismo nivel de desarrollo de la motricidad facial entre los grupos pre-test y post-test.
 - b. Hipótesis alterna: Existe diferencias para el nivel de desarrollo de la motricidad facial entre los grupos pre-test y post-test.
2. Determinar un nivel de confianza: Podemos seleccionar un nivel de confianza del 95%.
3. Calcular los estadísticos de prueba: Los estadísticos de prueba se muestran a continuación.

Tabla N° 9 Prueba t para muestra de post test de los grupos control y experimental - Hipótesis específica 2

	t	gl	p	IC 95%	
				Inferior	Superior
Post Test	7,976	23	0	5,754	17,543

Nota: Elaboración con los resultados de la investigación

4. Decisión

Dado que el valor de p obtenido ($p=0$) es menor que el valor de 0.05, se rechaza la hipótesis nula.

5. Conclusión

Se identifico que si existe una diferencia estadísticamente significativa de los niños después del tratamiento donde las actividades del desarrollo de la motricidad facial lograron mejorar el nivel del desarrollo de su expresión tanto sus emociones y sentimientos.

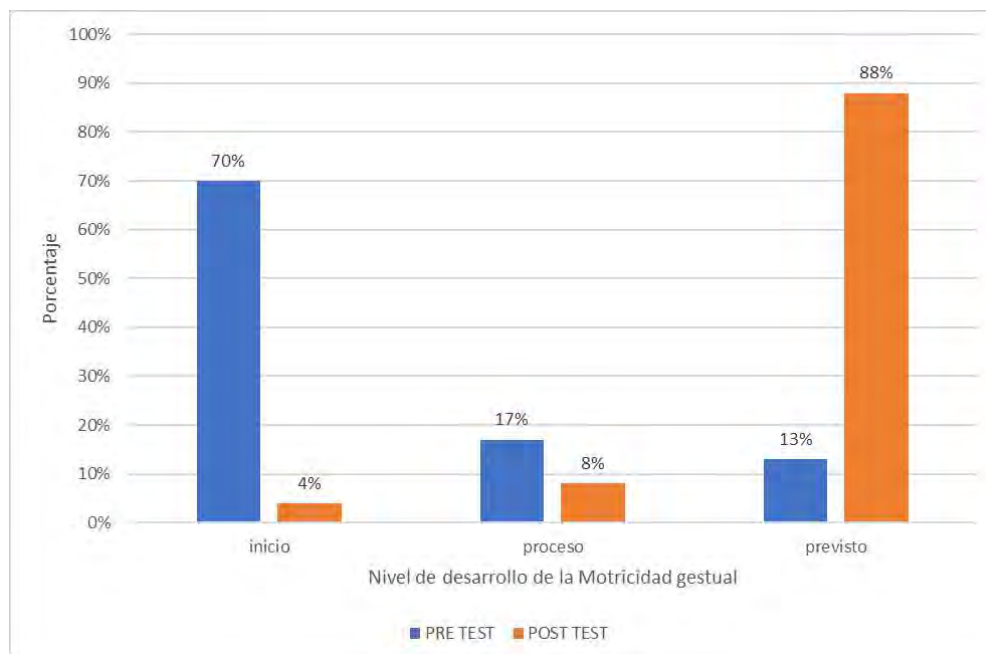
4.4. Resultados para la hipótesis específica 3

Tabla N° 10 Las Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual los niños y niñas de 4 años

	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
inicio	16	70 %	1	4%
proceso	4	17%	2	8%
previsto	3	13%	20	88%
TOTAL	23	100%	23	100%

Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

Gráfico N° 4 Porcentajes de pre test y post test de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual los niños y niñas de 4 años



Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

Análisis e Interpretación:

En la tabla y figura de los resultados de las Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años, en el pre test, encontramos el (70%) 16 niños que se ubican en la escala de inicio (17%) 4 niños en la escala en proceso (13%) 3 niños que se ubican en escala previsto y mientras tanto para el post test tenemos una mejora del (88%) 20 niños en escala de previsto y el (8%) 2 niños en escala de proceso y finalmente un (4%) un niño en escala de inicio. Como se observa en la tabla del análisis de pre test y post test se tiene que los niños en el pre test se encontró el 70% en escala de inicio lo que significa que requieren apoyo de la docente para lograr el control de sus músculos faciales y la capacidad de comunicación con los demás niños, sin usar palabras, el 13% se encuentran en escala previsto lo que significa que recién están desarrollando dichas habilidades, luego de aplicar sesiones con juegos divertidos se ha obtenido en el post test que el 88% se encuentran en escala previsto, lo que significa que los niños han desarrollado habilidades motrices

a base de gestos, el 4% en escala de inicio, de los resultados se asume que el uso de juegos permite desarrollar en los niños la comunicación no verbal. Como podemos analizar en la tabla se puede deducir que la mayor parte de los niños y niñas de la I.E. Inicial N.º 56106 Altiva Canas han respondido de manera activa y consistente al tratamiento, y han logrado incrementar su nivel de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad gestual.

4.4.1. Resultados

De acuerdo al procedimiento estadístico tenemos 5 pasos:

1. Determinar las hipótesis nula y alterna
 - a. Hipótesis nula: Existe el mismo nivel de desarrollo de la motricidad gestual entre los grupos pre-test y post-test.
 - b. Hipótesis alterna: Existe diferencias para el nivel de desarrollo de motricidad gestual entre los grupos pre-test y post-test.
2. Determinar un nivel de confianza: Podemos seleccionar un nivel de confianza del 95%.
3. Calcular los estadísticos de prueba: Los estadísticos de prueba se muestran a continuación.

Tabla N° 11 Prueba t para muestras del post test de los grupos control y experimental – Hipótesis específica 3

	t	gl	p	IC 95%	
				Inferior	Superior
Post Test	8,034	23	0	12,954	24,065

Nota: Elaboración con los resultados de la investigación.

4. Decisión

Dado que el valor p obtenido ($p=0$) es menor que 0.05, rechazamos la hipótesis nula a un 95% de confianza.

5. Conclusión

Se determino que, si existe una diferencia estadística significativa de los niños después del tratamiento, donde las actividades de la motricidad gestual lograron mejorar el nivel de capacidad de comunicarse con los demás sin usar palabras solo utilizando las partes de su cuerpo.

4.5. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

De acuerdo al antecedente nacional, en el trabajo de Domínguez (2020) se pudo determinar que el juego ayuda a mejorar los niveles y el desarrollo de la psicomotricidad fina en menores de 04 años, pudiendo establecer resultados estadísticamente significativo; para el presente investigación desarrollada se obtuvo una conclusión similar, con una contundencia de relación estadísticamente significativa. En particular se pudo encontrar una mejora importante en la psicomotricidad de la muestra de estudios, que se encontró el 74% de niños en el nivel de inicio, con el estudio realizado se logró que el 92% niños y niñas en el nivel de previsto, lo que implica que la intervención de las actividades lúdicas ayudaron a mejorar en el desarrollo de la psicomotricidad.

De la misma manera la investigación de Cajamarca (2018), la influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños cuyo resultado fue demostrar la influencia de las actividades grupales las cuales favorecen al desarrollo psicomotriz; de manera consecuente en el estudio se identificó que, sí existe una diferencia estadísticamente significativa de los niños después del tratamiento, donde las actividades del desarrollo de la coordinación viso-manual lograron mejorar el nivel del desarrollo de su coordinación vista

mano juntamente utilizando el cerebro. Del mismo modo, Arzola (2018) concluye una mejora en la psicomotricidad.

En cuanto a los resultados de Bonifaz (2021) concluye que deben tener la habilidad del movimiento corporal por medio de actividades lúdicas, se creó sesiones de aprendizaje para incluir en aula; con el presente investigación se identificó que si existe una diferencia estadísticamente significativa de los niños después del tratamiento donde las actividades del desarrollo de la motricidad facial lograron mejorar el nivel del desarrollo de su expresión tanto sus emociones y sentimientos.

Los hallazgos de Huamán y Valencias (2017) el juego para desarrollo de la motricidad en niños y niñas de cuatro años, llegando a obtener el 95% de alumnos en el nivel de previsto después de la intervención; comparativamente con los resultados obtenidos por Huaman y Valencias, existe una diferencia estadística significativa de los niños después del tratamiento, donde las actividades de la motricidad gestual lograron mejorar el nivel de capacidad de comunicarse con los demás sin usar palabras solo utilizando las partes de su cuerpo.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Las actividades lúdicas fortalecen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021. En el pre test se encontró en un 74% en escala de inicio, lo que significa que los niños necesitaban apoyo de parte de la docente, el 17% en escala de proceso, que igualmente necesitan apoyo para seguir desarrollando dichas actividades, solo el 9% estaban en escala previsto lo que significa que en su minoría habían desarrollado estas habilidades, mientras en el pos test en un 92% están en escala previsto lo que significa que se logró aplicando sesiones de aprendizaje a base de juegos y solo el 4% están en escala inicio y proceso, entonces podemos concluir que la mayor parte de los niños y niñas han logrado desarrollar su psicomotriz y solo el 4% están en ese proceso de lograr.

SEGUNDA: Las actividades lúdicas mejoran en gran medida en el desarrollo de la coordinación viso-manual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021. En el pre test se encontró en un 92% en escala de inicio, lo que significa que los niños necesitan apoyo de parte de la docente y el 4% en escala de proceso e inicio que igualmente necesitan apoyo para seguir desarrollando dichas habilidades de coordinación vista – mano, mientras en el pos test en un 82% estuvieron en escala de previsto lo que significa que se logró en su mayoría aplicando sesiones de aprendizaje a base de juegos divertidos y solo el 9% estaban en escala de inicio y proceso, podemos concluir que la mayor parte de los niños han logrado desarrollar su coordinación vista – mano y solo el 9% están en ese proceso de lograr.

TERCERA: las actividades lúdicas contribuyen en gran medida en el desarrollo de motricidad facial de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021. En el pre test se encontró en un 61% en escala de inicio, lo que significa, que los niños necesitan ayuda de parte de la docente, y el 22% en escala de proceso que igualmente necesitan apoyo en su expresión de sus sentimientos y emociones, y solo el 17% en escala de previsto, lo que significa que, en su minoría habían desarrollado dichas habilidades, mientras en el pos test en un 70% están en escala de previsto, lo que significa que, se logro en la mayoría de los niños aplicando sesiones de aprendizaje a base de juegos divertidos, y solo el 17% están en escala de inicio, mientras el 13% en escala de proceso que están en camino de lograr la motricidad facial, con los cuales podemos concluir que la mayor parte de los niños han logrado desarrollar su expresión de sus sentimientos y emociones y solo el 30% están en ese proceso de lograr.

CUARTA: las actividades lúdicas coadyuvan significativamente en el desarrollo de la motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021. En el pre test se encontró en un 70% en escala de inicio, lo que significa que necesitan apoyo de parte de la docente y el 17% en escala de proceso, que igualmente necesitan apoyo en su capacidad de comunicarse con los demás sin usar palabras, solo el 13% están en escala de previsto, lo que significa que en su minoría han desarrollado dichas habilidades, mientras en el pos test en un 88% en escala de previsto, lo que significa que se logró en su mayoría aplicando sesiones de aprendizaje a base de juegos divertidos y solo el 4% en escala de inicio y 8% en escala de proceso lo que significa que están encaminando para lograr la comunicación gestual, podemos concluir que la mayor parte han logrado desarrollar su motricidad facial y solo el 12% están en ese proceso de lograr.

SUGERENCIAS

PRIMERA: Se sugiere a los docentes de I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas que consideren incorporar a las actividades lúdicas las técnicas aplicadas en esta investigación, en la rutina escolar dado que estas influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años. También señalar que estas actividades fomentan la socialización y el bienestar de los estudiantes en la institución, así como mejorar sus niveles de atención, e interés en el contenido didáctico.

SEGUNDA: Se sugiere a los docentes de I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas que consideren incorporar las actividades lúdicas dentro de la rutina escolar dado que estas influyen en el desarrollo de la coordinación Viso- manual de los niños y niñas de 4 años. En especial, se debe fomentar actividades lúdicas para los niños y niñas que tienen dificultad en desarrollar la coordinación vista - mano.

TERCERA: Se sugiere a los docentes de I.E. Inicial. N° 56106 Altiva Canas que consideren incorporar a las actividades lúdicas dentro de la rutina escolar dado que estas actividades influyen en el desarrollo de la motricidad facial, motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años. En especial, se debe fomentar actividades lúdicas para los niños y niñas que tienen dificultad en desarrollar la motricidad facial y gestual.

CUARTA: Se sugiere a los señores padres de familia practicar la actividad lúdica con sus menores hijos en sus tiempos de recreación, ya que este proceso conllevará al desarrollo adecuado de su psicomotricidad de sus niños y niñas de 4 años de la I.E. Inicial 56106 altiva canas.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, A., & De la Cruz, L. (2015). *Influencia de las estrategias metodológicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 24 a 36 meses*. Universidad de Guayaquil. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/23680>
- Andreu, M., & Garcia, M. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE*. España: Universidad Politécnica Valencia (España) - IES La Moreria, Mislata, Valencia. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf
- Arias, F. (2006). *El proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas : Episteme . <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica* . Arequipa : ENFOQUES CONSULTING EIRL. <http://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2238>
- Artero, L., Marín, I., Beltran, F., Rabadán, A., Hernández, C., & Araiz, I. (n.d.). *Ejercicios de estimulación cognitiva para reforzar la memoria*. <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/12/Ejercicios-de-estimulacio%CC%81n-cognitiva-para-reforzar-la-memoria.pdf>
- Bernate, J. (2021). *Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad*. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>
- Blau, M. (2005). *El secreto de educar niños felices y seguros*. Grupo Editorial Norma. <https://www.casadellibro.com/libro-el-secreto-de-educar-ninos-seguros-y-felices/9788478710522/960873>
- Bonifas, L. (2021). *Actividades lúdicas para desarrollar la noción de psicomotricidad en niños y niñas de 5 años en la institución Educativa Inicial N° 290 Huayllacocha-Anta, Cusco, 2019*. Universidad Andina Néstor Cáceres Velasquéz.
- Caballero, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje*. 9-10. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cajamarca, E. (2018). *trabajo “Influencia del juego cooperativo en la psicomotricidad de los niños y niñas en la Institución Educativa Inicial N° 425- 107 en Buenos Aires*

- Ayacucho”. Para la obtención del título de segunda especialidad de la carrera profesional de educación Inicial-Universidad Nacional de Huancavelica.

- Campbell, D. &. (1963). *Diseños experimentales y cuasi-experimentales en la investigación social*. Buenos Aires : Amorrortu.
https://www.academia.edu/33262198/CAMPBELL_STANLEY_Dise%C3%B1os_experimentales_y_Cuasiexperimentales_en_la_investigaci%C3%B3n_social
- Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta*. Universidad de Cartagena.
- Castro, R. (2020). *La motricidad fina para mejorar el nivel de escritura de los niños y niñas de 5 años*. Universidad Nacional de Tumbes.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63724>
- Cedeño, M., & Portero, S. (2017). *Beneficio de las técnicas lúdicas en el desarrollo de los estudiantes de segunda de educación básica de la escuela mixta Ciudad de San Gabriel” localizada en el distrito N° 6 del Cantón Quito, de la provincia de Pichincha en año lectivo 2015-2016.*”. Guayaquil: Para la obtención de grado de licenciadas en ciencias de la educación- Universidad de Guayaquil.
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/27966>
- Dominguez, S. (2020). *Actividades lúdicas de aprestamiento para el desarrollo de la Psicomotricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial del 4 año en la I.E. 14354 Altos de Poclus, Meseta Andina, Provincia de Ayabaca- Piura 2019*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/22840?show=full>
- Duque, Y. (2021). “*Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade en el año lectivo 2019 - 2020*. cuenca: Para la obtencion de Licenciada en ciencias de educación inicial-Universidad politecnica aalesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20217/4/UPS-CT009105.pdf>
- Garaigordobil, M., & Fagoaga, J.-M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros escolares: evaluación de programas de intervención para la educación infantil, primaria y secundaria*. Ministerio de Educación y Ciencia : Centro de Investigación y Documentación Educativa.
<https://doi.org/https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP12153.pdf&area=E>

- Huaman, E., & Valencias, M. (2017). *El juego para desarrollar la psicomotricidad de los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa Divino Amor de Santiago Cusco, 2017*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín de Arequipa. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/6d55b880-be34-420b-81a4-99abb568a2cc>
- Instituto Mexicano del Seguro Social Dirección de Prestaciones. (2015).
- Lechón, S. (2020). *Estudio de la eficacia del aprendizaje lúdico en un aula de Educación Infantil*. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. <https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2199/TFG%20SUSANA%20LECH%20C3%93N%20MOCHOL%20C3%8D.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Llumiquinga, V. (2016). *Las Técnicas Lúdicas y el Desarrollo de la Motricidad Fina en los estudiantes de los segundos años de Educación Básica de la Escuela "Delia Ibarra de Velasco" del Cantón Pujilí, Provincia de Cotopaxi*. Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/23018?locale=de>
- Mallqui Flores, C., & Ochoa Rodríguez, M. (2016). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la IEI N° 38030 "San Martín de Porres"-Ayacucho, 2016*. Ayacucho: Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNSJ_8f2c943fffb5c31573c0265740fc08f
- Mamani, R. (2017). *"Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial*. La Paz: Para optar el título de licenciatura en ciencias de la educación- Universidad Mayor de San Andrés. <https://repositorio.umsa.bo/xmlui/handle/123456789/10989>
- Meece, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente*. McGraw Hill. <https://secc9sntedesarrolloprofesional.files.wordpress.com/2017/11/05-meece-judith-desarrollo-del-nic3b1o-y-del-adolescente.pdf>
- Mendiara, J. (2008). *La psicomotricidad educativa : un enfoque natural*. Revista interuniversitaria de formación del profesorado(62), 199-220. <https://doi.org/https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/36678>
- Mendieta, L. (1946). *Ética y moral del docente universitario*. España: ciencia y desarrollo. <https://saladeprensa.uss.edu.pe/Sala-Prensa-la-%20C3%A9tica-profesional-del-docente-universitario#:~:text=La%20C3%A9tica%20profesional%20del%20docente>

%20universitario%20no%20es%20solo%20una,el%20proceso%20de%20ense
%C3%BIanza%2Daprendizaje.

- Mérida, R., Olivares, M., & María, G. (2018). *Descubrir el mundo con el cuerpo en la infancia. La importancia de los materiales en la psicomotricidad infantil (Discovering the world through the body in the childhood. The importance of materials in the child psychomotricity)*. *Retos*(34), 329-336.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.64652>
- Mesonero, A. (2008). *La educación psicomotriz infantil*. Paidós.
http://ibdigital.uib.es/greenstone/sites/localsite/collect/educacio/index/assoc/Educacio/_i_Cultu/ra_1986v/5_6p209.dir/Educacio_i_Cultura_1986v5_6p209.pdf
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "c" y "d" de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua*. Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/13868>
- Olivares, S. (2017). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura*. Universidad de Piura.
<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/2674>
- Pérez Báez, C. I. (2019). *Una mirada a la educación Ubicua*. Boyacá: Revista latinoamericana de educación a Distancia.
<https://www.redalyc.org/journal/3314/331459398017/331459398017.pdf>
- Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Universidad Nacional de Colombia.
- Quesada, O. (2015). *Juegos psicomotores para el desarrollo motor de los niños/as de 4-5 años del Círculo Infantil "Alegres Cangrejitos"*. 3-4.
<https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/9548/1%20Nuevo%20Documento%20de%20Microsoft%20Word.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- R., H., Fernández, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Mexico: McGraw-Hill. <https://doi.org/978-607-15-0291-9>
- Rodríguez, G. (2012). *Educación preescolar. Nuestra Cultura*.
- Ruiz Medina, M. (2013). *Algunas reflexiones sobre el enfoque mixto de la investigación*. Revista universitaria y sociedad : obtenido de:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000100004

- Salazar, Y., & Cerda, G. (2018). *Impacto de la convivencia escolar sobre el rendimiento académico. Concepción de Chile: universidad san ignacio de loyola.* <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/714/22656673%2C%2032848770%2C%2055314153.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=La%20convivencia%20del%20aula%20incide,de%20evaluaci%C3%B3n%20de%20los%20estudiantes.>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego.* UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vásquez, Y. (2019). “Programa De Actividades Lúdicas “Juego, Me Valoro Y Aprendo” Para Desarrollar La Psicomotricidad En Niños Y Niñas De 5 Años de la “Institución Educativa N°303– Chota, 2018”. Lambayeque: Universidad Nacional *pedro Ruiz Gallo.* <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/9164>
- Zapata, A. (2006). *Metodología para la medición de la seguridad y riesgos en los proyectos de la gerencia de ingeniería y medio ambiente de SIDOR.* http://catalogo-gy.ucab.edu.ve/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=8277&query_desc=au%3A%22L%C3%B3pez%2C%20Emmanuel%22

ANEXO N° 1

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	Ítems
Actividades lúdicas	Se define a la actividad lúdica como el conjunto de tareas que están relacionadas de lo que es lo “simbólico y la imaginación” Caballero (2021)	Según (caballero) toda actividad de ocio va necesitar elementos fundamentales para lograr el desarrollo de la psicomotricidad. Se desarrolló a través de sesiones de aprendizajes basadas en: Juegos psicomotores, cognitivos, sociales, emocionales y afectivo.	Juego Psicomotores	Realiza coordinaciones con un objeto	<ul style="list-style-type: none"> • Sopla una bolita de papel siguiendo una trayectoria, • Inserta bolitas de papel en una botella
			Juegos cognitivos	Realiza juegos de mesa	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve laberintos • Arma rompecabezas
			Juegos sociales	Trabajo en equipo	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de mano nerviosa haciendo el uso de colores
			Juegos emocionales y afectivos	Manifiesta emociones a través de sus manos y gestos	<ul style="list-style-type: none"> • Participan en el juego del espejo • Participan en la charada a través de una canción
Desarrollo De la psicomotricidad	La psicomotricidad es el conjunto de interacciones cognitivas, emocional, simbólicas y sensoriomotores que tienen la capacidad de poder ser y expresar en un contexto.	Según lechon (2020) el desarrollo psicomotor requiere y fomenta la maduración física en sus componentes de la coordinación viso – manual, motricidad facial, fonética y gestual	Coordinación viso - manual	Coordina con precisión eficacia y rapidez a nivel de la psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> • Recorta con tijera en línea recta • Ensarta cuentas con sus dedos a través de un hilo • Punza libremente el contorno de una figura • Pinta libremente un dibujo con colores • Modela con plastilina una figura
			Motricidad facial	Realiza expresiones faciales de acuerdo a la música que escucha	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza gestos básicos de los 5 sentimientos básicos • Infla las mejillas con aire y hace muecas

	Lechon (2020) pag.19			Realiza desplazamiento de un lugar a otro mostrando un dominio muscular.	<ul style="list-style-type: none"> • Sostiene el lápiz llevando de un lugar a otro con los labios superiores
			Motricidad fonética	realiza sonidos siguiendo una canción	<ul style="list-style-type: none"> • Entona algunas canciones • Realizando movimientos con las partes de la cara • Deletrea cada palabra a través de carteles léxicos • Realiza sonidos onomatopéyicos • Realiza expresiones
			Motricidad gestual	Manifestaciones gestuales con la mano	<ul style="list-style-type: none"> • Copia en gestión de las imágenes observadas • Gesticula saludos haciendo uso de las manos
				Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> • Emite expresión empleando el dedo índice. • Simula el gesto de bostezar empleando las manos.

ANEXO 2
MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿En qué medida fortalece las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021?	Determinar la de medida de fortalecimiento de las actividades lúdicas en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E.INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021	Las actividades lúdicas fortalecen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de 4 años de la I.E. INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.	Actividades lúdicas Juego Psicomotores Juegos cognitivos	Tipo de investigación: Aplicada (pre – experimental) Alcance de la investigación: Explicativo Diseño de la investigación: Pre - Experimental -
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	Juegos sociales	Longitudinal
¿En qué medida mejora las actividades lúdicas en el desarrollo de coordinación viso-manual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021?	Describir la medida de mejora de las actividades lúdicas en el desarrollo de coordinación viso-manual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021	Las actividades lúdicas mejoran en gran medida en el desarrollo de coordinación viso-manual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021	Juegos emocionales y afectivos Desarrollo de la psicomotricidad	Población: Es de 73 niños y niñas de la I. E. INICIAL N° 56106 Altiva Canas Tipo de muestreo:

			Coordinación viso manual ,Motricidad facial Motricidad fonética, Motricidad gestual	No probabilístico
¿En qué medida contribuye las actividades lúdicas en el desarrollo de motricidad facial de los niños y niñas de 4 años de la I.E.INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021?	Identificar la medida de contribución de las actividades lúdicas en el desarrollo de motricidad facial de los niños y niñas de 4 años de la I.E. INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021	Las actividades lúdicas contribuyen en gran medida en el desarrollo de motricidad facial de los niños y niñas de 4 años de la I. E.I. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021.		Muestra: Es de 23 niños y niñas de la I. E. INICIAL N° 56106 Altiva Canas Enfoque de la investigación:
¿En qué medida coadyuva las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021?	Explicar la medida de coadyuvar de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021	Las actividades lúdicas coadyuvan significativamente en el desarrollo de la motricidad gestual de los niños y niñas de 4 años de la I.E. INICIAL. N° 56106 Altiva Canas – Cusco 2021		Método de la investigación: Mixto Analítico-inductivo Técnicas: Sesiones de aprendizaje Instrumentos: Ficha de observación Observación Lista de cotejos

ANEXO 3
PROTOCOLO PARA LA APLICACIÓN DEL PRE TEST DE LA ACTIVIDAD LÚDICA
EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD

TIPO DE JUEGO	PROPÓSITOS	ITEM A EVALUAR	JUEGO	ESCALA DE MEDICIÓN		
				1	2	3
JUEGO PSICOMOTORES	potencializar el desarrollo corporal de los niños y niñas de 4 años en fortalecimiento de su control motora	Realiza coordinaciones con un objeto	Sopla una bolita de papel siguiendo la trayectoria			
			Inserta bolitas de papel en una botella	1		
			Coordina la distancia ideal para lanzar la piedra en la casilla que le convenga.	1		
			Tira un balón hacia un conjunto de botellas			3
		Destrezas	Coordina con su pareja para llegar a la meta atados de pies		2	
JUEGOS COGNITIVOS	Evaluar el reconocimiento de sus partes de su cuerpo frente a situaciones de juego.	Realiza juegos de mesa y de memoria	Resuelve laberintos	1		
			Arma rompecabezas		2	
			Aprende canciones con facilidad		2	
			Asocia y diferencia imágenes de color usara	1		
			Participa en juegos de telaraña haciendo uso de lana		2	
			Participa en juegos de escondites			3
			Coordina con sus compañeros	1		
			Intercambia ideas con sus compañeros	1		
Trabajo de empatía	Participan en el juego del espejo		2			
JUEGOS EMOCIONALES Y AFECTIVOS	Determinar la originalidad, creatividad y espontaneidad frente a diferentes situaciones.	Manifiesta emociones a través de sus manos y gestos	Participan en la charada a través de una canción		2	

Nota: Inicio=1 Proceso=2 Logro previsto=3

ANEXO 4
ACTIVIDADES POR DIMENSIONES

TIPO DE JUEGO	PROPÓSITOS	ITEM A EVALUAR	JUEGO	ESCALA DE MEDICIÓN		
				1	2	3
Coordinación viso-manual	Esta actividad está asociada a la utilización de la mano y de la vista.	Coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel de la psicomotricidad	Recorta con tijera en línea recta sin desviarse	1		
			Pinta libremente un dibujo con colores sin sobresalirse de la imagen.	1		
			Modela con plastilina una figura	1		
Motricidad facial	Ayuda a desarrollar los músculos del rostro y ayuda a comunicarse con otras personas de su entorno	Realiza expresiones faciales de acuerdo a la música que escucha	Realiza gestos básicos		2	
			Infla las mejillas con el aire y hacen muecas		2	
		Realiza desplazamientos de un lugar a otro mostrando un dominio muscular	Sostiene el lápiz levando de un lugar a otro con los labios superiores			3
			Sostiene un libro en la mano y se desplaza de un lugar a otro	1		
Motricidad fonética	Sirve para estimular las sílabas y las palabras mediante el dominio del aparato fonador	Realiza sonidos siguiendo una canción	Entona algunas canciones con ritmo realizando movimientos con las partes de la cara		2	
			Deletrea cada palabra a través de carteles léxicos		2	
			Realiza sonidos onomatopéyicos		2	
			Sigue el ritmo de la canción		2	
Motricidad gestual	Es el dominio de las partes de la mano y dedos	Manifestaciones gestuales con la mano	Copia gestos de las imágenes observadas	1		
			Gesticula saludos haciendo uso de las manos	1		
		Coordinación gestual	Puede comunicarse a través de gestos sin usar el habla		2	

ANEXO 5
FICHA DE OBSERVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

Actividades lúdicas				
Juegos psicomotores		Escala de medición		
		Inicio = 1	Proceso = 2	Previsto = 3
1.	Sopla una bolita de papel siguiendo la trayectoria	1		
2.	Inserta bolitas de papel en una botella		2	
3.	Coordina la distancia ideal para lanzar la piedra en la casilla que le convenga.		2	
4.	Tira un balón hacia un conjunto de botellas			3
5.	Coordina con su pareja para llegar a la meta atados de pies	1		
Juegos cognitivos				
6.	Resuelve laberintos	1		
7.	Arma rompecabezas		2	
8.	Aprende canciones con facilidad	1		
9.	Asocia y diferencia imágenes de color usa		2	
10.				
Juegos sociales				
11.	Juego de mano nerviosa haciendo el uso de colores	1		
12.				
13.	Participa en juegos de telaraña haciendo uso de lana		2	
14.	Participa en juegos de escondites		2	
15.	Coordina con sus compañeros	1		
Juegos emocionales y afectivos				
16.	Participan en el juego del espejo		2	
17.	Participan en la charada a través de una canción		2	

Nota: Esta ficha se realiza con el fin de que los niños y niñas tengan un mejor desarrollo en sus actividades a través de la aplicación de los juegos lúdicos.

ANEXO 6
PRE-TEST Y POST-TEST FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA PSICOMOTRICIDAD

Desarrollo de la psicomotricidad				
Coordinación viso manual		Escala de medición		
		Inicio = 1	Proceso=2	Previsto=3
1.	Recorta con tijera en línea recta sin desviarse		2	
2.	Pinta libremente un dibujo con colores sin sobresalirse de la imagen.		2	
3.	Moldea con plastilina una figura	1		
Motricidad facial				
4.	Realiza gestos básicos			3
5.	Infla las mejillas con el aire y hacen muecas			3
6.	Sostiene el lápiz levando de un lugar a otro con los labios superiores			3
7.	Sostiene un libro en la mano y se desplaza de un lugar a otro		2	
Motricidad fonética				
8.	Entona algunas canciones con ritmo realizando movimientos con las partes de la cara			3
9.	Deletrea cada palabra a través de carteles léxicos		2	
10.	Realiza sonidos onomatopéyicos			3
Motricidad gestual				
11.	Copia gestos de las imágenes observadas			3
12.	Gesticula saludos haciendo uso de las manos			3
13.	Puede comunicarse a través de gestos sin usar el habla			3

Nota: La presente ficha de observación tiene por finalidad obtener información acerca de la actividad de la psicomotricidad. Se realiza con el fin de que los niños y niñas tengan una mejor psicomotricidad a través de la aplicación de los diferentes juegos lúdicos.

ANEXO 7
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°1

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 Altiya Canas
 Responsable : Rosa Huanca Cuito
 Años y Sección : 4 Años
 Duración : 45 minutos.

SESION DE APRENDIZAJE		
Insertando una bolita de papel en una botella		
Propósitos del taller		
Psicomotriz		
Competencias/Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Comprende su cuerpo. ❖ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Ficha de observación

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas • Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales • Los niños y niñas juegan libremente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra • Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO		Recursos
<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra traza tres círculos en el patio grande, mediano y pequeño seguidamente invita a los niños a empezar con el juego, en donde indica la docente el juego del rey manda • La docente (el rey manda) indica que todos los niños se ubiquen en el círculo grande después mediano y pequeño así sucesivamente. <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuántos círculos trazo la docente? • ¿Qué tamaños eran? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿existirán otras figuras geométricas que el círculo? <p>Propósito: Hoy desarrollaremos la motricidad gestual.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con la ayuda de la docente y niños proponemos tres normas de convivencia para trabajar nuestra actividad 		<p>Tiza</p> <p>Plumones</p> <p>Voz</p>
DESARROLLO	Tiempo:45minutos	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • La docente reparte hojas de papel de diferentes tamaños en donde los niños realizaran la técnica del embollado seguidamente, la docente presentara tres cajas de diferentes tamaños en donde los niños y niñas realizaran el respectivo lanzamiento a cada caja según el tamaño que corresponde y preguntamos. <p>¿Cuál de las cajas está lleno?</p> <p>¿De qué tamaños eran las cajas?</p> <p>¿Qué otro material más hemos utilizado?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se escucha las respuestas de los niños. • La docente pregunta: ¿Qué otros juegos más podríamos realizar con el papel? • Expresividad • Al término de ello, se pide a los niños y niñas que representen gráficamente lo vivido. Para posteriormente exponerlos en el aula. Algunos niños intervienen comentando lo que han realizado. 		<p>Papel</p> <p>Cajas</p> <p>Cintas</p> <p>Papel boom</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>Colores</p> <p>voz</p>
CIERRE		Recursos
<p>Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad?</p>		Voz
Rutinas		Recursos
Rutinas de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citasiones y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	<p>Útiles escolares</p> <p>Mochila...</p>

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de los niños y niñas de 4 años.	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	
		SI	NO
01	90325879	x	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	x	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	x	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820		x
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN					
	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños de la competencia			Comentarios u observaciones adicionales
		Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.			
		1	2	3	
01	90325879			x	
02	90559211	-	-	-	
03	90245048			x	
04	90447817	-	-	-	
05	90359758			x	
06	90550508			x	
07	90656913			x	
08	90268643			x	
09	90302786			x	
10	90708063			x	
11	90157274			x	
12	90655820	-	-	-	
13	90392645			x	
14	90227300			x	
15	90397582			x	
16	90308059			x	
17	90371278			x	
18	90239264			x	
19	90439781		x		
20	90451347			x	
21	90593943		x		
22	90466845			x	
23	90317358			x	

ANEXO 8

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°2

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 Altiva Canas
 Responsable : Rosa Huanca Cuito
 Años y Sección : 4 Años
 Duración : 45 minutos.

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:		
Resolviendo laberintos		
Propósitos de aprendizaje:		
Psicomotriz		
Competencias/Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Comprende su cuerpo ❖ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Ficha de observación
Enfoque transversal:	Enfoque de Derechos	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> Recepción de los niños y niñas Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales Los niños y niñas juegan libremente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO	Tiempo aproximado:	Recursos
<p>Motivación.</p> <p>➤ Nos ubicamos en semicírculo y realizamos un juego de la “tela de araña” en donde la maestra muestra un ovillo de lana, donde los niños nombraran los nombres de los animales domésticos y cuando va pasando la lana no deberán de repetirse el nombre del animal mencionado anteriormente y si se repite el niño o la niña perderá y tendrá que salirse del juego.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué material muestra la maestra a los niños y niñas? • ¿para que sirvió este material? • ¿qué parte del cuerpo hemos utilizado? <p>Conflicto cognitivo:</p> <p>¿Abra otros juegos que se puedan realizar con la lana?</p> <p>Propósito: Hoy resolveremos laberintos.</p> <p>Los niños proponen tres normas de convivencia para trabajar la actividad del día de hoy</p>		<p>Lana de diferentes colores Voz.</p>
DESARROLLO		Recursos
<p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>☺ Nos ubicamos en sus respectivas sillas en donde la maestra repartirá su pizarra más un plumón en donde representaran dibujando la dinámica de la tela de araña.</p> <p>Expresividad</p> <p>☺ La maestra entregara una ficha de auto aprendizaje en donde cada niño encontraran el camino de cada animal y seguirá el camino con diferentes colores y verbalizan lo vivido.</p>		<p>Pizarra Plumones Colores fichas. Ficha colores</p>
CIERRE		Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		<p>Voz</p>
Rutinas		Recursos
<p>Rutinas de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citasiones y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	<p>Útiles escolares Mochila...</p>

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	
		SI	NO
01	90325879	x	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	x	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	x	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820	x	
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN					
		Puede emplearse:			
		Se observa	*		
		No se observa	-		
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños de la competencia			Comentarios u observaciones adicionales
		Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.			
		1	2	3	
01	90325879			x	
02	90559211	-	-	-	
03	90245048			x	
04	90447817	-	-	-	
05	90359758			x	
06	90550508			x	
07	90656913			x	
08	90268643			x	
09	90302786			x	
10	90708063			x	
11	90157274			x	
12	90655820		x		
13	90392645			x	
14	90227300			x	
15	90397582			x	
16	90308059			x	
17	90371278			x	
18	90239264			x	
19	90439781			x	
20	90451347			x	
21	90593943			x	
22	90466845			x	
23	90317358			x	


ANEXO 9
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°3

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 Altiya Canas
 Responsable : Rosa Huanca Cuito
 Años y Sección : 4 Años
 Duración : 45 minutos.

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Jugando con la mano nerviosa haciendo el uso de colores		
Propósitos de aprendizaje		
Psicomotriz		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Comprende su cuerpo. ❖ Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	Ficha de observación
Enfoque transversal:	Enfoque de Derechos	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas • Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales • Los niños y niñas juegan libremente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra • Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO		Recursos
<p>Motivación. Se realiza una dinámica de “a la ya a la yam quem pom” utilizando sus extremidades superiores(manos)</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos realizado? • ¿en qué consistía el juego? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado? • ¿Qué otras actividades podemos realizar con nuestras manos? <p>Conflicto cognitivo: ¿Por qué es importante nuestras manos?</p> <p>Propósito: Hoy utilizamos nuestras extremidades superiores para conocer los colores primarios.</p>		manos Voz.
DESARROLLO		Recursos
<p>Desarrollo de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra pregunta que podemos hacer con nuestras manos aparte de dicho juego mediante estas indagaciones. Se realiza las siguientes acciones: • Se les presenta tres pomos de temperas de los colores primarios • Que creen que vamos a realizar con estos pomos de colores, luego de recibir la lluvia de ideas se ejecuta el propósito de la sesión • los niños realizan el trabajo con temperas en una hoja dejen su huella digital de los dos colores primarios (rojo y amarillo)  <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente los niños realizaran el trabajo poniendo sus huellas y formando una figura de un árbol. • ¿Qué colores hemos utilizado? • ¿será necesario saber los colores? • ¿habrá otros colores que los primarios? 		Temperas Hojas
CIERRE		Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		Voz
Rutinas		Recursos
Rutinas de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citas y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	Útiles escolares Mochila...

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.	
		SI	NO
01	90325879	x	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	x	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	x	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820	x	
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN					
		Puede emplearse:			
		Se observa	*		
		No se observa	-		
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños de la competencia			Comentarios u observaciones adicionales
		Realiza acciones y movimientos como correr, saltar desde pequeñas alturas, trepar, rodar, deslizarse en los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos.			
		1	2	3	
01	90325879			x	
02	90559211	-	-	-	
03	90245048			x	
04	90447817	-	-	-	
05	90359758			x	
06	90550508			x	
07	90656913			x	
08	90268643			x	
09	90302786			x	
10	90708063			x	
11	90157274			x	
12	90655820		x		
13	90392645			x	
14	90227300			x	
15	90397582			x	
16	90308059			x	
17	90371278			x	
18	90239264			x	
19	90439781			x	
20	90451347			x	
21	90593943			x	
22	90466845			x	
23	90317358			x	

ANEXO 10
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°4

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 Altiva Canas
- Responsable** : Rosa Huanca Cuito
- Años y Sección** : 4 Años
- Duración** : 45 minutos.

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE:		
Jugando en el juego del espejo		
Propósitos de aprendizaje:		
Psicomotriz		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
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, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de observación
Enfoque transversal:	Enfoque de Derechos	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas • Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales • Los niños y niñas juegan líberamente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra • Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO		Recursos
<p>Motivación.</p> <p>➤ La maestra invita a un niño o niña voluntario para que pueda hacer cantar una canción a sus compañeritos</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✱ ¿Quién fue el voluntario? ✱ ¿cuál era el título de la canción? <p>Conflicto cognitivo:</p> <p>¿será importante la participación de los niños y niñas?</p> <p>Propósito: Hoy utilizamos nuestras extremidades superiores e inferiores.</p>		Voz.
DESARROLLO		Recursos
<p>Desarrollo de la actividad.</p> <p>La maestra formara grupos de dos en donde los niños se pondrán de frente afrente mirándose fijamente en la cual uno de los niños tendrá que imitar al otro su forma de moverse es como uno de los niños sería el espejo.</p> <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente los niños realizaran una ficha en donde relacionaran • ¿Qué paso con el otro niño? • ¿será importante todo nuestro cuerpo? 		Espejo fichas.
CIERRE		Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		Voz
Rutinas		Recursos
Rutinas de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citasiones y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	Útiles escolares Mochila,

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	
		SI	NO
01	90325879	x	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	X	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	X	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820	x	
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN					
		Puede emplearse:			
		Se observa	*		
		No se observa	-		
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños de la competencia			Comentarios u observaciones adicionales
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.			
		1	2	3	
01	90325879			x	
02	90559211	-	-	-	
03	90245048			x	
04	90447817	-	-	-	
05	90359758			x	
06	90550508			x	
07	90656913			x	
08	90268643			x	
09	90302786			x	
10	90708063			X	
11	90157274			x	
12	90655820		x		
13	90392645			x	
14	90227300		x		
15	90397582			x	
16	90308059				x
17	90371278				x
18	90239264				x
19	90439781				x
20	90451347				x
21	90593943				x
22	90466845				x
23	90317358				x

ANEXO 11
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°5

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 Altiva Canas
- Responsable** : Rosa Huanca Cuito
- Años y Sección** : 4 Años
- Duración** : 45 minutos.

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Coordinamos con precisión nuestra psicomotricidad		
Propósitos de aprendizaje		
Psicomotriz		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
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, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de observación
Enfoque transversal:	Enfoque de Derechos	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas • Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales • Los niños y niñas juegan libremente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra • Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	- Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO		Recursos
<p>Motivación. La maestra invita a los niños a realizar un jueguito del” tren chucuchucu” en donde participaran activamente los niños y niña</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ ¿Qué juego realizaron? ➤ ¿Qué parte del cuerpo se movieron? <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tuviéramos una parte de nuestro cuerpo?</p> <p>Propósito: Hoy utilizamos nuestras extremidades superiores</p>		Voz.
DESARROLLO		Recursos
<p>Desarrollo de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra indicara que todos los niños se sienten en sus respectivos sitios para que puedan trabajar <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguidamente los niños realizaran una ficha en donde tendrán que utilizar la tijera para que puedan cortar por la línea punteada. • ¿Qué parte del dibujo han cortado? • ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado? 		Sillas tijeras fichas.
CIERRE		Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		Voz
Rutinas		Recursos
Rutinas de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citasiones y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	Útiles escolares Mochila, ...

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	
		SI	NO
01	90325879	X	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	x	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	x	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820	x	
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN						
		Puede emplearse:				
		Se observa		*		
		No se observa		-		
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños de la competencia			Comentarios u observaciones adicionales	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.				
		1	2	3		
01	90325879			x		
02	90559211	-	-	-		
03	90245048			x		
04	90447817	-	-	-		
05	90359758			x		
06	90550508			x		
07	90656913			x		
08	90268643			x		
09	90302786			x		
10	90708063			x		
11	90157274			x		
12	90655820	x				
13	90392645			x		
14	90227300			x		
15	90397582			x		
16	90308059			x		
17	90371278			x		
18	90239264			x		
19	90439781			x		
20	90451347			x		
21	90593943			x		
22	90466845		x			
23	90317358		x			

ANEXO 12
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°6

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 Altiva Canas
 Responsable : Rosa Huanca Cuito
 Años y Sección : 4 Años
 Duración : 45 minutos.

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Realiza expresiones de acuerdo a la música que escucha		
Propósitos de aprendizaje		
psicomotriz		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su psicomotricidad ❖ Comprende su cuerpo. ❖ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de observación
Enfoque transversal:	Enfoque de Derechos	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas • Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales • Los niños y niñas juegan líberamente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra • Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO		Recursos
<p>Motivación. La maestra brindara sonidos lentos y rápidos con un instrumento de percusión para que los niños caminen, corran y salten alternadamente, siguiendo su ritmo. A la señal, los niños y niñas se entrelazan por las manos y continúan caminando en parejas. Se vuelven a dispersar y cada vez que se encuentran en parejas varían la forma de trasladarse: trotando, saltando al compás de la música, los niños sentados se les propone realizar movimientos con los ojos (mirar arriba, abajo, a un lado y a otro), con las cejas (arriba y abajo) con la boca (sonreír, soplar, enfadarse) y otros movimientos.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué instrumentos musicales escuchamos? • ¿para que servirá estos instrumentos musicales? • ¿qué parte del cuerpo hemos utilizado? <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no podríamos escuchar?</p> <p>Propósito: Hoy aprenderemos a movernos al compás de la música y desarrollaremos nuestra audición.</p>		DVD Instrumentos musicales música voz.
DESARROLLO		Recursos
<p>Desarrollo de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra les pide Jugar con las manos: “las hermanas” se saludan, se agitan, golpea con la punta de los zapatos, con el codo. • Caminar llevando las manos en diferentes partes del cuerpo (cabeza, hombros, cintura, rodillas, pies) • Caminar sobre la punta de los pies, los talones, flexionar una y otra pierna alternadamente (caminar como un conejo, pato, gallina vaca u otro animal) <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra entregará una ficha de auto aprendizaje en donde cada niño se dibujará la actividad que se realizó al compás de la música. 		. Ficha colores
CIERRE		Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		Voz
Rutinas		Recursos
Rutinas de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citasiones y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	Útiles escolares Mochila...

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de niños y niñas de 4 años	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	
		SI	NO
01	90325879	x	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	x	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	x	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820	x	
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN						
N o		Código de niños y niñas de 4 años	Puede emplearse:			Comentarios u observaciones adicionales
			Se observa	*		
			No se observa	-		
			Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.			
			1	2	3	
01	90325879				x	
02	90559211		-	-	-	
03	90245048		-	-	-	
04	90447817				x	
05	90359758				x	
06	90550508				x	
07	90656913				x	
08	90268643				x	
09	90302786				x	
10	90708063				x	
11	90157274				x	
12	90655820			x		
13	90392645				x	
14	90227300				x	
15	90397582				x	
16	90308059				x	
17	90371278				x	
18	90239264				x	
19	90439781				x	
20	90451347				x	
21	90593943				x	
22	90466845				x	
23	90317358				x	

ANEXO 13
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 “Altiya Canas”
- Responsable** : Rosa Huanca Cuito
- Años y Sección** : 4 Años
- Duración** : 45 minutos.

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Realizamos desplazamientos de un lugar a otro		
Propósitos de aprendizaje		
Psicomotriz		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Comprende su cuerpo. ❖ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de observación
Enfoque transversal:	Enfoque de Derechos	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas • Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales • Los niños y niñas juegan líberamente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra • Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO		Recursos
<p>Motivación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra entona una canción llamada “la chenga” • Los niños en el patio empiezan a realizar los movimientos espaciales según la canción. • Después de cantar la canción la maestra les pregunta <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trata la canción? • ¿Qué nos hizo hacer la canción? • ¿para dónde más nos hemos movilizado? <p>Conflicto cognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿será importante movilizar nuestro cuerpo a diferentes partes? <p>Propósito: Hoy aprenderemos a desplazarnos hacia izquierda - derecha.</p>		Voz.
DESARROLLO		Recursos
<p>Desarrollo de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formados en equipos los niños observan su ubicación de los diferentes materiales al lado derecho e izquierdo de cada niño y comentan sobre su ubicación espacial. <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formados en equipos los niños observan su ubicación de los diferentes materiales al lado derecho e izquierdo de cada niño y comentan sobre su ubicación espacial. • ¿Cómo hicieron para reconocer la derecha e izquierda? • ¿qué hicieron primero? • ¿de qué manera utilizaron su cuerpo? 		cuerpo fichas.
CIERRE		Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: • ¿Qué aprendimos hoy? • ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		Voz
Rutinas		Recursos
Rutinas de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citasiones y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	Útiles escolares Mochila...

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de niños y niñas de 4 años	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	
		SI	NO
01	90325879	x	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	x	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	x	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820	x	
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN						
		Puede emplearse:				
		Se observa		*		
		No se observa		-		
N o	Código de niños y niñas de 4 años	Desempeños de la competencia			Comentarios u observaciones adicionales	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.				
		1	2	3		
01	90325879			x		
02	90559211	-	-	-		
03	90245048			x		
04	90447817	-	-	-		
05	90359758			x		
06	90550508			x		
07	90656913			x		
08	90268643			x		
09	90302786			x		
10	90708063			x		
11	90157274			x		
12	90655820			x		
13	90392645			x		
14	90227300			x		
15	90397582			x		
16	90308059			x		
17	90371278			x		
18	90239264			x		
19	90439781			x		
20	90451347			x		
21	90593943			x		
22	90466845			x		
23	90317358			x		

ANEXO 14
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°7

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 Altiya Canas
 Responsable : Rosa Huanca Cuito
 Años y Sección : 4 Años
 Duración : 45 minutos.

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Manifestación gestual con la boca		
Propósitos de aprendizaje		
Psicomotriz		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad ❖ Comprende su cuerpo. ❖ Se expresa corporalmente	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de observación
Enfoque transversal:	Enfoque de Derechos	
Valores	Actitudes y/o acciones observables	
Diálogo y concertación	Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.	

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas • Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales • Los niños y niñas juegan libremente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra • Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO		Recursos
<p>Motivación. La maestra entona una canción “los pollitos dicen” e invita a los niños a entonarla con palmadas, zapateando golpeando la mesa</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trató la canción? • ¿Qué paso con los pollitos? • ¿Qué hacia la mama gallina? <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no podríamos entonar diferentes sonidos onomatopéyicos?</p> <p>Propósito: Hoy desarrollaremos utilizando la boca los sonidos onomatopéyicos</p>		cuerpo Voz.
DESARROLLO		Recursos
<p>Desarrollo de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nos ubicamos en semicírculo y realizamos un juego en donde los niños imitaran al animal favorito que tienen en su casa • Seguidamente la docente da inicio con el juego en donde los niños participaran esperando su turno • Al finalizar la profesora anotara los logros esperados de los niños y niñas y preguntara ¿abra otros animales más que no hemos pronunciado? <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra entregara una hoja de papel Boom a los niños y niñas para que representen gráficamente el juego que realizaron y verbalizan lo vivido. 		Papel Pelotitas Cinta microporos Papel boom Lápiz Borrador colores
CIERRE		Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		Voz
Rutinas		Recursos
Rutinas de salida	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citas y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	Útiles escolares Mochila...

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de niños y niñas de 4 años	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	
		SI	NO
01	90325879	x	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	x	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	x	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820	x	
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN					
		Puede emplearse:			
		Se observa	*		
		No se observa	-		
N°	Código de los niños y niñas de 4 años	Desempeños de la competencia			Comentarios u observaciones adicionales
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.			
		1	2	3	
01	90325879			x	
02	90559211	-	-	-	
03	90245048			x	
04	90447817	-	-	-	
05	90359758			x	
06	90550508			x	
07	90656913			x	
08	90268643			x	
09	90302786			x	
10	90708063			x	
11	90157274			x	
12	90655820			x	
13	90392645			x	
14	90227300			x	
15	90397582			x	
16	90308059			x	
17	90371278			x	
18	90239264			x	
19	90439781			x	
20	90451347			x	
21	90593943			x	
22	90466845			x	
23	90317358			x	

ANEXO 15
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 8

DATOS INFORMATIVOS:

- I.E. Inicial** : 56106 Altiva Canas
 Responsable : Rosa Huanca Cuito
 Años y Sección : 4 Años
 Duración : 45 minutos.

TÍTULO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE		
Manifestaciones gestuales con la mano		
Propósitos de aprendizaje		
Psicomotriz		
Competencias/ Capacidades	Desempeños	Técnica/Instrumento
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, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Ficha de observación
Enfoque transversal:		Enfoque de Derechos
Valores		Actitudes y/o acciones observables
Diálogo y concertación		Los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.

MOMENTOS DE LA SESIÓN		
Rutinas		Recursos
Actividades permanentes de entrada	<ul style="list-style-type: none"> • Recepción de los niños y niñas • Actividades de rutina 	
Utilización libre de sectores	<ul style="list-style-type: none"> • Conversan sobre los sectores, los materiales disponibles que hay en cada sector, las normas a cumplir y otras indicaciones adicionales • Los niños y niñas juegan líberamente en el sector de su preferencia bajo la observación y registro de la maestra • Guardan el material y se invita a verbalizar las actividades realizadas 	Lista de cotejo

SECUENCIA METODOLÓGICA.		
INICIO		Recursos
<p>MOTIVACION. La maestra entona una canción “mis manos” e invita a los niños a entonarla señalando cada uno de los dedos.</p> <p>Recuperación de saberes previos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué trató la canción? • ¿Cómo se llamaba el dedo gordo? • ¿Cómo se llamaba el dedo pequeño? <p>Conflicto cognitivo: ¿Qué pasaría si no tendríamos nuestras manos?</p> <p>Propósito: Hoy desarrollaremos manifestaciones gestuales con la mano</p>		<p>Caja Globos Voz.</p>
DESARROLLO		Recursos
<p>Desarrollo de la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños estarán colocados en círculo; el profesor se situará en el centro y lanzará una pelota o globo a alguna de los niños, el cual deberá recogerla con una sola mano y devolverla con las dos; cada vez la recogerán con una mano distinta., los niños estarán sentados con las piernas abiertas. • El profesor ahora de pie en el centro del corro, les lanzará la pelota a los pies; los niños tendrán que parar cada vez con un pie y devolverla con el mismo • En todos estos ejercicios la distancia entre el profesor y los niños será pequeña, aproximadamente dos metros. Nos ubicamos en semicírculo y realizamos un juego en donde los niños imitaran al animal favorito que tienen en su casa • Seguidamente la docente da inicio con el juego en donde los niños participaran esperando su turno • Al finalizar la profesora anotara los logros esperados de los niños y niñas y preguntara ¿abra otros animales que no hemos pronunciado? <p>Expresividad</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra entregara una hoja de papel boom a los niños y niñas para que representen gráficamente el juego que realizaron y verbalizan lo vivido. 		<p>Papel Pelotitas Cinta Microporoso</p> <p>Papel bond Lápiz Borrador colores</p>
CIERRE		Recursos
<ul style="list-style-type: none"> • Ya concluida la actividad algunos niños o niñas comentan cómo se han sentido durante la actividad y preguntamos: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿En qué tuviste dificultad? 		<p>Voz</p>
Rutinas		Recursos
<p>Rutinas de salida</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños y niñas alistan sus pertenencias para irse a sus casas y mientras lo hacen vamos preguntando: ¿cómo pasaron el día?, ¿qué fue lo que más les gustó?,... • La maestra da algunos mensajes, citas y otros, luego despide cordialmente a los niños y niñas. 	<p>Útiles escolares Mochila...</p>

LISTA DE COTEJO			
N°	Código de niños y niñas de 4 años.	Desempeños	
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	
		SI	NO
01	90325879	x	
02	90559211	-	-
03	90245048	x	
04	90447817	-	-
05	90359758	x	
06	90550508	x	
07	90656913	x	
08	90268643	x	
09	90302786	x	
10	90708063	x	
11	90157274	x	
12	90655820	x	
13	90392645	x	
14	90227300	x	
15	90397582	x	
16	90308059	x	
17	90371278	x	
18	90239264	x	
19	90439781	x	
20	90451347	x	
21	90593943	x	
22	90466845	x	
23	90317358	x	

FICHA DE OBSERVACIÓN					
		Puede emplearse:			
		Se observa	*		
		No se observa	-		
N°	Código de niños y niñas de 4 años	Desempeños de la competencia			Comentarios u observaciones adicionales
		Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo – manual y óculo – podal, acorde a sus necesidades e intereses y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.			
		1	2	3	
01	90325879			x	
02	90559211	-	-	-	
03	90245048			x	
04	90447817	-	-	-	
05	90359758			x	
06	90550508			x	
07	90656913			x	
08	90268643			x	
09	90302786			x	
10	90708063			x	
11	90157274			x	
12	90655820			x	
13	90392645			x	
14	90227300			x	
15	90397582			x	
16	90308059			x	
17	90371278			x	
18	90239264			x	
19	90439781			x	
20	90451347			x	
21	90593943			x	
22	90466845			x	
23	90317358			x	

ANEXO 16
EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS
Actividad de coordinación viso-manual



Actividad de la psicomotricidad



Actividad de la psicomotricidad fina.



La actividad de la motricidad gestual.





MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se genera automáticamente de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SAGE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://sage.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo								Período Lectivo				Ubicación Geográfica																	
		Número y/o Nombre		SECTOR				Grado ⁽¹⁾	PCD	Inicio	21/03/2022	Fin	16/12/2022	Dpto.	UBICO																
Código	0 0 0 0 0 0 0 0		Código Modular		1 1 3 4 7 9 5 5 5 5		Colegio ⁽²⁾	-	Programa ⁽³⁾	Datos del Estudiante				Prov.	CANAS																
	Nombre de la DRE - UGEL		Resolución de Creación N°		L.E. N° 308 - 1990		Forma ⁽⁴⁾	Gr.					Dist.	YANAOCHA																	
N° Ordinal	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽⁵⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						Fecha de Nacimiento			Sexo ⁽⁶⁾	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vivo SI / NO	Madre viva SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹³⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Brevedad de la Matricula ⁽¹⁴⁾	Nivel de Registro ⁽¹⁵⁾	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁶⁾	Ubicación Geográfica							
									Día	Mes	Año													Código Modular	Número y/o Nombre - RJI/RD						
1	D.N.I.	9 0 9 5 1 5 8 5							16	08	2018	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		2	4	5	2	2	3	1	INTERACCIÓN CANA NORTE	
2	D.N.I.	9 0 7 6 9 1 4 5							11	05	2018	M	I	T	SI	SI	C		NO		SI										
3	D.N.I.	9 0 7 7 5 1 4 3							15	05	2018	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		2	4	5	4	5	2	5	BARRIO ROSASPATA	
4	D.N.I.	9 0 9 5 9 5 3 1							14	09	2018	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		3	9	2	1	5	5	5	COLEGADA	
5	D.N.I.	9 0 7 2 5 3 8 2							05	04	2018	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		2	4	5	2	2	2	0	CHOLLOCAN	
6	D.N.I.	9 1 2 5 2 2 2 6							27	03	2018	H	I	T	SI	SI	C		NO		SI										
7	D.N.I.	9 0 9 8 0 3 1 9							24	09	2018	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		2	4	5	4	5	2	5	COOLUP	
8	D.N.I.	9 1 0 0 4 6 3 4							12	10	2018	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		2	4	5	4	5	2	5	BARRIO ROSASPATA	
9	D.N.I.	9 1 0 8 4 1 9 4							06	12	2018	H	I	P	SI	NO	C	OT	NO		SI		0	4	0	4	7	5	5	SI	
10	D.N.I.	9 1 1 3 2 5 0 6							07	01	2018	H	I	P	SI	SI	C		NO		SI										
11	D.N.I.	8 1 7 8 8 8 5 6							14	08	2018	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		3	9	1	8	8	4	1	JAYU JAYU	
12	D.N.I.	9 0 8 4 0 6 7 3							35	06	2018	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		2	4	5	4	5	2	5	BARRIO ROSASPATA	
13	D.N.I.	9 0 7 8 9 5 4 7							20	05	2018	M	I	P	SI	SI	C		NO		SI										
14	D.N.I.	9 1 1 5 1 5 0 2							22	01	2018	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		3	9	7	4	1	0	5	COACHICAYLO	
15	D.N.I.	9 0 8 7 7 3 5 5							21	07	2018	M	P	P	SI	SI	C		NO		SI		3	9	2	1	5	5	5	COLEGADA	
16	D.N.I.	9 0 8 2 9 5 8 3							15	06	2018	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		3	8	7	2	0	5	5	PUNA VAGUERA	
17	D.N.I.	9 1 0 5 0 2 4 4							20	11	2018	M	I	P	SI	SI	C		NO		SI										
18	D.N.I.	9 1 1 5 8 8 9 8							04	02	2018	H	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		3	9	2	1	5	5	2	CALLANCA	
19	D.N.I.	9 1 0 7 5 7 5 6							01	12	2018	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		3	9	7	4	1	0	5	JACINTO CALLO	
20	D.N.I.	9 0 8 1 5 8 7 1							25	05	2018	M	P	P	SI	SI	Q	C	NO		SI		2	4	5	2	2	2	5	CHICHAYHUA	
21	D.N.I.	9 0 9 9 2 1 9 8							04	10	2018	H	I	P	SI	SI	C		NO		P	SI									

- (1) Nivel / Ciclo: Para el caso EBR/EEB: (IN) Inicial, (PI) Primaria, (SEC) Secundaria. Para el caso ESA: (IN) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado.
- (2) Modalidad: (ESB) Educación Básica Regular, (EBA) Educación Básica Alternativa, (ESE) Educación Especial.
- (3) Grado/Ciclo: En caso de E. Inicial registrar ciclo (1, 2, 3, 4A). En el caso de Primaria o Secundaria registrar grado: 1, 2, 3, 4, 5.
- (4) Programa: En el caso de ESA: Ciclo 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "X" si en la fórmula hay alumnos de varias edades (SI) o grados (PI).
- (5) D.N.I.: (U) Urbana, (P) Poblado Multigrado y (PC) Poblado Completo.
- (6) Sexo: (E) Externo, (I) Interno.
- (7) Gestión: (P) Pública de gestión directa, (PP) Pública de Gestión Privada, (PR) Privada.
- (8) Programa: (P) PEBANA - Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, (PE) PEBASA - Prog. de Educ. Básica Alter. de Jóvenes y Adultos, (P) PEBANA/PESASA - Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "X" en caso de no corresponder.
- (9) Turno: (D) Diurno, (N) Nocturno.
- (10) Situación de Matrícula: (I) Ingresante, (P) Promovido, (R) Reintegrado en el grupo, (RE) Reintegrado. Solo en el caso de ESA: (RE) Reingresante.
- (11) País: (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Ch) Chile, (OT) Otro.
- (12) Lengua: (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.
- (13) Dificultad de la Madre: (E) Sin Excepción, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.
- (14) Tipo de discapacidad: (D) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Sordoceguera, (OT) Otro. En caso de no haber discapacidad, dejar en blanco.
- (15) E de procedencia: Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est.: El Dpto. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El reporte de matrícula se emite teniendo en cuenta la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SAGEE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://sagee.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Decentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																						
Codigo		Número y/o Nombre		Características		Programa		Inicio		Fin		Dpto.		Provi.		Dist.																		
Nombre de la DRE - UGEL		Revolución de Creación N°		Forma		Edu.		Situación de Matrícula (1)		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna (2)		Segunda Lengua (2)		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Especialidad de la Madre (3)		Nivelamiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad (4)								
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante (5)	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						Fecha de Nacimiento			Sexo HM		Situación de Matrícula (1)		Padre vive SI / NO		Madre vive SI / NO		Lengua Materna (2)		Segunda Lengua (2)		Trabaja el Estudiante SI / NO		Horas semanales que labora		Especialidad de la Madre (3)		Nivelamiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad (4)			
								Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo
								Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo			
								Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo	Sexo				
1	D.N.I. 9 0 3 2 1 5 9 7 9							21	07	2017	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
2	D.N.I. 9 0 5 5 9 2 1 1							25	12	2017	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
3	D.N.I. 9 0 2 4 5 0 4 8							30	05	2017	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
4	D.N.I. 9 0 4 4 7 9 1 7							10	10	2017	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
5	D.N.I. 9 0 3 5 9 7 5 8							09	08	2017	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
6	D.N.I. 9 0 5 5 0 5 0 8							25	12	2017	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
7	D.N.I. 9 0 6 2 6 9 1 3							13	02	2018	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
8	D.N.I. 9 0 2 5 8 6 4 3							15	06	2017	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
9	D.N.I. 9 0 3 0 2 7 8 6							07	07	2017	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
10	D.N.I. 9 0 7 0 8 0 6 3							09	03	2018	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
11	D.N.I. 9 0 5 5 7 2 7 4							04	04	2017	M	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
12	D.N.I. 9 0 6 5 5 8 2 0							28	02	2018	H	P	P	SI	SI	C	Q	NO	0	0	0	0	NO	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
13																																		
14																																		
15																																		
16																																		
17																																		
18																																		
19																																		
20																																		

(1) Nivel / Ciclo: Para el caso EBR/EEB: (N) Inicial (PP) Primaria (SEC) Secundaria. Para el caso EBA: (N0) Inicial, (N1) Intermedio, (AVA) Avanzado. (EEB) Educativos Regulares, (EBA) Educativos Alternativos, (EE) Educativos Especiales.

(2) Modalidad: En caso de E: Inicial; registrar Edad (0, 1, 2, 3-4, 5).

(3) Director/Edad: En el caso de Primaria o Secundaria; registrar: grados: 1, 2, 3, 4, 5, 6. En el caso de EBA: C: Inicial (1, 2), Intermedio (1, 2), 3, Avanzado (1, 2), 3, 4. Colocar " " si no la hubiera (hay alumnos de varias edades) (E) o grados (P), Primaria; (U) Unidocente; (PM) Polidocente Multipropio y (PC) Polidocente Completo.

(4) Características: (E) Especializado, (N0) No Especializado. Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial; (AD) A distancia.

(5) Forma: A, B, C, ... Colocar " " si es autonómica o si se trata de nivel inicial.

(6) Sección: (PGD)/PUB. de gestión directa, (PGSP)Pública Gestión Privada, (PP) Privada.

(7) Gestión: (BN) PESANA: Prog.de Educ. Básica de Niños y Adolescentes; (PL) PESAJA: Prog.de Educ. Básica: Ataj. de Jóvenes y Adultos; (PN)PES: PESANA/PESAJA, Prog. de Educ. Básica Ataj. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos; Colocar " " en caso de no corresponder.

(8) Turno: (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche.

(9) Situación de Matrícula: (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanente en el grado, (RE) Reingresante. Solo en el caso de EBA: (RE) Reingresante.

(10) País: (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Ch) Chile, (OT) Otro.

(11) Lengua: (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera.

(12) Especialidad de la Madre: (EE) Sin Especialidad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior.

(13) Tipo de discapacidad: (DI) Intelectual, (DA) Auditiva, (DV) Visual, (DM) Motora, (SC) Conductiva (OT) Otro. En caso de no declarar discapacidad: dejar en blanco.

(14) Tipo de procedencia: Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.

(15) N° de DNI o Cod. Del Est.

(16) El Cód. del Est. se escribirá solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

LA VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

En la investigación con enfoque cuantitativo, el instrumento se constituye en un elemento esencial para la recolección de información; este, permite medir las variables, las cuales surgen de los objetivos y el marco teórico. Para lograr lo anterior, estadísticamente se recomienda que las preguntas y, en general, el instrumento deba contar con validez de constructo, de confiabilidad y de contenido. Lo anterior, garantiza que los instrumentos empleados en investigaciones con enfoque cuantitativo cuenten con validez, de tal forma, que la información obtenida, realmente, sea veraz y coherente con lo medido (Pérez & Martínez, 2008).

Criterios de calificación tomado de (Pérez & Martínez, 2008)

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

A cada uno de los expertos se le hizo entrega de: objetivo del estudio, parametrización de variables, objetivo de la prueba, pesos y diferencias en las dimensiones y la encuesta previamente diseñada.

La prueba aplicada Alfa de Cron Bach, establece el nivel de concordancia entre un conjunto de rangos. Los rangos establecidos son de 1 a 4, donde 1 no cumple el nivel, 2 bajo nivel, 3 moderado nivel y 4 alto nivel. Estos criterios aplican para las categorías de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia. Si el valor es mayor a 0.5 (ideal cercano al valor de 1) se podía concluir que hay acuerdo entre los evaluadores.

Análisis cuantitativo con el Alfa Cronbach

	1	2	3	4	Total
SUFICIENCIA				4	4
COHERENCIA			3		3
RELEVANCIA			3		3
CLARIDAD			3		3
total			9	4	13

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado De instrucción.	Autor (es) del instrumento
APAZA LUQUE HERBERT JHON	Escuela Profesional de Educación filial Canas. UNSAAC	DOCTOR	• ROSA HUANCA CUITO
TITULO: "ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL NRO 56106 ALTIVA CANAS"			



.....
FIRMA DE REVISOR
DNI. N° 40754113

LA VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

En la investigación con enfoque cuantitativo, el instrumento se constituye en un elemento esencial para la recolección de información; este, permite medir las variables, las cuales surgen de los objetivos y el marco teórico. Para lograr lo anterior, estadísticamente se recomienda que las preguntas y, en general, el instrumento deba contar con validez de constructo, de confiabilidad y de contenido. Lo anterior, garantiza que los instrumentos empleados en investigaciones con enfoque cuantitativo cuenten con validez, de tal forma, que la información obtenida, realmente, sea veraz y coherente con lo medido (Pérez & Martínez, 2008).

Criterios de calificación tomado de (Pérez & Martínez, 2008)

CATEGORIA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de ésta.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión
	2. Bajo Nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total
	3. Moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel	Los ítems son suficientes
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido

A cada uno de los expertos se le hizo entrega de: objetivo del estudio, parametrización de variables, objetivo de la prueba, pesos y diferencias en las dimensiones y la encuesta previamente diseñada.

La prueba aplicada Alfa de Cron Bach, establece el nivel de concordancia entre un conjunto de rangos. Los rangos establecidos son de 1 a 4, donde 1 no cumple el nivel, 2 bajo nivel, 3 moderado nivel y 4 alto nivel. Estos criterios aplican para las categorías de suficiencia, claridad, coherencia y relevancia. Si el valor es mayor a 0.5 (ideal cercano al valor de 1) se podía concluir que hay acuerdo entre los evaluadores.

Análisis cuantitativo con el Alfa Cronbach

	1	2	3	4	Total
SUFICIENCIA				4	4
COHERENCIA			3		3
RELEVANCIA			3		3
CLARIDAD			3		3
total			9	4	13

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del experto	Institución donde labora	Grado De instrucción.	Autor (es) del instrumento
LIMACHI QUESO JULIO CESAR	Escuela Profesional de Educación filial Canas. UNSAAC	DOCTOR	<ul style="list-style-type: none"> ROSA HUANCA CUITO
TITULO: "ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL NRO 56106 ALTIVA CANAS"			



FIRMA DE REVISOR

DNI. N° 23934403



GOBIERNO REGIONAL CUSCO
GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - CANAS
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56106 "ALTIVA CANAS"
"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"



CONSTANCIA

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56106 "ALTIVA CANAS" DEL DISTRITO DE YANAOCA, PROVINCIA DE CANAS, DEPARTAMENTO DE CUSCO

HACE CONSTAR:

Que, la Bachiller **HUANCA CUITO, ROSA**, egresadas de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, de la Escuela Profesional de Educación filial –Canas especialidad INICIAL, quién ha aplicado el instrumento "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS". El trabajo que fue realizado del 11 de abril al 09 de mayo del 2022. El mismo que se cumplió satisfactoriamente tal como acredita los informes respectivos.

Se expide la presente constancia a petición escrita de la parte interesada, para los casos que legalmente le corresponde.

Yanaoca, 22 de junio del 2022.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO
 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL - CANAS
 INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 56106 "ALTIVA CANAS"
 YANAOCA
 Prof. Juan Manuel Vargas