

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°338 “PAMPA YURAC”
DE AGUAYTÍA, 2019

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORA

RAMIREZ NAVARRO, DANIZA

ORCID ID: 0000-0002-4117-4598

ASESORA

ARÉVALO PÉREZ, IVONNE

ORCID ID: 0000-0002-2365-9671

PUCALLPA - PERÚ

2019

1. Título 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 Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.

2. Equipo de Trabajo

AUTORA

Ramirez Navarro, Daniza

ORCID ID: 0000-0002-4117-4598

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Escuela Profesional de Educación, Pucallpa, Perú

ASESORA

Arévalo Pérez, Ivonne

ORCID ID: 0000-0002-2365-9671

Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Pucallpa, Perú

JURADO

Carrera Girón, Lidia Jemina

ORCID ID: 0000-0002-0068-3337

Soria Ramírez, Maritza

ORCID ID: 0000-0002-6482-651X

Portocarrero Reátegui, Roxana Martina

ORCID ID: 0000-0002 -0918- 8594

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR DE LA TESIS

Mgtr. Maritza Soria Ramirez

Miembro

Mgtr. Roxana M. Portocarrero

Reátegui

Miembro

Dra. Lidia J. Carrera Girón

Presidenta

Dra. Arévalo Pérez Ivonne

Asesora

AGRADECIMIENTO

Esto no hubiera podido ser posible sin mis formadores, personas de gran sabiduría quienes se han esforzado por ayudarme a llegar al punto en el que me encuentro. A la universidad ULADECH, por abrirme sus puertas y poder darme la oportunidad de haberme formado cómo un profesional al servicio de su comunidad.

Esto no ha sido sencillo, todo ha sido un gran proceso, pero gracias a esto he podido recibir sus conocimientos y dedicación que los caracteriza como personas a quienes se puede admirar por todo lo que representan para mí; he logrado importantes objetivos como culminar el desarrollo de mi trabajo de investigación con éxito y egresar de la carrera profesional que tanto amo.

DEDICATORIA

Dios me ha otorgado la gran voluntad de superarme cada día. A mis amados hijos Edgar, Ney y Maryori que son un pilar fundamental en esta etapa de mi estudio superior brindándome su amor incondicional y comprensión, por ultimo a mis familiares por brindarme la confianza, consejos y apoyo en mi formación profesional.

Daniza

RESUMEN

La 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 Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019. La metodología de la investigación utilizada en este estudio fue de tipo cuantitativo y explicativo de diseño pre-experimental; con una muestra de 22 niños de una edad de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía. Se inició con la aplicación de 10 sesiones educativas y de una lista de cotejo de 26 ítems para el medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños, el cual tuvo como resultado que; en la dimensión viso manual, facial, gestual y fonética ha evidenciado una mejora significativa en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de edad. Se concluye que; los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran en medida significativa ($p < 0.000$) el objeto de estudio.

Palabras clave: *Enfoque Significativo, Juegos Lúdicos, Motricidad Fina.*

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine whether the application of recreational games based on the significant approach to improve the development of fine motor skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution No. 338 “Pampa Yurac” of Aguaytía, 2019. The methodology of The research used in this study was quantitative and explanatory of pre-experimental design; with a sample of 22 children of 5 years of age of the Initial Educational Institution No. 338 “Pampa Yurac” of Aguaytía. It began with the application of 10 educational sessions and a checklist of 26 items to measure the development of fine motor skills in children, which resulted in; in the dimension viso manual, facial, gestural and phonetic has shown a significant improvement in the development of fine motor skills in children 5 years of age. It is concluded that; playful games based on the significant approach significantly improve ($p < 0.000$) the object of study.

Keywords: *Fine Motor Skills, Playful Games, Significant Focus.*

INDICE DE CONTENIDO

	EQUIPO DE TRABAJO	ii
	HOJA DE JURADO	iii
	AGRADECIMIENTO	iv
	DEDICATORIA	v
	RESUMEN	vi
	ABSTRACT	vii
	INDICE DE CONTENIDO	viii
	INDICE DE TABLAS	xi
	INDICE DE FIGURAS	xii
I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1	Antecedentes	6
2.2	Bases teóricas de la investigación	12
2.2.1	Didáctica	12
2.2.1.1	Estrategias didácticas	13
2.2.1.2	Didáctica para el nivel inicial	15
2.2.1.3	El juego como una alternativa didáctica	15
2.2.2	El juego	16
2.2.2.1	La importancia del juego en el aprendizaje	17
2.2.3	El enfoque significativo	18

2.2.4	Motricidad	20
2.2.3.1	Importancia de la actividad física	21
2.2.3.2	Motricidad fina	22
2.2.3.3	Dimensiones de la motricidad fina	23
III.	HIPÓTESIS	25
3.1	Hipótesis general	25
IV.	METODOLOGÍA	26
4.1	Tipo de investigación	26
4.2	Nivel de la investigación	26
4.3	Diseño de la investigación	26
4.4	Población y muestra	27
4.4.1	Población	27
4.4.2	Muestra	27
4.5	Definición y operacionalización de variables	28
4.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
4.6.1	Confiabilidad del instrumento de recolección de datos	29
4.7	Plan de análisis	30
4.8	Matriz de consistencia	31
4.9	Principios éticos	32
V.	RESULTADOS	33
5.1	Resultados de la investigación	33
5.2	Contrastación de resultados	36

5.3	Análisis de resultados	41
VI.	CONCLUSIONES	44
6.1	Conclusión	44
6.2	Recomendaciones	45
	Referencias bibliográficas	46
	ANEXOS	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”	27
Tabla 2	Muestra de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”	27
Tabla 3	Comparación del pre y post test.	33
Tabla 4	Comparación del pre y post test en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética	34
Tabla 5	Estadística del pre test y post test.	36
Tabla 6	Prueba de muestras del pre test y post test.	36
Tabla 7	Estadística de las dimensiones del pre test y post test	38
Tabla 8	Prueba de muestras de las dimensiones	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Gráfico de barras del pre test y post test.	33
Figura 2	Gráfico de barras de comparación del pre y post test en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.	34
Figura 3	Gráfico de caja del pre test y post test.	37
Figura 4	Gráfico de distribución	37
Figura 5	Gráfico de caja del pre y post en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.	40

I. INTRODUCCIÓN

El hombre desde sus inicios ha tenido que desarrollar herramientas y maneras de sobrevivir con lo que tenía a su alcance, como un ser primitivo con muchas limitaciones por su época, pudo desarrollar todo lo que estaba en su poder para poder brindarse un día más en el peligroso mundo en el que se encontraba gracias a su destreza física y fuerza bruta que caracterizaba al hombre primitivo; cuando se iniciaron las colonias, se encontraron con que sus semejantes habían desarrollado diferentes herramientas y actitudes que los hacía perseverar y sobrevivir. A medida que pasaba el tiempo el hombre perfeccionaba y mejoraba cada vez más la manera en cómo sobrevivir y adaptarse al lugar en el cual se encontraban, estos hombres innovadores trasmitían sus conocimientos a los demás con el afán de que ellos también puedan colaborar con su imaginación e ideas en el desarrollo de algo nuevo, algo que quizá este hombre no haya podido imaginar por sí solo. La educación comenzó de esta manera, en donde un hombre pueda tener la capacidad de dar su conocimiento acerca de su mundo a los demás, y que estos lleguen a realizar la misma acción y convertirse en un círculo interminable de aprendizaje sin fin. con la llegada de los nuevos tiempos la educación tomo un papel importante en la sociedad, siendo que se le daba la importancia que merecía y necesitaba, con centros de instrucción los cuales podían instruir a niños, jóvenes, adolescentes y adultos, estos centros educativos tenían el único objetivo de brindar educación de calidad a todas las personas que lo necesiten, ofreciendo una estimulación temprana, acompañada de educadores y docentes que estarán preparados para poder cumplir su tarea de poder educar a personas que serán el futuro y motor de su sociedad. Estos centros educativos cumplen una responsabilidad muy importante con el grupo humano con el que trabajen, deben garantizar una enseñanza optima la cual se

pueda ajustar a las necesidades y dificultades que puedan tener sus estudiantes, es por eso que se debe tener un vasto conocimiento acerca de cómo “enseñar”.

Ahora, la educación inicial busca que los niños puedan desarrollar sus habilidades, por medio de una estimulación temprana proporcionada por diferentes técnicas y procedimientos que serán utilizados por los maestros; cada niño tiene diferentes destrezas y habilidades que poco a poco podrán ser puestas a prueba por medio de tareas y juegos que busquen la estimulación de diferentes áreas motrices; todo va de la mano y en conjunto con el crecimiento de sus procesos cognitivos que irá a la par de como el niño descubra que puede realizar diferentes actividades. Para que esta gran tarea sea posible los maestros y como los padres deben trabajar de manera minuciosa y con mucha atención acerca de los avances que presente el niño; el niño debe mantener un estilo de vida saludable en donde no pueda faltar la interacción con su medio social y ambiental, además de ser apoyado por medio de los maestros y padres que pulirán sus destrezas tanto físicas como cognitivas, cada uno lo realizará de diferentes maneras con resultados diferentes, pero que de igual forma son parte del desarrollo del niño.

Los niños son bastante curiosos y muy activos, cada cosa que se les presente es un nuevo descubrimiento para ellos, es algo que los motiva conocer y saber todo acerca de lo que tienen en frente, es por esto, que el niño tiene que tener un papel importante en cómo se relaciona con su entorno, en su propio desconocimiento que tiene sobre su mundo, en salir de la comodidad del hogar de los padres y poder descubrir todas las cosas que tiene por ofrecer su mundo.

Además, es de tener en cuenta que los niños al ser tan pequeños tienen movimientos torpes por su propia naturaleza, lo que pueda limitar las cosas que puede realizar y hacer en diferentes situaciones y actividades, la estimulación temprana de sus rasgos físicos como son

la coordinación y dominación de manos, ojos, pies, torso, etc. son trabajados por los maestros de educación inicial y los padres, cada uno con diferentes maneras, pero ambos están de acuerdo que la actividad lúdica es la que mejores resultados tienen en los infantes; la actividad lúdica como forma de enseñar y mejorar las destrezas físicas ha sido utilizada porque tiene resultados satisfactorios, por supuesto que son actividades que los niños van a disfrutar realizar, desarrollando su parte motriz al mismo tiempo que se regocijan con otros niños, porque a manera de juego aprenden y aprendiendo podrán llegar muy lejos.

La educación inicial en Perú y en especial en las instituciones en las cuales me ha tocado trabajar como maestra, puede decir que no es mala del todo, se tiene especial interés en que los niños de nivel inicial tengan un correcto inicio en lo que será su vida académica en un futuro, siendo nosotros los maestros los que tenemos que encaminar a estos niños a que puedan desarrollarse de manera apropiada y que aprendan al mismo tiempo; una de las grandes dificultades que he podido observar, era que los niños que llegan a las escuelas no eran participativos y mucho menos activos en la realización de tareas y actividades recreativas, se quedan en un solo espacio intentando realizar su tarea, otro problema era asociado a que los niños era que no podían conocer con qué nivel de estimulación o educación han venido de su hogar, porque así como hay niños que pueden realizar tareas con bastante facilidad, existen otros que una tarea algo simple no la pueden realizar lo que podría causar un poco de frustración si es que este niño es el único que no puede realizar esta tarea, además, y a mi parecer una de las más grandes dificultades que he podido tener era al momento de realizar actividades con los niños, sin poder disponer con los útiles o herramientas necesarias para poder desarrollar mi programa o sesión de clase, la institución educativa y los padres no siempre pueden encontrar financiarse para obtener los útiles para el desarrollo de la clase de sus menores hijos.

En la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”, pude ver que a los niños se les hacía poco o bastante tedioso y difícil realizar movimiento preciso con su manos y dedos, otros tenían movimientos algo toscos y torpes al momento de caminar o realizar alguna actividad que requiera que los niños puedan movilizarse y realizar actividades como artes plásticas o dibujar e intentar escribir bien. A medida que pasaba el tiempo estos movimientos torpes y poco coordinados iban a afectar la calidad y desarrollo académico que tendrán una vez que culminen su año escolar y no podemos asegurar que estas dificultades puedan ser atendidas en sus hogares por el desconocimiento de los padres o por falta de atención de los mismos.

De acuerdo a lo que hemos podido exponer hasta este punto, me he dado la tarea de realizar la siguiente pregunta en relación a mi investigación la cual es; ¿En qué medida los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.? De igual forma he tenido que desarrollar un objetivo general como es el siguiente; aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019; y a su vez plantear objetivos específicos cómo; determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión visomanual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019., determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019., determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de

Aguaytía, 2019., determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.

El carácter de esta investigación tiene como objetivo la aplicación de juegos lúdicos para la mejora del área motriz en niños de 5 años de edad de una respectiva institución educativa; de acuerdo a lo que hemos expuesto anteriormente acerca de que la estimulación en el área motriz de los niños es muy importante en su educación inicial, puesto que los maestros optan por un método que puede expresar su destreza física y su conocimiento a partir de actividades lúdicas que mejoren su área viso manual, fonética, gestual y facial, ya que estas cuatro áreas están en constante actividad y atenderlas es la tarea del docente, el cual tiene que acompañar a cada uno de los niños que pueda expresarse de manera armónica y precisa al momento de realizar sus tareas, por lo que, atender a los niños respecto a que tenga alguna dificultad en estas áreas pueda estar afectando su desenvolvimiento, mermando así su aprendizaje por medio de actividades recreativas de manera individual o grupal.

Por otra parte, los niños tienen una diferente manera de aprender, a ellos no se les puede dar una clase oral acerca de lo que verán en clase de hoy, ellos se van a aburrir y distraerse con cualquier otra actividad, entonces, el maestro debe encontrar la manera en cómo llegar a los niños, es aquí donde las actividades lúdicas vienen a tallar como una alternativa de aprendizaje practico, donde los niños como el maestros estarán interactuando por medio de actividades que los divierta y mantenga su interés en la realización de la tarea; mientras el niño juega ira aprendiendo, lo que incentiva al maestros a encontrar y desarrollar nuevas actividades, esta alternativa es una de la más utilizadas y por esto, es que se desarrollara esta investigación para poder ver de manera directa el cambio o mejora que tiene la lúdica en el aprendizaje.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

Apaza (2019), en su investigación, “La revalorización de los juegos de antaño como recurso didáctico para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial en la Unidad Educativa “Santísima Trinidad” Fé y Alegría de la ciudad de El Alto”, tiene como objetivo principal Demostrar que los juegos de antaño pueden ser usados como recurso didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad del niño y niña. El tipo de la investigación es explicativa-cuantitativa de diseño pre experimental, donde la muestra era un conjunto de 29 niños de la edad entre 4 a 5 años. La conclusión de la investigación fue que los juegos de antaño si favorecen como recurso didáctico para el desarrollo de la psicomotricidad.

Landi (2017), realizo una investigación que lleva por nombre; “Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 - 2017” la cual tuvo como objetivo diseñar estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años del centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 – 2017. La metodología está basada de acuerdo al currículo de educación inicial de 2014 la cual tiene como propuesta fundamental el proceso de enseñanza-aprendizaje, la población destinataria fue los niños del nivel inicial I “B”, a los cuales se les estarán brindando diferentes actividades lúdicas las cuales tienen el fin de mejorar la motricidad fina de este grupo de niños. La conclusión de esta investigación fue que los juegos sirven de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que es innato en los niños, porque les

permite crear vínculos, emociones, interés y atención lo que favorece en el desarrollo de la motricidad fina.

Malán (2017), realizó una investigación que lleva por nombre; “Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Unidad Educativa "Nación Puruhá" Palmira, Guamote, Periodo 2016” El objetivo principal del presente trabajo es aplicar actividades grafo plásticas las mismas que motivarán a ejecutar una serie de acciones, movimientos y ejercicios manuales que permitirán ir ampliando la motricidad fina de los niños. El contenido se centra en las variables donde constan temas y subtemas que se refieren a las técnicas grafo plásticas y el desarrollo de la motricidad fina. El proceso de investigación se sustentó en un diseño cuasi experimental, los tipos de investigación se centraron en un trabajo de campo y bibliográfico, el método utilizado es el hipotético - deductivo enfocado en hechos generales para llegar a los particulares. Como sustento de la investigación se trabajó con 48 niños y niñas, para ello se utilizó una ficha de observación con cuyos datos se realizaron cuadros y gráficos estadísticos, para posteriormente proceder a la comprobación de las hipótesis; los lineamientos alternativos están estructurados en función de ejercicios de: trozado, arrugado y dátilo pintura. Los resultados obtenidos fueron positivos en virtud de que los niños y niñas afianzaron más su pinza digital, la prensión y la coordinación ojo-mano, que mediante ejercicios de técnicas grafo plásticas los niños y niñas ejercitaron movimientos coordinados y mejoraron la motricidad fina, necesaria para los procesos de pre-escritura; finalmente se logró alcanzar conexión óculo manual, mejorando los movimientos de los dedos índice y pulgar propios en el manejo de la pinza digital y llegando a perfeccionar ejercicios manuales para el fortalecimiento de la motricidad fina.

Sánchez (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.

Antecedentes nacionales

Huayta (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.

Calla (2018), realizó una investigación que lleva por nombre; “El origami como recurso didáctico en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E.P. “Johann Jakob Balmer”, distrito de Mariano Melgar, Arequipa – año 2017” el cual tuvo como objetivo general: Determinar si el origami como recurso didáctico desarrolla la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E.P “Johann Jakob Balmer”, distrito de Mariano Melgar, Arequipa 2017, se sustentó la investigación en un tipo de estudio fue explicativo, diseño pre experimental con un solo grupo de estudio, así mismo la muestra a 19 niños y niñas de cinco años, con respecto al estudio se consideró como técnica la observación y la lista de cotejo como instrumento quien se asistió la evaluación en dos tiempos; mediante el pre test y pos test al grupo o muestra de estudio. El instrumento de recolección de los datos para medir la psicomotricidad se construyó en relación a las tres dimensiones como: El desarrollo de las habilidades, comprensión de objetos espaciales y la coordinación viso-manual, se administró en forma individual y además fue validado por expertos en donde se obtuvo una confiabilidad de 0,875. Se empleó como método de análisis las tablas de frecuencias para desagregar frecuencias, gráficos, para observar las características de los datos o variables estadísticas, distribución de frecuencias y la prueba de hipótesis (T de Student). La conclusión central es que

se pudo demostrar que la aplicación del Origami genera el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa.

Lara & Rojas (2018), en su investigación la cual esta nombrada como; “Practica de juegos sujetos a reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial María Inmaculada – Oxapampa”, tuvo como objetivo determinar que sí la práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educativa Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa, en donde la metodología del estudio fue de nivel comparativo de diseño cuasi-experimental en la cual se utilizaron una muestra de 25 niños de una edad de 5 años. El método de recolección de información fue el fichaje y el procesamiento de la información fue de estadística descriptiva e inferencial. El estudio dio como resultado que luego de haberse aplicado el estímulo en los niños de 5 años de la I.E. María Inmaculada y al compararse con los resultados de los niños antes del estímulo, presento que tienen habilidades buenas y regulares en su desempeño psicomotriz, donde existe una diferencia significativa desde la prueba inicial hasta la post-prueba.

Medina de Guerrero (2018), realizo una investigación que lleva por nombre; “Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018”. El objetivo general fue aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018. El estudio de tipo cuantitativo, con diseño de investigación no experimental, utilizando pre test y pos test a un solo grupo, la técnica utilizada, observación y el instrumento lista de cotejo, la población muestral de 23 unidades, entre niños y niñas de 4 años, a quienes después de haber aplicado un pre test donde los

resultados fueron no aceptables, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje y luego se hizo la comparación del pre test y pos test, que se afirma según las tablas 20, 21, 22 y 23 respectivamente, donde los logros de las dimensiones viso manual es 61%, fonética 87%, facial 65% y gestual 65%, se encuentran en logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular. Para comprobar la hipótesis del trabajo de investigación se aplicó la prueba de Wilcoxon donde en la tabla 28 se observa que el valor del pre test es $Z -4,201$ y el valor del pos test es de $P 0,000$ por lo tanto se rechaza el pre test y se comprueba la veracidad de la hipótesis, afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Didáctica

Se le es conocida como la acción que parte del docente dirigido hacia su alumno o estudiante, en el cual se trasmite el conocimiento impartido del docente, para que pueda ser analizado, comprendido, modificado, asimilado, etc. por el estudiante el cual será poseedor de ese nuevo conocimiento, pudiendo trasmitirlo a los demás, con el fin de aumentar el rango de aprendizaje que puede llegar esta acción de enseñar. Lo que se conoce hoy en día como didáctica ha cambiado gracias a los avances tecnológicos y metodológicos que se han suscitado en los últimos años, se ha investigado y probado diferentes maneras de impartir conocimiento con resultado bastantes aceptables y extraordinarios por parte de docentes que en su afán de enseñar han realizado grandes aportes a la educación, llegando a ser adoptados por otros maestros, ya que presentaron resultados favorables, lo que se traduce en el posible éxito académico de cada uno de los participantes, los cuales son parte del arte de enseñar y aprender.

Una de las definiciones que presenta Diaz (1999), es la siguiente; “Puede definirse como la ciencia que explica y aplica lo relacionado con la enseñanza como tarea intencional y sistemática y como la estrategia expedita para lograr la formación del hombre”, esta es una de las acciones que pueden parecer simples, pero en realidad siguen un proceso complejo, el cual puede estar dividido en diferentes áreas de desarrollo, acá es donde se destacara la habilidad y destrezas del docente, en el manejo de información y cómo puede aplicarla a su realidad; la creación de sesiones de clase o aprendizaje, es uno de los retos que tienen los docentes, puesto que, deben enfocarlo de acuerdo a una temática o tópico el cual se desarrollara por diferentes tiempos o uno solo, se tiene que ver el producto que saldrá de esta acción y evaluarlo con el fin de conocer los resultados y la efectividad de lo que hemos realizo, esta es una tarea de prueba

de error, en la cual el docente debe tener el control en compañía de sus estudiantes, asimismo, también debe conocer acerca del grupo con el cual está trabajando, ya que existen necesidades visibles y otras que no se pueden percibir a simple vista, lo que podría dificultar el trabajo del docente o motivar al docente a encontrar la manera de sobreponer estos problemas y encontrar el método apropiado para llegar a sus estudiantes.

Martínez, López, & Jiménez (2014), señalaban que era en vano dirigir todo nuestro esfuerzo en enseñar si no había la predisposición de que alguien pueda recibir este conocimiento; manifiestan que los docentes pueden tener todas las herramientas y elementos que harán que el aprendizaje pueda darse de manera efectiva, que tiene todo para poder transmitir su trabajo hacia sus estudiantes, y por ende ellos puedan asimilar esto, pero acá radicaba el problema principal en toda institución educativa, donde pueda que sea o no la culpa de los estudiantes que no colaboran con la aprender, que solo son asientos llenos los cuales esperan el culmino de las clases para seguir con su día y continuar con el mismo al día siguiente, no hay algo que motive a los jóvenes o niños a aprender, si no existe un trabajo mutuo entre maestros y estudiante, es inútil perder el tiempo en enseñar algo que no les interesa o simplemente no quieren, es por eso que se debe tener especial cuidado con el grupo que se va trabajar, además, teniendo en cuenta que muchas veces esto se toma por alto, sea por el docente o por la misma institución que no pone de su parte para realizar un cambio, de igual forma viene a tallar la familia y principalmente el estudiante el cual no está dispuesto a aprender.

2.2.1.1 Estrategias didácticas

De acuerdo a Tobón, Pimienta, & Garcia (2010), menciona que la estrategia didáctica es un; “Plan de acción que pone en marcha el docente para lograr los aprendizajes”. En el punto anterior dijimos que la didáctica en un concepto simple, es la acción de transmitir nuestros

saberes a los demás, ahora, una estrategia es para Tobón, Pimienta, & Garcia; “un conjunto de acciones que se proyectan y se ponen en marcha de forma ordenada para alcanzar un determinado propósito”. Este punto expondrá que no solo basta que el docente dé lo que él tiene, sino de encontrar la manera de que esto pueda llegar a ser mejor y que pueda tener un mejor resultado, la estrategia en el ámbito educativo son varias, bastas y muchas son diferentes en muchos aspectos tanto metodológicos como en su administración; pero lo que los hace destacar es su efectividad en el momento trabajar con el mismo. Durante mucho tiempo se han trabajado en el desarrollo de una estrategia de aprendizaje innovadora y que pueda brindar una educación esperada, esto podría estar bien si solo se conoce el ámbito teórico de lo que se trata de probar, pero al momento de darse en la práctica los resultados no pueden ser los esperados, pueda caer en la posibilidad de que sea un rotundo fracaso el cual no ha conseguido lo que ha plasmado o puede ser un éxito, teniendo un resultado espero o mejor; el maestro debe encontrar como llegar a sus estudiantes, teniendo que considerar muchas cosas para escoger crear una estrategia apropiada cómo el nivel educativo, factores culturales, dificultades, motivaciones, etc.

Carrasco /2004), menciona que; “Se refiere a todos los actos favorecedores del aprendizaje. Nosotros aquí vamos a fijarnos en las tres estrategias didácticas más importantes, a saber: los métodos, las técnicas y los procedimientos didácticos.” Las estrategias didácticas son varias alternativas que permiten al docente o maestros encontrar la mejor manera de poder enseñar, donde ambas partes puedan disfrutar de este proceso largo que es enseñar; cada vez se tiene mayor interés en encontrar diferentes maneras de llegar al estudiante como por medio de las TIC´s u otros medio convencionales o poco convencionales, de acuerdo a las posibilidades, entorno social y cultural.

2.2.1.2 Didáctica para el nivel inicial

Los maestros de nivel inicial, tienen herramientas y métodos especializados para tratar con niños, lo que se les trata de impartir a los infantes siempre va de la mano con alguna actividad física o lúdica, la cual es acompañada con un tema de clase para reforzar el aprendizaje. La educación que se les da es muy básica y la mayor parte del tiempo son acompañadas con diferentes actividades, ya que los niños es una tarea cada imposible quedarse quietos y poner atención a una clase teórica simple, de acuerdo a Violante (2011), expresaba que; “¿Cómo desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje?, ¿Cómo enseñar? Y ¿Cómo aprender?” deberían ser algunas de las incógnitas recurrentes que deberían hacerse los maestros al momento de diseñar alguna estrategia didáctica o alguna actividad con un fin didáctico.

“El docente despierta el interés de los estudiantes por un caso específico, incentiva la indagación, promueve la comprobación de hipótesis y la solución de casos específicos. Acerca al estudiante al conocimiento desde sus propias experiencias de vida, la indagación del tema y que reflexione sobre la ruta a seguir en la solución del caso.” (Chin, 2013)

2.2.1.3 El juego como una alternativa didáctica

Es una de las maneras más recurrentes que los maestros utilizan para realizar sus actividades de clase, estas actividades recreativas pueden ser utilizadas de diferentes maneras, con el único objetivo de entretener y mantener un nivel de atención bueno, el que permite que todo lo que el maestro pueda manifestar pueda ser correctamente asimilado por la tarea que realizan. El juego en niños de nivel primario estimula bastante el intercambio de información con otros niños, además que está realizando una socialización con su entorno, permitiendo una retroalimentación, que además es acompañada con la actividad física que es muy importante en

estos años de vida. Cepeda (2017), menciona que; “Con el uso de los juegos y la implementación de actividades dinámicas de impacto, es posible mejorar sustancialmente estos procesos.” Exponiendo que, sí, las actividades lúdicas son una alternativa de aprendizaje que tienen resultados positivos.

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”. (Jimenez, 2002)

2.2.2 El juego

Es una de las actividades físicas y mentales más antiguas que existen; sea utilizado como una actividad que estimula el área física, mental y social, puesto que el juego en sí, es una actividad socializadora que ha sido adoptado por cada persona, es algo innato de la persona. UNICEF, (2019), hizo mención que; Cuando se juega se expresan sentimientos y emociones, se crean símbolos y signos que comparten quienes juegan. En la medida en que los juegos se repiten, que se transmiten de grupo a grupo y hasta de generación en generación, producen simbología que los convierte en un producto cultural.” El juego está presente en cualquier actividad que realice el hombre, aunque este fuera de contexto, puede encontrar la manera de realizar sus actividades a manera de juego, lo que puede mermar el aburrimiento, desgane, cansancio, etc. Estas actividades son la expresión más pura y clara de la naturaleza humana, una donde el hombre no necesita mucho para poder disfrutar de su entorno, ya que, la

creatividad junto a la compañía, puede crear bastantes cosas con el fin de poder llegar al disfrute.

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada periodo de la vida: juego libre para el niño y juegos sistematizados para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación; por eso han sido inventados lo llamado juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborado de tal modo que provocan el ejercicio del funcionamiento mentales en generales o de manera particular”.
(Pozzo, 2009)

2.2.2.1 La importancia del juego en el aprendizaje

El juego tiene un impacto bastante grande en el desarrollo de los niños, estas actividades estimulan y activan una cantidad grande de áreas en el cuerpo y cabeza, los cuales con la constancia puede desarrollar nuevas habilidades y destrezas por medio del desarrollo de nuevas tareas que estimulen cada vez más sus capacidades del niño; es de tener en cuenta que por medio del juego es el niño por donde más se aprende y por lo tanto un área que ha sido explotada durante muchos años, donde han desarrollado juguetes que cumplen un rol didáctico, estos juguetes habían sido desarrollados con la finalidad de ayudar con el progresó físico y mental de los infantes. El juego permite conocer a más personas con las cuales se puede diseñar e innovar maneras de jugar en grupo, puesto que, toda actividad lúdica que pueda ser acompañada con la compañía de otras personas, es una actividad exitosa de desarrollo psicosocial, donde intervendrán varias áreas cognitivas en conjunto con sus áreas motrices los cuales trabajan de manera mutua de manera inconsciente mientras se desarrolla la tarea.

“El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases.” (Cepeda, 2017)

“El juego hace posible, como ninguna otra acción humana, examinar la fantasía y la intuición. Mediante el juego se aprende a cambiar y a pensar de manera divergente. En el marco delimitado por el juego se abren diferentes posibilidades y alternativas.” (UNICEF, 2019)

2.2.3 El enfoque significativo

Dentro de los grandes aportes que dio Ausubel (1983) al estudio de la psicología y del aprendizaje en niños, se destaca que los niños pueden ser partícipe de la generación y descubrimiento de nuevo aprendizaje mediante la experiencia cotidiana que tiene en su entorno social; a los niños se les bombardea con una inmensa cantidad de información cada día, esta información queda graba en su cabeza, pero no adquiere ningún conocimiento aún, cuando al niño le produce curiosidad algo, el experimenta con su propio ser el descubrimiento de lo que desea conocer, esta actividad trabaja mutuamente con cada área del niño, donde los sentidos cumplen papel importante, puesto que si no le gusta lo dejara y todo terminara ahí, pero por lo contrario si le ha gustado seguirá con esta actividad. Ausubel, también hace mención acerca de cómo el niño “ordena” el nuevo conocimiento con el antiguo, produciendo la creación de un nuevo conocimiento a partir de lo anterior y lo nuevo, y si es que no se tenía nada similar o igual a lo que se acaba de asimilar se crea un nuevo espacio para esta información, la cual estará en constante retroalimentación e ira cambiando a medida que el niño conozca más e indague. Ausubel (1983), menciona que; “En el aprendizaje por descubrimiento, lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno antes de

ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.” El aprendizaje significativo trata nada más que la actividad que se realice pueda asociarse a una experiencia agradable y un conocimiento previo a la que se va suscitar ahora, estos dos factores producen el aprendizaje significativo, puesto que lo puede asociar a una actividad que en realidad le ha gustado y por lo tanto este conocimiento estará fuertemente enlazado a su estructura cognitiva, cada tarea que el niño realice sigue un proceso largo o corto, en el cual el niño cumplirá la tarea más importante, la cual es que le interese esta actividad, porque, si no es así, simplemente no pasara nada hasta que otra cosa le llame la atención.

El niño tiene que tener una participación activa en la construcción de su conocimiento, el maestro debe tener las herramientas necesarias para que esta tarea se de manera exitosa, debe incentivar a la producción y asimilación correcta del nuevo aprendizaje que van a tener, es un trabajo mutuo el cual el docente debe estar atento para que esta información no pueda tergiversarse, debe ayudar a que se capte de manera correcta y poder comprobar si se dio de la manera esperada. De acuerdo a (Novak & Gowin, 1984), mencionan que; “El alumno reconoce el nuevo aprendizaje cuando se le presenta, pero aún no han comprendido su significancia por completo, ya que esta no se ha forma un parte del cumulo de información el cual posee el estudiante.”

“La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.” (Ausubel, 1983)

2.2.4 Motricidad

Casolo & Albertazzi, (2013), menciona 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.” El hombre en su cualidad de ser un ser dotado de inteligencia, ha estudiado acerca de su propio ser, en el cual la actividad física es uno de los factores recurrentes en toda acción que realizamos, es algo obvio, pero, a decir verdad, todo lo relacionado a como el hombre se expresa con movimientos preciso o bruscos han sido estudiados por diferentes disciplinas, las cuales ponen el papel de la actividad física como algo indispensable para llevar una calidad de vida aceptable, porque el hombre es un ser dinámico, que está en constante cambios y no puede estar quieto, siempre busca realizar alguna tarea o actividad la cual pida el esfuerzo de cada una de sus áreas físicas o mentales.

Todo movimiento que se realiza de manera consciente o inconsciente es una serie de actividades fisiológicas como metales que trabajan a una velocidad impresionante para realizar una pequeña acción, como mover un insignificante vaso de agua, acá trabajan varios músculos del brazo, manos y dedos, además de las piernas, torso, hombros, etc. cada pequeña acción implica el trabajo de muchas áreas, que no prestamos atención, pero en realidad hacen un trabajo magnifico para mantener un estilo de vida como lo conocemos hoy. Castañer & Camerino (2006), menciona que; “La motricidad como pieza clave de todo aprendizaje, necesaria para la adquisición de la autonomía motriz y, por extensión el de competencia motriz.” Las palabras de estos autores tienen mucha razón, por medio del aprendizaje y la continua practica se pueden mejorar y perfeccionar todas las acciones que el cuerpo realiza, el ejemplo claro son los deportistas profesionales, que entrenan su cuerpo de acuerdo a la necesidad que tienen, los

futbolistas entrenan sus piernas y la coordinación precisa de ellas, deben conocer la fuerza con la que patean un balón, su propia resistencia física y cómo lidiar con otro contrincante, por otro lado lo boxeadores entrenan la coordinación de gran parte de su cuerpo y además una concentración por parte de ojos y brazos excepcional, todo este entrenamiento se ve reflejado al momento en el que ponen a prueba su cuerpo en una competencia.

2.2.3.1 Importancia de la actividad física

Ortega, (2009), citando a Skybo (2002), hace mención que; “La importancia de la actividad física (AF) durante la niñez y la adolescencia ha sido el centro de atención de diversos estudios pediátricos a partir de la década pasada. La salud física y psicológica del niño está íntimamente ligada a la realización de actividad física de manera regular.” Expone que tanto las actividades físicas y recreativas son igual de importantes que las actividades teóricas, mediante el desempeño de una correcta actividad física que muestre el bienestar de su usuario, no se hará presente enfermedades u otros males, que puedan afectar su estado anímico o físico, lo que se traduciría a mantener un desempeño académico correcto. Desde los primeros años de vida de los niños, se les estimula mediante actividades físicas que puedan fomentar la coordinación de algunas extremidades como lo pueden ser manos, brazos, piernas, dedos, etc.

“En la promoción de la AF, se han empleado diversas estrategias como programas, guías, teorías o modelos. Los dos primeros están centrados en el desarrollo de actividades y estrategias encaminadas a incrementar los niveles de actividad física.” (Ortega, 2009)

Ortega (2009), citando a Fernández (2008), menciona que; “Los modelos teóricos implementan sus programas a partir de la comprensión del engranaje social y cultural, el

entorno, las posibilidades y limitaciones de los sujetos, para lograr el cambio de comportamiento y construcción de hábitos.”

2.2.3.2 Motricidad fina

Son movimientos precisos y coordinados de ciertas áreas del cuerpo, estos movimientos son de los principales en desarrollarse en cada persona, porque la coordinación de manos, dedos y pies son los que más trabajo suelen tener en los niños, y por esto deben ser atendidos de manera adecuada, puesto que, a medida que el niño vaya creciendo ira mejorando cada vez más el control de sus movimientos, pasando de realizar movimientos torpes y lentos a algo realmente preciso, rápido y sutil; como todo aprendizaje que se da en la vida, este tiene un proceso de desarrollo que será diferente en cada niño, siendo más rápido en algunos y en otros algo lento, pero lo que se busca es que ambos puedan gozar de las acciones que pueden realizar. Palacios (2013), agrega que el niño debería pasar por diferentes etapas como lo son las siguientes;

- «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.»

“Requiere el dominio de elementos: conceptuales, lingüísticos y motores. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo, de la experiencia, de las vivencias y referencias espacio temporales, y del conocimiento. El control requiere conocimiento y planificación para la ejecución de una tarea, al igual que equilibrio en las fuerzas musculares, coordinación y sensibilidad natural” (Zabaleta, 2012)

“También puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención del ojo, la mano, los dedos en interacción con el medio, aunque no es exclusiva de la mano, donde además se incluyen los pies y los dedos, la cara con referencia a la lengua y los labios.” (Rodríguez, 2010)

2.2.3.3 Dimensiones de la motricidad fina

a) Coordinación viso manual

“La expresión plástica coloca al niño en contacto con el arte a través de sus sentidos con el color, la línea, las formas, las texturas y la posibilidad de expresar sus habilidades y potencialidades, así mismo promueven la autonomía, confianza y aceptación en el niño. Son partes para desarrollar la coordinación, pintado y dibujo libre.” (Anilema, 2008)

b) Coordinación facial

“Este es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones; el dominio muscular, la posibilidad de coordinación viso-manual y la relación que se tiene con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.” (Mesonero, 1994)

c) Coordinación fonética

Por medio de esta área se observa la manera en cómo se realiza una articulación correcta de las palabras, desde la lengua hasta el pequeño choque en los dientes que produce el sonido de las vocales y oraciones pequeñas y simples.

“La adquisición del lenguaje es muy importante para la integración social del niño y adquirir una buena coordinación fonética es un aspecto esencial dentro de la motricidad fina,

que debe estimularse y seguirse de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.”

(Pacheco, 2015)

d) Coordinación gestual

“Se refiere al dominio parcial de los elementos que componen la mano a fin de obtener precisión en sus respuestas. Para alcanzar una coordinación viso manual, es necesario un control de la muñeca que permita independizar la mano respecto al brazo y el tronco, también un dominio e independencia segmentaria, así como un tono muscular adecuado.” (Torres, 2012)

III. HIPOTESIS

3.1 Hipótesis de la investigación

Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.

Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Tipo de investigación

Se trabajó bajo el enfoque cuantitativo por qué; “nos ofrece la posibilidad de generalizar los resultados más ampliamente, nos otorga control sobre los fenómenos, así como un punto de vista de conteo y las magnitudes de éstos. Asimismo, nos brinda una gran posibilidad de réplica y un enfoque sobre puntos específicos de tales fenómenos, además de que facilita la comparación entre estudios similares.” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

4.2 Nivel de la investigación

Fue realizado bajo el enfoque explicativo, ya que; “Pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian.” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010)

4.3 Diseño de la investigación

Se realizó con un diseño pre-experimental ya que; “Consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en éstas.” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010), además que el grado de control es mínimo

Ge - O1- X - O2

Donde:

Ge: Grupo conformado por niños y niñas de la I.E.

O1: Pre-Test al grupo pre-experimental

X: Estimulo (Sesiones de aprendizaje)

O2: Post-Test al grupo pre-experimental

4.4 Población y muestra

4.4.1 Población

La Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” cuenta con una población de 22 niños con una edad entre 5 años, la I.E. se encuentra en Aguaytía.

Tabla 1. Población de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

LUGAR	EIDADES	NUMERO DE ESTUDIANTES	
		VARON	MUJER
Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”	5 años	13	9

4.4.2 Muestra

Está conformado por el 100% de la población de los niños de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”.

Tabla 2. Muestra de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

LUGAR	EIDADES	NUMERO DE ESTUDIANTES	
		VARON	MUJER
Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”	5 años	13	9

4.5 Definición y operacionalización de variables

Problema	Variable	Definición operacional	Definición conceptual	Dimensión	Categoría	Indicador
¿En qué medida los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.?	V. Independiente: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo.	“El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.”(Chacón, 2008)	“Las principales líneas de desarrollo motor desde el tercer al quinto año de vida muestran una mejora significativa de las formas de movimiento y la adquisición de los primeros movimientos combinados. El perfeccionamiento de las formas de actividad se manifiesta en el hecho de que la mayoría de éstas, que antes se presentaban de forma aislada, ahora dan lugar a movimientos combinados” (Casola & Albertazzi, 2013)	Viso manual	AD: Logro destacado	-Copia dibujos sencillos -Realiza moldes con plastilina -Realiza collages -Realiza bolitas con papel crepe, para pegarlas en el dibujo realizado -Pinta con temperas sus manos para estamparlos en papel -Realiza actividades diarias (actuando) -Juega con títeres -Sigue el ritmo de la música con su manos y dedos -Realiza expresiones de emociones -Realiza muecas con el rostro -Imita expresiones que realiza sus compañeros -Imita sonidos de animales -Entona canciones
				Gestual		
	V. Dependiente: Motricidad fina en niños de 5 años.	“Se estima que el desarrollo de la motricidad fina es fundamental para el desarrollo determinante de la capacidad de experimento y los aprendizajes de su contexto, por lo consiguiente, es de vital importancia porque beneficia el incremento de su inteligencia.” (Merleau, 1993)		Facial	B: Logro en proceso	
				Fonética	C: Logro en inicio	

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se hará uso de diferentes técnicas e instrumentos que nos permitan recolectar información de a partir de lo que deseemos evaluar y observar.

a) Observación

“La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje.” (Guidaz, 2005)

Esta es una de las maneras más simples y antiguas que tiene el hombre de recoger información de eventos visibles que puede ser sentido desde diferentes tipos de sentidos, no solo con la visión; por medio de esta acción, se podrá registrar con la ayuda de otros instrumentos lo que se está presenciando en el acto.

b) Lista de cotejo

“Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de un aspecto o conducta a ser observada en el alumno y alumna“ (Arias, 2006)

4.6.1 Confiabilidad del instrumento de recolección de datos

Briceño (2017), realizo una investigación la cual evaluaba las mismas dimensiones por la cual mi trabajo se está desarrollando cómo lo son; viso manual, gestual, fonética y facial. Siendo que su instrumento fue validado bajo la «Razón de validez de contenido» el cual obtuvo un puntaje 0.75, lo que valida el contenido de su instrumento.

4.7 Plan de análisis

Se hizo uso de los programas Excel 2016, SSPS 25 y Minitab 18 para la realización de las diferentes actividades como la creación de cuadros estadísticos, estadística descriptiva, figuras y gráficos.

Además, se tomó en cuenta MINEDU (2016), para lo que corresponde la calificación de notas de acuerdo a la escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular;

NIVEL EDUCATIVO	EVALUACIÓN	DESCRIPCION
Educación Inicial	AD Logro Destacado	Evidencia un nivel superior de dominio respecto a la competencia, siendo que el aprendizaje esperado es mayor a la esperada
	A Logro Previsto	El estudiante demuestra dominio acerca de las materias aprendidas gracias a la práctica y al esfuerzo dedicado.
	B En Proceso	El estudiante muestra que el proceso de aprendizaje aún sigue en desarrollo, falta pulir ciertos aspectos que quizá le puede resultar un poco difícil.
	C En Inicio	El estudiante no muestra un desarrollo en los procesos educativos, se requiere más tiempo y recursos didácticos que ayuden en su progreso educativo.

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 mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019	¿En qué medida los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019?	<p>Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.</p> <p>Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019</p> <p>Objetivo específico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso-manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019. • Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019. • Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019. • Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019 	Variable Independiente:	Juegos lúdicos	<p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Ge→O1→X→O2</p> <p>Donde:</p> <p>Ge: Grupo conformado por niños y niñas de la I.E.</p> <p>O1: Pre-Test al grupo pre-experimental</p> <p>X: Estimulo</p> <p>O2: Post-Test al grupo pre-experimental</p> <p>TECNICAS E INSTRUMENTOS</p> <p>a) Observación</p> <p>b) Lista de cotejo</p> <p>POBLACION MUESTRAL</p> <p>22 niños de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”</p>
				Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo	Enfoque significativo	
Variable Dependiente:	Motricidad fina en niños de 5 años	Viso manual	Facial	Gestual	Fonética	

4.9 Principios éticos

Comité Institucional de Ética de la Investigación (2016) de la universidad Uladech Católica, muestra los siguientes principios éticos que se deben respetar en todo momento;

“Protección a las personas; La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio, En el ámbito de la investigación es en las cuales se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad.”

“Justicia; El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación”.

“Consentimiento informado y expreso. - En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigadores o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto”

V. RESULTADOS

5.1 Resultados de la investigación

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

GENERAL	PRE TEST		POST TEST	
CALIFICAION	fi	%	fi	%
AD	0	0%	2	9%
A	5	23%	20	91%
B	7	32%	0	0%
C	10	45%	0	0%
TOTAL	22	100%	22	100%

Fuente: *Lista de cotejo administrada a los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”, 2019.*

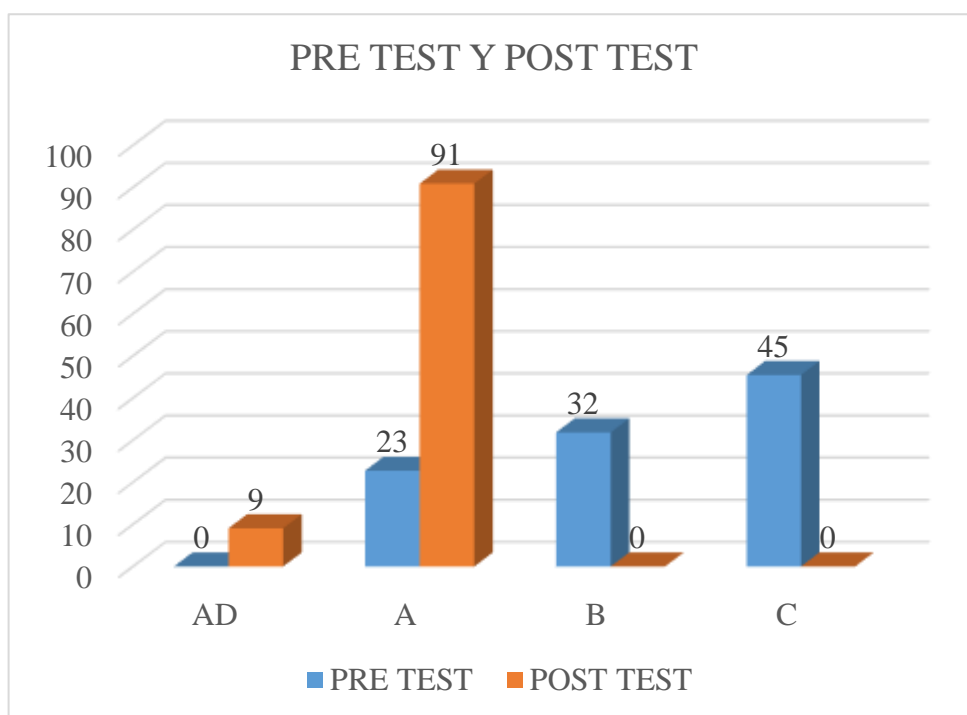


Figura 1. *Gráfico de barras del pre test y post test.*

En la tabla 3 y figura 1; se expresa que un 91% de los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” en el post test han obtenido un logro previsto y un 9% un logro destacado. Mientras que en el pre test un 45% obtuvo un logro en inicio, 32% un logro en proceso y el 25% restante un logro previsto.

Tabla 4. Comparación del pre y post test en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.

GENERAL	VISUAL		FACIAL		GESTUAL		FONETICA	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
AD	0%	18%	0%	23%	0%	14%	0%	27%
A	18%	82%	23%	64%	27%	82%	18%	73%
B	36%	0%	18%	14%	55%	5%	55%	0%
C	45%	0%	59%	0%	18%	0%	27%	0%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Fuente: Lista de cotejo administrada a los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial N°338 "Pampa Yurac", 2019.

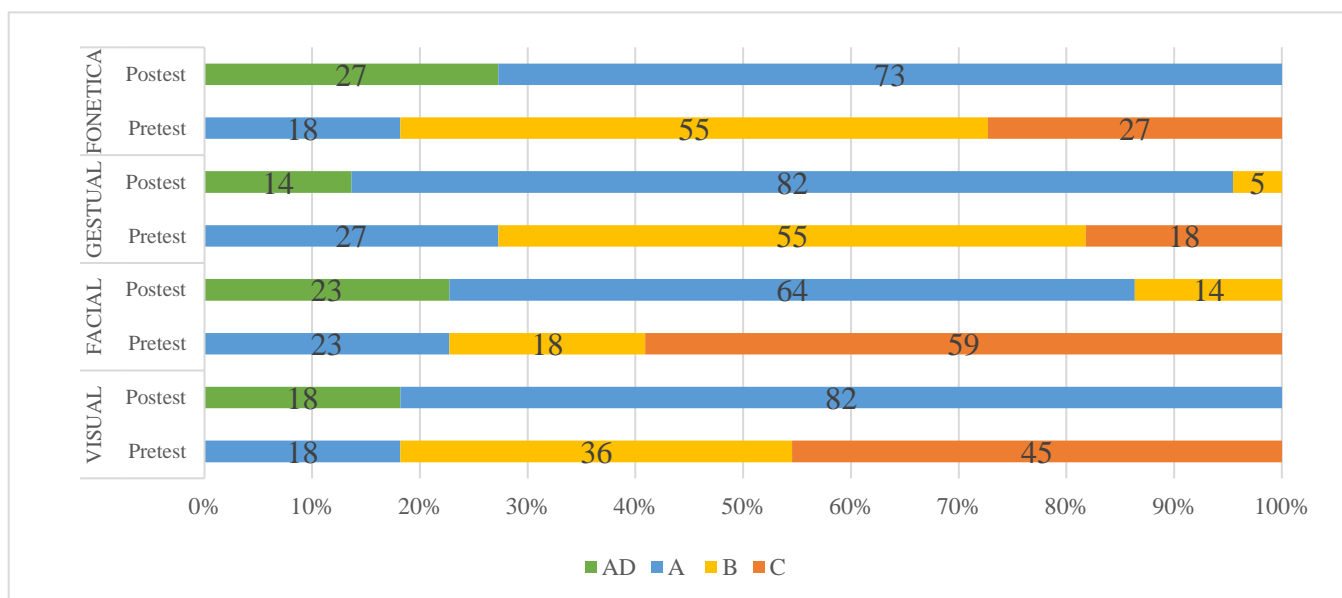


Figura 2. Gráfico de barras de comparación del pre y post test en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.

En tabla 4 y figura 2; en el post test en la dimensión viso manual 82% de los niños obtuvieron un logro previsto y un 18% un logro destacado. Mientras que en el pre test un 45% de los niños obtuvieron un logro en inicio, 36% un logro en proceso y el 18% restante un logro previsto.

En la dimensión facial, en el post test un 64% de los niños obtuvieron un logro previsto, 23% un logro destacado y el 14% restante un logro en proceso. Mientras que, en el pre test, un 59% de los niños obtuvieron un logro en inicio, 23% un logro previsto y 18% un logro en proceso.

En la dimensión gestual, en el post test un 82% de los niños obtuvieron un logro previsto, 14% un logro destacado y el 5% restante un logro en proceso. Mientras que en el pre test un 55% de los niños obtuvieron un logro en proceso, 27% un logro en proceso y 18% un logro en inicio.

En la dimensión fonética, en el post test un 73% de los niños obtuvieron un logro previsto y 27% restante un logro destacado. Mientras que en el pre test un 55% un logro en proceso, 27% un logro en inicio y el 18% restante un logro previsto.

5.3 Contrastación de la hipótesis

La hipótesis de esta investigación fue la siguiente; Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.

Tabla 5. *Estadística del pre test y post test.*

Estadísticas para una muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
PRETEST	22	11,55	2,041	,435
POSTTEST	22	16,45	,800	,171

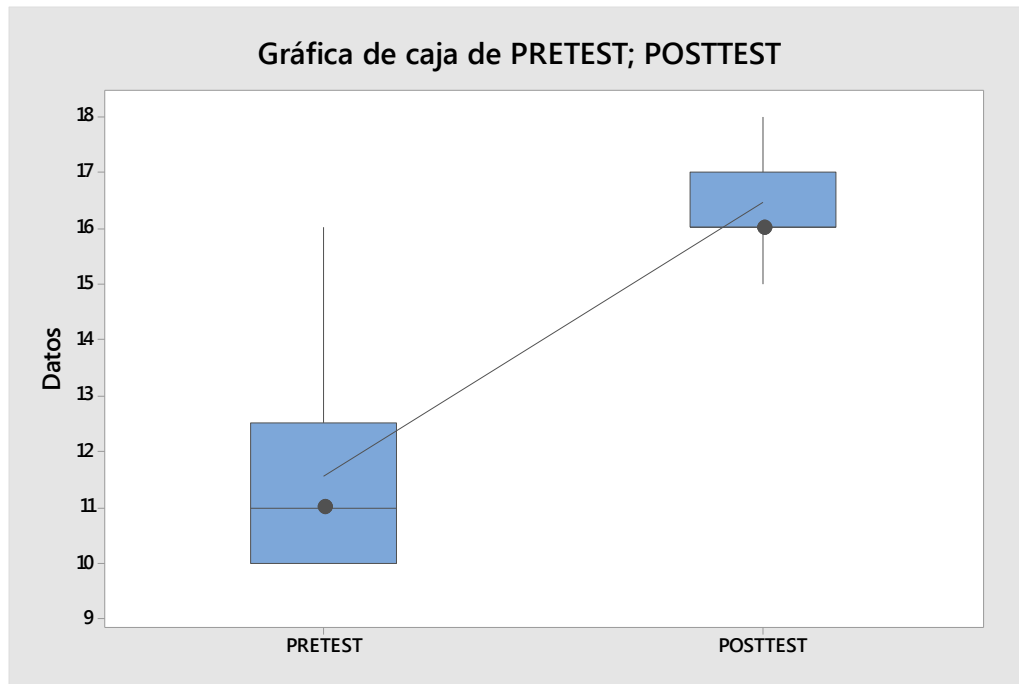
Fuente: *Base de datos de SPSS 25*

Tabla 6. *Prueba de muestras del pre test y post 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
PRETEST	26,536	21	,000	11,545	10,64	12,45
POSTTEST	96,421	21	,000	16,455	16,10	16,81

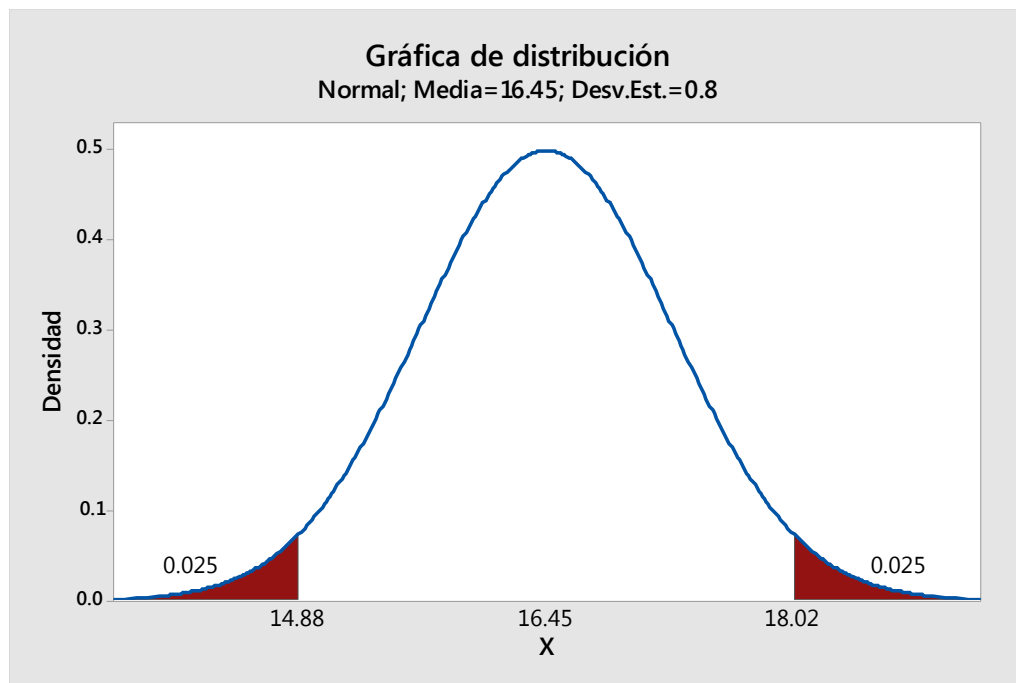
Fuente: *Base de datos de SPSS 25*

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



Fuente: Base de datos de Minitab 18

Figura 4. Gráfico de distribución



Fuente: Base de datos de Minitab 18

En la tabla 5 y 6; se aprecia que con la aplicación de la prueba T de Student; que existe una significancia de 0.000($p < 0,05$); por lo que, se niega la hipótesis nula, y si acepta la hipótesis del investigador; «Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo si mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.»

Tabla 7. Estadística de las dimensiones del pre test y post test.

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	PREVISO	11,23	22	2,245	,479
	POSTVISO	16,68	22	1,086	,232
Par 2	PREFACIAL	10,41	22	3,050	,650
	POSTFACIAL	15,68	22	2,079	,443
Par 3	PREGESTUAL	12,32	22	2,079	,443
	POSTGESTUAL	15,77	22	1,541	,329
Par 4	PREFONETICO	11,77	22	2,389	,509
	POSTFONETICO	16,82	22	1,435	,306

Fuente: Base de datos SSPS 25

Tabla 8. Prueba de muestras 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	PREVISO - POSTVISO	- 5,455	2,502	,533	-6,564	-4,345	-	21	,000
Par 2	PREFACIAL - POSTFACIAL	- 5,273	4,108	,876	-7,094	-3,451	-6,020	21	,000
Par 3	PREGESTUAL - POSTGESTUAL	- 3,455	2,558	,545	-4,589	-2,320	-6,333	21	,000
Par 4	PREFONETICO - POSTFONETICO	- 5,045	2,853	,608	-6,310	-3,780	-8,294	21	,000

Fuente: Base de datos SSPS 25

Con los objetivos específicos que se plantearon en la investigación, se hace la siguiente contrastación;

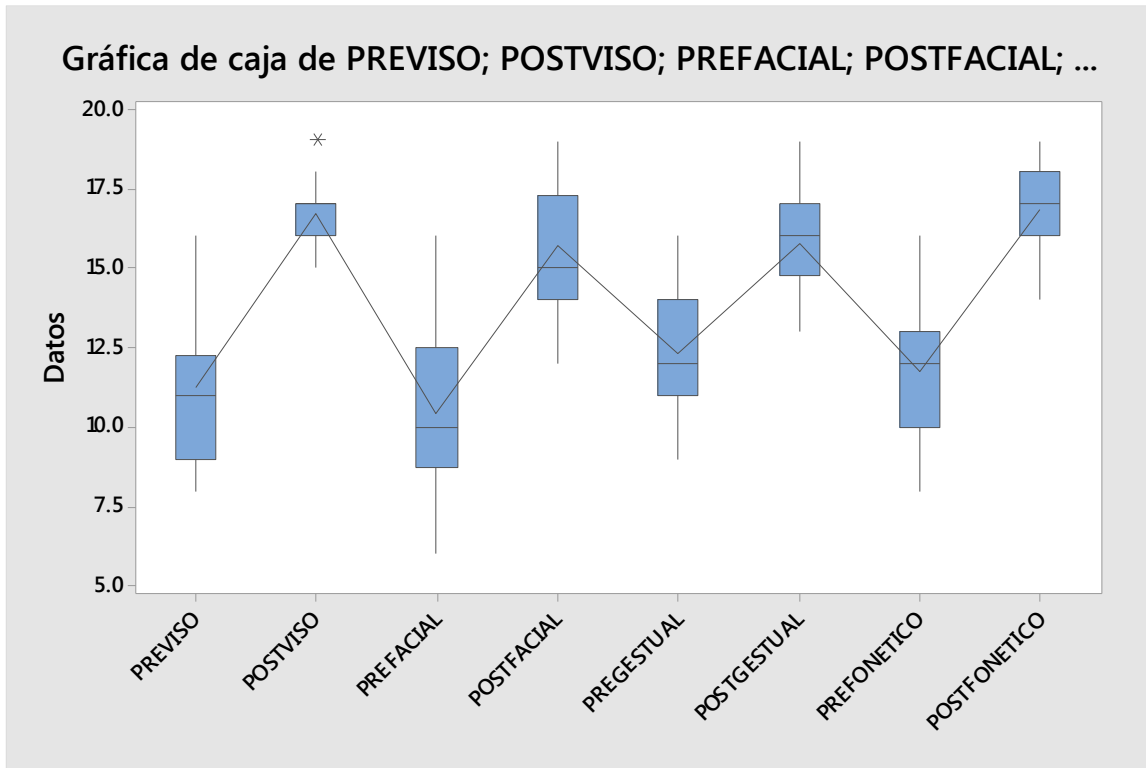
Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso-manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, se plasmó que sí, existen una mejora significativa de 0.000($p < 0,05$), por lo cual se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, se plasmó que sí, existen una mejora significativa de 0.000($p < 0,05$), por lo cual se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, se plasmó que sí, existen una mejora significativa de 0.000($p < 0,05$), por lo cual se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, se plasmó que sí, existen una mejora significativa de 0.000($p < 0,05$), por lo cual se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Figura 5. Gráfico de caja del pre y post en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.



Fuente: Base de datos de Minitab 18

5.3 Análisis de resultados

Con la contratación de la hipótesis, se aceptó la hipótesis del investigador la cual dictaba que; «Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo si mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019.» En la cual se trabajó con una población de 22 niños con una edad de 5 años, además, si expuso la existencia de significancia por medio de la prueba de T de Student realizada a cada una de las dimensiones como lo expresa la tabla 8. Ahora, mediante la realización de un pre test en la cual se evaluaron las 4 dimensiones al grupo, se pudo sacar los siguientes resultados;

En la dimensión viso manual un 45% de los niños obtuvieron un logro en inicio, 36% un logro en proceso y el 18% restante un logro previsto.

En la dimensión facial un 59% de los niños obtuvieron un logro en inicio, 23% un logro previsto y 18% un logro en proceso.

En la dimensión gestual un 55% de los niños obtuvieron un logro en proceso, 27% un logro en proceso y 18% un logro en inicio.

En la dimensión fonética un 55% un logro en proceso, 27% un logro en inicio y el 18% restante un logro previsto.

Estos resultados apuntaban que los niños presentaban ciertas dificultades en estas áreas, por lo que se tenía que intervenir de manera adecuada para poder brindar a los niños una mejora en cada una de estas dimensiones, es por eso que se procede a la búsqueda y análisis de métodos los cuales permitan lograr este objetivo de; mejorar estos aspectos motrices de los niños. Landi (2017) realizo una investigación llamada; “Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la

motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 - 2017” En la cual concluía que; «los juegos sirven de gran ayuda en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que es innato en los niños, porque les permite crear vínculos, emociones, interés y atención lo que favorece en el desarrollo de la motricidad fina.» De esta manera, teníamos pruebas para realizar esta investigación que apunten a un resultado positivo.

Posteriormente, con la aplicación del estímulo a los niños se procedió a evaluar una vez más para poder verificar si existe una mejora en las dimensiones por la cual se está desarrollando esta investigación, además de conocer si los juegos lúdicos favorecieron o no, los resultados luego del estímulo;

En la dimensión viso manual 82% de los niños obtuvieron un logro previsto y un 18% un logro destacado.

En la dimensión facial, en el post test un 84% de los niños obtuvieron un logro previsto, 23% un logro destacado y el 14% restante un logro en proceso.

En la dimensión gestual, en el post test un 82% de los niños obtuvieron un logro previsto, 14% un logro destacado y el 5% restante un logro en proceso.

En la dimensión fonética, en el post test un 73% de los niños obtuvieron un logro previsto y 27% restante un logro destacado.

Se puede notar la gran diferencia en lo que respecta al logro que han obtenido los niños, por lo que podemos decir, que el estímulo ha cumplido con su objetivo, el cual es mejorar cada una de sus respectivas dimensiones, siendo demostrado bajo las nuevas calificaciones que se han obtenido por medio de la lista de cotejo, además, podemos decir con certeza que sí, los juegos

lúdicos han logrado mejorar el desarrollo motriz de los niños. Medina de Guerrero (2018), realizo una investigación, la cual lleva por nombre; “Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018”. La cual mide cada una de las dimensiones que se están trabajando en este trabajo; este concluyo en qué; «afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.», lo que demuestra de igual forma que sí, la aplicación de esta estrategia de aprendizaje si tiene efectos bastante positivos y producen resultados excelentes.

VI. CONCLUSIONES

6.1 Conclusión

Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo si mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019; ya que se ha dado resultados significativos, en los cuales se ha podido observar la mejora de los niños luego de la aplicación del estímulo, donde la mayoría de los niños obtuvieron un logro previsto (A) en las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética.

Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso manual en medida significativa 0.000($p < 0,05$), en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, dado a que en la tabla 4 un 82% de los niños han obtenido un logro previsto.

Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial en medida significativa 0.000($p < 0,05$), en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, dado a que en la tabla 4 un 64% de los niños obtuvieron un logro previsto.

Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual en medida significativa 0.000($p < 0,05$), en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, dado a que en tabla 4 un 82% de los niños lograron un logro previsto.

Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética en medida significativa 0.000($p < 0,05$),

en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, dado a que en tabla 4 73% de los niños logaron un logro previsto.

6.2 Recomendaciones

- Los juegos lúdicos como una estrategia didáctica, tiene resultados bastantes buenos, puesto que los niños son más habidos a realizar actividades que les produzcan un sentimiento de alegría y confianza; los maestros pueden explotar esta característica de los niños para educarlos y enseñar acerca de un tema “x”.
- Se debe identificar las dificultades que se tienen en el salón de clase con los niños, para poder realizar alguna actividad o programa que pueda intervenir y dar resultados favorables que puedan mejora o eliminar el problema en sí.
- Se debe tener bastante apoyo de los padres y maestros para realizar estas tareas, además, de tener el material adecuado que ayude a la realización de las diferentes tareas que se van a realizar a lo largo del día.
- Debe ponerse bastante empeño y atención en las actividades que realizan los niños, se les debe tener siempre un ojo encima, para poder ver si están realizando su tarea de la manera correcta o ayudarles y guiarlos para que puedan sacar todo el potencial del mismo.
- Los maestros deben adoptar nuevas estrategias y maneras de llegar a sus estudiantes para que la tarea de enseñar no sea algo tan pesado ni sea aburrida, deben conocer el tema y el material que tienen para poder realizar una correcta intervención.

Referencias bibliográficas

- Anilema, J. (2008). *Didáctica y las Técnicas de Expresión Plástica*.
- Apaza, N. (2019). *La revalorización de los juegos de antaño como recurso didáctico para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial en la Unidad Educativa “Santísima Trinidad” Fé y Alegría de la ciudad de El Alto*. Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/19298>
- Arias, F. (2006). *El Proyecto de Investigación Introducción a la Metodología Científica*. Caracas: Episteme.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF. Obtenido de academia.edu
- 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.
- Calla, P. (2018). *El origami como recurso didáctico en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E.P. “Johann Jakob Balmer”, distrito de Mariano Melgar, Arequipa – año 2017*. Arequipa: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/3344>
- Carrasco, J. (2004). *Una didáctica para hoy: Cómo enseñar mejor*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Casola, F., & Albertazzi, S. (2013). *¿Cuál didáctica para la motricidad infantil?* Santiago de Chile: Universidad Santo Tomás. Obtenido de El perfeccionamiento de las formas de actividad se manifiesta en el hecho de que la mayoría de éstas, que antes se presentaban de forma aislada, ahora dan lugar a movimientos combinados
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. España: Universitat de Lleida. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=HjmeeLNH29gC&oi=fnd&pg=PA11&dq=motricidad&ots=8-ijd0x9Zv&sig=1nBAoVPSeMtajvd3MUvsHaJTIL4#v=onepage&q=motricidad&f=false>

- Cepeda, M. (30 de Enero de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*. Obtenido de Magisterio: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Chin, V. (2013). *Aplicación de la estrategia didáctica “estudio de casos” para un curso de biología general en la Universidad Nacional de Colombia*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia. Obtenido de https://scholar.google.com/scholar_url?url=http://www.bdigital.unal.edu.co/9620/&hl=es&sa=T&oi=gsb&ct=res&cd=1&d=3603976120819032591&ei=82K3XZDrKYeQmAGel5Ew&scisig=AAGBfm3nEIlmE2JAqZBaEZPjyK7EVhOS3A
- Comité Institucional de Ética de la Investigación. (2016). *Código de ética para la investigación*. Chimbote: ULADECH-RECTORADO. Obtenido de https://campus.uladech.edu.pe/pluginfile.php/3549981/mod_folder/content/0/C%C3%B3digo%20de%20C3%A9tica%20para%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf?forcedownload=1
- Díaz, D. (1999). *Didáctica Universitaria*. España: Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2795011>
- Guidaz, M. (2005). *Instrumentos de investigación*. España.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metología de la Investigación*. Mexico: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Huayta, O. (2019). *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 Yanacocha - Pasco 2017*. Pasco: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/670>
- Jimenez, B. (2002). *Lúdica y Recreación*. Colombia: Magisterio.
- Landi, S. (2017). *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Antonio Borrero Vega en el nivel inicial I B año lectivo 2016 - 2017*. Ecuador: Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14583>

- Lara, R., & Rojas, z. (2018). *Practica de juegos sujetos a reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial María Inmaculada – Oxapampa*. Oxapampa: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/598>
- Malán, S. (2017). *Técnicas grafo plasticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 y 5 años de la Unidad Educativa "Nación Puruhá" Palmira, Guamote, Periodo 2016*. Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3545/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0013.pdf>
- Martínez, M., López, L., & Jiménez, M. (2014). *Efecto de un programa formativo para enseñar ciencias por indagación basada en modelos, en las concepciones didácticas de los futuros maestros*. Ecuador: Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias. Obtenido de <https://revistas.uca.es/pre/index.php/eureka/article/view/2908>
- Medina de Guerrero, B. (2018). *Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. "Angelitos de Jesús", región Tumbes 2018*. Tumbes: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5958>
- Merleau, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Madrid: Planeta.
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. España: Universidad de Oviedo.
- MINEDU. (2016). *Educación Basica Regular*. Lima: Ministerio de Educación.
- 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
- Ortega, J. (2009). *Promoción de actividad física en niños y adolescentes*. Educación física y deporte: Universidad Pedagógica Nacional. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3157856.pdf>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en Educación Inicial: Algunas consideraciones conceptuales*. Ecuador.

- 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=rja&act=8&ved=2ahUKEwjKnPPi7NrfAhVsc98KHTefC4MQFjAAegQIChAC&url=https%3A%2F%2Fspace.ups.edu.ec%2Fbitstream%2F123456789%2F12732%2F1%2FU%2FPS-CT006603.pdf&usg=AOvVaw3yry9_w2viYuwtPXuq172c
- Pozzo, P. (2009). *Uso de los juegos como estrategia pedagógica*. Caracas.
- Rodríguez, M. (2010). *Las bases perceptivo-motrices en primaria: la percepción espacial*. España: Facultad de Ciencias del Deporte de Cáceres. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd146/las-bases-perceptivo-motrices-en-primaria.htm>
- 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
- Tobón, S., Pimienta, J., & Garcia, J. (2010). *Secuencia Didáctica: 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&act=8&ved=2ahUKEwjYzPnNjfAhWmhOAKHURbCgMQFjAAegQIChAC&url=http%3A%2F%2Ffiles.ctezona141.webnode.mx%2F200000004-8ed038fca3%2Fsecuencias-didacticastobon-120521222400-phpapp02.pdf&usg>
- Torres, L. (2012). *Estimulación infantil*. Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- UNICEF. (14 de Febrero de 2019). *Cultura y participación adolescente: Palabras y juegos*. Obtenido de https://www.herramientasparticipacion.edu.uy/index.php?option=com_content&view=article&id=684&catid=117&Itemid=359
- Villavicencio, M. (2019). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín "My Garden" de Iquitos, 2019*. Iquitos: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/11548>
- Violante, R. (2011). *LA CENTRALIDAD DEL JUEGO COMO UNO DE LOS PILARES DE LA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL*. Conferencia Cátedra Abierta Juego. Ministerio Nacional de Educación.

Zabaleta, J. (2012). *La Psicomotricidad Fina, paso previo al proceso de escritura*. Obtenido de http://www.academia.edu/download/35472616/LA_PSICOMOTRICIDAD_FINA.doc

x

ANEXOS

Anexo 1. Programa de estrategia didáctica

PROPUESTA PEDAGOGICA

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS

1. Fundamentación de la teoría del programa.

La educación inicial cumple un papel importante en el desarrollo físico y mental de los niños, los maestros bajo una preparación realizan actividades y tareas con el fin de mejorar sus destrezas y habilidades en conjunto de desarrollar los temas de su plan o programa que están realizando. Los niños son una población a la cual debe prestarse bastante atención y cuidado acerca de varios aspectos que deben ser analizados con anterioridad, los niños son seres que están un desarrollo de sus múltiples capacidades físicas, mentales y sociales, este proceso debe ser acompañada tanto por padres y maestros que deben encaminar de manera correcta cada uno de estos pequeños pasos que dan los niños; de igual forma se debe considerar que cada uno de los niños presentan dificultades en algún aspecto o áreas que puede perjudicar de gran o poca forma su manera de aprender y desenvolvimiento.

Lo que se busca desarrollar mediante este programa, es determinar el objetivo principal de nuestra investigación el cual es; Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019, en el cual tenemos que comprobar que la realización de estas actividades didácticas tendrá un resultado esperado.

“Las principales líneas de desarrollo motor desde el tercer al quinto año de vida muestran una mejora significativa de las formas de movimiento y la adquisición de los primeros movimientos combinados. El perfeccionamiento de las formas de actividad se

manifiesta en el hecho de que la mayoría de éstas, que antes se presentaban de forma aislada, ahora dan lugar a movimientos combinados” (Casola & Albertazzi, 2013)

De acuerdo a lo que deseamos comprobar y evaluar hemos diseñado diferentes actividades que están orientadas en atender cada una de esas necesidades. “El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.”(Chacón, 2008)

“Se estima que el desarrollo de la motricidad fina es fundamental para el desarrollo determinante de la capacidad de experimento y los aprendizajes de su contexto, por lo consiguiente, es de vital importancia porque beneficia el incremento de su inteligencia.” (Merleau, 1993)

Luego de la aplicación de nuestro programa de aprendizaje, lo que se pretende hacer es evaluar las dimensiones por las cuales se está desarrollando nuestro trabajo, y poder comprobar nuestra hipótesis de investigador que dicta conocer si en realidad ha sido efectivo o no la aplicación del estímulo en los niños de 5 años de edad.

“El docente despierta el interés de los estudiantes por un caso específico, incentiva la indagación, promueve la comprobación de hipótesis y la solución de casos específicos. Acerca al estudiante al conocimiento desde sus propias experiencias de vida, la indagación del tema y que reflexione sobre la ruta a seguir en la solución del caso.” (Chin, 2013)

2. Enunciado del problema

¿En qué medida los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac” de Aguaytía, 2019?

3. Secuencia didáctica

Inicio	El inicio de la actividad, en la cual se presenta la tarea que se va a realizar para medir sus capacidades, habilidades y destrezas que se van a desarrollar.
Desarrollo	Aquí se explica todo lo que van a tener que realizar para en la tarea, se presentan los materiales, instrucciones y apoyo para que puedan conocer un poco más acerca de la actividad a realizar.
Cierre	Aquí se exploran y comunican entre todos, todo lo referente a la actividad trabajada.

4. Plan de aprendizaje

Se tomará prestado el programa de aprendizaje de Villavicencio (2019), ya que evalúa las mismas dimensiones por las cuales se está desarrollando este trabajo.

5. Evaluación

Será evaluado bajo lo indicado por MINEDU (2016), en educación inicial, donde se califica bajo; logro destacado (AD), logro previsto (A), logro en proceso (B) y logro en inicio (C); se registrará en su respectiva lista de cotejo las notas de los estudiantes de acuerdo a lo que el docente este calificando.

Anexo 2. Lista de cotejo del pre y post test

PRE-TEST Y POST TEST																																	
N°	NOMBRES	COORDINACION VISOMANUAL								TOTAL	COORD. FACIAL			TOTAL	COORDINACIÓN GESTUAL								TOTAL	COORDINACIÓN FONÉTICA								TOTAL	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		12	13	14	15	16	17	18	19		20	21	22	23	24	25	1			
1	ANGEL ANDERSON																																
2	ANGEL																																
3	DEYVER																																
4	LUIS																																
5	ADRIAN																																
6	MEIDY																																
7	EDISON																																
8	JOSUE																																
9	MARTIN																																
10	AGUSTIN																																
11	PHIERINA																																
12	JADITH																																
13	ANGI																																
14	JHEAN																																
15	NIKEIRA																																
16	ITZEL																																
17	MILETH																																
18	ERICK																																
19	DULCE																																
20	SHAMIRA																																
21	SAINZ																																
22	FRED																																

Anexo 3. Sesiones de aprendizaje

Sesión de aprendizaje N°1

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: ¡Dibujar es una actividad divertida!

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresa creatividad en la realización de los dibujos.	Expresa sus ideas y sentimientos en la producción artística.	Representa animales, personas, paisajes, objetos en “x” situaciones.	Lista de Cotejo Observación

3. Materiales y recursos a utilizar

- Hojas bond
- Lápices de colores
- Crayolas

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	En conjunto, vamos por el salón y al exterior del mismo identificando objetos, paisajes, personas y diferentes situaciones. Para proseguir para preguntarles acerca de las cosas que han podido observar y han llamado su atención.
Desarrollo	En el aula estando reunidos se les presenta y entrega los materiales a utilizar en esta sesión educativa. La maestra les pide que representen lo más exacto posible lo que han podido observar en el pequeño recorrido que hicieron en las hojas bonds.
Cierre	Luego de acabar de dibujar, se les pide a los niños que presenten cada uno de sus dibujos ante todos los compañeros y explicar que es lo que les llamo la atención de su dibujo.

Sesión de aprendizaje N°2

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: Jugamos haciendo Origami

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Aprueba y percibe su producción artística de él y compañeros	Manifiesta su producción artística de acuerdo a su creatividad.	Utiliza la repetición para adecuar sus movimientos para construir su manualidad.	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Papeles de colores
- Lápices de grafito y colores

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	La clase inicia presentando a los niños una figura origami, la cual ellos deben lograr imitar con sus propias manos. En el pizarrón se colocan fotos que hacen referencias a las instrucciones.
Desarrollo	Con las indicaciones presentadas, la maestra orienta y ayuda a los niños a realizar desde un origami simple, hasta a una con mayor dificultad, los cuales luego deben ser decorados por los niños.
Cierre	Cuando cada niño tenga dos o más origamis, estos lo muestran en la clase con las decoraciones que le añadieron. Se les invita a los niños a continuar aprendiendo sobre el origami, para mostrarlos ante los padres y amigos.

Sesión de aprendizaje N°3

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: Creamos ¡fabulosas pulseras de colores!

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresión artística y plástica	Utiliza de manera adecuada todos los materiales otorgados.	Explora su creatividad por medio del trabajo lúdico.	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Cerda de colores
- Cuentas

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	Se reúne a los niños y se les muestra la pulsera que ha creado la maestra y se abre la pregunta de; ¿Quieren crear sus pulseras niños? Habiendo motivado a los niños, se les dice que la mejor pulsera recibirá un premio.
Desarrollo	Se le da a cada niño que elijan las cerda del color que más le guste, para luego la maestra agarrar una cerda e indicarles que las cuentas van de acuerdo al orden de color que mejor prefieran.
Cierre	Una vez que los niños terminaran sus pulseras, se les pide que las muestren a la maestra para recibir su premio sorpresa.

Sesión de aprendizaje N°4

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: Creamos nuestra figura de plastilina

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresión artística y plástica	Utiliza de manera adecuada todos los materiales otorgados.	Explora su creatividad por medio del trabajo lúdico.	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Cajas de plastilina de colores
- Hojas bonds A4

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	Se comienza la clase haciendo un juego con las palmadas, para proseguir con la presentación del ejemplo de una figura de plastilina. Se pregunta a los niños acerca de lo que han podido observar de la figura y se les avisa que ellos también realizarán una divertida figura de plastilina.
Desarrollo	La profesora deja ejemplos pegados en la pizarra para que los niños puedan guiarse acerca de la figura que más les agrada; se le da a los niños una cantidad de plastilina de diferentes colores y hojas bonds para el desarrollo de la actividad.
Cierre	Al finalizar la tarea se muestra a la clase cada uno de las figuras de plastilina que se han creado, y se pide que expliquen por qué eligieron lo que han representado.

Sesión de aprendizaje N°5

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: ¡Aprendemos el uso del papel crepe!

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresión artística y plástica	Utiliza de manera adecuada todos los materiales otorgados.	Explora su creatividad por medio del trabajo lúdico.	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Papel crepe de colores
- Hoja con diferentes dibujos y representaciones
- Cola blanca

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	La sesión comienza presentado a los niños con hojas con diferentes dibujos y otra hoja con el mismo dibujo, pero relleno con papel crepe, se les indica que este debe ser el producto final que deben realizar.
Desarrollo	Se les presente los materiales y se comienza haciendo pequeñas bolas con pedazos de papel crepe, deben realizar esta acción hasta tener una cantidad aceptable para poder rellenar la imagen que han elegido. Se les muestra que primero deben poner un poco de goma en la yema de sus dedos e impregnarlo en la hoja bond, para luego proceder con la colocación de las bolas de papel crepe.
Cierre	Finalizada la tarea se expone cada uno de los trabajos para ser poder apreciar la creatividad de cada niño.

Sesión de aprendizaje N°6

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: Adivinemos ¿quién es quién?

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresión del lenguaje artístico	Explora y experimenta con los materiales y elementos que permitan el lenguaje.	Explora sus gestos y movimientos corporales, en el espacio en el que se encuentra	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Reproductor mp4
- USB con sonidos variados
- Láminas de animales y personas

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	Reunimos a los niños en media luna para presentarles las láminas para que puedan reconocerlo y observarlo, para poder hacer preguntas acerca de lo que saben de ellos. Seguidamente se pasará las láminas por todos los niños para que nos den una característica y lo que normalmente hacen en su día a día.
Desarrollo	Con la ayuda del reproductor mp4 se hace escuchar a los niños ciertos sonidos que van de acuerdo a las láminas, su trabajo es identificar a cada una de las láminas por el sonido que pueden percibir. Luego de identificarlos se les pide que imiten dicho sonido que va de acuerdo a la lámina que se les va a entregar.
Cierre	Ahondamos acerca del tema de las características de las láminas para terminar con preguntas acerca de la actividad que se realizó hoy.

Sesión de aprendizaje N°7

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: ¡Reconocemos sonidos con ayuda del amigo oído!

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresión del lenguaje artístico	Percibe la sensibilidad del entorno, la cual permite la realización de la actividad.	Explora sus gestos y movimientos corporales, en el espacio en el que se encuentra	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Caja sonora
- Hojas bond
- Lápices de colores

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	Pedimos a los niños que se acerquen a ver lo que la maestra a traído para la sesión que corresponde, la caja sonora es presentada y es pasada por cada uno de los niños para que puedan observarla con mayor detenimiento.
Desarrollo	La actividad va consistir en que la maestra va utilizar un instrumento al azar, el cual debe ser respondido por los niños como una acción a realizar, como un ejemplo, el golpeo del tambor significa saltar, las panderetas aplaudir, etc. lo que se quiere es que los niños respondan al sonido que perciben.
Cierre	Con la actividad finalizada se les entrega a los niños papel y lápices para que puedan dibujar el instrumento que más le haya gustado.

Sesión de aprendizaje N°8

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: Aprendemos bailando

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresar corporeidad	Manifiesta coordinación en movimientos autónomos.	Realiza acciones motrices básicas a manera de juego	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Reproductor mp4
- USB con canciones variadas

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	Alejamos el mobiliario para dejar un espacio libre para poder movernos de manera libre sin chocarnos, una vez realizado esto, se prende el reproductor y se pone una canción para poder movernos un poco antes de empezar la tarea de esta sesión.
Desarrollo	Una vez calentados, indicamos a los niños que esta sesión va consistir movernos de manera coordinada por medio de la imitación de los niños hacia la maestra; en cada canción los niños deben colaborar para realizar las acciones y mejorar su movimiento en cada una de sus extremidades.
Cierre	Nos sentamos en media luna y comentamos acerca de la canción y actividad que más no ha gustado, cada uno de los niños expresa la experiencia que ha tenido en la tarea.

Sesión de aprendizaje N°9

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: Somos mimos

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresa su lenguaje creativo	Explora y experimenta con los materiales y elementos que permitan el lenguaje.	Realiza una imitación de los gestos y acciones que se realizan de cada compañero	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Láminas de dibujos
- Reproductor mp4
- USB con música
- Lápices de Colores

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	Comenzamos la clase con una dinámica de quedarnos quietos cada que suena la palmada de la profesora, seguidamente, se les muestra algunas láminas en las cuales se realizan ciertas acciones como caminar, echarse, enojarse, reírse, sorprenderse, etc.
Desarrollo	Con ayuda del reproductor de mp4 ponemos una melodía la cual al detenerse, los niños deben congelarse con la acción que la profesora muestra en las diferentes láminas, y al reanudarse la melodía pueden seguir con las acciones libres que mantenían antes de que se detuviera.
Cierre	Al terminar la actividad, se les entrega láminas para colorear.

Sesión de aprendizaje N°10

1. Datos generales

I.E.I. : Institución Educativa Inicial N°338 “Pampa Yurac”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Ramirez Navarro, Daniza

2. Nombre de la actividad: Aprendemos acerca de las emociones y sentimientos

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
Expresa movimiento del área facial	Explora el lenguaje corporal por medio de la actividad.	Realiza una imitación de los gestos y acciones que se realizan de cada compañero	Observación Lista de cotejo

3. Materiales y recursos a utilizar

- Láminas de con estados de emociones

4. Sesión didáctica

Secuencia	Intervención
Inicio	Iniciamos la sesión educativa con un relato acerca de las emociones y sentimientos y la importancia que tiene esta en la vida de cada uno; se realizan preguntas acerca del tema presentado para expongan ideas y opiniones los niños y se pueda dar una retroalimentación de información.
Desarrollo	Organizamos grupos, en el cual uno de los niños tendrá las láminas con estados emocionales, los cuales sus compañeros deben imitar y pasar el siguiente turno a su compañero para que exprese por medio de los movimientos faciales felicidad, tristeza, temor, culpa, ignorancia, etc.
Cierre	Al terminar la tarea, se reúne en una asamblea a los niños, para que puedan expresar lo que les ha parecido la actividad de hoy y dar una idea personal acerca de la importancia de los sentimientos y emociones.

Anexo 4. Base de datos del pre test

PRE-TEST																																	
N°	NOMBRES	COORDINACION VISOMANUAL								TOTAL	COORD. FACIAL			TOTAL	COORDINACIÓN GESTUAL								TOTAL	COORDINACIÓN FONETICA								TOTAL	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		12	13	14	15	16	17	18	19		20	21	22	23	24	25	1			
1	ANGEL ANDERSON	1	1	2	1	1	1	1	1	9	2	4	4	10	2	1	3	2	2	2	2	14	1	2	2	1	2	1	2	1	12	11	
2	ANGEL	1	2	1	2	2	2	1	1	12	2	2	5	9	1	1	2	3	3	3	1	14	1	1	1	1	3	1	3	1	12	12	
3	DEYVER	1	1	1	1	2	1	2	1	10	1	5	5	11	2	2	1	1	2	1	1	10	1	2	1	1	1	3	1	2	12	11	
4	LUIS	2	1	1	2	2	2	2	3	15	4	6	5	15	1	3	2	3	1	3	2	15	2	2	2	1	1	2	3	3	16	15	
5	ADRIAN	1	1	2	1	1	1	1	1	9	3	4	4	11	2	3	2	1	2	1	1	12	1	2	2	1	1	1	1	1	10	11	
6	MEIDY	2	2	1	2	1	2	3	3	16	4	4	7	15	2	1	2	3	3	3	2	16	1	1	1	2	2	2	1	3	13	15	
7	EDISON	2	1	1	2	1	1	2	1	11	3	2	4	9	1	1	2	1	2	2	1	10	1	2	2	2	2	1	1	1	12	11	
8	JOSUE	1	2	1	1	1	1	2	1	10	2	2	2	6	2	1	2	1	3	1	1	11	2	1	2	1	1	2	1	3	13	10	
9	MARTIN	1	1	2	1	1	2	3	1	12	2	4	6	12	2	2	1	1	3	2	1	12	1	2	2	1	1	1	2	1	11	12	
10	AGUSTIN	1	1	2	1	3	1	1	1	11	1	3	3	7	1	3	1	3	2	2	1	13	1	1	1	2	1	1	1	1	9	10	
11	PHIERINA	2	1	1	2	1	3	1	1	12	2	2	2	6	1	1	1	2	1	1	2	9	1	1	1	1	1	3	2	2	12	10	
12	JADITH	2	1	1	2	1	1	1	1	10	3	2	5	10	1	1	3	1	3	1	1	11	1	1	1	1	1	1	1	1	8	10	
13	ANGI	2	1	1	1	2	1	2	3	13	5	3	6	14	3	1	3	2	3	2	1	15	2	2	2	1	3	1	2	3	16	15	
14	JHEAN	1	1	2	1	2	3	1	3	14	4	4	7	15	3	3	2	2	1	1	1	13	2	2	1	1	3	2	2	2	15	14	
15	NIKEIRA	1	2	1	1	1	1	1	1	9	2	3	4	9	1	1	1	1	2	2	1	9	1	1	2	1	1	3	1	1	11	10	
16	ITZEL	1	1	1	2	1	1	1	1	9	2	2	6	10	2	1	1	3	3	1	2	13	1	1	1	1	1	1	1	1	8	10	
17	MILETH	1	1	1	1	1	2	2	2	11	2	4	5	11	3	2	2	2	2	1	1	13	1	2	1	1	1	1	1	2	10	11	
18	ERICK	1	2	2	1	2	2	3	2	15	4	5	7	16	3	2	3	2	1	3	2	16	2	1	1	2	1	3	3	3	16	16	
19	DULCE	2	2	1	1	1	1	1	1	10	3	2	4	9	1	2	1	1	3	2	1	11	1	1	1	1	2	1	1	1	9	10	
20	SHAMIRA	2	2	1	1	2	1	2	1	12	2	2	2	6	2	3	1	1	2	1	1	11	1	1	2	1	1	3	1	2	12	10	
21	SAINZ	1	1	1	2	1	1	1	1	9	5	4	1	10	1	2	2	2	1	2	1	11	1	2	1	2	1	2	1	1	11	10	
22	FRED	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	2	4	8	1	1	3	1	2	3	1	12	1	2	1	1	2	1	1	2	11	10	

Anexo 5. Base de datos del post test

POST-TEST																																	
N°	NOMBRES	COORDINACION VISOMANUAL								TOTAL	COORD. FACIAL			TOTAL	COORDINACIÓN GESTUAL								TOTAL	COORDINACIÓN FONETICA								TOTAL	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		12	13	14	15	16	17	18	19		20	21	22	23	24	25	26			
1	ANGEL ANDERSON	2	1	2	2	2	2	3	3	17	3	5	7	15	3	2	1	3	1	3	3	16	2	2	2	2	3	2	3	2	18	17	
2	ANGEL	2	2	2	2	3	3	1	3	18	5	5	7	17	3	2	2	2	3	3	1	16	2	2	2	2	3	2	3	3	19	18	
3	DEYVER	2	2	2	1	2	3	3	2	17	4	5	6	15	3	1	3	2	1	3	1	14	2	2	2	2	2	1	2	3	16	16	
4	LUIS	2	2	2	1	3	1	3	2	16	4	6	5	15	3	3	2	2	3	3	1	17	2	2	2	1	3	2	1	3	16	16	
5	ADRIAN	2	1	2	2	2	2	3	2	16	5	5	8	18	2	2	3	3	3	1	1	15	2	1	2	1	2	3	3	3	17	17	
6	MEIDY	1	2	2	2	3	3	3	1	17	6	3	4	13	3	3	3	2	3	2	3	19	2	2	2	2	3	2	3	3	19	17	
7	EDISON	2	2	2	2	1	2	2	2	15	5	6	6	17	3	3	3	3	1	3	1	17	2	2	2	2	2	1	3	1	15	16	
8	JOSUE	1	1	2	1	3	3	1	3	15	5	4	5	14	3	2	3	3	1	2	1	15	2	2	1	2	3	3	2	2	17	15	
9	MARTIN	2	2	2	1	3	1	3	3	17	4	5	7	16	2	3	1	3	1	3	1	14	1	2	2	2	2	3	3	3	18	16	
10	AGUSTIN	2	2	2	2	2	3	2	3	18	4	5	4	13	1	2	3	1	3	2	1	13	2	2	2	2	2	3	3	3	19	16	
11	PHERINA	2	2	2	1	2	3	2	3	17	5	5	7	17	3	3	3	1	3	2	2	17	1	2	2	2	2	1	2	3	15	17	
12	JADITH	2	2	1	2	3	3	3	1	17	5	5	4	14	3	2	1	3	3	3	1	16	2	2	2	2	3	2	1	3	17	16	
13	ANGI	2	2	2	1	3	3	3	2	18	5	4	3	12	3	1	2	2	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	3	3	19	16	
14	JHEAN	1	2	2	1	3	1	2	3	15	6	5	4	15	1	3	2	3	2	2	1	14	1	2	2	2	3	1	2	2	15	15	
15	NIKEIRA	2	2	2	1	3	2	3	2	17	5	5	8	18	2	3	3	2	2	2	1	15	2	2	2	2	3	2	3	1	17	17	
16	ITZEL	1	2	2	2	1	3	3	3	17	6	6	7	19	3	1	1	3	3	3	1	15	1	2	1	2	2	3	3	2	16	17	
17	MILETH	1	2	2	2	3	2	3	2	17	5	4	5	14	2	2	3	3	2	2	1	15	2	2	2	2	3	3	1	2	17	16	
18	ERICK	2	1	2	2	3	2	1	3	16	5	6	4	15	3	3	2	3	1	2	2	16	2	1	1	1	3	3	2	3	16	16	
19	DULCE	2	2	2	2	3	3	2	3	19	5	6	5	16	3	2	3	3	1	3	3	18	1	2	1	2	2	3	3	3	17	18	
20	SHAMIRA	2	2	2	1	3	3	1	3	17	4	4	6	14	3	1	2	3	3	3	2	17	2	1	2	2	3	1	3	3	17	16	
21	SAINZ	2	2	2	2	1	3	2	1	15	6	5	8	19	3	3	3	2	3	2	2	18	1	2	2	2	3	2	1	1	14	17	
22	FRED	2	2	2	2	2	3	1	2	16	6	5	8	19	3	1	3	1	3	3	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	17	

Anexo 6. Evidencias fotográficas







