



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
DEPARTAMENTO ACADÉMICO DE METODOLOGÍA DE
LA INVESTIGACIÓN**

Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:

Br. Mori Meléndez, Leni Escarlet

ASESOR:

Mg. Aguilar Polo, Aniceto Elías

PUCALLPA - PERÚ

2019

FIRMA DE JURADO Y ASESOR DE TESIS

Mg. Maritza Soria Ramírez

Miembro

Mg. Roxana Martina Portocarrero Reátegui

Miembro

Dra. Arévalo Pérez Ivonne

Presidente

Mg. Aniceto Elías Aguilar Polo

Asesor

AGREDECIMIENTO

A mi sobrina Irma Bardales y a la Sra. Irma Cárdenas de Bárdales, a mi tía Lupita por su apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote – ULADECH, por haberme dado la oportunidad de superarme y ser cada día mejor.

Gracias a mis maestros por ser promotores de mi sueño por confiar y creer en mi expectativa y por los consejos, valores y principios que me han inculcado

DEDICATORIA

A Dios, a mis hijos Lizeth y Gonzalo, por su infinito apoyo y amor, por ser pilares fundamentales en todo momento de mi desarrollo profesional, por ser motivos para alcanzar mis metas y anhelos tan deseados.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como finalidad determinar si la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. N°519 retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018. La metodología de la investigación utilizada en este estudio es de tipo cuantitativo y explicativo de diseño pre-experimental; el cual conto con una población de 25 niños de una edad de 5 años de la I.E N°519 retoñitos de Manantay. Se inició con la aplicación de una lista de cotejo de 20 ítems para el medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños, posteriormente se procedió a realizar el estímulo el cual consistía principalmente en juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, para el análisis de resultados obtenidos se utilizarán los programas IBM SPSS 25 y el Excel 2016 para la generación de tablas y figuras. Se obtuvo la siguiente conclusión, los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo contribuyen en el desarrollo de la motricidad fina en medida significativa en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018.

Palabras clave: *Juegos lúdicos, enfoque significativo, motricidad fina.*

ABSTRACT

The purpose of the present investigation was to determine if the application of playful games based on the significant approach to improve the development of fine motor skills in children of 5 years of the I.E. No. 519 shoots from Manantay of Ucayali, 2018. The research methodology used in this study is of a quantitative and explanatory type of pre-experimental design; which counted with a population of 25 children of an age of 5 years of the I.E N ° 519 shoots of Manantay. It began with the application of a checklist of 20 items to measure the development of fine motor skills in children, then proceeded to perform the stimulus which consisted mainly of playful games based on the meaningful approach, for the analysis of The results obtained will be used the IBM SPSS 25 and Excel 2016 programs for the generation of tables and figures. The following conclusion was reached: playful games based on the meaningful approach contribute to the development of fine motor skills to a significant extent in 5-year-old children of the I.E N°519 Retoñitos de Manantay of Ucayali, 2018.

Key words: *Playful games, significant approach, fine motor skills.*

ÍNDICE DE CONTENIDO

	HOJA DE JURADO	ii
	AGRADECIMIENTO	iii
	DEDICATORIA	iv
	RESUMEN	v
	ABSTRACT	vi
	INDICE DE CONTENIDO	vii
	INDICE DE TABLAS	xi
	INDICE DE FIGURAS	xi
I	INTRODUCCIÓN	1
II	REVISION DE LA LITERATURA	6
2.1	Antecedentes	6
2.2	Bases Teóricas Conceptual	11
2.2.1	Juegos Lúdicos	11
2.2.2	Didáctica	13
2.2.2.1	Estrategias Didácticas	13
2.2.2.2	El Juego como Estrategia Didáctica	14
2.2.2.2.a	Complejidad en la Lúdica	15
2.2.2.2.b	Importancia del Juego en el Aprendizaje	16
2.2.2.3	Enfoque Metodológico de Aprendizaje	16
2.2.3	Teoría del Aprendizaje	18
2.2.3.1	Un Enfoque Significativo del Aprendizaje	19

2.2.4	Motricidad	20
2.2.4.1	Importancia del Correcto Desarrollo de la Motricidad	21
2.2.4.2	Motricidad Fina	22
2.2.4.2.a	Desarrollo de la Motricidad Fina	23
2.2.4.2.b	Control de la Motricidad Fina	24
2.2.4.3	Dimensiones de la Motricidad Fina	25
2.2.4.3.a	Coordinación Viso-Manual	25
2.2.4.3.b	Coordinación Facial	25
2.2.4.3.c	Coordinación Gesticular	25
III	HIPOTESIS	27
3.1	Hipótesis General	27
IV	METODOLOGÍA	28
4.1	Tipo de Investigación	28
4.2	Nivel de la Investigación	28
4.3	Diseño de Investigación	28
4.4	Población y Muestra	29
4.4.1	Área geográfica de la investigación	29
4.4.2	Población	30
4.4.3	Muestra	30
4.5	Definición y Operacionalización de Variables	31
4.6	Técnicas e Instrumentos de recolección de Datos	32

4.7	Plan de Análisis	33
4.8	Matriz de Consistencia	34
4.9	Principios Éticos	35
V	RESULTADOS	36
5.1	Resultados	36
5.2	Contrastación de resultados	39
5.3	Análisis de resultados	44
VI	CONCLUSIONES	47
6.1	Conclusiones	47
	Referencias bibliográficas	48
	ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay	30
Tabla 2	Muestra de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay	30
Tabla 3	Comparación del pre-test y post-test	36
Tabla 4	Comparación del pre y post test de la dimensión viso- manual, gestual y facial.	37
Tabla 5	Estadística del pre y post test.	39
Tabla 6	Prueba de una muestra del post y pre test.	39
Tabla 7	Estadística de las dimensiones pre y post test	41
Tabla 8	Prueba de muestra de las dimensiones	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Gráfico de barras del pre y post test.	36
	Gráfico de barras del pro y post test de las dimensiones	37
Figura 2	coordinación viso-manual, gestual y facial	
Figura 3	Gráfico de caja del pre y post test.	40
Figura 4	Gráfico de distribución	40
	Gráfico de caja del pre y post test de las dimensiones viso-	43
Figura 5	manual, gestual y facial.	

I. INTRODUCCIÓN

Las personas como seres conscientes y libres, tenemos la necesidad de comprender lo que nos rodea, desde tiempos pasados, el humano ha estado en un constante ciclo de evolución y aprendizaje por medio de la experiencia y los grandes eventos que han sucedido en aquellos tiempos; para mantenerse con vida, ellos han aprendido a sobrevivir con su medio ambiente y también a transmitir estos conocimientos a los demás, y así producir un efecto multiplicador, lo cual por medio de la práctica y la experiencia este se ira perfeccionando y afinando.

Las personas aprendemos desde que nacemos hasta los últimos momentos de vida que se nos permita gozar; los infantes al ser primerizos en este mundo, aprende de una forma rápida y primitiva por medio de la actividad física y lúdica, la educación de los niños es construida por el medio familiar y seguidamente con la instrucción del niño en los jardines o preescolares, los cuales continuaran con este proceso de que el niño tenga noción acerca de su mundo, aprendiendo por etapas; es de vital importancia saber de igual forma que los padres son el medio por el cual aprenderán muchas cosas, los colegios solo llenaran de conocimiento sobre ciencias y sobre el mundo, más los padres tienen que enseñarle sobre los valores y normas de convivencia por cuales es regido el mundo, ayudarle a que tenga una buena relación social y pasar tiempo con el niño en el cual tenga expresividad física, no solamente es impartir saberes, sino que este pueda disfrutar de todo lo que lo rodea, ayudando en si en su progreso activo desde una edad temprana, lo que traerá resultados positivos en su crecimiento físico y menta

Por desgracia el nivel educativo del Perú tiene varias deficiencias en lo que respecta en su desarrollo y administración en diferentes instituciones educativas, en la región de Ucayali se puede observar que muchos de los centros de educación ya sean primarios o secundarios tienen varias falencias en lo que respecta a educación, siendo este una de las casas de enseñanza por los cuales los niños tienen que pasar para continuar con el desarrollo personal, teniendo esto en cuenta, los jardines y preescolares no optan por una educación basada en desarrollar de manera directa su intelecto, más bien, realizan actividades en las cuales los niños puedan recrearse en los juegos, los cuales tienen como propósito en fortalecer su ingenio y su capacidad de razonar, atención, resolución de problemas por medio del juego, muy aparte de esto, consiguen el pulimiento de sus rasgos físicos. Los niños por su naturaleza inquieta y activa no son los más aptos para optar por un método educativo en el cual la teoría y práctica sea su fuerte, ellos aún no han desarrollado aquellas capacidades para empezar con un diferente método de aprendizaje; es así, que los docentes usan de manera provechosa que los niños son activos, que pueden realizar esas dos actividades por medio de un juego, pueden aprender mediante el juego, es claro que los juegos deben ser enfocados en la mejoraría, descubrimiento e interacción con su cuerpo, sentidos, ambiente y demás participantes. Los niños están ávidos por aprender y el juego es la mejor opción para realizar; para ellos se les diseñan diferentes métodos por los cuales pueden desarrollar sus cualidades físicas y cognitivas, mientras más interactúen con su cuerpo, conocerán poco a poco que pueden realizar diferentes actividades con sus extremidades, el juego es la mejor opción para los docentes para poder tratar con los niños sin que estos se abrumen o aburran en las clases, ellos tienen que sentirse a gusto con lo que están realizando, la buena comprensión acerca de

los conceptos básicos será una de las metas que ellos tendrán y con el paso del tiempo serán aún mucho más aptos para un método de aprendizaje más eficaz y/o hasta enfocado en una o varias áreas específicas.

Los niños por su naturaleza infantil, son atrapados por el juego y la diversión que trae esta, entonces es una apuesta para los educadores utilizar este medio, para que sirva como un método de desenvolvimiento motriz en el cual las ambas partes puedan salir ganando, uno disfrutando del desarrollo de su actividad física-mental, mientras que el educador cumple con su labor de enriquecer esas capacidades. De acuerdo a lo que expreso Barbosa (2010), infiere que las actividades recreativas relacionadas a los juegos permiten la construcción personal del conocimiento, por otro lado, también aumenta la capacidad física, lo que prevenía el sedentarismo, obesidad, problemas de mala circulación, etc. Todo esto sucede por una actividad tan vieja como la tierra, lo único que ha cambiado es que están enfocada en que se obtenga un aprendizaje por medio de estos juegos, la apuesta de la educación acerca de un método de aprendizaje donde la diversión sana puede mejorar las capacidades de los niños, sin estresarlos, sin aburrirlos, donde el niño es participe de manera activa en su aprendizaje. Con todo lo antes dicho, se presenta la siguiente preguntado de nuestra investigación; ¿Cómo los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018?, asimismo también hemos de exponer los objetivos generales y específicos de nuestro estudio, siendo el principal determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de

la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, continuando con los objetivos específicos los cuales son; determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora la coordinación viso manual del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018. Teniendo todo esto en cuenta podemos decir que, toda actividad que permita al niño o niña estimular y fortalecer el desempeño físico y mental, debe mantener un seguimiento y progreso constante, ya que estas condiciones favorecen enormemente en sus capacidades, además de que su participación permite conocer el impacto que este tiene en el sujeto, además que mantiene relaciones sociales con otros niños con los cuales puede mantener estas actividades, siendo provechoso que la estimulación temprana de actividades sociales sea con niños de su propia edad en la cual pueda mantener una relación de amistad; las actividades lúdicas son herramientas que los educadores utilizan como una forma de llamar su atención, además que cumple con las necesidades de desenvolvimiento, atención, agilidad física-mental y mantener una expresión física activa. Estas actividades no son monótonas, siempre serán entretenidas además de los diferentes enfoques que se le puede dar, el niño es ingenioso y le puede dar una variedad de usos a las actividades que se le enseña demostrando así la gran capacidad de adaptación con el fin de divertirse, adquiriendo así un desarrollo psicomotriz apropiado.

Esta investigación permitirá conocer la realidad de la I.E. y ver si la realización de las actividades de juegos lúdicos tendrá el impacto significativo el cual se espera en los niños de 5 años del distrito de Manantay, es probable que estos niños no estén siendo estimulados de una manera apropiada, es por esta razón que se realiza esta investigación, siendo que probaremos que, por medio de las actividades lúdicas, el niño será participe del desarrollo de su sistema motriz. Los educadores tienen la difícil tarea de realizar estas sesiones, por la naturaleza inquieta de los niños, no siempre toman atención y muchas veces se puede salir del control del docente el camino de la clase, los niños se aburren demasiado fácil y al estar en un entorno en el cual está junto a otros niños de su edad, sentirá la necesidad de jugar y pasar el tiempo con ellos, se debe tomar esta iniciativa del juego como una forma en la cual se pueda disfrutar de aprender y recrearse. El docente tiene la tarea de que estas tareas tomen ritmo y adaptarlas a las necesidades que se muestren, los niños tienen dificultades para poder aprender en algunos casos y otros no participan en los juegos, son muchos los factores por los cuales en esta etapa es esencial que reciban toda la atención acerca de las dificultades y limitaciones que puedan tener; factores ambientales como factores orgánicos pueden hacer que realizar una tarea pueda ser bastante difícil, cada uno aprende a su ritmo pero cada uno tiene algo que les impide avanzar en el desarrollo de sus cualidades físicas y cognitivas.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Antecedentes Internacionales

Mamani, R. (2017) en su tesis “Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial” La Paz – Bolivia, la cual tuvo como objetivo el poder analizar cómo los pedagogos desarrollaban la psicomotricidad de los niños y niñas de la Unidad Educativa José de San Martín, ubicada en la ciudad de la Paz. La metodología de la investigación fue de tipo descriptivo, ya que se centraría en describir todos los acontecimientos importantes atrás de la fenomenología del sujeto de estudio; la población contaba con 227 niños de una edad de entre 4 a 6 años de edad, contando de igual a las educadoras. Se obtuvo las siguientes conclusiones; las maestras fijan a los juegos recreativos como un componente esencial y necesario para los niños de Unidad Educativa José de San Martín, por el hecho que estas actividades demuestran un desarrollo armónico en lo que concierne a su psicomotricidad de manera conjunta con todos los participantes de los juegos, los cuales varían en las actividades que se pueden realizar, teniendo una coordinación motriz gracias a los juegos, además de que también trabaja aspectos sociales, emocionales y cognitivos.

Sánchez, I. (2017), en su investigación titulada: “La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de Los Liceos del Ejército”; cuyo objetivo general es identificar los componentes psicomotores pertinentes en la elaboración de unidades didácticas en el área de educación física para niños con edades entre 5 y 6 años

de los Liceos del Ejército Nacional de Colombia. La investigación argumenta un diseño mixto que permite integrar, en un mismo estudio, la muestra está conformada por Los niños de grado preescolar del liceo Santa Bárbara en el año 2016 son 34 divididos en dos cursos de 17 estudiantes que esta entre el rango de edad de 4, 5 y 6 años de edad. Resultado: la población estudiada reveló que son las niñas quienes tienen un porcentaje de 40.2 % de habilidades relacionadas con el equilibrio, estático, dinámico y la proporción frente a un 38.4% obtenido por los niños. Conclusión: la psicomotricidad resulta esencial para el desarrollo de la educación inicial en la cual se despliega la exploración de habilidades motoras, de las diversas experiencias del entorno que estimulan los sentidos y posibilitan el acervo motor. Por tanto, la educación preescolar y el progreso psicomotor están vinculados, se desarrollan exponencialmente a partir del medio ambiente circundante y las posibilidades de estimulación planeadas por el docente en torno a la promoción de movimientos, conciencia corporal, gestos motores y la interacción con el otro.

Arévalo, M. & Carreazo, Y. (2016) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula Jardín “A” infantil asociación de padres de familia de pasacaballos”, Cartagena de Indias, su objetivo de la investigación fue la de analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula Jardín “A” de H.I.C. asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas, se utilizó el método de investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permite al investigador predecir el comportamiento de los niños e incluye experimento, encuesta y los resultados son descriptivos, este estudio de campo se realizó con una muestra de 28 niños de

4 años de edad, se obtuvo como conclusión que todas las investigaciones hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en el preescolar y la primera etapa de educación básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño, De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o manera particular.

Castellar, G; González, S. & Santana, Y. (2015); en su tesis titulada “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Colombia”, cuyo objetivo general es determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. El estudio es de tipo descriptivo y método cuantitativo correlacional; la población fue al 100% de los docentes (5) que forman a los niños y niñas. Resultado: el 100% de los docentes algunas veces utiliza el juego exploratorio, juegos de habilidad y de ingenio y el 80% utiliza el juego vigoroso, de habilidad y de imaginación. El 20% de los mismos utiliza casi siempre el juego vigoroso y de habilidad y el 20% nunca utilizan el juego de imaginación. Conclusión: a pesar de que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto,

no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento.

Antecedentes Nacionales

Huayta, O. (2019) realizó un estudio el cual lleva por nombre “La expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Casita de Belén de Yanacancha – Pasco 2017”, donde su objetivo era identificar la relación de la expresión plástica y el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de edad. La metodología de su investigación es descriptiva correlacional con un diseño pre-experimental, donde participaron 103 niños de 5 años de edad de la I.E Inicial “Casita de Belén” de Yanacocha. Para la recolección de información se utilizó estadística descriptiva junto al software IBM SPSS 19 y el programa de Excel 2010. La investigación tuvo las siguientes conclusiones; las maestras no trabajan o conocen con la utilización de material de expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina, los niños tienen muy poca estimulación motriz causando que el desarrollo de este no sea el esperado, los niños muestran limitaciones para el desarrollo de sus capacidades motrices.

Rosillo, D. (2018) realizó una investigación la cual lleva por nombre; “juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia, región Tumbes 2018”, el cual tuvo como objetivo aplicar actividades lúdicas que puedan permitir ver si existe una mejora en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años. La metodología de la investigación es de tipo cuantitativa, de nivel explicativo y de diseño no experimental; en los cuales se

aplicarán 15 talleres de aprendizaje, en las cuales se utilizaron la prueba estadística de Wilcoxon para comprobar la hipótesis si es los juegos lúdicos permiten la mejora del desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús de la Divina Misericordia. Se obtuvo como conclusión, que sí, los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años mostraron respuestas positivas.

Briceño, G. (2017) en su tesis que lleva por nombre “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017”, tuvo como objetivo determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia. La metodología de la investigación fue de un estudio cuantitativo, explicativo y de tipo descriptivo con un diseño pre-experimental, donde se contó con una población de 51 niños y una muestra de 41 niños y niñas de la edad de 5 años con nivel inicial. Para el procesamiento de la información se utilizó los programas Excel, SPSS y Minitab 18. La investigación tuvo como conclusión que 25 niños de 5 años obtuvieron un 61.0% de un logro previsto en el desarrollo de la motricidad fina, mientras un 36.6% de niños se encuentran en un desarrollo motriz fina en proceso respaldado por 15 niños, y, solo el 2.4% restante se encuentra en inicio.

Silva, M. (2017) en su investigación titulada: “Psicomotricidad y lectoescritura en estudiantes de Inicial -5 años- instituciones educativas Red 03, Huaral 2017”; el objetivo es

determinar la relación entre la psicomotricidad y la lectoescritura en estudiantes de inicial - 5 años- instituciones educativas Red 03, Huaral 2017. El estudio es de tipo básica, cuantitativo, correlacional, no experimental de corte transversal; con una población de 193 estudiantes de inicia l -5años- de las instituciones educativas de la Red 03, Huaral 2017. Resultado: se observa que, el 10% de estudiantes presentó un nivel de retraso en psicomotricidad, el 10% tuvo un nivel de riesgo y el 80% alcanzó el nivel de normalidad. Conclusión: existió relación positiva entre la psicomotricidad la lectoescritura en estudiantes de inicial - 5 años - instituciones educativas Red 03, Huaral ($r=0,762$ y $Sig.=0,000$).

2.2 Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1 Juegos Lúdicos

Existen una vasta información para describir y darle un significado apropiado a la palabra «Juego», esta actividad se remonta desde años tan lejanos que la misma historia lo ha podido encontrar de diferentes formas, en diferentes culturas y siendo el resultado de la relación de hombre con su entorno dinámico; este hecho se puede reconocer como una manera de socializar, aprender, divertirse, etc. De acuerdo a la Real Academia Española, etimológicamente esta tiene origen de la palabra «iocus», que significa la actividad de jugar o ejercicio dinámico. Diferentes definiciones se les han atribuido a los juegos lúdicos, así es como lo describen ciertos autores;

- Motta (2002), “es el juego una manifestación externa del impulso lúdico.”
- Cagigal (1996), “acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a

determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión.”

Los juegos han estado junto al hombre desde los inicios de los tiempos, estos han sido adecuados a las diferentes épocas y modas que han existido y existirán, los juegos son una manera en la cual podemos poner a prueba tanto la destreza física como mental, con varios fines y objetivos, siendo el más común el de divertirse entre amigos o grupos, asimismo también otros juegos, buscan el desarrollo de ciertas cualidades en las personas, están siendo enfocados en perfeccionar y aumentar las capacidades humanas por medio del entretenimiento y los pasatiempos.

Teniendo en cuenta lo antes mencionado, esta actividad puede ser utilizada como una actividad didáctica en la cual el docente pueda aprovechar estos juegos como una excusa para que los niños y jóvenes puedan participar en estos juegos, de esta forma el docente estaría cumpliendo con su trabajo, mientras los participantes aprenden y desarrollan sus cualidades por medio de tareas en clases. Muy aparte de que la lúdica pueda beneficiar de manera oportuna el desarrollo pedagógico de los docentes, este sirve también como un método efectivo de crear relaciones sociales y crear confianza entre los participantes, dicho esto; también tiene como objetivo que estas tareas cumplan un fin, el cual puede ser diferente y tomar muchas facetas lo que no provocaría una monotonía, lo que causaría que estas actividades sean cada vez más efectivas.

Estos juegos lúdicos, favorecen la creatividad en los niños, ya que por medio del juego ellos buscan soluciones a los problemas que pueden presentar o encontrar diferentes

formas de realizar una tarea, todo esto con el fin fomentar la agilidad mental y el pensamiento creativo, todo esto con el fin de mejorar cada uno de estos aspectos y otros muchos más los cuales pueden ser explorados con diferentes actividades que tengan un objetivo específico o que permita explorar otras áreas.

2.2.2 Didáctica

Tapia (2012), indica que la didáctica está constituida por una base teórica-interpretativa-normativa la cual está regida por valores y criterios pedagógicos multidisciplinares con fines educativos, donde busca que los participantes puedan conocer y a su vez valorar este aprendizaje que será retransmitido y continuara la labor de la enseñanza hacia los demás para que estos adquieran este conocimiento, continuando con este proceso una y otra vez. Entonces, podemos decir que la didáctica es la capacidad de enseñar-aprender y poder transmitirlo de manera provechosa; relacionada de manera cercana con la teoría-práctica, todo esto con la única meta de que pueda llegar a obtener aprendizaje fresco o renovado.

2.2.2.1 Estrategias Didácticas

Esto consiste de una preparación meticulosa acerca de los de las metas y objetivos que se desean conseguir por medio de la enseñanza, aquí podemos realizar diferentes maneras de producir la enseñanza, por el hecho mismo de que existen una gran variedad de formas de transmitir y construir el conocimiento hacia los demás, es importante adecuarlo de acuerdo al público al cual va dirigido para utilizar las técnicas y procedimientos necesarios para realización de dicha actividad. Para que se pueda realizar alguna de estas

estrategias los docentes deben tener en cuenta toda la información y recursos disponibles, tanto los puntos a favor y en contra, es decir, que necesita una preparación práctica y teórica en la cual el procedimiento a realizar pueda causar el efecto esperado hacia sus estudiantes, velando de igual forma que cada uno de sus participantes participe de manera activa en la sesión; todo esto genera un efecto gratificante a entre los alumnos y docente, es de mencionar también, que estas estrategias tienen muchas formas de aplicación y diferentes tipos de respuestas esperadas en los alumnos, se debe considerar cambiar estas estrategias cuando se pueda observar que esta es poco exitosa o no las expectativas esperadas. Se debe tener mucho apoyo teórico y experiencia para realizar alguna actividad; Tobón, Pimienta, & García (2010), dan su punto de vista acerca de las estrategias didácticas de la siguiente manera; “son un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito, por ello, en el campo pedagógico especifica que se trata de un «plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes»”.

Por otra parte, Carrasco (2004) manifiesta que las estrategias didácticas son una especie de capacidad o facultad para manejar correctamente lo que se desea realizar; sostiene que son todas las técnicas, capacidades, métodos, etc. que el docente tiene a su disposición, dirigido hacia los estudiantes, con la intención de que esta sea gratificante y significativa para el susodicho.

2.2.2.2 El Juego como Estrategia Didáctica

Las actividades lúdicas tienen un estado en el cual el aprendizaje es propio y natural, entonces, podemos utilizar a los juegos como estrategia didáctica, ya que aquí se forman

maneras de comunicar, de relacionarse y poder transmitir conocimiento partiendo de la idea de un juego; tano solo la agrupación de personas para la realización de estas actividades, tiene manifestaciones sociales en conjunto con los procesos cognitivos que se producen tanto de manera individual como grupal. Esta manera de educar a los alumnos trata de adaptar los estilos de aprendizaje y el conocimiento que quiere impartir por medio de una actividad recreativa la cual la convierte en significativa y grata hacia los alumnos.

2.2.2.2.a Complejidad en la Lúdica

Las maneras en cómo se imparte las enseñanzas tienen un nivel de complejidad y dificultad de acuerdo al asunto y a la materia, los alumnos como la manera de enseñar tomas papeles estelares aquí, se puede decir, que de nada puede servir que se utilice el método más innovador, el cual tiene resultados positivos, si es que al momento de la aplicación los alumnos no muestran algún tipo de reacción o cambio, entonces se tiene que saber que no todas las estrategias de aprendizaje son fiables para un grupo de estudiantes. Mientras tanto la lúdica, potencia las cualidades y habilidades de los individuos, entonces como podemos juntar de manera grata la enseñanza por medio de estas acciones; los juegos tienen esa capacidad de potenciar la concentración y la atención, esto es provechoso para la captación de información, siendo que un aprendizaje bien captado y analizado genera una respuesta positiva en los alumnos. Estas acciones, junto a la interacción grupal puede mejorar rotundamente el aprendizaje del grupo; pero se debe tener sumo cuidado cuando los juegos dejan de ser una sesión de aprendizaje a pasar a un tiempo de recreación, se debe mantener el rumbo por el cual se está utilizando este método de aprendizaje.

2.2.2.2.b Importancia del Juego en el Aprendizaje

El docente debe tener en cuenta que las sesiones educativas que realice deben tener un impacto positivo para su grupo de estudiantes, esto se puede ver mermado, por distracciones, desconocimiento de la información que se está transmitiendo, bulla, etc. cuando una clase o sesión, se torna «aburrida», el grupo deja de poner atención, por lo tanto, la información no es captada y esta se ve perdida, causando así un resultado nada favorable. A diferencia de las típicas sesiones que se dan en los centros educativos, sean estos iniciales o superiores, deben ser activas, participativas con el fin de que esta evita mostrar distracciones y que sus capacidades puedan seguir desarrollándose, también tiene que ver con la capacidad del docente y el compromiso que tenga este con los alumnos para que sus sesiones tomen un rumbo adecuado. Los juegos como una actividad didáctica favorecen el desarrollo de las sesiones educativas, potencian las capacidades de atención por el cual esto se vuelve algo donde tenemos que participar en el grupo, una actividad divertida y alegre muestra mejores resultados en los métodos de aprendizaje; la realización de esta acción debe ser precavida y desarrollada de manera adecuada, sin que se pierda el objetivo por el cual se está optando por utilizar este medio como un apoyo en la construcción de un aprendizaje eficiente.

2.2.2.3 Enfoque Metodológico de Aprendizaje

El docente debe tener el control acerca de los métodos y técnicas las cuales va a poner acción, cada proceso de aprendizaje es diferente en cada estudiante y esto es algo que se debe tomar en consideración al momento de utilizar algún tipo de estrategia didáctica, se

debe fomentar la búsqueda del enriquecimiento del conocimiento, no basta con instruir acerca de cómo deberían aprender, más bien, se tiene que ayudarlos a encontrar su propia forma en los cuales ellos pueden aprender de manera eficaz, los conceptos de los valores y la disciplina mantienen un esfuerzo en la construcción del aprendizaje, de esta forma se impulsa la curiosidad de los alumnos para encontrar respuestas a sus incógnitas, promoviendo así una educación en la cual ambas partes estén involucradas de manera recíproca.

A lo largo de la historia ha habido muchos postulados de acerca de cómo las personas aprendemos, estos postulados manifestaban que las personas aprendemos de distintas formas; el movimiento de los conductistas refería que tanto las personas como los animales aprendíamos por medio de la repetición, era algo mecánico, además de esto, mencionan que el ambiente presentaba estímulos a los cuales daba como consecuencia una respuesta, otros postulados describen que las personas aprendemos por medio de etapas, por medio de la asimilación y adaptación de la información; otros indican que es una respuesta al medio social. Por otro lado, Piaget presentaba un modelo en cual aprendemos de acuerdo a la recolección de nueva información, todo esto se construye desde lo más básico hasta lo complejo y que cada etapa de la vida de la persona estaba marcada por la obtención de conocimiento propia de su edad, los bebés aprender a hablar y a caminar, mientras que los niños comienzan a ver a enmarcar sus procesos cognitivos, cada uno de las etapas presentaba una evolución del conocimiento por parte de la persona, ya que asimilaba toda la información que era recibida para luego de analizar y comprender de que se trata este conocimiento procedía acomodarla con información que se destaque y familiarice con esa para adaptarse a

cada momento de su vida y así simultáneamente con cualquier información nueva que pueda recibir, mientras que Rogers exponía que su método de aprendizaje se basaba en que el aprendizaje debe ser significativo, que tenga un valor en la persona, que tenga algo que esa información se considere valiosa e importante, por otro lado, mencionaba el enfoque humano hacia la educación, más no una manera donde se basara en actitudes donde se fomenta un esquema jerárquico, sino una igualdad, en la cual los docentes ayudan de manera activa a los estudiantes a conocer más sobre el mundo y todas las cosas que este presenta, buscaba la realización del hombre por medio de la satisfacción de saber cada vez más sobre sí mismo y del mundo. Todo esto ha dado origen a múltiples teorías las cuales tratan de explicar de diferentes formas como las personas aprendemos, cada una explica de manera distinta la forma de captar información, tomando en consideración o negando postulados anteriores.

2.2.3 Teoría del Aprendizaje

Los seres humanos somos seres que tenemos la característica principal de aprender sobre nuestro entorno, cabe decir que nos encontramos en una constante búsqueda de conocimiento desde los primeros años del hombre en la tierra, su manera en cómo aprendió a sobrevivir gracias a sus instintos primarios, para luego evolucionar a un ser el cual era consciente de su existencia en este mundo; así damos prueba que el hombre tuvo que aprender a vivir desde la forma más primitiva a los que somos ahora en el siglo XXI. Aprender, es un proceso que se da a cada momento y en cualquier lugar, cualquier estímulo que produzca una respuesta hacia el estímulo, se interpreta y se analiza para crear un

conocimiento del ¿Por qué? sucede eso; las relaciones sociales, el ambiente y nosotros mismos, somos lo que producen tales acciones en el aprendizaje.

Yánes (2016), “Toda labor formativa en una institución educativa se apoya en último término en ayudar al estudiante a irse formando, completando y perfeccionando constantemente”

2.2.3.1 Un Enfoque Significativo del Aprendizaje

De acuerdo a Ausubel (1978), el aprendizaje significativo aparece cuando el niño presenta nuevos estímulos, dando como respuesta que este adquiere conocimiento reciente el cual pasara a formar grupo con el conocimiento que este ya había obtenido antes, es decir, un niño no aprende a leer sin antes aprender a escribir, esto funciona de la misma forma, el nuevo conocimiento debe acoplarse al pasado para generar nueva información. El aprendizaje significativo en el ámbito de la educación tiene que ver mucho en la participación que el alumno tenga en las clases, de igual forma en la adecuada forma de enseñar por parte del docente, este debe estimular al alumno a que obtenga nuevo conocimiento apoyándose de instrumentos didácticos y técnicas; debe mantener las condiciones idóneas y con un contexto claro el aprendizaje fluirá. Las sesiones educativas deben estar bien estructuradas para la facilitación de la captación de nueva información, para que el conocimiento que este posee pueda asimilar y adaptar el nuevo conocimiento para que este sea uno solo, al darse este proceso de manera satisfactoria, se verá un cambio en el alumno, ya que un aprendizaje bien captado es visible en la manera en como atienden y están concentrados, esto junto a la teoría y práctica traerá el éxito de las sesiones.

Es de tomar consideración que, si algún alumno muestra dificultades para captar la nueva información, puede ser debido a que tiene algún tipo de deficiencia la cual no le permita la correcta asimilación de la información o que la dicha información que esta posea este incompleta y no cuenta con una estructura la cual le permita adecuar la nueva información en su estructura cognoscitiva. La exitosa realización de una sesión educativa no garantiza que todo el grupo haya recibido de manera exitosa el nuevo conocimiento, es necesario la intervención del docente en estos casos y atenderlo de manera inmediata para que no obstaculice su rendimiento académico. El alumno reconoce el nuevo aprendizaje cuando se le presenta, pero aún no han comprendido su significancia por completo, ya que esta no forma parte del cumulo de información el cual posee el estudiante (Novak & Gowin, 1984)

2.2.4 Motricidad

El cuerpo humano ha sido dotado de una gran coordinación a lo que refiere brazos, piernas, ojos, manos, etc. esto nos permite realizar muchas de las tareas cotidiana cómo caminar sin tropezarnos, artes manuales, coreografías, mantener actividades físicas, jugar, etc. La motricidad del cuerpo nos abre la puerta a la realización de muchas actividades físicas, esto gracias a que está en constante contacto con terminaciones nerviosas y los propios sentidos de los cuerpos, los cuales por medio de estimulas del ambiente o propios, reciben pulsaciones nerviosos hacia el cerebro el cual da como respuesta un movimiento especifico; todo lo antes mencionado nos permite tener un estilo de vida el cual ha sido adaptado y construido de acuerdo a la actividad que nosotros estemos realizando, esto nos

permite interactuar con nuestro medio social, el cual por medio de una coordinación lingüística nos permite comunicarnos con los demás. Es tan importante mantener el cuerpo activo, para poder explotar toda la capacidad que este tiene, no obstante, el cuerpo humano sigue siendo su propio limitante, las enfermedades que dañan y degradan las terminaciones nerviosas o destruyen la coordinación nata de las extremidades es un impedimento para el cuerpo; pero al abordar estos problemas podemos dar encontrar una solución a este padecimiento, siendo que el cuerpo encuentra la manera de adoptarse a las deficiencias que este pueda padecer, mientras la deterioración no sea del todo completa el cuerpo encontrará una forma de subsistir, además que con el apoyo de terapias e intervenciones médicas el cuerpo tiene una posibilidad de poder regresar a un estado en el cual pueda ser del todo útil.

Casolo & Albertazzi (2013), exponen que la actividad física es el elemento indispensable en la vida de cada persona, desde el niño que da sus primeros pasos, hasta el anciano que poco a poco pierde esta facultad, cada uno de estos entiende el mundo a su manera mediante las acciones que estos van realizando.

2.2.4.1 Importancia del Correcto Desarrollo de la Motricidad

Mientras que una persona no tenga complicaciones médicas que estén relacionadas con la coordinación de las extremidades o sentido el cual permita el correcto funcionamiento de la vida del ser humano, tiene que seguir cada etapa de desarrollo de sus extremidades, como lo son aprender a gatear, caminar, correr, uso de las manos, coordinación mano-ojos, pies-ojos, etc. no necesariamente tienen un orden específico, pero deben ser atendidos de acuerdo a la edad de los infantes, el cual es preciso corregir cualquier tipo de mala

armonización de los antes dichos, siendo que en esta etapa se es más fácil poder facilitar el tratamiento de estos; por otro lado, los accidentes en edades tempranas o avanzadas también pueden presentar una dificultad en el vida de las personas, estas pueden seguir tratamientos de recuperación de la movilidad física mientras el nivel de gravedad de daño muscular o si es el caso de daño cerebral pueda ser incorregible o peligroso y sin esperanza de recuperación.

“El desarrollo psicomotor es muy importante para el niño, porque la progresiva maduración de la neuro musculatura en la edad pre escolar permite realizar con destreza las diversas actividades motoras; el aprendizaje desempeña un papel esencial en el desarrollo neuromuscular” (Mijangos, 2005)

2.2.4.2 Motricidad Fina

Se entiende como toda actividad en la cual en sujeto se encuentra en un nivel elevado de concentración en la cual utiliza una o más partes de su cuerpo para realizar una acción precisa e impecable. Gran parte de las actividades diarias que realiza la persona, tienen una gran precisión consiente e inconsciente, nada más caminar nos presenta una situación donde los pies deben seguir un camino acordado en coordinación con los demás sentidos y extremidades las cuales no advierten sobre peligros en el camino u otros obstáculos, los ojos, las manos, piernas, brazos y todo el cuerpo humano realizan una danza tan coordinada la cual ni siquiera es consiente que sucede. Es tan habitual realizar estas actividades que el cerebro la tiene guardadas y las reproduce cada vez que se repite esta acción. Muchos futbolistas, bailarines, chefs, conductores, etc. utilizan la coordinación de todo su cuerpo

para realizar actividades que para ellos son tan insignificantes por la práctica y el tiempo de experiencia que estos posean, mientras que otro individuo trate de asemejar estas acciones, no las va poder reproducir porque no hay una organización establecida entre sus extremidades que le permita realizar cierta acción.

La motricidad fina llevada a la ámbito educacional, parte de la educación inicial la cual es importante para destacar las sus cualidad y habilidades, mediante el aprendizaje y los juegos, el niño va poder reaccionar a los movimientos que este realice, la vista como las manos trabajaran de manera conjunta, mientras este trata de empezar una tarea, esto pasa con todo su cuerpo; es importante que los profesores de inicial puedan realizar trabajos orientados al trabajo físico y mental, que a su vez este desarrollara la atención, por lo tanto perfeccionara sus movimientos primitivos a cosas más complejas dependiendo la edad del niño y su capacidad de asimilar la información; Palacios (2013) piensa lo siguiente; “el niño debe pasar por tres etapas sumamente importantes para desarrollar la motricidad fina: Etapa Inicial, a través de la observación el niño puede alcanzar un modelo o imitación. Etapa Intermedia, el niño mejora la coordinación y el desempeño de los movimientos, realizando un control sobre estos. Etapa madura, el niño integra todos los elementos del movimiento en una acción bien ordenada e intencionada.”

2.2.4.2.a Desarrollo de la Motricidad Fina

Esta sigue en la progresión de las habilidades las cuales están siendo perfeccionadas por medio de la práctica y la repetición de estas acciones, de esta manera esta pueda ir tomando un cambio positivo, en el cual puede tomar diferentes formas de realizar esta tarea

de maneras diferentes, dando paso así a que se puedan seguir desarrollando habilidades las cuales también mantienen una coordinación precisa que se pueda adecuar a cada tarea. Esta progresión debe mantener un ritmo constante para poder perfeccionarla cada vez más, si es que ocurre una interrupción larga o mediana, estas habilidades pueden ser mermadas por la descoordinación u otro que otro factor que impedimento su nueva práctica.

2.2.4.2.b Control de la Motricidad Fina

El propio control que tiene el cuerpo de manejarlo de acuerdo a las necesidades que esté presente, sea este de manera consciente o inconsciente de cada actuar para las diferentes tareas que se pueden realizar, la coordinación de los sentidos junto a las extremidades es un trabajo tan preciso el cual tiene una complejidad atrás de una tarea tan simple como completar un formulario, jugar ajedrez, futbol, etc. Cada actividad física está ligada al control motriz de cada uno de las partes involucradas, el cerebro es el que da la orden directa para que estas acciones puedan suceder, mientras que la degeneración y deterioración por el tiempo de los ligamentos, músculos, elasticidad, etc. puede manifestar la pérdida de la motricidad fina, este puede ser atendida por tratamientos, los cuales mejoraran y regularan aquellos males que aquejan y se interponen en la vida normal del individuo. Los desarrollos de las habilidades motrices irán progresando de acuerdo a las edades que el individuo pase, mientras de pequeño aun pose movimientos torpes y simples, a medida que crezca, con un poco más de noción acerca del su mundo y alrededores, conocerá muchas posibilidades para mejorar su habilidades y destrezas, así continuara mientras pase el tiempo y junto a la práctica podrá perfeccionar sus actos.

2.2.4.3 Dimensiones de la Motricidad Fina

2.2.4.3.a Coordinación Viso-Manual

Arias (2014), menciona, que es la manifestación de una coordinación en las áreas de las manos en respuesta a estímulos visuales, en la realización de tareas las cuales mantienen un grado de precisión por parte de estas áreas para la correcta operación de la tarea.

2.2.4.3.b Coordinación Facial

Mesonero (1995), indica que la motricidad facial permite al niño poder expresar de manera completa las emociones que este manifieste; el control del movimiento muscular de la zona del rostro sirve, como una manera de comunicarse con los demás por parte de las expresiones que este realice, sean de disgusto, alegría, miedo, ira, etc. cuando el niño controle los músculos que existen en su rostro podrá comunicarse a voluntad por medio de expresiones faciales en su entorno social.

2.2.4.3.c Coordinación Gesticular

La manos y los dedos son unas de las partes más importantes a lo que se refiere a la motricidad, estas nos permiten realizar una cantidad masiva de trabajos, la escritura, como la manipulación de objetos es una forma de como las manos y los dedos trabajan de manera conjunta, desde pequeños los niños experimentan sus primeras aventuras por medio de las manos, la obtención de objetos junto a reconocer su superficie por medio de los sentidos permite a los dedos conocer acerca de la cantidad de materiales por cuales va pasar; los dedos trabajan como una danza coordinada en actividades diarias, como los son escribirá a mano,

digitar, artes manuales, cocina, etc. El dominio del área de los dedos tiene que partir desde que somos niños y esta ira perfeccionándose en medida de tiempo y práctica.

III. Hipótesis de la Investigación

3.1 Hipótesis General

Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en medida significativa en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018.

Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018.

IV. Metodología

4.1 Tipo de Investigación

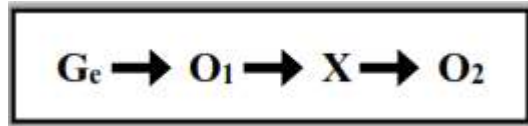
Se desarrolló de acuerdo a la naturaleza cuantitativa, la cual consiste de la recolección de datos cuantitativos en relación a las variables a estudiar. Busca analizar las propiedades, característica y rasgos importante de cualquier fenómeno. (Hernández, Fernandez, & Batista, 2006)

4.2 Nivel de la Investigación

Se ha presentado como una investigación a nivel explicativo, siendo que está más allá de solo la describir conceptos y/o fenómenos. Esta responde de acuerdo a los eventos visibles o sociales, basándose en cómo es que ocurren estos fenómenos y como es que estos se producen, trata de encontrar las razones de porque se genera este tipo de evento y como conseguir controlarlo.

4.3 Diseño de Investigación

La investigación tiene un diseño pre-experimental, ya que el control de las variables no será total. Se observará tal y cual se presentan las acciones de los sujetos participantes del estudio, en la cual se tomarán dos pruebas las cuales serán el pre-test antes de la aplicación del estímulo y luego el post-test cuando se haya realizado el estímulo.



Donde:

Ge: Grupo conformado por niños y niñas de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay

O1: Pre-Test al grupo pre-experimental

X: Estimulo

O2: Post-Test al grupo pre-experimental

4.4 Población y Muestra

4.4.1 Área geográfica de la muestra

El distrito de Manantay se encuentra ubicado en los en Pucallpa la cual cuenta con una superficie de 36 236 km² contando a su vez con una población estimada de 382,057 habitantes en donde el lenguaje por el cual se comunican además del español, es el aimara, asháninca, quechua entre otros dialectos de ciertas tribus de la zona, además de ser uno de los departamentos de Ucayali, presenta un clima tropical que varía entre los 34C° a 37C° para luego descender a 26C° en las noches y/o madrugadas, esta se encuentra en la selva central, limitando al norte con Loreto, al sur con madre de dios, Junín y cuzco, al este con Brasil y al oeste con Huánuco, Pasco y Junín. Cuenta con grandes atractivos turísticos, además de poseer una gastronomía variada y exquisita, la cual es motivo para las personas extranjeras para visitar lo que tiene para ofrecer la ciudad.

4.4.2 Población

La población está conformada por 57 niños de la edad de 5 años de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay, que se encuentra en el distrito de Manantay en la ciudad de Pucallpa.

LUGAR	EADADES	NUMERO DE ESTUDIANTES	
		VARON	MUJER
I.E. N°519 Retoñitos de Manantay	5 años	31	26

Tabla 1. Población de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay

4.4.3 Muestra

La aplicación de un muestro no probabilístico no intencionado, en el cual se trabajará con una cantidad de 25 niños de la edad de 5 años de edad de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay, hemos tomado en cuenta que los niños deseen participar en las actividades que se van a realizar, que no muestren una complicación que les impida trabajar y/o dificulte su actividad.

LUGAR	EADADES	NUMERO DE ESTUDIANTES	
		VARON	MUJER
I.E. N°519 Retoñitos de Manantay	5 años	12	13

Tabla 2. Muestra de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay

4.5 Definición y Operacionalización de Variables

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICION OPERACIONAL	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSION	CATEGORIA	INDICADOR
¿Cómo los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018?	V. Independiente: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo	«El juego es una actividad que ha aportado a la construcción del individuo y a la sociedad. Es una actividad inherente al ser humano, vinculada al gozo, al placer y a la diversión. Su importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que, enmarcado en una actividad didáctica, potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento» (Melo & Hernández, 2014)	Casolo & Albertazzi (2013), exponen que la actividad física es el elemento indispensable en la vida de cada persona, desde el niño que da sus primeros pasos, hasta el anciano que poco a poco pierde esta facultad, cada uno de estos entiende el mundo a su manera mediante las acciones que estos van realizando.	Juego Lúdicos	A: LOGRO ESPERADO B: LOGRO EN PROCESO C: LOGRO EN INICIO	-Nuevo aprendizaje. -Interés por aprender y seguir conociendo. -Construcción de conocimiento.
	V. Dependiente: mejorar el desarrollo de la motricidad fina			Enfoque significativo		-Interés Personal. -Aprendizaje Significativo. -Información Almacenada. -Experiencias Nuevas. Construcción de ideas.
				Coordinación viso- Manual		-Modelos de Plastilina -Rellenar figuras con Papel Crepe -Copiar dibujos lo más parecido posible
				Coordinación gestual		-Baila de acuerdo a la canción -Juega con temperas -Juegan con Títeres
			Coordinación Facial		-Expresar sentimientos -Imitar gestos -Ejercicios faciales	

4.6 Técnicas e Instrumentos de recolección de Datos

Se utilizarán un conjunto de técnicas y herramientas las cuales nos permitirán recolectar la información sobre el fenómeno a tratar, nos permitirá reconocer si existe algún cambio en la variable; para el estudio manejaremos una lista de cotejo junto a la técnica de la observación;

a) Observación

Es el acto por el cual una persona observa un objeto/persona con todos los sentidos, esto permite recolectar la información tangible acerca de la evolución de un fenómeno o algún otro efecto que se puede ver mediante esta técnica.

«La observación es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, ya que establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad.» (Labarca, 2013)

b) Lista de Cotejo

«La lista de cotejo se caracteriza por ser dicotómica, es decir, que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente; entre otros. Consiste en una lista de características o conductas esperadas del estudiante en la ejecución o aplicación de un proceso, destreza, concepto o actitud; su propósito es recoger información sobre a ejecución del estudiante mediante la observación.» (Vera, 2010)

«La lista de cotejos es un instrumento que permite estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizadas por los alumnos. Se puede emplear tanto para la evaluación de actitudes como de capacidades.» (Ministerio de Educación, 2004)

4.7 Plan de Análisis

Para analizar los datos obtenidos por medio del estudio se empleará la estadística descriptiva e inferencial. La estadística nos permitirá describir los datos de la variable dependiente e independiente de manera general. Los datos que se obtenga por medio del estudio serán recolectados por medio del programa Excel 2016, mientras que para el análisis de datos se utilizara el Software estadístico SSPES 25.

NIVEL EDUCATIVO	ESCALA DE CALIFICACION	DESCRIPCION
Educación Inicial	A Logro Previsto	Cuando se observan los logros esperados por parte del participante de acuerdo a lo previsto, ha completado de manera satisfactoria todas las tareas que se le han presentado.
	B En Proceso	Cuando aún se encuentra en el proceso de lograr el objetivo planeado, es necesario que se encuentre con apoyo de los docentes para poder completar la meta.
	C En Inicio	El inicio para desarrollar y empezar las actividades; aquí se pueden presentar dificultades, solo el tiempo y el apoyo de los docentes, junto al estudiante podrá mostrar un progreso en su estilo de aprendizaje.

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el DCN.

4.8 Matriz de Consistencia

TITULO	PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVO	VARIABLE	INDICADORES	METODOLOGIA
Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018	¿Cómo los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali 2018?	<p>Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018.</p> <p>Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018.</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018</p> <p>Objetivos Especificos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejoran la coordinación viso manual del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018. • Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejoran la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018. • Determinar si los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejoran la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018. 	<p>Variable Independiente</p> <p>Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo</p> <p>Variable Dependiente</p> <p>Mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018</p>	<p>Variable Independiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego Lúdicos • Enfoque Significativo <p>Variable Dependiente</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinación Viso- Manual • Coordinación Gestual • Coordinación Facial 	<p>Diseño de la Investigación:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> $G_e \rightarrow O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ </div> <p>Donde:</p> <p>Ge: Grupo conformado por niños y niñas de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay O1: Pre-Test al grupo pre-experimental X: Estimulo O2: Post-Test al grupo pre-experimental</p> <p>Técnicas e Instrumentos: Observación: Técnica para analizar un evento por medio de los sentidos y/o otros instrumentos que apoyen a la observación Lista de Cotejo: Instrumento que permite recopilar información por áreas.</p> <p>Población Muestral: 25 niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay.</p>

4.9 Principios Éticos

El trabajo tiene la finalidad de exponer si es que los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay; por lo tanto, los datos que se obtengan por medio de los instrumentos y/o técnicas no serán manipulados, respetando así la veracidad de cada una de las respuestas que los participantes den. La información teórica que se ha utilizado en este trabajo tiene el trabajo de cada uno de los autores que han prestado su información para la realización de este estudio, respetando de esta manera la información que nos han brindado para el desarrollo de esta investigación.

La ética del investigador para el criterio de cada uno de los actos a realizar se tomará en consideración, el respeto por los participantes y de su privacidad de igual forma; basándonos en los actos de moral y tener conciencia acerca de los actos malos y buenos. Se quiere respetar los valores de la honestidad, buenaventura, humildad y justicia, así mismo respetar la autonomía de cada uno de los participantes si es que quieren o no deseen participar del estudio.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados

Tabla 3. Comparación del pre-test y post-test.

Pre y Post test		Pre-test		Post-test	
		fi	%	fi	%
Logro previsto	27 a 40	0	0.0	25	100.0
En proceso	14 a 27	23	92.0	0	0.0
Inicio	0 a 13	2	8.0	0	0.0
Total		25	100.0	25	100.0

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay.

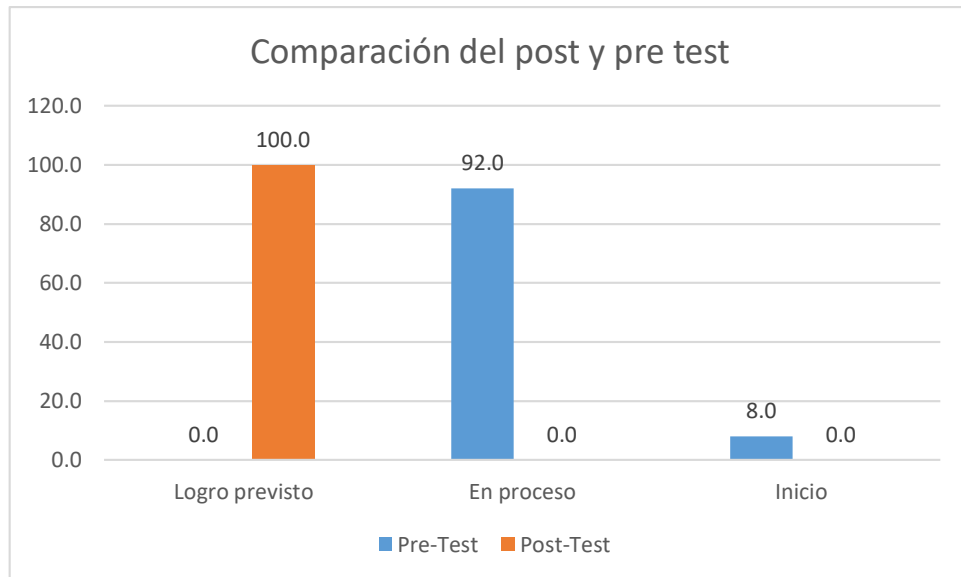


Figura 1. Gráfico de barras del pre y post test.

En la tabla 6 y figura 4, el post-test muestra que 100% de los estudiantes de 5 años de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay han obtenido el logro previsto, mientras que en los resultados del pre-test se mostró que un 92% se encontraban en un logro en proceso y 8% en inicio.

Tabla 4. Comparación del pre y post test de la dimensión viso-manual, gestual y facial.

	CVM		CGE		CFA	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Logro previsto	0.0	92.0	16.0	100.0	12.0	80.0
En proceso	92.0	8.0	52.0	0.0	68.0	20.0
Inicio	8.0	0.0	32.0	0.0	20.0	0.0
Total	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los estudiantes de 5 años de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay.

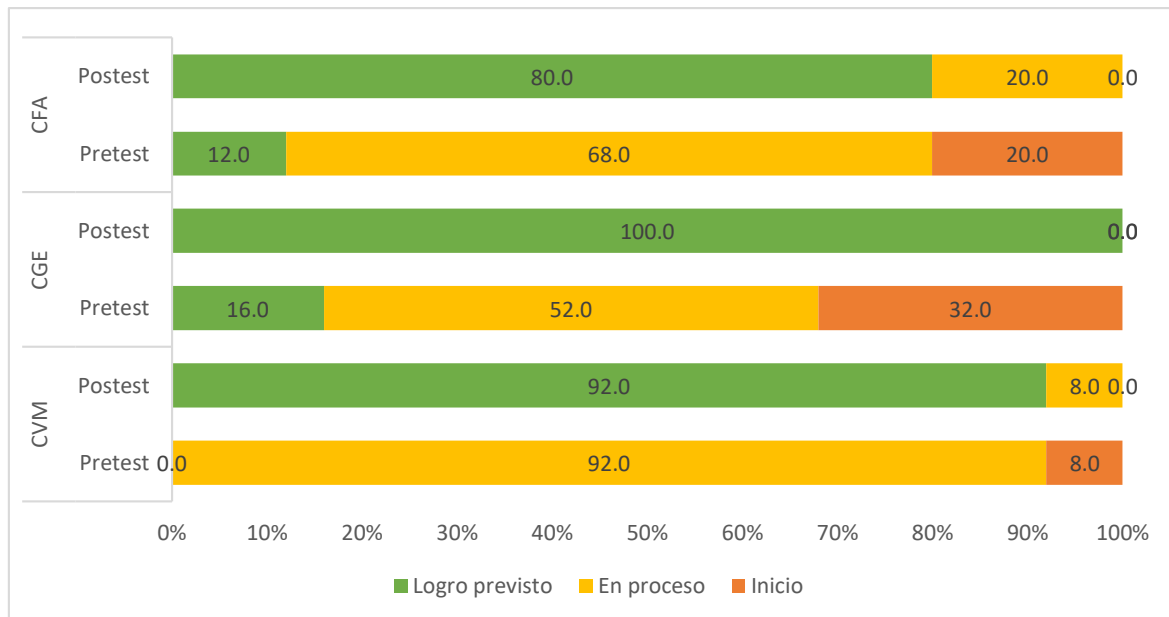


Figura 2. Gráfico de barras del pro y post test de las dimensiones coordinación viso-manual, gestual y facial

En la tabla 4 y figura 2, se observa que en la dimensión viso-manual, el post-test obtuvo que 92% de los niños de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay ha alcanzado un nivel de logro previsto y 8% se encuentran en un nivel logro en proceso, a diferencia del pre-test, que en el 92% de los niños se ubicaban en un logro en proceso y 8% en un logro en inicio.

En la dimensión gestual, el resultado del post-test muestra que ha obtenido un 100% en el logro previsto lo que indicaría que los estudiantes de 5 años de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay han logrado un desarrollo exitoso a comparación del pre-test en el cual 52% de los niños se ubicaban en un logro en proceso, 32% en un logro en inicio y solo 16% un logro previsto.

En la dimensión facial, el post-test obtuvo que un 80% de los estudiantes de 5 años de la I.E. N°519 Retoñitos de Manantay se encuentran en un logro previsto y un 20% un logro en proceso, a diferencia del pre-test en donde 68% de los niños estaban en un logro en proceso, 20% en un logro en inicio y solo 12% un logro previsto.

5.2 Contrastación de la hipótesis:

La hipótesis del estudio fue planteada de la siguiente manera; Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en medida significativa en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018.

Tabla 5. Estadística del pre y post test.

Estadísticas para una muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
GE_Pretest	25	19.4400	3.85227	0.77045
GE_Postest	25	34.6400	2.56385	0.51277

Fuente: Base de datos estadísticos IBM SPSS 25.

Tabla 6. Prueba de una muestra del post y pre test.

Prueba para una muestra						
	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
GE_Pretest	25.232	24	0.000	19.44000	17.8499	21.0301
GE_Postest	67.555	24	0.000	34.64000	33.5817	35.6983

Fuente: Base de datos estadísticos IBM SPSS 25.

Figura 3. Gráfico de caja del pre y post test.

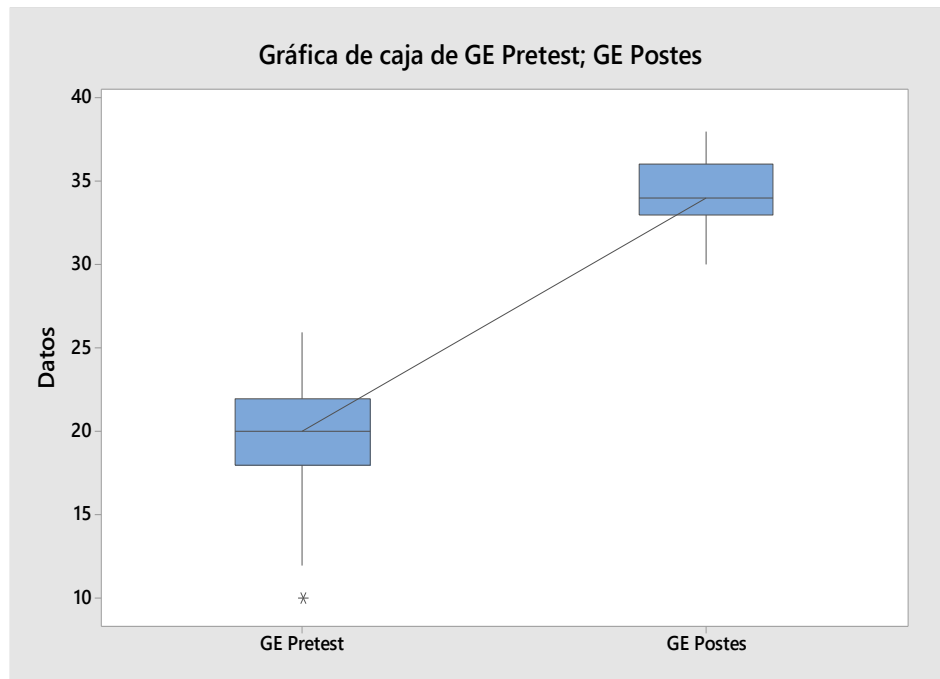
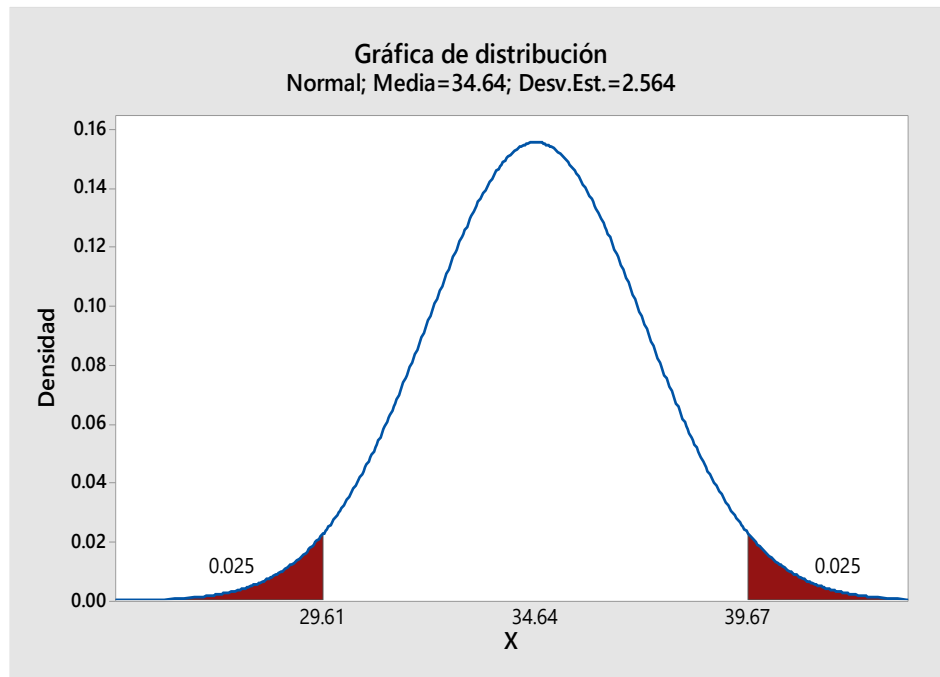


Figura 4. Grafico de distribución



En la tabla 5 y 6, evidencia la existencia de significancia en la investigación en la cual se aplicó la T de Student que dio como resultado un 0.000 ($p < 0,05$); se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador; los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo contribuyen en el desarrollo de la motricidad fina en medida significativa en niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018.

Tabla N°7: Estadística de las dimensiones pre y post test

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	VSMPRE	8,48	25	2,400	,480
	VSMPOST	13,68	25	1,796	,359
Par 2	GEPRE	6,32	25	2,428	,486
	GEPOST	12,40	25	1,000	,200
Par 3	FAPRE	4,64	25	1,890	,378
	FAPOST	8,56	25	1,583	,317

Fuente: En base a datos de lista de cotejo. 08/02/2019

Tabla N°8: Prueba de muestra de las dimensiones

Prueba de muestras emparejadas									
Diferencias emparejadas									
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	VSMPRE -	-	3,367	,673	-6,590	-3,810	-7,723	24	,000
	VSMPOST	5,200							
Par 2	GEPRE -	-	2,272	,454	-7,018	-5,142	-	24	,000
	GEPOST	6,080							
Par 3	FAPRE -	-	2,548	,510	-4,972	-2,868	-7,692	24	,000
	FAPOST	3,920							

Fuente: En base a datos de lista de cotejo. 08/02/2019

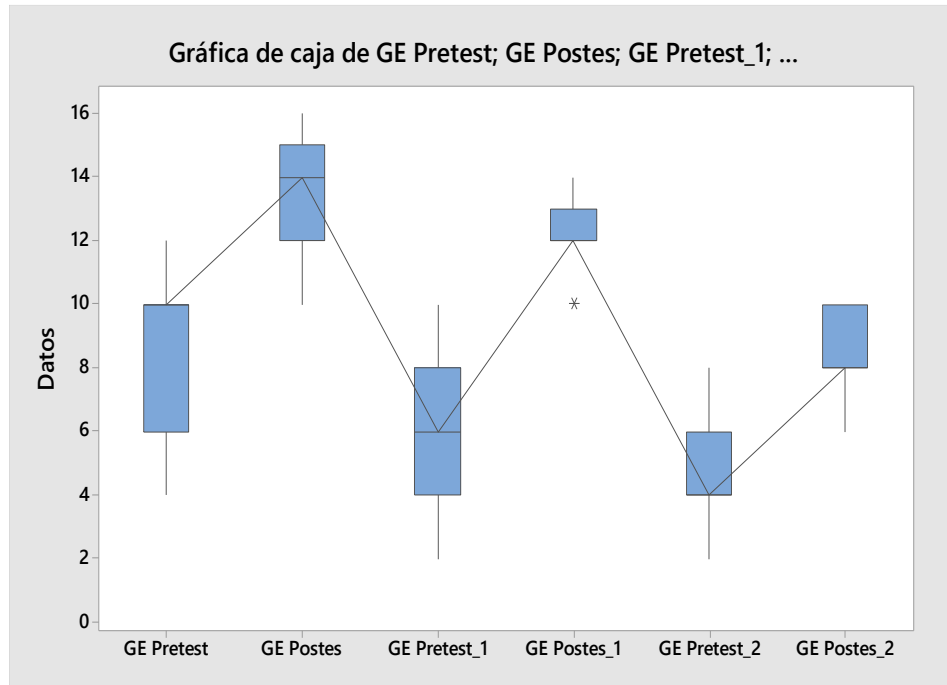
De acuerdo a los objetivos planteados de la investigación los cuales son;

Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación viso manual del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, se observa que sí, existe una mejora significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018. Se observa que sí, existe una mejora significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018. Se observa que sí, existe una mejora significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Figura 5. Grafico de caja del pre y post test de las dimensiones viso-manual, gestual y facial.



5.3 Análisis de resultados

Para la investigación se utilizó una lista de cotejo la cual nos ayudaría a recolectar los datos obtenidos de las diferentes sesiones que se estaban realizando en I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, esta se aplicó a 25 niños con una edad de 5 años en las cuales se evaluarían 3 dimensiones, las cuales son viso-manual, gestual y por ultimo facial; al tomarse el pre-test para recolectar datos acerca de las dimensiones anteriormente dichas se consiguieron las siguientes cantidades;

- En la dimensión viso-manual, 92% de los niños se ubicaban en un logro en proceso y 8% en un logro en inicio.
- En la dimensión gestual, 52% de los niños se ubicaban en un logro en proceso, 32% en un logro en inicio y solo 16% un logro previsto.
- En la dimensión facial, 68% de los niños estaban en un logro en proceso, 20% en un logro en inicio y solo 12% un logro previsto.

Esto indicaría que el estudiante evidencia un progreso mínimo en estas áreas, esto puede estar ocurriendo porque no existe una estimulación constante en el niño, o que la intervención del docente o de los padres no es la adecuada, lo que causaría esta dificultad en la realización de ciertas tareas, de igual forma tiene que ver con la capacidad del niño para afrontar estas actividades, importante recalcar que la investigación de Huayta, O. (2019) que lleva por nombre “La expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial Casita de Belén de Yanacancha – Pasco 2017”, concluye que las maestras que no trabajan con material que apoye el desarrollo de la

expresión corporal causa que la motricidad fina sea retrasada lo cual perjudicaría en el desarrollo del niño, al no optar por un método de aprendizaje el cual pueda abordar la expresión corporal como una actividad de vital importancia. Al no obtener un logro previsto, demuestra que no hay pulimiento en sus capacidades.

Luego de la aplicación del estímulo, se tomó un post-test en cual mostraría si es que hubo un cambio en las 3 dimensiones que fueron evaluadas con anterioridad;

- En la dimensión viso-manual, 92% de los niños han alcanzado un nivel de logro previsto y 8% se encuentran en un nivel logro en proceso.
- En la dimensión gestual, 100% alcanzaron el logro previsto.
- En la dimensión facial, 80% lograron el logro previsto y un 20% un logro en proceso.

En contraste a la primera prueba, aquí se puede observar que sí hubo un cambio significativo, las dimensiones evaluadas han mejorado notoriamente desde la primera prueba, mucho de los estudiantes han logrado obtener en logro previsto, lo que indicaría un gran progreso, mencionando la investigación de Sánchez, I. (2017), titulada: “La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de Los Liceos del Ejército”, indica que al educación y el progreso motriz mantienen una relación fuerte, por el hecho que cada uno se desarrolla de manera exponencial, ambos mejoran de acuerdo a la constante práctica, por otro lado, los docentes deben planear que estos dos estímulos puedan ser tratados de manera correcta con el fin de promover el movimiento coordinado, conciencia corporal, gestos motores y la interacción social. Durante la ejecución del estímulo

en el cual el protagonista principal era el juego, se pudo observar que los niños mostraron disfrutar de las actividades, el movimiento, la socialización, la coordinación, cada uno ha podido manifestarse de manera grata por medio de la utilización de los juegos como una forma de método de aprendizaje, mientras conocían más acerca de ellos mismo, aprendían y eso es lo que se busca como docentes, que los niños disfruten de aprender, que no sea una actividad monótona la cual se pueda tornar aburrida y no pueda causar el impacto que se busca por los educadores.

VI. Conclusiones

6.1 Conclusiones

- La aplicación de los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. N°519 retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, ha sido significativo, pues se ha logrado determinar que la mayoría de estudiantes se encuentran en la escala de calificación A (logro previsto) de los aprendizajes de Educación Básica Regular propuesta por el Diseño Curricular Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso-manual, facial y gestual.
- Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación viso manual del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, pues de acuerdo a la tabla 3, el 92% de los niños han alcanzado un nivel de logro previsto.
- Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, pues de acuerdo a la tabla 3, el 100% de los niños alcanzaron el logro previsto.
- Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E N°519 Retoñitos de Manantay de Ucayali, 2018, pues de acuerdo a la tabla 3, el 80% de los niños lograron el logro previsto.

Referencias bibliográficas

- Arevalo, M., & Carreazo, Y. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula Jardín "A" infantil asociación de padres de familia de pasacaballos*. Colombia: Universidad de Cartagena. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiOqpP81cXfAhWB1FkKHXG2B2EQFjAAegQIChAC&url=http%3A%2F%2Frepositorio.unicartagena.edu.co%3A8080%2Fjspui%2Fbitstream%2F11227%2F5363%2F1%2FTESIS%2520DE%2520GRADO.pdf&us>
- Arias, J. (2014). *Motricidad Fina: Coordinación viso manual*. Obtenido de <https://prezi.com/nacyieddb4b8/motricidad-fina-coordinacion-visomanual/>
- Ausubel, D. (1978). *Psicología Educativa*. Mexico: Ed. Trillas.
- Barbosa. (2010). MINEDU. *MINEDU*. Obtenido de MINEDU: www.2.minedu.gob.pe./digesutp/formacióninicial/?p=619
- Briceño, G. (2017). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco-2017*. . Pucallpa: Universidad Católica Los Angeles de Chimbote.
- Cagigal, J. (1996). *Aporías iniciales para un concepto del deporte*. Madrid: CUTDC. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=N5bMT6yC9vUC&pg=PA412&lpg=PA412&dq=Apor%C3%ADas+iniciales+para+un+concepto+del+deporte&source=bl&ots=QFp-1Cc3aP&sig=_PUN2yFqCkc2dzvde2hFqe-92DA&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwji-dHDqdDfAhUPx1kKHc5eC5gQ6AEwBHoECAAQAQ#v=onepa
- Carrasco, J. (2004). *Una didáctica para hoy: Cómo enseñar mejor*. Madrid: Ediciones Rialp.

- Casolo, F., & Albertazzi, S. (2013). *¿Cuál didáctica para la Motricidad Infantil?* España: Revista Motricidad y Persona. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4735580>
- Castellar, G., González, S., & Santana, Y. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madreeresa de Calcuta*. Colombia: Universidad del Tolima Cartagena. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjN9Yqa2MXfAhVHuVkKHVMpA8gQFjAAegQIChAC&url=http%3A%2F%2Frepositorio.unicartagena.edu.co%3A8080%2Fjspui%2Fbitstream%2F11227%2F2106%2F1%2FSANDRA%2520-%2520TESIS%2520LU>
- Hernández, R., Fernandez, C., & Batista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill.
- Huayta, O. (2019). *La expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Insititución Educativa Inicial "Casita de Belen" de Yanacocha - Pasco 2017*. Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/670>
- Labarca, A. (2013). *Modulo N°3: La tecnica de Observación*. Chile: U.M.C.E.
- Mamani, R. (2017). *Significaciones del juego en el desarrollo de la psicomotricidad en educación inicial" La Paz – Bolivia*. La Paz: Universidad Major Pacensis Divi Andre. Obtenido de https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjxo8OA0sXfAhWss1kKHZ_kAa0QFjAAegQIBhAC&url=http%3A%2F%2Frepositorio.umsa.bo%2Fbitstream%2Fhandle%2F123456789%2F10989%2FMTRF.pdf%3Fsequence%3D1&usg=AOvVaw1YCyz99J6kDY

- Melo, M., & Hernández, R. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias*. Colombia: Universidad Autónoma de Colombia. Obtenido de www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf
- Mesonero, A. (1995). *Psicología del Desarrollo y la Educación en la edad Escolar*. Oviedo: Edi Uno. Obtenido de https://books.google.com.pe/books/about/Psicolog%C3%ADa_del_desarrollo_y_de_la_educa.html?id=L0SaKpGPkTIC&redir_esc=y
- Mijangos, J. (2005). *La importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimario y de primero primaria en escuelas oficiales del municipio de Quetzaltenango*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwiLhpqT5NrfAhVlk-AKHSBzAOgQFjAAegQICRAC&url=http%3A%2F%2Fwww.url.edu.gt%2FportalURL%2FArchivos%2F83%2FArchivos%2FDepartamento%2520de%2520Investigaciones%2520y%2520publicaciones%2FPr>
- Ministerio de Educación. (2004). *Guía de Evaluación de Aprendizaje*. Perú: QUEBECOR WORLD PERU S.A. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/10979611/Guia-de-Evaluacion-EBR>
- Motta, J. (2002). *Artículo Ludico, Pedagogía y juego*. Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Novak, D., & Gowin, D. (1984). *Learning how to Learn*. UK: Cambridge University Press. Obtenido de https://books.google.com.pe/books/about/Learning_How_to_Learn.html?id=8jkBcSDQPXcC&redir_esc=y
- Palacios, J. (2013). *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas*. Cuenca: Universidad de Azuay. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=r>

- ja&uact=8&ved=2ahUKEwjKnPPi7NrfAhVsc98KHTefC4MQFjAAegQIChAC
&url=https%3A%2F%2Fspace.ups.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F127
32%2F1%2FUPS-CT006603.pdf&usg=AOvVaw3yry9_w2viYuwtPXuq172c
- Rosillo, D. (2018). *Juegos ludicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N°009 Jesús de la Divina Misericordia, Region de Tumbes, 2018*. Tumbes: Universidad Catolica los Angeles de Chimbote.
- Sánchez, I. (2017). *La psicomotricidad como fundamento pedagógico en educación física preescolar de Los Liceos del Ejército*. Colombia: Universidad Militar Nueva Granada. Obtenido de file:///F:/TESIS/Tesis%20-%20Quirina/IngridJuliethSanchezRoa2017.pdf
- Tapia, L. (2012). *Secuencia didáctica para escritura colaborativa en entorno wiki: propuesta para estudiantes de Enseñanza Secundaria*. Chile: Revista Española de Pedagogía.
- Tobón, S., Pimienta, J., & Garcia, J. (2010). *Secuencia Didactica: Aprendizaje y Evaluación de competencias*. Mexico: Pearson Educación. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjYzPnNjfAhWmhOAKHurbCgMQFjAAegQIChAC&url=http%3A%2F%2Ffiles.ctezona141.webnode.mx%2F200000004-8ed038fca3%2Fsecuencias-didacticastobon-120521222400-phpapp02.pdf&usg>
- Vera, L. (2010). *Rubricas y Listado de Cotejo*. Puerto Rico: Universidad Interamericana de Puerto Rico de Ponce.
- Yánes, P. (2016). *El Proceso de Aprendizaje: Fases y Elementos fundamentales*. Ecuador: Universidad Iberoamericana del Ecuador.

ANEXOS

Anexo N°1

DIMENSION COORDINACION VISO-MANUAL											
N°	Niños	Modelando con plastilina figuras variadas	Respetar el contorno de las figuras	Manifiesta entusiasmo	Arruga y pega el papel en una figura	Pega las bolitas respetando el contorno	Mueve los dedos al realizar bolitas	Crea dibujos simples	Reproduce figuras	Traza líneas de izquierda a derecha	CALIFICACION
1	Adriano										
2	Allie										
3	Antony										
4	Carla										
5	Carlos										
6	Carmen										
7	Carolina										
8	Daniela										
9	Fiorella										
10	James										
11	Jazmin										
12	Jeniffer										
13	Juan										
14	Junior										
15	Katia										
16	Kevin										
17	Marcelo										
18	Monica										
19	Renato										
20	Roberto										
21	Samantha										
22	Sebastian										
23	Solange										
24	Stiven										
25	Yuri										

Anexo N°2

N°	DIMENSION COORDINACION GESTUAL										CALIFICACION
	Niños	Imita los movimientos	Coordina pies y manos	Manifiesta entusiasmo	Estampa la manos en temperas	Abre los dedos al estampar la mano	Manifiesta entusiasmo	Juega con titeres con los dedos de la mano	coordinacion en los movimientos de la mano	coordinacion en los movimientos de los dedos	
1	Adriano										
2	Allie										
3	Antony										
4	Carla										
5	Carlos										
6	Carmen										
7	Carolina										
8	Daniela										
9	Fiorella										
10	James										
11	Jazmin										
12	Jeniffer										
13	Juan										
14	Junior										
15	Katia										
16	Kevin										
17	Marcelo										
18	Monica										
19	Renato										
20	Roberto										
21	Samantha										
22	Sebastian										
23	Solange										
24	Stiven										
25	Yuri										

Anexo N°3

N°	DIMENSION COORDINACION FACIAL										Logro de aprendizaje
	Niños	Expresa felicidad, tristeza, enojo	Imita situaciones diarias	Manifiesta atencion en la tarea	Realiza gestos de acuerdo a la ocasión	Demuestra interes en la actividad	Manifiesta atencion en la tarea	Abre y cierras los ojos, boca, guarda y saca la lengua	Saca y mete la lengua al escuchar la señal	Manifiesta entusiasmo	
1	Adriano										
2	Allie										
3	Antony										
4	Carla										
5	Carlos										
6	Carmen										
7	Carolina										
8	Daniela										
9	Fiorella										
10	James										
11	Jazmin										
12	Jeniffer										
13	Juan										
14	Junior										
15	Katia										
16	Kevin										
17	Marcelo										
18	Monica										
19	Renato										
20	Roberto										
21	Samantha										
22	Sebastian										
23	Solange										
24	Stiven										
25	Yuri										

ANEXO N°4 -TALLERES DE APRENDIZAJE

Taller de Aprendizaje N°1

1. Denominación del taller: “Jugamos moldeando plastilina en varias figuras”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.

3. Materiales:

-Plastilina de colores

-Papel bond A4

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Se reúnen los niños y niñas para dar las aclaraciones previas a la realización de la actividad, se les indica que deben moldear con la plastilina de colores figuras que puedan encajar con los dibujos de la hoja respetando el contenido y cuidando sus materiales de trabajo.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Se muestran los materiales a los niños para su manipulación para el trabajo. Se explica de manera simple y con ejemplos lo que deben realizar cada uno para que puedan cumplir con su tarea.
CIERRE	Verbalización	Luego de finalizar el trabajo, preguntamos que tanto les ha gustado la actividad, si hubo dificultad, etc. Terminada la sesión pedimos que devuelvan y guarden el material utilizado para que estar listo para la hora de salida.

Taller de Aprendizaje N°2

1. Denominación del taller: “Jugamos a rellenar figuras con papel crepe”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad Construyendo su creatividad	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado. Manifiesta interés artístico.

3. Materiales:

- Papel crepe de diferentes colores
- Cola para pegar
- Papel bond A4

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reuniendo a los niños y niñas, se les indica de la nueva actividad a realizar, la que consiste en rellenar figuras pegándolas con papel crepe. Se les indica que es una actividad libre y que pueden rellenarlos de los colores que más le guste, nada más que respeten el contorno de la figura y no se ensucien demasiado.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	El docente agarra un poco de papel crepe y con sus dedos debe realizar una pequeña bolita de papel, para luego con un poco de cola para pegar, colocarlo en el dibujo que tiene para el ejemplo. Esta hoja de practica se pasa por cada uno de los niños para que pueden entender la actividad, cada uno coloco un poco de bolitas en el lugar que les parezca mejor. Terminado este pequeño entrenamiento, ellos lo realizan de manera individual.
CIERRE	Verbalización	Comentamos lo que nos ha parecido la actividad y nos ha sido difícil o fácil. Guardamos el material sobrante y nos preparamos para la hora de la salida.

Taller de Aprendizaje N°3

1. Denominación del taller: “Realizamos dibujos sencillos tratando de ser fieles al modelo”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
<p>Construyendo su corporeidad Construyendo su creatividad</p>	<p>Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.</p> <p>Manifiesta interés artístico.</p>

3. Materiales:

-Lápices de colores y lápiz de grafito
-Papel bond A4

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños de manera circular, y les preguntamos que tanto les gusta dibujar y pintar, luego de esto les indicamos que la clase de hoy vamos a dibujar de manera libre y tratando de imitar un dibujo de ejemplo.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Repartimos una cantidad de hojas bonds a los niños, que están reunidos en grupos, los cuales tienen cada varios lápices. Primero les pedimos que estén atentos a lo que realiza el docente, el cual va a dibujar de manera libre y otro igual al que tienen que tratar de copiar. Con las instrucciones dadas solo se les pide que tengan cuidado de romper los lápices y que se diviertan.
CIERRE	Verbalización	Nos reunimos en un semicírculo para que cada uno pueda mostrar su dibujo propio que han realizado, aplaudimos y nos preguntamos ¿si nos ha gustado la actividad de hoy? Luego ordenamos los materiales para prepararnos para la hora de salida.

Taller de Aprendizaje N°4

1. Denominación del taller: “Aprendemos bailando”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
<p>Construyendo su corporeidad Coordinación corporal</p>	<p>Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.</p>

3. Materiales:
-CD de música para niños y un buffer
4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Para esta sesión nos colocamos en un semicírculo y les contamos que la sesión de hoy vamos a bailar un poco algunas canciones de niños para poder movernos un poco más, además de que vamos a imitar ciertos movimientos de animales y situaciones diarias.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Les decimos a los niños que se alejen un poco de ellos para que no se puedan tropezar o golpearse por accidente, de igual forma retiramos las mesas y sillas por precaución; colocamos el CD de música en el buffer y ponemos la primera canción, se les indica que deben imitar lo mejor posible los movimientos de la docente, los bailes son simples pero se necesita que presten mucha atención para poder realizarlos bien y con el único propósito de que puedan divertirse.
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad y dejar que descansen un poco, se les pregunta si ¿les ha gustado bailar hoy? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Qué sabemos ahora? ¿Cómo se sintieron?

Taller de Aprendizaje N°5

1. Denominación del taller: “Jugamos a estampar mi mano en tempera”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.

3. Materiales:

- Temperas de colores
- Hoja bond A4

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños y les indicamos la actividad de hoy, les hacemos recordar del cuidado y uso del material de trabajo que vamos a trabajar esta sesión el cual son temperas, se les indica que es un trabajo libre y que se lo deja a la creatividad de cada uno de los niños, solamente que tengan cuidado con su material de trabajo.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	A manera de instrucción agarramos una hoja bond y un poco de tempera de cualquier color y roseamos un poco del contenido de la tempera en la mano y los esparcimos con los dedos y palmas de la mano para luego estamparlo con la mano abierta de manera delicada en el papel, luego nos limpiamos la mano, y agarramos otro poco de tempera de otro color y realizamos la misma acción. Se les entrega el material de trabajo a los niños y se les pregunta si tienen alguna duda acerca del trabajo antes de empezarlo.
CIERRE	Verbalización	Luego de que todos terminen la actividad nos reunimos con nuestros trabajos secos y socializamos de la actividad, ¿Qué hemos aprendido hoy?¿Para qué sirve el material que hemos utilizando hoy?¿Nos hemos divertido hoy?

Taller de Aprendizaje N°6

1. Denominación del taller: “Jugamos con títeres”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.

3. Materiales:

-Títeres

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños para conversar acerca de la actividad que vamos a realizar en esta sesión, se les presenta a los títeres y se les pide que digan todo lo que saben de ellos y como se utilizan para luego indicarles que hoy vamos a jugar con títeres para hacer una pequeña historia con ellos.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Dejamos que cada uno de ellos escoja el títere de su preferencia para que puedan realizar la actividad, se les indica cómo se deben utilizar, coloquen una mano dentro del títere e introducir los dedos en las manos y en el cabeza del títere con el propósito de que puedan mover las manos y la cabeza del títere; hecho esto, les pedimos que muevan la mano izquierda y derecha del títere. Luego de esto nos separamos por grupos para hacer un pequeño teatro con los títeres en el cual van a representar el títere que han escogido.
CIERRE	Verbalización	Luego de la actividad nos reunimos con los niños y le preguntamos acerca de la actividad, si es que les ha parecido difícil o fácil, si tenían dificultades para controlar el títere y si les ha gustado. Luego de esto guardamos el material de trabajo y nos alistamos para la hora de salida.

Taller de Aprendizaje N°7

1. Denominación del taller: “Jugamos actuando”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Expresa sus emociones de acuerdo a las diferentes situaciones que se le presentan, imita gestos reproducidos por sus compañeros y valora las posibilidades expresivas que se le proporcionan

3. Material

-Cajita con papeles para el sorteo

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños y les avisamos sobre la actividad que vamos a realizar este día, el cual va consistir en actuar acerca de situaciones diarias y expresar lo que sentimos en estas situaciones.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Se realizará en un ejemplo por la docente, la cual realizará una acción que realiza en su día a día, por ejemplo, despertarse en las mañanas para tomar desayuno, a ella no le gusta despertarse temprano y realice un gesto de enojo, pero si le gusta desayunar con su familia, entonces realiza un gesto de felicidad. Realiza un par de ejemplos para que los niños se puedan relacionar con la actividad. Se puede realizar de manera libre o por medio de sorteo de unas pequeñas hojas que se encuentran en una caja la cual contiene ciertas acciones
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad se les pide a los niños socializar acerca de la actividad, con preguntas acerca de ¿les ha gustado la actividad de hoy? ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué parte de la actividad les ha gustado más?

Taller de Aprendizaje N°8

1. Denominación del taller: “Jugamos imitando gestos de las emociones”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Expresa sus emociones de acuerdo a las diferentes situaciones que se le presentan, imita gestos reproducidos por sus compañeros y valora las posibilidades expresivas que se le proporcionan.

3. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños en un semicírculo y les indicamos acerca la actividad que se va realizar en la sesión de hoy, se les indica que esta actividad va ser en grupos.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	La docente explica con ejemplos lo que se va realizar en esta actividad, realiza un ejemplo de los gestos que pueden imitar como un espejo, se le pide ayuda a unos niños para realizar este ejemplo, entonces la docente realiza ciertas acciones y gestos que ellos deben imitar como si fuera su reflejo, estos acciones deben darse de manera espontánea, como expresar felicidad, enojo, tristeza, enfado, susto, etc. luego de que uno de los integrantes sea el que realice las acciones, intercambian roles para que otro sea el que debe realizar los movimientos y los demás imitarlos.
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad se les pide a los niños socializar acerca de la actividad, con preguntas acerca de ¿les ha gustado la actividad de hoy? ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué parte de la actividad les ha gustado más? ¿Sus compañeros realizaban bien sus movimientos?

Taller de Aprendizaje N°9

1. Denominación del taller: “Jugamos frente a frente”
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Expresa sus emociones de acuerdo a las diferentes situaciones que se le presentan, imita gestos reproducidos por sus compañeros y valora las posibilidades expresivas que se le proporcionan

3. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunidos los niños, se les avisa de la actividad a desarrollar en la sesión de hoy, la cual consistirá en realizar acciones faciales por medio de una señal la cual la docente dará para que realice cierta acción.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	La docente explica lo que se va a trabajar en esta sesión, la cual consiste en ejercicios faciales como lo son abrir y cerrar la boca, ojos, meter y sacar la lengua, de acuerdo a señales que la docente hará. Primero se realizara un ejemplo con dos niños, se dará la instrucción que al momento en el que escuchen una señal, ellos deben sacar la lengua y meterla cuando escuchen una señal, por ejemplo, los aplausos es cerrar los ojos, otro aplauso es abrirlos, una pisada es abrir la boca y otra pisa sucesiva en cerrarla, un golpe suave en la mesita es sacar la lengua y otro sucesivo es meter la lengua.
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad se les pide a los niños socializar acerca de la actividad, con preguntas acerca de ¿les ha gustado la actividad de hoy? ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué parte de la actividad les ha gustado más? ¿Sus compañeros realizaban bien sus movimientos

Anexo N°5

ITEM/NIÑO	PRE-TEST																							RES ULT ADO
	COORDINACION VISO-MANUAL									COORDINACION GESTUAL								COORDINACION FACIAL						
	1	2	3	4	5	6	7	8	R	9	10	11	12	13	14	15	R	16	17	18	19	20	R	
Adriano	1	0	1	1	1	0	1	1	6	1	0	0	0	1	1	0	3	1	0	1	1	1	4	13
Allie	0	1	0	0	1	0	1	0	3	1	1	1	0	1	1	0	5	0	1	0	0	0	1	9
Antony	1	1	0	1	0	1	0	1	5	0	1	0	0	0	1	0	2	1	0	0	1	1	3	10
Carla	0	0	1	1	1	1	1	0	5	1	1	1	0	0	0	0	3	1	0	0	0	0	1	9
Carlos	1	1	0	0	0	1	0	1	4	1	0	0	1	0	0	1	3	1	0	0	1	0	2	9
Carmen	1	0	0	1	0	0	1	1	4	0	0	1	1	1	0	0	3	0	1	0	1	0	2	9
Carolina	0	0	0	1	1	0	1	0	3	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	5
Daniela	0	1	1	0	0	0	0	1	3	0	1	1	0	0	1	1	4	1	1	1	0	1	4	11
Fiorella	1	1	0	1	0	1	0	0	4	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	3	8
James	0	1	1	1	0	0	1	1	5	0	1	0	1	0	1	0	3	1	1	0	0	0	2	10
Jazmin	1	1	0	0	0	1	0	0	3	1	1	1	1	1	0	0	5	0	1	0	1	1	3	11
Jeniffer	0	0	1	1	0	0	1	0	3	1	1	1	0	1	0	1	5	1	0	1	0	1	3	11
Juan	1	1	0	0	1	0	1	1	5	0	1	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	1	2	9
Junior	1	1	0	0	0	0	0	0	2	1	0	1	0	0	1	1	4	0	0	0	1	0	1	7
Katia	0	1	1	1	0	1	1	1	6	0	0	1	0	1	0	0	2	0	0	0	0	1	1	9
Kevin	0	1	1	1	1	0	1	0	5	1	1	0	0	0	1	1	4	0	1	1	1	0	3	12
Marcelo	1	1	0	0	0	1	0	1	4	0	0	1	1	1	0	1	4	1	0	1	0	1	3	11
Monica	0	0	1	1	1	0	1	1	5	1	0	1	0	0	0	1	3	0	1	1	1	1	4	12
Renato	0	1	0	0	0	1	1	0	3	0	1	1	1	1	0	0	4	1	0	1	0	0	2	9
Roberto	1	0	0	1	1	0	1	1	5	0	1	0	0	1	0	1	3	0	0	0	1	1	2	10
Samantha	0	1	0	0	0	1	0	0	2	0	0	1	1	0	0	0	2	1	0	1	0	0	2	6
Sebastian	1	1	1	1	1	0	1	0	6	1	0	1	1	0	1	0	4	0	1	0	1	0	2	12
Solange	0	0	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	0	0	1	1	5	0	1	1	0	0	2	12
Stiven	0	1	1	1	1	1	0	0	5	1	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	1	1	2	9
Yuri	1	0	0	1	1	1	0	1	5	0	1	1	0	0	0	0	2	1	0	0	1	1	3	10

Anexo N°6:

ITEM/NIÑO	POST-TEST																						RES ULT ADO	
	COORDINACION VISO-MANUAL									COORDINACION GESTUAL									COORDINACION FACIAL					
	1	2	3	4	5	6	7	8	R	9	10	11	12	13	14	15	R	16	17	18	19	20	R	
Adriano	1	1	1	1	1	1	1	0	7	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	1	5	18
Allie	1	1	1	1	1	1	1	1	8	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	4	18
Antony	0	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	18
Carla	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	19
Carlos	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	0	1	1	4	17
Carmen	1	1	1	1	1	0	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	19
Carolina	1	1	1	1	1	1	1	0	7	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	4	17
Daniela	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	0	1	1	1	1	1	6	1	0	1	1	1	4	17
Fiorella	1	1	1	1	1	1	0	0	6	0	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	5	16
James	1	1	1	1	1	0	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	0	1	4	18
Jazmin	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	1	5	19
Jeniffer	1	1	1	1	1	0	1	1	7	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	0	1	0	3	17
Juan	1	0	1	1	0	1	1	0	5	0	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	16
Junior	1	1	1	1	1	1	0	1	7	1	1	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	5	18
Katia	1	1	0	1	1	1	1	0	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	1	5	18
Kevin	1	1	1	1	0	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	1	1	0	4	17
Marcelo	0	1	1	1	1	0	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	7	1	0	0	1	1	3	15
Monica	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	4	18
Renato	0	1	1	1	0	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	3	15
Roberto	1	0	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	1	1	6	1	1	0	1	0	3	16
Samantha	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	1	0	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	19
Sebastian	0	1	1	1	1	1	1	0	6	1	0	1	1	1	1	1	6	1	0	1	0	1	3	15
Solange	1	1	0	1	1	1	0	1	6	1	1	1	1	1	1	1	7	1	1	1	1	0	4	17
Stiven	0	1	1	1	1	0	1	1	6	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	17
Yuri	1	1	1	1	1	1	1	1	8	1	0	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5	19

Anexo N°7:



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FILIAL PUCALLPA

"Año del Dialogo y la Reconciliación Nacional"

Pucallpa, 18 de Diciembre del 2018

Oficio N°001-2018-COORD-ULADECH CATOLICA-PUCALLPA

Sra. Rengifo Isla, Rosvit
Directora de la Institución Educativa N°519 Retoñitos de Manantay
Presente: -

ASUNTO : SOLICITO BRINDAR FACILIDADES

De mi Especial Consideración

Tengo la dicha de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se le brinde el apoyo y las facilidades a ala Bachiller **Mori Melendez, Leni Scarlet**, de la facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de nuestra Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, para que realice su investigación. Esta actividad forma parte de la Evaluación del Taller de Investigación para optar por el Título Profesional, con el tema; **"JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE SIGNIFICATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA LE N°519 RETOÑITOS DE MANANTAY DEL DISTRITO DE MANANTAY, 2018"**.

Conocedor de su alto espíritu de colaboración en beneficio de la formación y superación de la juventud de nuestra región, le expreso las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Ajuntamente



Mg. Rosvit Rengifo Isla
C.M. N° 1041052495
DIRECTORA

Anexo N°8







Anexo N°9

INFORME MORI MELENDEZ

por Mori Melendez Leni

Fecha de entrega: 02-feb-2019 02:56p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 1072020883

Nombre del archivo: INFORME_FINAL_-_LENI_MORI_MELENDEZ_ok.docx (61.32K)

Total de palabras: 7045

Total de caracteres: 36144

INFORME MORI MELENDEZ

INFORME DE ORIGINALIDAD

0 %	0 %	0 %	%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas	Activo	Excluir coincidencias	<4%
Excluir bibliografía	Activo		