



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR LA
PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE
CUATRO AÑOS DE LA I.E 1592 VILLA LA PAZ, 2020.

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

JARAMILLO ADRIANZEN, MAGNOLIA DE LOS MILAGROS
ORCID ID: 0000- 0002-0544-0115

ASESOR

VELASQUEZ CASTILLO, NILO ALBERT
ORCID ID: 0000-0001-7881-4985

PIURA -PERU

2022

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

ORCID ID: 0000- 0002-0544-0115

Universidad católica los ángeles de Chimbote, estudiante de pregrado,
Piura, Perú.

ASESOR

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ORCID ID: 0000-0001-7881-4985

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

PRESIDENTE

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

MIEMBRO

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Velásquez Castillo, Nilo Albert

ASESOR

4. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTO

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a mis padres que son mi fortaleza para continuar con mis desafíos, a mi familia que siempre han estado ayudándome con este gran sueño de ser una profesional, esperando que con la bendición de Dios terminar este gran desafío.

Agradecimiento

Agradecimiento a Dios y mi familia que me ha permitido continuar con este proyecto.

Del mismo modo le agradezco a mi padre y hermanos que brindan su apoyo y fortaleza, un agradecimiento especial a los docentes y estudiantes de la I.E N° 1592 Villa la Paz, por permitir desarrollar el proyecto brindando la confianza y facilidades.

A mi docente asesor por impartir sus conocimientos y asesorarme en mi proyecto de investigación.

5. RESUMEN Y ABSTRACT

La investigación, se desarrolló en la I.E N° 1592, donde se identificó que existe dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños de 4 años ya que la mayoría no son capaces de desarrollar ejercicios motores, o han dejado de practicarlo, porque se involucrando en otras actividades, que permiten el desarrollo correcto del cuerpo, la investigación tuvo como objetivo determinar si los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad fina en los niños de 4 años de la I.E N°1592. El estudio fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, y su diseño pre experimental, se trabajó con una muestra de 24 niños y niñas de 4 años de edad. Se aplicó una lista de cotejo a través de la técnica de observación. Con respecto a los resultados obtenidos durante el pre test, se afirma que el 71% obtuvieron un nivel de logros proceso y un 0% en un nivel de logro previsto, en relación a psicomotricidad fina, antes de la aplicación de las sesiones con juegos didácticos, del mismo modo los resultados del pos test fueron un 83 % en un nivel de logro previsto, un 4 % en nivel de logro inicio. Se utilizó el programa SPSS versión 22 para el análisis de datos y la prueba de Wilcoxon para la constatación de hipótesis., demostrando mediante la prueba de Wilcoxon su significancia y rechazando la hipótesis nula, en lo que se concluye que los juegos didácticos influyen significativamente en la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E N° 1592 es promedio.

Palabras claves: Juegos didácticos, Psicomotricidad, Psicomotricidad fina.

ABSTRACT

The research was developed in I.E N° 1592, where it was identified that there are difficulties in the development of fine motor skills in 4-year-old children, since most are not capable of developing motor exercises, or have stopped practicing them, because engaging in other activities that allow the correct development of the body, the research aimed to determine if educational games improve fine motor skills in 4-year-old children of the I.E N° 1592. The study was of quantitative type, descriptive level, and its pre-experimental design, we worked with a sample of 24 boys and girls of 4 years of age. A checklist was applied through the observation technique. Regarding the results obtained during the pre-test, it is stated that 71% obtained a level of process achievement and 0% at a level of expected achievement, in relation to fine motor skills, before the application of the sessions with didactic games. In the same way, the results of the post test were 83% at an expected level of achievement, 4% at the initial level of achievement. The SPSS version 22 program was used for data analysis and the Wilcoxon test to verify the hypothesis, demonstrating its significance by means of the Wilcoxon test and rejecting the null hypothesis, in which it is concluded that the didactic games significantly influence the Fine motor skills in four-year-old children from I.E N° 1592 are average.

Keywords: Didactic games, Psychomotor skills, Fine motor skills.

6. CONTENIDO

2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Dedicatoria y agradecimiento.....	iv
5. Resumen y abstract.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de figuras, tablas y cuadros.....	x
II. Revisión de literatura.....	16
2.1 Antecedentes.....	16
2.1.1.- Internacionales.....	16
2.1.2.- Nacionales.....	18
2.1.3.- Locales.....	19
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	20
2.2.1 Juegos didácticos.....	20
2.2.1.1. Definición.....	20
2.2.1.2. Fundamentos teóricos del juego.....	21
• Teoría constructivista:.....	21
• Teoría del juego didáctico según piaget	22
2.2.1.3. Características del juego didáctico.	22
2.2.1.4. Clasificación de juegos didácticos.....	23
2.2.1.5. El juego didáctico como estrategia didáctica en la educación inicial	23
2.2.1.6. Importancia	25
2.2.1.7. Funciones de los juegos didácticos	25
2.2.1.8. Dimensiones de los juegos didácticos	26
2.2.2. Psicomotricidad fina	27
2.2.2.1. Definición	27
2.2.2.2. Fundamentos teóricos de la psicomotricidad fina.....	28

• Teoría constructivista del aprendizaje.	28
• Teoría de aprendizaje significativo.....	29
2.2.2.3. Características de la psicomotricidad fina.	29
2.2.2.4. Clasificación de la psicomotricidad fina.....	30
2.2.2.5. Estrategias	31
2.2.2.6. Importancia	32
2.2.2.7. Elementos.....	33
2.2.2.8. Dimensiones de la psicomotricidad fina.....	34
2.2.3. Relación entre los juegos didácticos y la psicomotricidad fina	35
III. Hipotesis.....	37
IV. Metodología.....	37
4.1. Diseño de la investigación	37
4.2. Población y muestra.....	38
4.3. Definición y operacionalización de variables	40
V. Resultados.....	47
5.2. Análisis de resultado	56
VI. Conclusiones.....	59
Aspectos complementarios.....	60
Referencias bibliográficas.....	79
Anexos.....	83

ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

Tabla N° 01 Población de educación inicial niños de 3,4,5 años de edad.....	38
Tabla N° 02: Muestra por sexo.....	39
Tabla N° 03. Nivel de logro de Psicomotricidad fina durante el Pre Test en los niños de 4 años de la I.E 1592 Villa la Paz – Sullana 2020”.....	47
Tabla N° 04. Nivel de logro que alcanzan los niños en las dimensiones de la Psicomotricidad fina durante el Pre Test.....	48
Tabla N° 05. Nivel de logro que alcanzan los niños de Psicomotricidad fina en el Post Test.....	49
Tabla N° 06. Resultados del Post test por dimensiones de la Psicomotricidad fina.....	51
Tabla N° 07. Distribución del Pre test y Post Test.....	52
Tabla N° 08. comparación del pre test y Post Test por dimensiones	53
Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.....	55

INDICE DE GRAFICOS

Figura N° 01: Nivel de logro de la Psicomotricidad fina durante el pre test sobre.....	47
Figura N° 02: Nivel de logro por dimensiones durante el pre test.	48
Figura N° 03: Nivel de logro de la Psicomotricidad fina durante el Post test.	50
Figura N° 04: Nivel de logro por dimensiones durante el post test.....	51
Figura N° 05: Distribución del Pre test y Post Test.....	52
Figura N° 06: Comparación del Pre test y Post Test por dimensiones.....	54

I. INTRODUCCIÓN

La Psicomotricidad fina, permitirá que el niño o niña pueda desarrollar movimientos pequeños y muy precisos, especialmente relacionados con las extremidades superiores (brazos, manos y dedos), podemos decir que es de un tipo de motricidad compleja y por ello requiere de mucha atención durante la etapa temprana del ser humano teniendo en cuenta las funciones del sistema neurológico, muscular y esquelético, Esteban (2021).

Podemos afirmar que la psicomotricidad fina es un factor muy importante en el desarrollo evolutivo del ser humano ya que permitira lograr un buen funcionamiento de su sistema corporal, para ello es necesario la aplicación de estrategias adecuadas que permitan lograr estudiantes pueda fortalecer su motricidad.

En el ambito internacional en relacion al tema de estudio se han encontrado importantes aportes ayaudaran a fortalecer la investigacion

Chacha (2021), en su investigacion permitieron a docentes, y padres de familia de la Escuela de Educación Básica “Benjamín Franklin” considerar la gran importancia que tiene la motricidad fina para el desarrollo de la preescritura, por lo que, se realizará una ficha de observación para saber cuál es el nivel en que se encuentra los niños y poder contribuir con una guía donde muestre algunas técnicas y ejercicios para estimular el parte motriz fino.

Así mismos en España en relación a la Psicomotricidad fina, nos indica que en los últimos años no se ha desarrollado con normalidad por el tema de la pandemia COVID 19, ello ha permitido que los estudiantes retornen a clases con problemas psicomotrices que se tiene que corregir a la brevedad posible, para es necesario implementar talleres de fortalecimiento que permita mejorar la Psicomotricidad, ante ello también consideran de suma importancia el trabajo con los niños en etapa infantil (0-6 años) ya que permitirá el

buen desenvolvimiento del niño, la psicomotricidad tiene un valor muy importante, ya que se fomenta el desarrollo global del niño a todos los diferentes niveles, es decir, físico, afectivo, social y cognitivo, Gimeno (2020).

Quispe (2016), en su investigación nos manifiesta que actualmente, en las instituciones educativas, no se viene realizando una adecuada enseñanza en la psicomotricidad. El proceso psicomotor de los niños no alcanza un nivel adecuado, debido a que los docentes carecen de propuestas metodológicas. Por otro lado, las escuelas no cuentan con ambientes adecuados, los estudiantes no se encuentran debidamente estimulados en las actividades motrices. La ausencia de prácticas de la psicomotricidad se debe primordialmente al desconocimiento de la materia por parte de las docentes que no lo han obtenido en el progreso de formación profesional. Ante este desconocimiento, se observaba en las sesiones de clases que los niños son tristemente obligados a realizar producciones de planas de símbolos, figuras, números, palabras y oraciones.

Mesonero (1987, p. 64) afirmó: “El desarrollo del control muscular depende de la maduración de las estructuras neuronales, los huesos los músculos y los cambios de las proporciones corporales, así como de la oportunidad de aprender a cómo usar los distintos grupos musculares de una forma coordinada”. Esto nos permite entender que es importante fortalecer el Sistema neurológico y músculos del niño para lograr un aprendizaje significativo.

Wallon (1989), mencionó:

Que el movimiento establece una fuente inagotable de experiencias del hombre; origen de conocimientos y afectos que, al exteriorizarse, se convierten en el lenguaje primero de la expresión del hombre; lenguaje que conforme se va perfeccionando y enriqueciendo, va constituyéndose en la mejor vía de relación con el mundo. (p. 37)

El juego es muy trascendental en esta etapa ya que permitirá desplegar su corporación su imaginación y su ánimo. El niño se comunica y realiza toda actividad a través de movimientos; sin embargo, por el desconocimiento de algunos padres y maestros, los niños pasan mucho tiempo sentados en sus carpetas realizando actividades como son: trazos, prese escritura etc. Es importante conocer las estepas de los niños tal como nos menciona Piaget, respetar su individualidad y su ritmo de aprendizajes de cada estudiante; ya que todos los niños no son iguales.

En el Perú, no es ajeno a esta problemática mundial, existen diferentes estudios que indican el bajo desarrollo motriz del estudiante, el cual no les ha permitido a los estudiantes poder desarrollar todo sistema motriz y por ende no pueden desarrollar todas sus capacidades, se han desarrollo diferentes evaluaciones censales desde el 2018 que buscan identificar las capacidades intelectuales de los estudiantes y promover este cambio de paradigma dentro de la educación. Para ello se ha propuesto mejorar el desarrollo cognitivo en los estudiantes usando estrategias que ayuden para mejorar la calidad de enseñanza en nuestro país, no obstante, de lo anterior, los resultados no han sido favorables pues se siguen evidenciando bajo rendimiento dentro del ámbito educativo, podemos decir que muchos de los profesores siguen usando modelos tradicionales en la enseñanza y aprendizajes, por lo que los estudiantes entran en este círculo del tradicionalismo.

Del mismo modo a nivel local en la I. E 1592 “Villa la Paz” los niños de 4 años presentan grandes dificultades en sus movimientos motrices, generando deficiencia en sus aprendizajes, así mismo tienen poca destreza al utilizar el punzón, las tijeras, realizar trazos y desarrollar juegos entre pares, ya que su sistema sensorio motriz no ha logrado desarrollarse de manera correcta, los aspectos emocionales e intelectuales también son afectados, es por ello que nace a importancia de esta investigación donde se plantea el

siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E. N°1592, Villa La Paz?

Para dar solución a la interrogante se han planteado el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz, y para dar solución al objetivo general se desprendieron los objetivos específicos; Determinar el nivel logro de psicomotricidad fina a través de un Pre Tés, en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz., Determinar el nivel logro de psicomotricidad fina a través de un Pos Tés, en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz, Evaluar y comparar los resultados de la implementación de los juegos didácticos a través de Pre test y post test, para mejorar la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz, La investigación tiene mucha significancia ya que permitirá aportar conceptos teóricos, metodológicos y prácticos

La investigación se justifica desde un punto teórico porque proveerá una gama de aportes teóricos sobre las diferentes estrategias de juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad fina que los investigadores que abarquen la variable de estudio, a nivel metodológico se creó un instrumento para evaluar la variable psicomotricidad fina, el mismo que fue evaluado por diferentes expertos en el tema y a nivel practico porque es una herramienta útil y necesaria ya que los estudiantes mediante la psicomotricidad fina logran mejorar sus aprendizajes.

Se planteo una metodología de nivel cuantitativo y diseño pre experimental , teniendo como resultados, mediante la evaluación y comparación de los resultados del pre test y post test para medir la variable de estudio y luego establecer una comparación entre la variable independiente y dependiente se trabajó con una población muestral de 24 estudiantes

En relación a lo investigado se evidencio que: 29 % de estudiantes se encuentran en nivel inicio, mientras que en el post test tenemos 4 % de estudiantes, así mismo tenemos un 71% de estudiantes en proceso, y en el post test 13 % de estudiantes se encuentran en proceso, del mismo modo tenemos un 0% en nivel previsto en pre test, y en el post test 83 % de estudiantes se encuentran en nivel logro previsto, De esta manera podemos concluir que existe una diferencia significativa en los resultados de nivel de logro de los estudiantes .

De esta manera concluimos que nuestra investigación se revalora e informa a los docentes, padres de familia que la aplicación juegos didácticos mejora el desarrollo de la psicomotricidad. Desarrollar una buena Psicomotricidad fina en un niño, garantiza adultos seguros, capaces de tomar las mejores decisiones en el momento oportuno, puesto que la motricidad gruesa conlleva a mejorar el pensamiento crítico, pilar fundamental en las acciones de un ser humano.

II. REVISION DE LITERATURA.

2.1 Antecedentes

2.1.1.- Internacionales

Jacome (2022), realizo su investigación en ecuador titulada: la importancia de las estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de subnivel II de educación inicial para obtener el título de licenciado en educación, tuvo como objetivo principal, determinar la importancia de las estrategias metodológicas para el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de Subnivel II de Educación Inicial. se utilizó una metodología etnográfica que permitió el acercamiento a los sujetos de la educación y realizar entrevistas a las docentes, sobre las metodologías que utilizan para desarrollar la psicomotricidad fina y si tienen conocimiento de otras estrategias que

favorezcan esta habilidad. Mediante la recolección de información en el estado del arte y las entrevistas realizadas a los maestros como muestra de estudio, y se obtuvieron resultados necesarios identificando hallazgos más relevantes respecto a los objetivos planteados. Finalmente, se llegó a las conclusiones, considerando que la primera infancia es una etapa primordial en donde se adquieren los pilares necesarios para el correcto desenvolvimiento en etapas posteriores y que es necesario la aplicación de estrategias metodológicas dentro de ellas tenemos las más importantes estrategias lúdicas como recurso principal, metodologías juego trabajo que implica la realización de actividades de aprendizaje relacionadas al juego y las técnicas grafo plásticas que son actividades que se centran en el desarrollo de la psicomotricidad fina, creatividad e imaginación.

Bermudez (2017), realizó su investigación en Colombia titulada: aplicación de juegos didácticos para la resiliencia en el marco de la cátedra de la paz, para obtener el título de magister, tuvo como objetivo general, evaluar el impacto de la implementación de una unidad didáctica basada en el juego para la formación en la resiliencia, el estudio desarrolló una metodología de paradigma cualitativo, con un enfoque de investigación-acción, empleando diferentes instrumentos como diarios de campo, talleres prácticos, aplicación de pruebas iniciales y finales que permitieron acompañar el proceso, la población muestral ha estado constituida por 60 niños y niñas de 9 y 13 años, entre sus principales resultados tenemos el 77% de los niños tuvieron que ser más empáticos durante las diferentes adversidades presentes, en cuanto a la autonomía, el impacto en el rango bajo se disminuyó en un 5%, es decir, que se debe trabajar mucho más en talleres, finalmente se concluye que en relación a la resiliencia se pudo establecer un impacto positivo en la implementación, ya que al finalizar la investigación los niños aumentaron sus niveles de resiliencia y confianza.

2.1.2.- Nacionales

Paucar (2020), realizo su investigacione en Lima titulada: la psicomotricidad fina en estudiantes del nivel inicial: Una revisión teórica, para obtener el grado de bachiller, don tuvo como objetivo general, identificar el nivel de la psicomotricidad fina en los niños del nivel inicial, la metodología que utilizo fue de diseño no experimental, descriptivo, Para la recolección de datos, se utilizó como técnica la encuesta, y como instrumento se aplicó una ficha de observación a 25 alumnos del nivel inicial, entre los principales resultados fueron, las causas para la falta de desarrollo motriz era la falta de estrategias pedagógicas basadas en los movimientos y el juego por parte de las docentes, se llegó a la conclusión que la técnica para mejorar la motricidad fina a nivel preescolar es brindar o utilizar juegos como unas herramientas estratégicas para el aprendizaje del niño y a la vez pueda desarrollar sus habilidades y destrezas en hogares, así como los juegos de Pintura y dibujo libre con formato e instrumento libre, donde el niño se puede imaginar un ambiente libre, despejando su aprendizaje de pensar. A la vez elaborar materiales de trabajo para adquirir sus habilidades y destrezas con actividades que aportan al desarrollo de la motricidad fina.

Zumaran (2021), en su investigacon titulada taller de juegos didácticos para potenciar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa inicial, presenta como objetivo general proponer un taller de juegos didácticos con el fin de potenciar las habilidades motoras finas. Además de ello utilizo una metodología Paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo no experimental con diseño descriptivo con propositivo. Utilizando la técnica de la observación mediante el instrumento batería psicomotora de Vítor Da Fonseca adaptada, aplicada a 43 estudiantes del 4 año de la I.E.I. 051 San Gabriel – Pomalca. Obteniendo como resultado que el 63%

de los infantes evaluados se encuentran en un nivel dispráxico finalmente se llegó a la conclusión se plantea la creación de un taller que consta de 18 sesiones a base de juegos didácticos los cuales permitirán a través de su posterior aplicación potenciar la habilidad óculo manual.

2.1.3.- Locales

Barrientos (2020), en su trabajo de investigación titulado actividades motrices finas como estrategia en el proceso de preescritura en los niños del nivel inicial de 5 años, de la I.E.P Santa teresa de Liseux. Tacalá, Piura, presenta como objetivo general, determinar cómo las actividades motrices finas mejoran la pre escritura en los estudiantes de 5 años de la I.E “Santa Teresa de Liseux” – Táchala Castilla, Piura. La metodología utilizada fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo, diseño pre experimental y nivel explicativo, con pre test y post test a un solo grupo. Como técnica se utilizó, lista de cotejo y ficha de observación, la muestra fue de 15 alumnos de 5 años de la I.E “Santa Teresa de Liseux”. En los resultados obtenidos antes de aplicar la estrategia, se observa que el nivel de preescritura en los alumnos se encontraba en un 80 % en la escala de “inicio” 7 % en la escala “proceso” y un 13 % en la escala “logrado”. Sin embargo, después de aplicar las actividades motrices como estrategia se obtuvieron los siguientes resultados un 7 % presentó un nivel de inicio, en la escala proceso un 20 %, y un 87 % en la escala logrado, dichos resultados permitieron determinar que las actividades motrices, favorecen significativamente el proceso de pre escritura en los niños. Con los resultados obtenidos, se concluye que la aplicación de un programa de actividades motoras finas tiene un efecto significativo para desarrollar el nivel de pre escritura en los niños de la institución educativa.

Huaman (2018), en su trabajo de investigación titulado juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N.º 1371 A.H. Túpac amaru II etapa Piura, 2018, para optar el título de licenciado en educación, así mismo presenta un objetivo general determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos mejora la motricidad gruesa a través del equilibrio, movimiento, lateralidad, esquema corporal, y coordinación en niños de 4 años del nivel inicial. La metodología que se utilizó fue cuantitativa, explicativa, aplicada con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test a un solo grupo. La muestra fue de tipo no probabilístico intencional a una población de 17 estudiantes del nivel inicial de la I.E.I. N.º 1371 A.H. Túpac Amaru II etapa, Piura, matriculados en el año 2018 entre sus principales resultados Antes de aplicarse los juegos didácticos presentaron dificultad en la motricidad gruesa 70,60% se encontraron en un nivel bajo, sin embargo, luego de aplicarse los juegos didácticos, se obtuvieron diferencias significativas en cuanto a la motricidad gruesa. 82,40% lograron resultados significativos, se llegó a la conclusión de que los niños obtuvieron resultados significativos de esta manera se puede evidenciar que a través del juego didáctico mejora la motricidad gruesa de los niños de 4 años de educación inicial.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Juegos didácticos

2.2.1.1. Definición

Higueras y Molina (2020) El juego didáctico es una estrategia metodológica aplicable a diferentes ámbitos y etapas educativas. Es un concepto que se ha ido trabajando desde siempre, pero no ha conseguido tener fuerza suficiente debido a la falta de conocimiento y formación de los docentes para poder aplicarlo, prácticas no

convencionales, más trabajo etc. Son muchos los autores que lo estudian como una herramienta esencial en nuestras aulas.

Los juegos didácticos son estrategias importantes que permitirán estimular mucho mejor el cuerpo y el sistema psicomotriz del ser humano, Lenin, (2017) manifiesta que los juegos didácticos son la planificación del proceso de enseñanza-aprendizaje para la cual el docente elige las técnicas y actividades que puede utilizar a fin de alcanzar los objetivos de su curso.

Díaz (1998), Lo define como: “procedimientos y recursos que utiliza el docente para promover aprendizajes significativos, facilitando intencionalmente un procesamiento del contenido nuevo de manera más profunda y consciente” (p. 19). Es necesario que los docentes prioricen a los juegos didácticos en su programación pedagógica ya que ello permitirá un mejor desenvolvimiento del estudiante durante el proceso enseñanza aprendizaje.

MINEDU (2017), jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas (p. 21).

2.2.1.2. Fundamentos teóricos del juego

- **Teoría sociocultural:**

Vygotsky (1982), afirma que “el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia”. (pp. 39 – 48).

El infante utiliza la imaginación para generar un sentido a una estructura ficticia, donde el significado de la palabra determinará su conducta, esto indica que el niño no simboliza en el juego, sino que desea satisfacer el deseo y generar situaciones de emoción.

- **Teoría del juego didáctico según Piaget**

Piaget, (1956) El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Pues se centró en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

2.2.1.3. Características del juego didáctico.

Minerva (2002), establece que “el juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas, y para todas las condiciones de vida” (p. 170), nos manifiesta que siempre el juego estará presente en todo momento.

Andrade y Ante (2010), definen varias características en torno a los juegos didácticos, entre las principales se pueden nombrar: “despiertan interés hacia las asignaturas, provocan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas” (p. 29). Los juegos didácticos aportan aspectos positivos que permiten una mejor enseñanza.

Calderón (2013), nos manifiesta que son tres: espontaneidad, motivación y la estimulación de la imaginación, en este aspecto la oportunidad que brinda esta clase de actividad está fijada hacia una participación libre por parte del alumno o alumna, que al mismo tiempo le permita aumentar su motivación dentro de la clase y fundamentalmente esté haciendo uso de sus destrezas, habilidades o imaginación para resolver los diferentes problemas que se le puedan presentar, puede ser desde “escondido hasta crucigramas; activan estrategias, ponen en práctica conocimientos adquiridos y llevan a experimentar situaciones de aprendizaje” (p. 196).

2.2.1.4. Clasificación de juegos didácticos.

Clasificar de forma adecuada los juegos didácticos dependerá de la organización de los procesos pedagógicos. Según (Ortiz, 2016) manifiesta que su amplia difusión y ampliación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clase común o en horario extra docente. A partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, se consideran las siguientes clases de juegos didácticos

- a. Juegos para el desarrollo de habilidades
- b. Juegos para la apropiación de conocimientos
- c. Juegos el fortalecimiento de los valores

2.2.1.5. El juego didáctico como estrategia didáctica en la educación inicial

Moreno (2002) nos indica en su investigación, donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad, En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad d del niño en todas sus facetas, puede tener un fin en sí mismo, como ser medio para la

adquisición de los aprendizajes y puede darse la forma espontánea y voluntaria como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación” (pág. 82).

Bañeros (2008), A través de juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza aprendizaje, despertar el interés de los chicos y de las chicas por aquellos temas que se van abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así lograra el trabajo desde una doble vertiente: Motivar al alumnado, despertando su a. interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo (pág. 50)

Según Bañeros (2008), a través del juego podrá introducir estímulos positivos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, despertar el interés de los chicos y las chicas por aquellos temas que se van a abordar a lo largo de cualquier programa de formación. Así logrará enriquecer el trabajo desde una doble vertiente:

- Motivar al alumnado, despertando su interés por el conocimiento de los contenidos que ha de abordar a lo largo de la enseñanza.

- Enriquecer y agilizar los procesos de aprendizaje y enseñanza de las disciplinas académicas, potenciando el aprendizaje personalizado y significativo” Además, se debe comprender como docentes de la educación inicial, que “el niño aprende jugando y al jugar, crea. Su fantasía, su imaginación, transforman un objeto en otro en su mundo de juegos; les otorgan a las cosas una vida distinta, una realidad diferente a la que puede imaginar el adulto”

2.2.1.6. Importancia

Según García (2013), manifiesta que “ El juego didáctico, garantiza en el niño los hábitos de decisiones colectivamente, también, van a aumentar el interés de los niños y el interés por las asignaturas, van a comprobar el nivel de conocimientos alcanzados por el niño, ello mediante errores y aciertos, además, permiten desarrollar los problemas de semejanza a las acciones de dirección y control, así como el autocontrol colectivo, desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico y permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, todo ello mediante la práctica vivencial de forma activa y dinámica”

2.2.1.7. Funciones de los juegos didácticos

Analizando los diferentes aportes según, Ceupe (2020), El juego didáctico es un fenómeno pedagógico multifacético y complejo: es a la vez un método de juego para enseñar a los niños en edad temprana, así como una forma de educar a los niños, pero también una actividad de juego independiente y un medio de educación integral del niño.

- El desarrollo de las capacidades cognitivas y mentales: la obtención de nuevos conocimientos, su generalización y consolidación, la ampliación de la comprensión de los temas y fenómenos de la naturaleza, de las plantas y de los animales, el desarrollo de la memoria, la atención, la observación, la capacidad de expresar sus opiniones, de hacer inferencias.
- El desarrollo del habla de los niños: reabastecimiento y activación del vocabulario.
- El desarrollo social y moral del niño en edad preescolar: en dicho juego se produce una cognición de las relaciones entre los niños, los adultos, los objetos de la

naturaleza viva e inanimada, en el cual el niño muestra una actitud sensible a los compañeros, aprende a ser justo, a ceder si es necesario, aprende a simpatizar, etc.

2.2.1.8. Dimensiones de los Juegos didácticos

El Juego de construcción: este tipo de juego según Moreno (2002), consiste en toda actividad conlleva a la manipulación de los objetos con la intención de crear algo, solo se va a crear en la imaginación de los niños, crean diseñan y proyectan, cambian y utilizan un sin número de recursos intencionales para que su imaginario logre proyectar en un instrumento en concreto. Muchos autores señalan que este tipo de juegos se mantienen a lo largo del desarrollo de la persona”. Es necesario tener el sector de construcción bien implementado aquí podemos observar cómo los niños/as con ese material construyen puentes caminos casas etc.

Los juegos de mesa: Este juego y según García (2013), “va a desarrollar el pensamiento lógico y la interpretación del medio que rodea al niño, en forma ordenada. Estos juegos van a potenciar el aprendizaje espontaneo y, también la construcción de estrategias mentales que son trasferibles a otras tareas”. (p. 38)

Juego al aire libre: García (2013), “Este tipo de juego es el que se trasmite de generación en generación en el que participan los más pequeños con los adultos. Este juego resulta ser beneficioso, para los niños ya que se comparten experiencias con los más grandes”. Los juegos al aire libre son dinámicos, necesitan espacios por aquí los niños/as corren, saltan, hacen rondas, cantan bailan etc. (p. 45).

2.2.2. Psicomotricidad fina

2.2.2.1. Definición

Se conoce a la psicomotricidad fina como el conjunto de movimientos que permiten realizar actividades que incluyen el uso de músculos pequeños del cuerpo, es decir, se ejecutan movimientos precisos y coordinados que facilitan el desenvolvimiento del individuo en el medio, y favorece su funcionamiento autónomo en la sociedad.

Cabrera y Dupeyrón (2019), Además, cuando nos referimos a praxias finas del cuerpo quiere decir el movimiento de manos, pies, dedos, coordinación viso-manual, motricidad facial y gestual. Esta habilidad se sitúa en la tercera unidad funcional del cerebro, que es el lugar donde se descifran las emociones y sentimientos, considerada como un componente efector, pues se constituye como un mecanismo de sistematización, organización y comprobación de la actividad mental que se localiza en el lóbulo frontal y región pre-central. Esta área realiza procesos complejos e incluye la incorporación de otras áreas corticales que trabajan en la coordinación de funciones neurológicas y musculares que se utilizan para la producción de movimientos sincronizados. La psicomotricidad fina involucra un alto nivel de maduración neurológica, que depende de varios factores como aprendizaje, estimulación y capacidad personal de cada niño dependiendo de la edad; en consecuencia, se considera una habilidad que mantiene armonía, equilibrio y exactitud al realizar acciones con las manos, dedos, cara y pies. Esta destreza es necesaria para la experimentación y aprendizaje del niño en su ambiente, de esta manera, toma un rol central en el incremento de intelecto de los niños. (p. 75)

2.2.2.2. Fundamentos teóricos de la Psicomotricidad fina

Teoría constructivista del aprendizaje.

Mediante el constructivismo la actividad mental desarrolla diferentes procesos personales que permite la mejora mejoras en la educación escolar.

Piaget (1969), sugirió que, a través de procesos de acomodación y asimilación, los individuos construyen nuevos conocimientos a partir de las experiencias. La asimilación ocurre cuando las experiencias de los individuos se alinean con su representación interna del mundo. Asimilan la nueva experiencia en un marco ya existente.

Los aspectos endógenos e individuales de dicho proceso por medio del concepto de equilibración, el cual permite explicar el carácter constructivista de la inteligencia mediante una secuencia de momentos de desequilibrio y equilibrios, donde el desequilibrio es provocado por las perturbaciones exteriores y la actividad del sujeto permite compensarlas para lograr nuevamente el equilibrio. (Piaget, 1969)

Podemos deducir que en el aprender diario del estudiante va construyendo conceptos significativos y necesarios para formación en el contexto que se encuentra. Esto implica una activa del estudiante poniendo en práctica sus aprendizajes previos, el docente es un mediador entre el niño y su contexto de aprendizaje

Wallon (1974), que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo.

Teoría de aprendizaje significativo

Ausbel (2002), insiste. El aprendizaje significativo es un proceso complejo que requiere predisposición para aprender y un material potencialmente significativo. No cabe, pues, confundir el proceso con el material con el que se realiza. La significatividad no está en el material en sí, sino que la atribuye el sujeto a través de la interacción que establece con las ideas de anclaje presentes en su mente, siempre que quiera hacerlo, o sea, siempre que tenga una actitud favorable o significativa.

Romero (2009), El aprendizaje significativo, se refiere a que el proceso de construcción de significados es el elemento central del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado. Por eso lo que procede es intentar que los aprendizajes que lleven a cabo sean, en cada momento de la escolaridad, lo más significativo posible, para lo cual la enseñanza debe actuar de forma que los alumnos profundicen y amplíen los significados que construyen mediante su participación en las actividades de aprendizaje. En este sentido, las nuevas tecnologías que han ido desarrollándose en los últimos tiempos y siendo aplicadas a la educación juegan un papel vital.

2.2.2.3. Características de la Psicomotricidad fina.

La psicomotricidad fina involucra un alto nivel de maduración neurológica, que depende de varios factores como aprendizaje, estimulación y capacidad personal de cada niño dependiendo de la edad; en consecuencia, se considera una habilidad que mantiene armonía, equilibrio y exactitud al realizar acciones con las manos, dedos, cara y pies (Cabrera y Dupeyrón 2019)

Calderon (2019), Su característica más resaltante es que esta actividad se realiza en los niños, más específicamente dentro de su formación, siendo aplicada dentro de los colegios y a su vez por los especialistas y los tutores con el fin de evitar problemas a futuro en todo lo que comprenda su desarrollo. Partiendo de este punto, esta educación se caracteriza por:

- a. Brindar un conocimiento completo al niño de lo que es su cuerpo y a su vez enseñar al niño todas las acciones que puede realizar con el mismo.
- b. Dar a conocer al niño tanto lo que representa una postura activa, como también una pasiva y todo lo que representa el cansancio a nivel muscular en su cuerpo.
- c. Permitir al niño descubrir todo lo que representa a nivel sensorial la relación que existe de su cuerpo con respecto al entorno que lo rodea.
- d. Apoya y refuerza todas las áreas motoras en las que el niño presente problemas con respecto al desarrollo de ciertas actividades en donde se implica la destreza.

2.2.2.4. Clasificación de la psicomotricidad fina

Es necesario identificar y clasificar la psicomotricidad fina los cuales se organizan según sus tipos de movimientos, su coordinación y músculos que intervienen entre ellos tenemos

- Coordinación Viso Manual
- Coordinación Facial
- Coordinación Fonética
- Coordinación Gestual

2.2.2.5. Estrategias

La psicomotricidad en niños de 4 años

Aldana (2017), Lo básico es una estimulación adecuada que incluye un componente afectivo La enseñanza que brindan los papás o los cuidadores, mientras sea con afecto, va a generar más motivación y un vínculo que hace que el niño aprenda con más agilidad y con un sentimiento más agradable.

Arango (2020), Sí en esa etapa se empiezan a desarrollar esas habilidades. Allí se incluye la psicomotora, los procesos mentales, que tienen que ver con la comprensión y seguimiento de una instrucción, la repetición de un aprendizaje que el niño y niña tiene internamente, y también involucra todo un componente psicoactivo, el cual está relacionado con esa guía que le dieron los papás para llegar a generar ese nivel de autonomía o independencia.

Piaget (1964), Sentarse, gatear, ponerse de pie para luego desplazarse de manera independiente, posteriormente podrá realizar mayores destrezas como correr y saltar. Estos logros evidencian un desarrollo a nivel motor como también cognoscitivo, pues como muchos autores indican: el pensamiento del niño evoluciona en base al conocimiento que éste tiene sobre la realidad; de esta manera conforme el niño va creciendo, siente la necesidad de explorar, percibir las características de los objetos, va ordenando sus actividades mentales, sus ideas, ya que estas facilitarán el desarrollo de nuevas habilidades, entonces podrá reconocer detalles, relacionar, comparar, establecer analogías, desarrollar su pensamiento.

2.2.2.6. Importancia

Montalván (2018) asegura:

Es la técnica de recuperación motriz que se da en los niños y niñas con habilidades diferentes para mejorar la coordinación motriz, en la actualidad los docentes del nivel inicial deberían realizar en forma permanente las actividades para que los niños y niñas desarrollen sus potencialidades tanto psíquicas como motrices (p. 19)

Sassano (2008), Hablar de la Psicomotricidad no es considerar a la motricidad desde la óptica anátomo-fisiológica, sino desde la integración en acciones que ponen en juego a la totalidad del sujeto, tal cual es, en función de su propia historia, con los otros y los objetos. Cuando decimos Psicomotricidad, hablamos de las producciones del sujeto: miradas, sonrisas, llantos, movimientos en tanto gestos, juego, lenguaje, producciones todas ellas que tienen lugar en el cuerpo, en relación con el otro. (p. 83)

Propicia la salud

Al estimular la circulación y la respiración, favoreciendo una mejor nutrición de las células y la eliminación de los desechos. También fortalece los huesos y los músculos.

Fomenta la salud mental

El desarrollo y control de habilidades motrices permite que los niños y niñas se sientan capaces; proporciona satisfacción y libera tensiones o emociones fuertes. La confianza en sí mismo o misma, contribuye al auto concepto y autoestima.

Favorece la independencia de los niños y las niñas para realizar sus propias actividades.

Contribuye a la socialización al desarrollar las habilidades necesarias para compartir juegos con otros niños y niñas.

Arias (2013) presenta las siguientes ventajas:

Permite tomar conciencia sobre la percepción de su cuerpo teniendo en cuenta la adquisición del esquema corporal. Favoreciendo el control del cuerpo, mediante la psicomotricidad el niño aprende a dominar y adaptar su movimiento corporal. Ayuda afirmar su lateralidad, control postural, equilibrio, coordinación, ubicación en tiempo y espacio. Motiva la percepción y discriminación de las cualidades de los objetos, así como la exploración de los diferentes usos que se les puede dar. [...] (p.8).

2.2.2.7. Elementos

Pacheco (2015), enumera y detalla los posteriores elementos:

Psicomotricidad, no solo es un espacio que determinado por las paredes es necesario que esté dotado de otros equipamientos que faciliten su función didáctica. La sala debe ser un lugar cálido a temperatura ambiente, un ambiente acogedor, que incite al movimiento y al juego. Debe ser decorado, pero no recargado, bien iluminado, pero debe tener la posibilidad de aumentar o disminuir la intensidad de la luz, confortable, grande y con espacio para el movimiento de los niños y niñas, sin obstáculos que impidan el movimiento libre y el desplazamiento de todos, poseer un espejo grande que permita que los niños y niñas se miren mientras trabajan. El material es infinito, los elementos que se utilizan como objetos didácticos deben motivar el movimiento, pueden ser telas, cojines de goma espuma de diferentes colores, tamaños y formas, tacos de madera, peluches, cuerdas, gomas elásticas, aros, picas y ladrillos de plásticos, colchonetas, balones de diferentes tamaños, pesos y texturas, rampas, papeles, aros, etc. (p. 15 – 16)

2.2.2.8. Dimensiones de la psicomotricidad fina

Coordinación Viso – manual

Pacheco (2015), explica que: Se caracterizan las manos como material específico por los estímulos captados por la visión. Es necesario desarrollar esta capacidad ya que es fundamental para nuestra vida diaria, se realizará a través de conceptos tales como: el saber cómo vestirse, comer, abrochar, desabrochar, uso de pinza, prensión, enhebrado, dibujos, encastres, parquetry, collage, colorear, uso del punzón, dátilo-puntura, construcciones, recortes. La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano (p. 37-38).

Mesonero (1994), El conjunto formado por la mano y el ojo, conectados a través del cerebro, constituyen la maquina mas diestra de los seres vivos. (P. 168).

Coordinación Fonética

Pacheco (2015), nos expresa: “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”.

Ardanaz (2009), señala sobre esta motricidad, afirma que, “todo lenguaje oral se apoya en aspectos funcionales que son los que dan cuerpo al acto de fonación, a la motricidad general de cada uno de los órganos que intervienen en él, a la coordinación de los movimientos necesarios y a la automatización progresiva del proceso fonético de habla” (p.4).

Nuez (2020), El niño en los primeros meses de vida descubre la posibilidad de emitir sonidos, pero no tiene la madurez necesaria para una emisión sistemática ni la capacidad de realizarlos todos, pero son las raíces de lo que será la pronunciación de palabras. El proceso se completa a partir de los cuatro años, cuando el pequeño tendrá que hablar para relacionarse con sus compañeros de colegio y amigos, en ese momento ya debe dominar el aparato fonador y nos deberemos centrar en la maduración de su lingüística que se hará en el transcurso de la escolarización.

Coordinación Facial

Pacheco (2015) manifiesta: “Es la capacidad de dominar los músculos de la cara para conseguir expresiones faciales auténticas”.

Ardanaz (2009), señala que “La motricidad facial es importante desde el punto de vista del dominio de la musculatura y de la posibilidad de comunicarse y relacionarse” (p.4).

Mesonero (1987), sostiene que: La motricidad facial se refiere al dominio de los músculos de la cara y este control permite expresar sentimientos y emociones, influyendo así en la manera en la que nos relacionamos con el mundo que nos rodea. Aunque este no es progresivo en el desarrollo del niño, se vuelve fundamental en el crecimiento integral, ya que será un instrumento más para su comunicación. El papel del educador, en este aspecto, es el de facilitar que el niño durante su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda darle uso al comunicarse con otros; englobando cada parte de su cara como son los ojos, mejillas y las cejas.

2.2.3. Relación entre los juegos didácticos y la psicomotricidad fina

La psicomotricidad vivenciada utiliza la actividad libre y espontánea, y no cabe duda de que en la infancia la actividad propia de los niños es el juego. En cada edad va a predominar un tipo de juegos distintos. Así, entre el nacimiento y los dos años

predominan el juego sensoriomotor. A partir de los dos años aparecen las primeras formas de juego simbólico que se van haciendo más complejas a partir de los cuatro años.

El juego es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, de socialización regulador, compensador, y afectivo colaborador en el desarrollo de las estructuras del pensamiento en pocas palabras, es un medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad. Para Piaget (1956), en la actividad lúdica se perciben en tres etapas, las cuales se corresponde directamente con las de la inteligencia y afectividad. La primera etapa corresponde al juego- ejercicio, el niño juega con sus manos, brazos, pies, y posteriormente con todo su cuerpo pues por medio de estos juegos, el niño se conoce y experimenta con el mundo externo. Esta actividad resulta de mucha importancia en él bebé y decrece paulatinamente hasta los 5 años. En el otro juego se da a partir de los dos años el niño descubre los juegos imitativos, mágicos y simbólicos en los cuales desempeñan un rol fundamental hasta los 5 años.

El juego no se presenta como un elemento cerrado para trabajar una cosa, sino que puede ayudar a desarrollar los contenidos, afrontar problemas, como ayuda, para apoyo en las explicaciones, para experiencias, etc.

La psicomotricidad es algo más que una técnica que se aplica, algo más que un conocimiento que se adquiere. Es, o ha de ser, una forma de entender las cosas que se vive, que se siente, que se experimenta, y que sitúa una actitud de disponibilidad, que supone la comprensión, el respeto y el favorecimiento del cambio y del desarrollo en nosotros mismos y en los demás.

2.3. VARIBLES

2.3.1. Juegos didácticos

2.3.2. Psicomotricidad fina

III. HIPOTESIS

Hi. Los juegos didácticos influyen significativamente en la Psicomotricidad fina en los niños y niñas, de la I.E. N° 1592 Villa la Paz.

Ho. Los juegos didácticos no influyen significativamente en la Psicomotricidad fina en los niños y niñas, de la I.E. N° 1598 Villa la Paz.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la Investigación

4.1.1. Tipo de estudio

La investigación desarrollo una investigación de tipo cuantitativo, ya que se determinó encontrar los resultados numéricos y describirlos

Ñaupas (2014), “Tiene que ver con la medición, el uso de magnitudes, la observación y medición de las unidades de análisis”.

4.1.2. Nivel de la investigación

El nivel de estudio que se desarrollo fue aplicativo, ya que detalla las dificultades encontradas en la institución educativa, según Arias (2013) establece que permite: “La caracterización, de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento”.

4.1.3. Diseño de la investigación.

Para el trabajo se utilizó un diseño pre experimental, donde se aplica un pre tes y pos tes al objeto de estudio, se aplicó un instrumento que permitió medir en los estudiantes el nivel de psicomotricidad fina antes de la aplicación de los juegos didácticos,

Según Chávez (2020), Los pre experimentos sirven para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables.

M1 O1 -----X-----O2

M1= Muestra de estudiantes niños de 4 años

O1 = Pre test aplicado a la muestra niños de 4 años

X = Aplicación de juegos didácticos

O2 = Pos test a la muestra.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población ha estado conformada por 84 niños de 3, 4, 5 años de la I.E. N° 1592 Villa la Paz, distrito de Sullana, región Piura.

Tabla N° 01 Población de educación inicial niños de 3,4,5 años de edad

Edades	Aula	Cantidad		Total
		H	M	
3	Los Cariñosos	15	15	30
4	Los alegres	13	11	24
5	Los campeones	17	13	30

Fuente: Nomina de matrícula 2021

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

a. Criterio de inclusión

Estudiantes del nivel inicial de cuatro años.

b. Criterios de exclusión

Docentes del nivel inicial que no son materia de estudio Tobón (2014), Estudiantes de otras secciones que no están considerados en la evaluación.

4.2.3. Muestra

4.2.4. Técnica de muestreo

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia.

Según Del Carpio (2020), Busca obtener una muestra de elementos convenientes. La selección de las unidades de muestreo se deja principalmente al entrevistador. Muchas veces los encuestados son seleccionados porque se encuentran en el lugar y momento adecuados

Tabla N° 02: Muestra por sexo

Institución Educativa	Sexo	f ₁	%
Institución Educativa Inicial N° 1592 Villa la Paz.	M	11	46
	H	13	54
Total		24	100%

Fuente: Elaboración propia en base a datos de registro de asistencia; 20/03/2021

4.3. Definición y Operacionalización de variables

Tabla N° 03: Matriz de operacionalización de Variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Ítems	Escala de medición
Independiente	El juego es la actividad innata del ser humano, no hay edad ni condición social para entablar un juego, los niños juegan y se socializan desarrollando habilidades motoras de su desarrollo; El juego es “la actividad fundamental que ayuda a desarrollar y educar al niño en forma integral”. Cotrina (2008)	Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación	Juegos de construcción	Realiza movimientos con los materiales.	<ul style="list-style-type: none"> Quita las piezas que se le indica. Agrega la cantidad de piezas 	Escala nominal
Juegos didácticos			Juegos de mesa	Construye figuras.	<ul style="list-style-type: none"> Juega a armar figuras distintas superficies planas, rampas, inclinadas. 	Si, No
					Desarrollan la visión espacial y estimulan el reconocimiento del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> Juega a formar figuras geométricas. Arma rompecabezas. Organiza por colores las diferentes figuras según su tamaño Reconoce el tamaño de las pizas del juego
				Identifica los elementos del juego.	<ul style="list-style-type: none"> Juega con los materiales y los organiza según su forma Realiza cantos múltiples identificando las vocales durante el juego 	
				Comunica en forma oral la experiencia del desarrollo del juego.	<ul style="list-style-type: none"> Lanza las pelotas de acuerdo a su color y tamaño Cuenta las caras tiene el dado 	

			<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las piezas el tablero de forma adecuada.
	Reconoce las figuras que se forman en los tableros y en los dados		<ul style="list-style-type: none"> • Reúne a sus compañeros según su sexo. • Agrupa a sus compañeros según su tamaño.
Juegos de aire libre	Jugamos saltos largos		<ul style="list-style-type: none"> • Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros. • Comprende la finalidad del juego • Juega a saltar obstáculos.
	Jugamos a la rayuela		<ul style="list-style-type: none"> • Señala con su mano para comunicarse durante el juego. • Realiza pintado utilizando la mano. • Recorta las figuras según el sonido.
	Jugamos con las palmas de la mano.		

Dependiente La psicomotricidad fina	“Es un planteamiento global de la persona puede ser entendido como una función del ser humano que	La psicomotricidad es la relación que existe entre la actividad mental y la capacidad inherente de movimiento de todo ser humano, que abarca la	Coordinación viso – manual	Dominio de dedos	<ul style="list-style-type: none"> • Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie. • Presiona plastilina usando los dedos 	<p>Escala nominal</p> <p>Si, No</p>
--	---	---	----------------------------	------------------	--	-------------------------------------

sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que lo rodea. Delievre y Staes (1992) (p2).

psicomotricidad fina por eso es primordial su adecuado desarrollo así de esta manera habrá un desarrollo armónico del ser humano.

	Dominio de la mano.	<ul style="list-style-type: none"> • Amasa plastilina con las manos formando figuras. • Enrosca y desenrosca tapas de botellas.
Coordinación Fonética	Habla con claridad y coherencia.	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa con claridad y sentido. Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.
	Repite sonidos onomatopéyicos	<ul style="list-style-type: none"> • Imita el sonido de diversos animales Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..
CoordinaciónFacial	Movimientos faciales propios.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza. • Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo.
	Movimientos faciales que imita	<ul style="list-style-type: none"> • Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar • Imita gestos que percibe en imágenes.

Representa las
emociones

- Infla las mejillas
simultáneamente
 - Expresa sus emociones
-

4.4. Técnicas e instrumentos de la recolección de datos.

4.4.1 Técnicas de recolección de datos

La técnica que se empleó fue la observación donde se aplicó una lista de cotejo estuvo conformada por 20 Ítems. Según Díaz (2011), consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

Tobón,(2014), define las listas de cotejo como: Instrumentos de evaluación de competencias que permiten determinar la presencia o ausencia de una serie de elementos de una evidencia (indicadores). Los niveles de desempeño se tienen en cuenta en la ponderación o puntuación de los indicadores.

Díaz (2015), podemos decir que este instrumento se diseña para estimar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en la ejecución y/o en el producto realizados por los alumnos.

4.4.3. Validez del instrumento

El instrumento se ha validado mediante opinión de expertos

4.5. Plan de análisis.

4.5.1 Procedimientos

Para analizar el estudio se coordinó vía telefónica con la docente y directora para el desarrollo de la aplicación de la lista de cotejo, luego de ello los datos del pre test y pos test se codificaron, para la elaboración de las tablas y gráficos estadísticos, se validó la hipótesis utilizando la prueba de Wilcoxon, en el programa SPSS versión 22, tomando en cuenta la certeza del 95%, con margen de error del 0,5 % se elaboró contraste de Hipótesis $p < 0,05$.

4.6. Matriz de consistencia.

Titulo	Formulación problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
Los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E 1592, Villa la Paz, 2020	¿De qué manera los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E. N°1592, Villa La Paz?	<p>GENERAL: Determinar si los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz, 2020.</p> <p>ESPECÍFICOS: Determinar el nivel logro de psicomotricidad fina a través de un Pre Tés, en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz.</p> <p>Determinar el nivel logro de psicomotricidad fina a través de un Pos Tés, en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz</p> <p>Evaluar y comparar los resultados de la implementación de los “juegos didácticos a través de Pre test y post test, para mejorar” la psicomotricidad fina “en los niños de” cuatro “años de la I.E N°1592, Villa La Paz,</p>	<p>Hi. Los juegos didácticos influyen significativamente en la Psicomotricidad fina en los niños y niñas, de la I.E. N° 1592 Villa la Paz.</p> <p>Ho. Los juegos didácticos no influyen significativamente en la Psicomotricidad fina en los niños y niñas, de la I.E. N° 1598 Villa la Paz.</p>	<p>TIPO: Cuantitativo,</p> <p>Nivel Aplicativo</p> <p>Diseño Pre – experimental</p> <p>Población: 84 estudiantes de edades de 3,4,5</p> <p>Muestra: 24 estudiantes</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

4.7. Principios éticos

Según la ULADECH (2019), se presentan los siguientes principios éticos para el desarrollo de la presente investigación se aplicará los siguientes principios:

El principio de Autonomía: Determina que cada estudiante decida libre y voluntariamente participar como sujeto de estudio después de haber sido bien informado de qué se trata la investigación.

Los principios de beneficencia y no maleficencia: Obligan al investigador a maximizar posibles beneficios y minimizar posibles riesgos de la investigación. Se aplicará en el sentido de aportar en el estudiante los beneficios de conocer y practicar la lectoescritura a partir de los juegos cotidianos.

Principio de justicia: Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho a un trato justo y equitativo, antes, durante y después de su participación, se debe realizar una selección justa y no discriminatoria de los sujetos, de manera que los riesgos o beneficios se compartan equitativamente; debe haber un trato sin prejuicios de quienes se rehúsen a participar o que abandonen el estudio después de haber aceptado participar.

V. RESULTADOS

5.1. Resultados

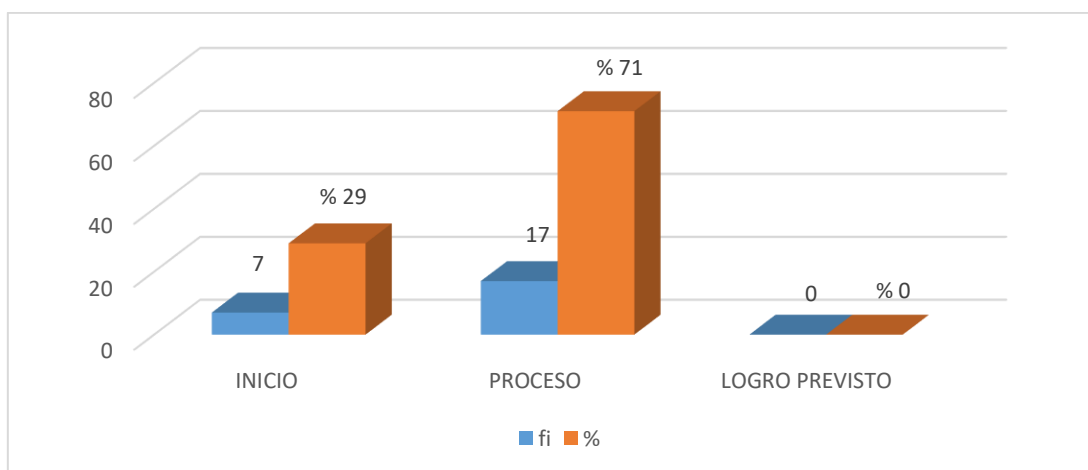
1. **Objetivo específico. Determinar el nivel logro de psicomotricidad fina a través de un Pre Tés, en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz.**

Tabla N° 03. Nivel de logro de Psicomotricidad fina durante el Pre Test en los niños de 4 años de la I.E 1592 Villa la Paz – Sullana 2020”

CATEGORÍA	fi	%
INICIO	7	29
PROCESO	17	71
LOGRO PREVISTO	0	0
TOTAL	24	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E 1592

Figura N° 01: Nivel de logro de la Psicomotricidad fina durante el pre test sobre.



Fuente: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de logro de la Psicomotricidad fina que presentan los niños de 4 años de la I.E 1592 Villa la Paz – Sullana 2020, antes de la aplicación de los juegos didácticos de los cuales se observa que el 71% se encuentra en el nivel proceso y el 29% en el nivel inicio.

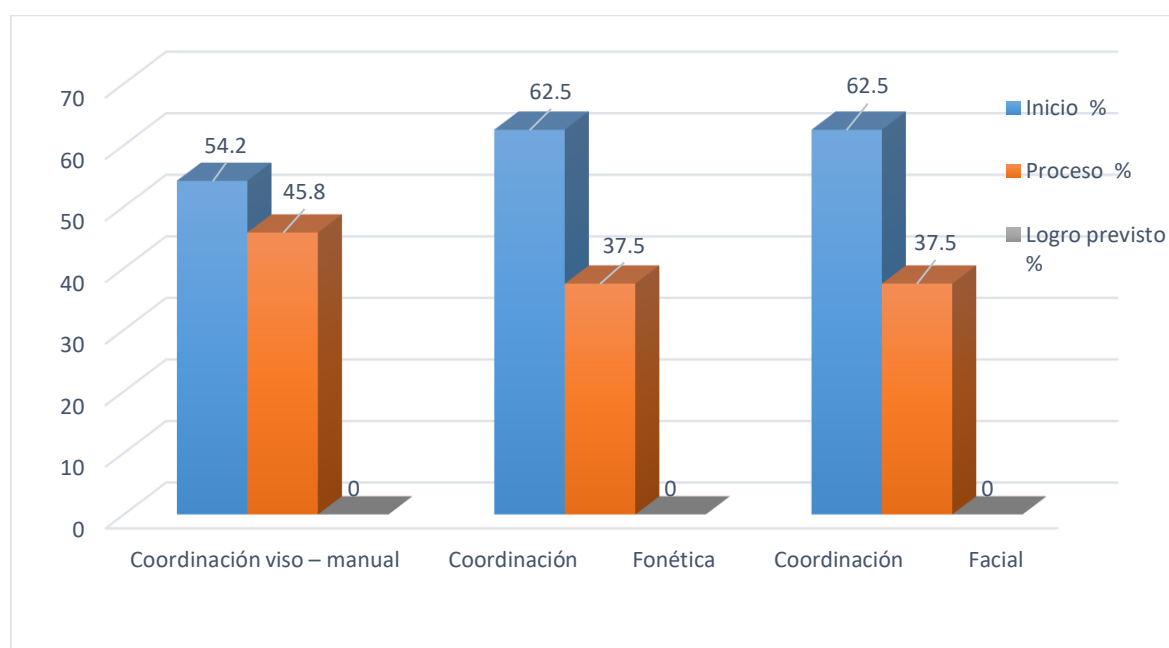
Se puede concluir que tal como se observa en el gráfico, que la mayoría de los niños se encuentran en un nivel proceso antes de aplicar los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad fina.

Tabla N° 04. Nivel de logro que alcanzan los niños en las dimensiones de la Psicomotricidad fina durante el Pre Test.

Dimensión	Inicio		Proceso		Logro previsto		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Coordinación viso – manual	13	54.2	11	45.8	0	0	24	100
Coordinación Fonética	15	62.5	9	37.5	0	0	24	100
Coordinación Facial	15	62.5	9	37.5	0	0	24	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E 1592.

Figura N° 02: Nivel de logro por dimensiones durante el pre test.



Fuente: Tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos del pre test, donde se evaluó las dimensiones de la variable de estudio se observó los siguiente: en la dimensión coordinación viso – manual el 54.2% de los estudiantes en un nivel inicio, el 45.8 % en proceso y el 0 % en nivel logro previsto, en la dimensión coordinación fonética se evidencia que un 62.5 % de los estudiantes están en un nivel inicio, el 37,5 % en un nivel proceso y el 0% en nivel logro previsto, coordinación facial el 62.5 % de los estudiantes están en un nivel inicio, el 37,5 % en un nivel proceso y el 0% en nivel logro previsto.

En conclusión, decimos que tal como se observa en el gráfico, que la mayoría de los estudiantes, en cuanto al nivel de logro de un nivel psicomotricidad fina, según las dimensiones evaluadas antes de aplicar los juegos didácticos, demuestran que la mayoría de los niños se hayan en el nivel proceso.

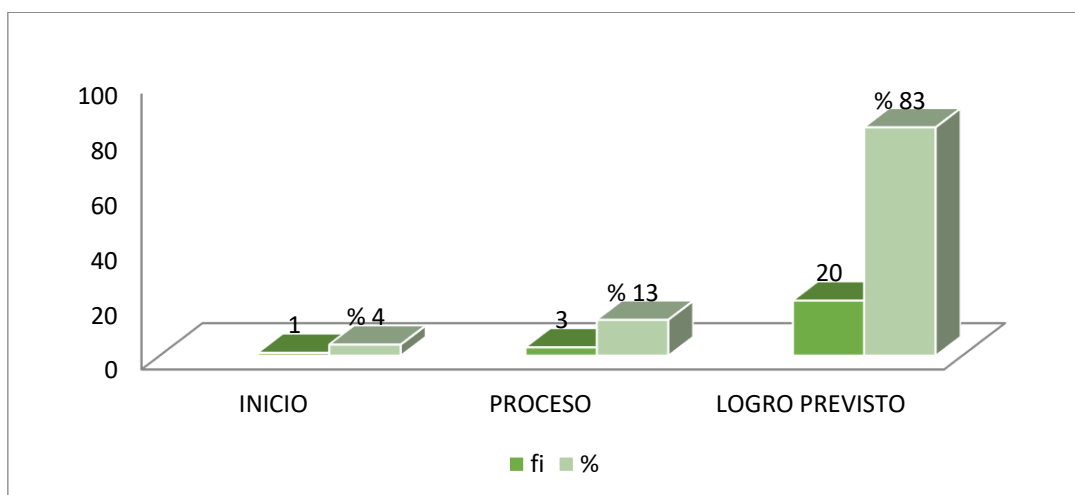
Objetivo 2. Determinar el nivel de logro de psicomotricidad fina después de aplicar los juegos didácticos, en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz. A través de un Pos Tés

Tabla N° 05. Nivel de logro que alcanzan los niños de Psicomotricidad fina en el Post Test

CATEGORIA	fi	%
INICIO	1	4
PROCESO	3	13
LOGRO PREVISTO	20	83
TOTAL	24	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E 1592.

Figura N° 03: Nivel de logro de la Psicomotricidad fina durante el Post test.



Fuente: Tabla 5

En la tabla 5 y figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del post test, donde se evaluó el nivel de logro de la Psicomotricidad fina que presentan los niños de 4 años de la I.E 1592 Villa la Paz – Sullana 2020, después de la aplicación de los juegos didácticos de los cuales se observa que el 83 % de los niños obtienen un nivel logro previsto, así mismo hay un 13 % de los niños obtienen un nivel proceso, por último, hay 4 % de los niños en un nivel inicio.

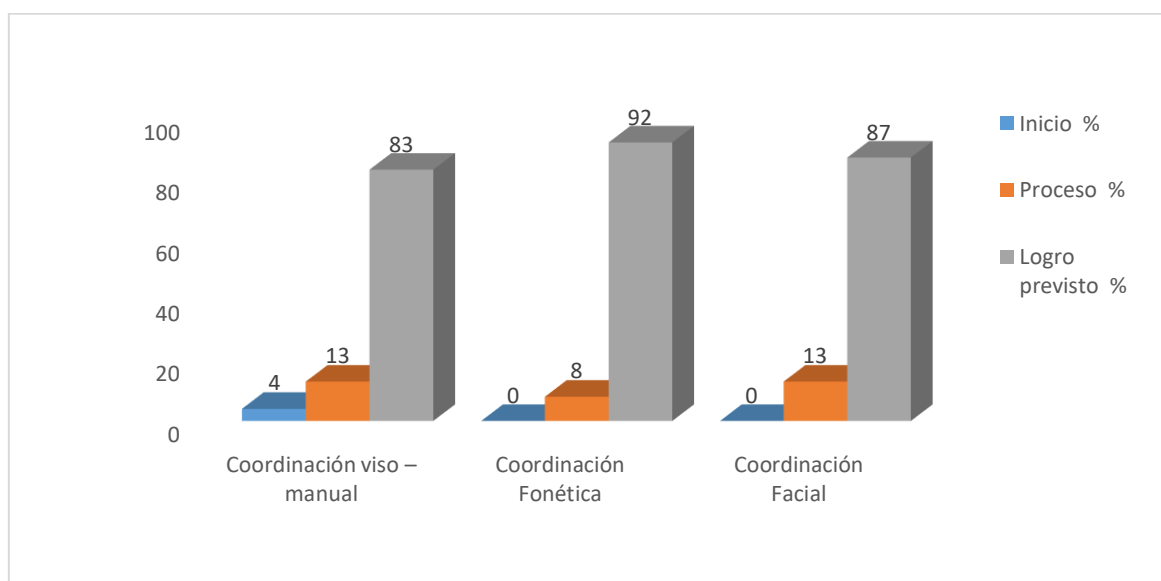
En ese sentido se concluye que después de la aplicación de los juegos didácticos, los niños de 4 años de la I.E 1592 Villa la Paz – Sullana 2020, mejoran su nivel de psicomotricidad fina.

Tabla N° 06. Resultados del Post test por dimensiones de la Psicomotricidad fina

Dimensión	Inicio		Proceso		Logro previsto		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Coordinación viso – manual	1	4	3	13	20	83	24	100
Coordinación Fonética	0	0	2	8	22	92	24	100
Coordinación Facial	0	0	3	13	21	87	24	100

Fuente: Lista de cotejo aplicada a los niños de 4 años de la I.E 1592.

Figura N° 04: Nivel de logro por dimensiones durante el post test.



Fuente: Tabla 6

En la tabla 6 y figura 4, se presentan los resultados obtenidos del post test, donde se evaluó las dimensiones de la variable de estudio se observó lo siguiente: en la dimensión coordinación viso – manual el 83 % de los estudiantes está en un nivel logro previsto, el 13 % en proceso y el 4 % en nivel inicio, en la dimensión coordinación fonética se evidencia que un 92% de los estudiantes están en un nivel logro previsto, el 8% en un nivel proceso y el 0% en nivel inicio, coordinación facial el 87% de los estudiantes están en un nivel logro previsto, el 13 % en un nivel proceso y el 0% en nivel inicio.

En conclusión, decimos que tal como se observa en el gráfico, que la mayoría de los estudiantes, en cuanto al nivel de logro de un nivel psicomotricidad fina, según las dimensiones evaluadas después de aplicar los juegos didácticos, con estos datos se demostró que la aplicación de los juegos didácticos mejora la psicomotricidad fina en los niños.

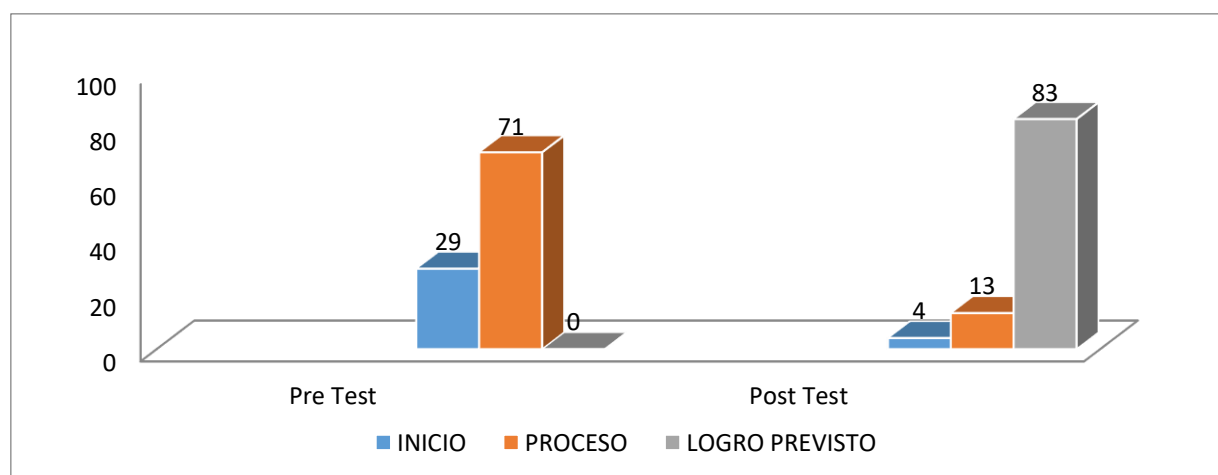
Objetivo 3. Evaluar y comparar los resultados de la implementación de los juegos didácticos a través de Pre test y post test, para mejorar la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E N° 1592, Villa La Paz – 2020.

Tabla N° 07. Distribución del Pre test y Post Test.

CATEGORIA	Pre Test		Post Test	
	fi	%	fi	%
INICIO	7	29	1	4
PROCESO	17	71	3	13
LOGRO PREVISTO	0	0	20	83
TOTAL	24	100	24	100

Fuente: Resultados comparación pre test y pos test.

Figura N° 05: Distribución del Pre test y Post Test.



Fuente: Tabla 7

En la tabla 7 figura 5, según los resultados obtenidos mediante la evaluación y comparación de los resultados del pre test se evidencio que: 29 % de estudiantes se encuentran en nivel inicio, 71% de estudiantes en proceso, 0% en nivel previsto. Sin embargo, durante el post test tenemos 4 % de estudiantes se hallaron en nivel inicio, 13 % de estudiantes se encuentran en proceso, 83 % de estudiantes se encuentran en nivel logro previsto.

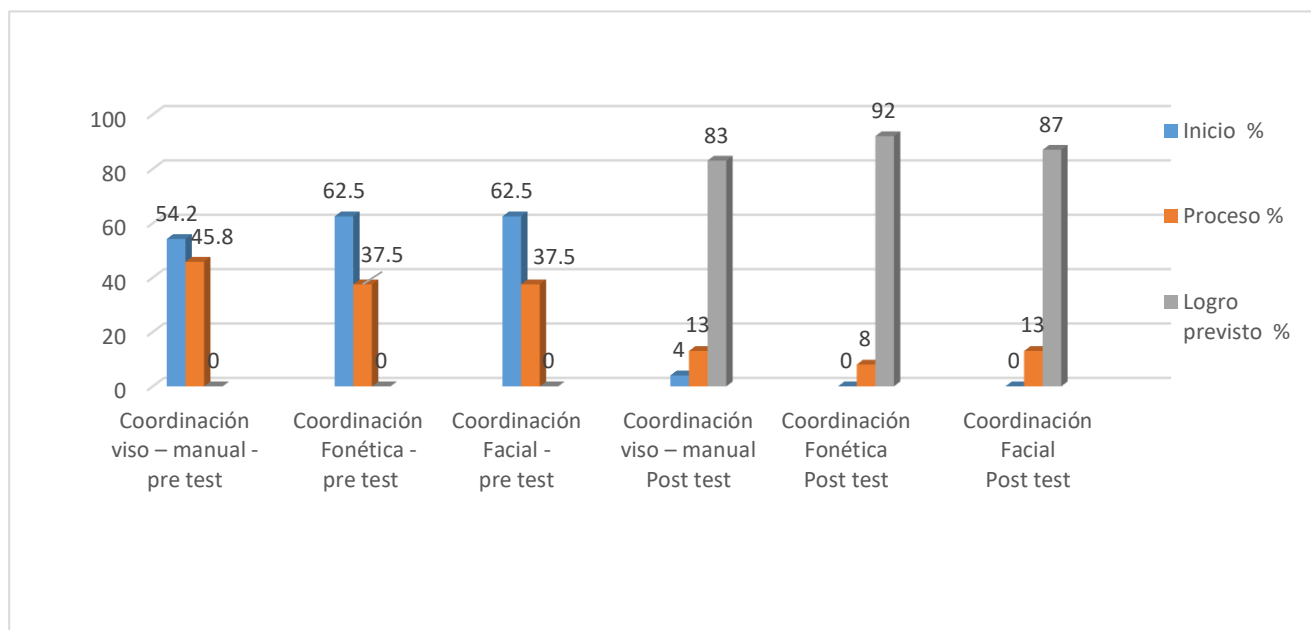
Se concluye que, en la comparación de pre y post test, se encontró una diferencia significativa en cuanto al nivel de psicomotricidad fina, esto indica que la aplicación de juegos didácticos tuvo resultados significativos, en los estudiantes de 4 años de la I.E N° 1592, Villa La Paz – 2020.

Tabla N° 08. comparación del pre test y Post Test por dimensiones

Dimensión	Inicio		Proceso		Logro previsto		Total	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Coordinación viso – manual Pre test	13	54.2	11	45.8	0	0	24	100
Coordinación Fonética Pre test	15	62.5	9	37.5	0	0	24	100
Coordinación Facial Pre test	15	62.5	9	37.5	0	0	24	100
Coordinación viso – manual Post test	1	4	3	13	20	83	24	100
Coordinación Fonética Post test	0	0	2	8	22	92	24	100
Coordinación Facial Post test	0	0	3	13	21	87	24	100

Fuente: Resultados de comparación del pre test y post test según dimensiones

Figura N° 06: Comparación del Pre test y Post Test por dimensiones



Fuente: Tabla 8

En la tabla 8 figura 6, se observa que existen diferencias significativas entre los resultados de las dimensiones del pre test y del post test, tal como se explica a continuación:

Durante el pre test en la dimensión coordinación viso – manual el 54.2% de los estudiantes se encontraron en un nivel inicio, el 45.8 % en proceso y el 0 % en nivel logro previsto.

Así mismo en la dimensión coordinación fonética el 62.5 % de los estudiantes se encontraron en un nivel inicio, el 37,5 % en un nivel proceso y el 0% en nivel logro previsto y posteriormente en la dimensión coordinación facial el 62.5 % de los estudiantes están en un nivel inicio, el 37,5 % en un nivel proceso y el 0% en nivel logro previsto. Por tanto, en base a resultados observados decimos que durante el pre test, predominó el nivel proceso. Sin embargo, se observa lo contrario durante el post test: en la dimensión coordinación viso – manual el 83 % de los estudiantes está en un nivel logro previsto, el 13 % en proceso y el 4 % en nivel inicio, en la dimensión coordinación fonética se evidencia que un 92% de los estudiantes están en un nivel logro previsto, el 8% en un

nivel proceso y el 0% en nivel inicio, coordinación facial el 87% de los estudiantes están en un nivel logro previsto, el 13 % en un nivel proceso y el 0% en nivel inicio. Por tanto, en base a resultados observados decimos que durante el post test, predominó y se alcanzó el nivel logrado.

En conclusión, se observa que existen diferencias significativas entre los resultados del pre test y en el post test donde las dimensiones mejoran de manera considerable.

Contrastación de hipótesis

A. Hipótesis

Hi. Los juegos didácticos influyen significativamente en la Psicomotricidad fina en los niños y niñas, de la I.E. N° 1592 Villa la Paz.

Ho. Los juegos didácticos no influyen significativamente en la Psicomotricidad fina en los niños y niñas, de la I.E. N° 1598 Villa la Paz.

B. Nivel de significancia: 0,00 (5%), nivel de confianza 95%

C. Estadístico de prueba

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST TEST -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
PRETES	Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
	Empates	1 ^c		
	Total	24		

a. DESPUES < ANTES

b. DESPUES > ANTES

c. DESPUES = ANTES

Estadísticos de prueba^a

Z	DESPUES – ANTES	-4,207 ^b
---	-----------------	---------------------

-
- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
 - b. Se basa en rangos negativos.
-

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=0.000 < 0.05$; por lo cual se rechaza la hipótesis nula, en tal sentido: Los juegos didácticos mejora la psicomotricidad fina en los niños/as de la Institución Educativa 1529 – Villa la paz Sullana, 2020.

5.2. Análisis de resultado

Después de haber obtenido los resultados, se realizó el análisis, conforme a los objetivos específicos:

Según el **Objetivo específico 1. Determinar el nivel logro de psicomotricidad fina a través de un Pre Tés, en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz. A través de un pre test.**

Los juegos didácticos favorecen con métodos ágiles y dinámicos para el desarrollo de la psicomotricidad fina, ya que permiten la aplicación de diferentes juegos de manera creativa que promuevan el desarrollo de habilidades psicomotrices fina en coordinación viso – manual, coordinación fonética y coordinación facial, creando experiencias de aprendizajes enriquecedoras para la formación integral de los niños de preescolar.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación se puede establecer que antes de la aplicación de los juegos didácticos (pre -test), se ha determinado que los niños y niñas de 4 años se encuentran en proceso de lograr su desarrollo en las dimensiones coordinación viso – manual, coordinación fonética y coordinación facial.

Para la recolección de datos se aplicó el instrumento como la Lista de cotejo a los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa 1529 – Villa la paz Sullana, 2020.

Sobre las bases de las estadísticas reflejadas en este documento, se evidencia en los resultados de la tabla 3 y figura 1, que el 75 % de los niños y niñas de 4 años se encuentran en un nivel proceso.

Este estudio se asemeja a los de Atapoma (2017), En su tesis titulada “La psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada San Agustín, Santa Anita, 2016, siguientes conclusiones: Se halló que la psicomotricidad se encuentra en un 60%, por lo tanto, gran parte de los alumnos esta camino de igualar tanto el aspecto corporal como el emocional y a las vez el cognitivo, lo cual los dejara desarrollarse y relacionarse con libertad y eficiencia para su ambiente, por lo tanto desarrollaran aprendizajes significativos.

Este estudio concluye que es muy importante el desarrollo de estrategias apropiadas como el juego, para movilizar los niveles de motricidad fina en los estudiantes, por lo que podemos deducir que si aplicamos juegos didácticos se mejorara significativamente la psicomotricidad fina.

En relación al objetivo específico 2, Determinar el nivel de logro de psicomotricidad fina después de aplicar los juegos didácticos, en los niños de cuatro años de la I.E N°1592, Villa La Paz. A través de un Pos Tés,

Al emplear el instrumento de investigación a través del post-test se evidencia un cambio rotundo de porcentajes ya que los resultados demostraron que al usar juegos didácticos mejora el nivel de logro de la psicomotricidad fina de los estudiantes,

Se logró mejorar un buen porcentaje ya que más el 83% de los niños lograron mejorar el nivel de logro, es decir los niños están en logro previsto proceso lo cual significa que los estudiantes han mejorado gracias a los juegos didácticos, pero aún se requiere continuar aplicando juegos didácticos, no obstante se logró aumentar en un 17% de alumnos en sus niveles de logros obtenidos, lo cual se evidencia un mejoramiento a lo anterior ya que hubo

alumnos que no comprendían en su plenitud el identificar la lateralidad, la noción de cantidad, agrupaciones ,agregar-quitar y seriaciones ,pero al usar Juegos didácticos como estrategia de aprendizaje se logró subir el porcentaje

este estudio se asemeja con Roa y Nole (2016) en su estudio sobre “Aplicación de juegos didácticos basados en un enfoque cooperativo para mejorar la motricidad fina” Los resultados se obtuvieron mediante las evaluaciones pertinentes, observación y lista de cotejo preparamos las células de examen las cuales nos facilitaron distinguir lo relacionado con cada necesidad de los infantes, los datos obtenidos fue analizada para programar las actividades de las habilidades motrices, donde concluye que es muy importante la aplicación de juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en los niños, teniendo en cuenta los estudios podemos definir la necesidad de la aplicación de juegos didácticos en la psicomotricidad fina .

Con respecto al objetivo 3. evaluar y comparar los resultados de la implementación de los juegos didácticos a través de Pre test y post test, para mejorar la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I.E N° 1592, Villa La Paz – 2020.

Los resultados obtenidos sobre los niveles de logro de la Psicomotricidad fina mediante el pre test y pos test, 29 % de estudiantes se encuentran en nivel inicio, mientras que en el post test tenemos 4 % de estudiantes, así mismo tenemos un 71% de estudiantes en proceso, y en el post test 13 % de estudiantes se encuentran en proceso, del mismo modo tenemos un 0% en nivel previsto en pre test, y en el post test 83 % de estudiantes se encuentran en nivel logro previsto, por lo tanto los niños puedes tener un mayor desarrollo psicomotriz y por ende una mejora en sus aprendizajes, este resultado se asemeja a Saona (2015), que en su investigación sobre la relación del juego y la psicomotricidad fina, estableciendo que existe una relación alta de 0.789, entre las variables de estudio.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Conclusiones

Con respecto al objetivo general de esta investigación que pretendió determinar cómo los juegos didácticos mejoran la psicomotricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E N° 1592, Villa La Paz – 2020, decimos que de acuerdo a los resultados obtenidos se evidenció que los juegos didácticos sí mejoran significativamente la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años. Se observó que al comparar el pre test y post test (tabla 7), en el pre test, 29 % de estudiantes se encuentran en nivel inicio, 71% de estudiantes en proceso, 0% en nivel previsto. Sin embargo, durante el post test tenemos 4 % de estudiantes se hallaron en nivel inicio, 13 % de estudiantes se encuentran en proceso, 83 % de estudiantes se encuentran en nivel logro previsto, frente a tales resultados indicamos que es importante que se aplique los juegos didácticos, ya que va a permitir que el niño aprenda a través del juego, con diferentes actividades que, por su naturaleza, sean atractivas y divertidas que ayudan a mejorar la psicomotricidad fina de los niños.

En relación al primer objetivo específico, los estudiantes se encontraron en un 71% nivel proceso y el 29% en el nivel inicio, con respecto a la coordinación viso – manual, coordinación fonética, coordinación facial, Por lo tanto, los niños necesitan que el docente intervenga con Juegos didácticos, para que, de esta manera, mejoren su psicomotricidad fina.

Sobre el segundo objetivo específico, se encontró que la mayoría de los estudiantes alcanzaron un 83%, en el nivel logro previsto, lo que significa después de la aplicación de los juegos didácticos se mejoró significativamente. Por lo tanto, decimos que los juegos didácticos representan una metodología de enseñanza dinámica, en la que el niño participa de manera activa, lo que permite desarrollar su nivel de psicomotricidad fina.

En lo que respecta al tercer objetivo, de comparación del nivel de la psicomotricidad pre test y post test, evidenciamos que el 80% de los estudiantes, antes de la aplicación de los juegos didácticos se encontraban en nivel proceso, luego que se aplicó la estrategia se

demonstró que el 65% mejoró gracias a los juegos didácticos. De esta manera se evidenció diferencias significativas y eficacia pedagógica del programa frente a la psicomotricidad fina.

Aspectos complementarios

6.2. Recomendaciones

Es necesario que las profesoras de aula del nivel inicial de las instituciones educativas que presentan las mismas características del área de estudio tienen que implementar la experiencia con los juegos didácticos y de esta manera a podrán contribuir a mejorar el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas.

Los especialistas de la UGEL Sullana deben organizar talleres de fortalecimiento de capacidades para las profesoras de aula del nivel inicial de su jurisdicción a fin de contar con información sustancial sobre la pertinencia del uso de los juegos didácticos como recurso esencial en el desarrollo de la psicomotricidad.

Se debe seguir promoviendo en la Universidad Los Ángeles de Chimbote, el desarrollo de trabajos de investigación relacionados al tema estudiado, y de esta manera implementar estrategias para su empleo en otras instituciones educativas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aldana, R. P. (2017). El Juego Como Estrategia Para Fomentar La Psicomotricidad En Los Niños Y Niñas De Preescolar . ecuador .
- Andrade, V. Y. (2010). “Las estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “. universidad tecnica del norte del Ecuador .
- Arango, R. S. (2020). Programa de estimulación oportuna para beneficiar el desarrollo integral de los niños y las niñas de 3 meses a 3 años del jardín de la “tita” en tabio cundinamarca. Santo Tomas. <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/29379/2020sandraarango.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ardanaz, G. T. (2009). La Psicomotricidad. Innovaciones y experiencias educativas, 10. file:///C:/Users/HP/Downloads/Tamara_ardanaz_1.pdf
- Arias, C. Y. (2016). Los juegos Didácticos y su influencia en el pensamiento Lógico Matemático .Colombia .
- Atapoma, Z. L. (2017). La psicomotricidad en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Privada San Agustín, Santa Anita, 2016. Lima: Universidad cesar Vallejo.
- Ausbel, D. P. (2002). Adquisicion y retencion del conocimiento. Paidos Iberica. [https://books.google.com.pe/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover&dq=Ausubel+\(1976,+2002\)+insiste.+El+aprendizaje+significativo+es+un+proceso+complejo+que+requiere+predisposici%C3%B3n+para+aprender+y+un+material+potencialmente+significativo.+No+cabe,+](https://books.google.com.pe/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover&dq=Ausubel+(1976,+2002)+insiste.+El+aprendizaje+significativo+es+un+proceso+complejo+que+requiere+predisposici%C3%B3n+para+aprender+y+un+material+potencialmente+significativo.+No+cabe,+)
- Bañeros, D. (2008). El juego como estrategia dicactica. Barcelona, España.
- Barrientos, G. C. (2020). Actividades motrices finas como estrategia en el proceso de preescritura en los niños del nivel inicial de 5 años, de la i.e.p “santa teresa de liseux. Tacalá”-piura. 2018. Universidad los Angeles de Chinbote . file:///C:/Users/HP/Downloads/Actividades_motrices_aprendizaje_y_pre_escritura_barrientos_garces_%20carmen_hortencia_de_los_milagros.pdf
- Bermudez, S. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos para la resiliencia en el marco de la cátedra de la paz. Instituto de posgrado centro de investigaciones bogota. file:///C:/Users/HP/Downloads/aplicaciondejuegosdidacticos.pdf
- Cabrera, Valdes Barbarita de la Caridad y Dupeyrón, García Marilin de las Nieves. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. Mendive, Vol. 17 No. 2(Nº 2), p. 222-239. <http://scielo.sld.cu/pdf/men/v17n2/1815-7696-men-17-02-222.pdf>
- Calderon, G. (2019). Psicomotricidad. Recuperado el 15 mayo, 2022, de Euston96:.
- Calderón, K. (2013.). “La didáctica de hoy”. (1ª ed. ed.). San José, Costa Rica: EUNED. 2013.
- Ceupe. (marzo de 2020). Ceupe.com. <https://www.ceupe.com/blog/la-funcion-del-juego-didactico-en-la-crianza.html>

- Chacha, L. D. (2021). La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura en los niños de primero de básica de la escuela de educación básica Benjamín Franklin, de la ciudad de Riobamba, periodo 2021 . UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO. file:///C:/Users/HP/Downloads/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0017-2022.pdf
- Chávez, V. S. (2020). DISEÑOS PREEXPERIMENTALES Y CUASIEXPERIMENTALES APLICADOS A LAS CIENCIAS SOCIALES Y LA EDUCACIÓN. Enseñanza e Investigación en Psicología, 2(2), 168. file:///C:/Users/HP/Downloads/104-Article%20Text-199-1-10-20200424.pdf
- Del Carpio, L. (2020). Muestreo diseño y procedimientos. 1(2). https://www.academia.edu/37254639/Muestreo_y_procedimiento?from=cover_page
- Díaz. (1998). "Estrategias para docentes para un aprendizaje significativo". Mexico: Ed. McGraw-Hill.
- Diaz, S. L. (2011). La observacion. Facultad de Psicologia de la UNAM. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- García, S. P. (2013). Juegos educativos para el aprendizaje de las matemáticas. quetzaltnango - Mexico : Recuperado el 05 de mayo de 2020.
- Higueras, Rodríguez Lina y Molina, Ruíz Enriqueta. (2020). ¿qué se entiende por juego didáctico? Profesorado, Revista del curriculum y formacion del profesorado, 24(1), 18. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8677>
- Huaman, H. J. (2018). Juegos didácticos para mejorar la motricidad gruesa en niños de 4 años de la institución educativa inicial N° 1371 A.H. TÚPAC AMARU II ETAPA – PIURA, 2018. Universidad catolica los Angeles de chinbote. File:///C:/Users/HP/Downloads/Juego_didactico_juego_funcional_huaman_huacchillo_jesus_mariceli.pdf
- Jacome, A. A. (2022). LA IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN NIÑOS Y NIÑAS DE SUBNIVEL II DE EDUCACIÓN INICIAL. UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE QUITO. file:///C:/Users/HP/Downloads/TTQ632.pdf
- Jean Piaget, R. G. (1982). Psicogenesis e historia de la ciencia. Siglo XXI. s.a de c.v. <https://books.google.com.pe/books?id=p0wJtascC7UC&pg=PA180&dq=teor%C3%ADa+psicogen%C3%A9tica+del+desarrollo+de+Jean+Piaget&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewiJoIjQsor5AhXGppUCHdLCA18Q6AF6BAGFEAI#v=onepage&q=teor%C3%ADa%20psicogen%C3%A9tica%20del%20desarrollo%20de%20J>
- Lenin, N. V. (2017). Movimiento y expresion corporal: En educacion infantil. Editorial: Narcea Ediciones España. <https://doi.org/100/150>
- Mesonero, V. A. (1987). La Educacion Psicomotriz, Necesidad de Base en El Desarrollo Peronal Del Nino. Universidad de Oviedo. Servicio de Publicaciones. <https://doi.org/10.2889-87>
- Mesonero, V. A. (1994). Psicologia de la Educacion Psicomotriz. Universitario Ediuono. https://books.google.com.pe/books?id=wpoRW6Bw_VQC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

- MINEDU. (2017). Programa Curricular de Educacion Inicial. Lima - Peru: ministerio de educacion . <https://doi.org/1000/100>
- Minerva, C. (2002). “El Juego como Estrategia de Aprendizaje en el aula”. Universidad de los andes colombia.
- Montalván, P. J. (2018). Programa de juegos cooperativos para el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y niñas de 5 años. Universidad nacional de piura.
- Moreno, M. J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. española: Algibe. España : Algibe. <https://www.casadellibro.com/libro-aprendizaje-a-traves-del-juego/9788497000956/857944>
- Nuez, M. (2020). Actividades de coordinación en la psicomotricidad fina. Edukame : <https://edukame.com/actividades-de-coordinacion-en-la-psicomotricidad-fina#:~:text=Coordinaci%C3%B3n%20fon%C3%A9tica,ser%C3%A1%20la%20pronunciaci%C3%B3n%20de%20palabras>.
- Ñaupas, P. H. (2014). Metodología de la investigacion Cuantitativo- cualitativo y redaccion de tesis. Bogota : Ediciones de la U. <https://books.google.com.pe/books?id=VzOjDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Investigacion+de+tipo+cuantitativa&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiMz8LA57L5AhXNBbkGHazPD6cQ6AF6BAgHEAI#v=onepage&q&f=false>
- Ortiz, O. A. (2016). Educacion Infantil; Afectividad, Amor y felicidad del curriculo, ludica, evaluacion y problemas de aprendizaje. <https://books.google.com.pe/books?id=WceHeEzSUuMC&lpg=PP1&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Pacheco, M. G. (2015). Psicomotricidad en Educación Inicial (primera edicion ed.). Formacion Academica . <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://educa.minedu.gob.bo/assets/uploads/files/cont/esfm/esfm22-b5ny.pdf>
- Paucar, V. E. (2020). La psicomotricidad fina en estudiantes del nivel inicial: Una revisión teórica. Lima : UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN. file:///C:/Users/HP/Downloads/Elizabet_Trabajo_Bachiller_2020.pdf
- Piaget, J. (1956). El juego didactico. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>
- Piaget, J. (1969). Psicología del niño. Madrid , España : Ediciones Morata, S. L. [https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&dq=PIAGET,+J.+\(1968+b\):+Los+estadios+del+desarrollo+intelectual+del+ni%C3%B1o+y+del+adolescente.+Editorial+Revolucionaria.+La+Habana.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj_po2W0Yr5AhXcu5UCHSQ6CpcQ6AF](https://books.google.com.pe/books?id=etPoW_RGDkIC&printsec=frontcover&dq=PIAGET,+J.+(1968+b):+Los+estadios+del+desarrollo+intelectual+del+ni%C3%B1o+y+del+adolescente.+Editorial+Revolucionaria.+La+Habana.&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj_po2W0Yr5AhXcu5UCHSQ6CpcQ6AF)
- Quispe, C. H. (2016). La psicomotricidad fina en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Internacional Elim de Vitarte” - Ate Vitarte, 2016. Universidad cesar Vallejo. file:///C:/Users/HP/Downloads/Quispe_CIE.pdf
- Roa, N. H. (2016). Aplicación de juegos didácticos basados en el enfoque cooperativo para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 años de la i.e.i n° 135 monterón. Piura: universidad católica los ángeles chimbote.

- Romero, T. F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. Revista digital para profesionales de la enseñanza(3).
- Sassano, M. (Agosto de 2008). La escuela: un nuevo escenario para la psicomotricidad. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 22(2), 79-106. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.redalyc.org/pdf/274/27414780006.pdf
- Tobón, S. (2014). Proyectos formativos, Teoría. Mexico .
- ULADECH. (2019). Código de ética para la investigación. Chinbote : Resolución N° 0973-2019-CU-ULADECH Católica. file:///C:/Users/HP/Downloads/C%C3%B3digo%20de%20%C3%A9tica%20para%20la%20investigaci%C3%B3n.pdf
- Vygotsky, L. L. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. Cuadernos de Pedagogía. (Versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933, Leningrado).
- Wallon, H. (1989). Psicomotricidad hacía una educación integral. (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología) (Perú) .
- Zumaran, N. C. (2021). Taller de juegos didácticos para potenciar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa inicial. Universidad católica santo toribio de mogrovejo . file:///C:/Users/HP/Downloads/TL_ZumaranNazarioClaudia.pdf

ANEXOS
Pre test



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero: 01.....

N°	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras		X
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.		X
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los límites	X	
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales		X
7	Se expresa con claridad y sentido.		X
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.		X
9	Imita el sonido de diversos animales		
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..	X	
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía		X
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.		X
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo		X
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes		X
17	Infla las mejillas simultáneamente		X
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y guiñar sin dificultad	X	/
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos		X
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta		X



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero:02.....

N°	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras		X
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.		X
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los límites	X	
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales		X
7	Se expresa con claridad y sentido.		X
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.		X
9	Imita el sonido de diversos animales		X
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..		X
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía	X	
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.		X
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo		X
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes		X
17	Infla las mejillas simultáneamente		X
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	X	
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos		X
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta		X



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero: ...03.....

N°	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras		X
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.		X
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los limites	X	
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales		X
7	Se expresa con claridad y sentido.		X
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.		X
9	Imita el sonido de diversos animales		X
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..		X
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía	X	
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.		X
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo		X
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes		X
17	Infla las mejillas simultáneamente		X
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	X	
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos		X
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta		X



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero: ...04.....

N°	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras		X
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.		X
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los límites	X	
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales		X
7	Se expresa con claridad y sentido.		X
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.		X
9	Imita el sonido de diversos animales		X
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..		X
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía	X	
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.		X
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo		X
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes		X
17	Infla las mejillas simultáneamente		X
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	X	
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos		X
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta		X



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero: 05.....

Nº	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras		X
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.		X
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los límites	X	
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales		X
7	Se expresa con claridad y sentido.		X
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.		X
9	Imita el sonido de diversos animales		
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..	X	
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía		X
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.		X
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo		X
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes		X
17	Infla las mejillas simultáneamente		X
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	X	
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos		X
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta		X

Pos tes



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero: ..2-A.....

N°	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras	X	
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.	X	
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los limites	X	
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales		X
7	Se expresa con claridad y sentido.	X	
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.	X	
9	Imita el sonido de diversos animales	X	
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..		X
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía	X	
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.	X	
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo	X	
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes	X	
17	Infla las mejillas simultáneamente	X	
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	X	
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos	X	
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero: ...3-A.....

N°	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras	X	
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.	X	
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los límites		X
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales	X	
7	Se expresa con claridad y sentido.	X	
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.	X	
9	Imita el sonido de diversos animales	X	
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..	X	
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía	X	
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.		X
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo	X	
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes	X	
17	Infla las mejillas simultáneamente	X	
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	X	
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos	X	
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero:4-A.....

N°	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras	X	
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.	X	
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los limites	X	
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales		X
7	Se expresa con claridad y sentido.	X	
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.	X	
9	Imita el sonido de diversos animales	X	
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..		X
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía	X	
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.	X	
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo	X	
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes	X	
17	Infla las mejillas simultáneamente	X	
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	X	
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos	X	
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta	X	



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Instrumento de recolección de datos
Lista de cotejo para evaluar la psicomotricidad fina

Numero: ...5- A.....

N°	Indicadores	SI	NO
1	Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.		
2	Presiona plastilina usando los dedos	X	
3	Amasa plastilina con las manos formando figuras	X	
4	Enrosca y desenrosca tapas de botellas.	X	
5	Pinta sus dibujos sin salirse de los límites	X	
6	Traza líneas rectas, horizontales y verticales		X
7	Se expresa con claridad y sentido.	X	
8	Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.		
9	Imita el sonido de diversos animales	X	
10	Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..		X
11	Canta libremente siguiendo las indicaciones	X	
12	Repite un párrafo de una poesía		
13	Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.	X	
14	Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo	X	
15	Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	X	
16	Imita gestos que percibe en imágenes	X	
17	Infla las mejillas simultáneamente	X	
18	Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	X	
19	Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos	X	
20	Guiña un ojo al sonido de una pandereta	X	

INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Variable: Psicomotricidad fina

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante (Experto): Infantes Ríos Victor Humberto
- 1.2 Grado Académico: Maestro en Docencia Currículo e Investigación
- 1.3 Profesión: Licenciado en Educación
- 1.4 Institución donde labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
- 1.5 Cargo que desempeña: Docente Contratado
- 1.6 Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO – PSICOMOTRICIDAD FINA
- 1.7 Autor del instrumento: MAGNOLIA DE LOS MILAGROS JARAMILLO ADRIANZEN
- 1.8 Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN1: COORDINACIÓN VISO-MANUAL							
Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.	✓		✓		✓		
Presiona plastilina usando los dedos	✓		✓		✓		
Amasa plastilina con las manos formando figuras	✓		✓		✓		
Enrosca y desenrosca tapas de botellas.	✓		✓		✓		
Pinta sus dibujos sin salirse de los límites	✓		✓		✓		
Traza líneas rectas, horizontales y verticales	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE MESA							
Juega con los materiales y los organiza según su forma.	✓		✓		✓		
Realiza cantos múltiples identificando las vocales durante el juego	✓		✓		✓		
Lanza las pelotas de acuerdo a su color y tamaño	✓		✓		✓		
Cuenta las caras tiene el dado	✓		✓		✓		
Reconoce las piezas el tablero de forma adecuada	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: JUEGOS DE AIRE LIBRE							
Reúne a sus compañeros según su sexo	✓		✓		✓		
Agrupar a sus compañeros según su tamaño	✓		✓		✓		
Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros.	✓		✓		✓		
Comprende la finalidad del juego	✓		✓		✓		
Juega a saltar obstáculos	✓		✓		✓		
Señala con su mano para comunicarse durante el juego.	✓		✓		✓		
Realiza pintado utilizando la mano	✓		✓		✓		
Recorta las figuras según el sonido.	✓		✓		✓		


 Mtro. Víctor Humberto Infantes Ríos
 CPPe 001337

DNI: 27164782

Validación de experto

INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Variable: Juegos didácticos

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante (Experto): Infantes Ríos Víctor Humberto
- 1.2 Grado Académico: Maestro en Docencia Currículo e Investigación
- 1.3 Profesión: Licencia en Educación
- 1.4 Institución donde labora: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote
- 1.5 Cargo que desempeña: Docente Contratado
- 1.6 Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO – JUEGOS DIDÁCTICOS
- 1.7 Autor del instrumento: MAGNOLIA DE LOS MILAGROS JARAMILLO ADRIANZEN
- 1.8 Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN I: JUEGOS DE CONSTRUCCION							
Quita las piezas que se le indica.	✓		✓		✓		
Agrega la cantidad de piezas	✓		✓		✓		
Juega a armar figuras distintas superficies planas, rampas, inclinadas.	✓		✓		✓		
Juega a formar figuras geométricas.	✓		✓		✓		
Arma rompecabezas.	✓		✓		✓		
Organiza por colores las diferentes figuras según su tamaño	✓		✓		✓		
Reconoce el tamaño de las pizas del juego	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN FONÉTICA							
Se expresa con claridad y sentido.	✓		✓		✓		
Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.	✓		✓		✓		
Imita el sonido de diversos animales	✓		✓		✓		
Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..	✓		✓		✓		
Canta libremente siguiendo las indicaciones	✓		✓		✓		
Repite un párrafo de una poesía	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN FACIAL							
Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.	✓		✓		✓		
Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo	✓		✓		✓		
Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	✓		✓		✓		
Imita gestos que percibe en imágenes	✓		✓		✓		
Infla las mejillas simultáneamente	✓		✓		✓		
Ejecuta gestos como soplar, inflar y giñar sin dificultad	✓		✓		✓		
Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos	✓		✓		✓		
Guiña un ojo al sonido de una pandereta	✓		✓		✓		


 Mtro. Victor Romelio Infantes Rios
 CPPe 001337

DNI: 27164782

Validación de experto

INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Variable: Juegos didácticos

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante (Experto): Marlon Alexander Carmen Benites
- 1.2 Grado Académico: Maestro de educación
- 1.3 Profesión: Licenciado en educación
- 1.4 Institución donde labora: I.E 14815 – Jerguitas
- 1.5 Cargo que desempeña: Coordinador académico
- 1.6 Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO – JUEGOS DIDÁCTICOS
- 1.7 Autor del instrumento: MAGNOLIA DE LOS MILAGROS JARAMILLO ADRIANZEN
- 1.8 Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN1: JUEGOS DE CONSTRUCCION							
Quita las piezas que se le indica.	✓		✓		✓		
Agrega la cantidad de piezas	✓		✓		✓		
Juega a armar figuras distintas superficies planas, rampas, inclinadas.	✓		✓		✓		
Juega a formar figuras geométricas.	✓		✓		✓		
Arma rompecabezas.	✓		✓		✓		
Organiza por colores las diferentes figuras según su tamaño	✓		✓		✓		
Reconoce el tamaño de las pizas del juego	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE MESA							
Juega con los materiales y los organiza según su forma.	✓		✓		✓		
Realiza cantos múltiples identificando las vocales durante el juego	✓		✓		✓		
Lanza las pelotas de acuerdo a su color y tamaño	✓		✓		✓		
Cuenta las caras tiene el dado	✓		✓		✓		
Reconoce las piezas el tablero de forma adecuada	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: JUEGOS DE AIRE LIBRE							
Reúne a sus compañeros según su sexo	✓		✓		✓		
Agrupar a sus compañeros según su tamaño	✓		✓		✓		
Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros.	✓		✓		✓		
Comprende la finalidad del juego	✓		✓		✓		
Juega a saltar obstáculos	✓		✓		✓		
Señala con su mano para comunicarse durante el juego.	✓		✓		✓		
Realiza pintado utilizando la mano	✓		✓		✓		
Recorta las figuras según el sonido.	✓		✓		✓		


 Marlon A. Carmen Benites
 Coordinador Distrital de Lancones

Validación de experto

DNI: 42243858

INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Variable: Psicomotricidad fina

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante (Experto): Marlon Alexander Carmen Benites
- 1.2 Grado Académico: Maestro de educación
- 1.3 Profesión: Licenciado en educación
- 1.4 Institución donde labora: I.E 14815 – Jerguitas
- 1.5 Cargo que desempeña: Coordinador académico
- 1.6 Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO – PSICOMOTRICIDAD FINA
- 1.7 Autor del instrumento: MAGNOLIA DE LOS MILAGROS JARAMILLO ADRIANZEN
- 1.8 Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

Nº de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN1: COORDINACIÓN VISO-MANUAL							
Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.	✓		✓		✓		
Presiona plastilina usando los dedos	✓		✓		✓		
Amasa plastilina con las manos formando figuras	✓		✓		✓		
Enrosca y desenrosca tapas de botellas.	✓		✓		✓		
Pinta sus dibujos sin salirse de los límites	✓		✓		✓		
Traza líneas rectas, horizontales y verticales	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN FONÉTICA							
Se expresa con claridad y sentido.	✓		✓		✓		
Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.	✓		✓		✓		
Imita el sonido de diversos animales	✓		✓		✓		
Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..	✓		✓		✓		
Canta libremente siguiendo las indicaciones	✓		✓		✓		
Repite un párrafo de una poesía	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN FACIAL							
Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.	✓		✓		✓		
Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo	✓		✓		✓		
Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	✓		✓		✓		
Imita gestos que percibe en imágenes	✓		✓		✓		
Infla las mejillas simultáneamente	✓		✓		✓		
Ejecuta gestos como soplar, inflar y guiñar sin dificultad	✓		✓		✓		
Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos	✓		✓		✓		
Guiña un ojo al sonido de una pandereta	✓		✓		✓		


 Marlon A. Carmen Benites
 Coordinador Distrital de Lancones

Validación de experto

DNI: 42243858

INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Variable: Juegos didácticos

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante (Experto): Silvia Elena Castillo Velasco
- 1.2 Grado Académico: Maestra en educación
- 1.3 Profesión: Licenciado en educación
- 1.4 Institución donde labora: I.E San francisco Javier
- 1.5 Cargo que desempeña: Docente de aula
- 1.6 Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO – JUEGOS DIDÁCTICOS
- 1.7 Autor del instrumento: MAGNOLIA DE LOS MILAGROS JARAMILLO ADRIANZEN
- 1.8 Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N° de Ítem	Valdez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN1: JUEGOS DE CONSTRUCCION							
Quita las piezas que se le indica.	✓		✓		✓		
Agrega la cantidad de piezas	✓		✓		✓		
Juega a armar figuras distintas superficies planas, rampas, inclinadas.	✓		✓		✓		
Juega a formar figuras geométricas.	✓		✓		✓		
Arma rompecabezas.	✓		✓		✓		
Organiza por colores las diferentes figuras según su tamaño	✓		✓		✓		
Reconoce el tamaño de las pizas del juego	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: JUEGOS DE MESA							
Juega con los materiales y los organiza según su forma.	✓		✓		✓		
Realiza cantos múltiples identificando las vocales durante el juego	✓		✓		✓		
Lanza las pelotas de acuerdo a su color y tamaño	✓		✓		✓		
Cuenta las caras tiene el dado	✓		✓		✓		
Reconoce las piezas el tablero de forma adecuada	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: JUEGOS DE AIRE LIBRE							
Reúne a sus compañeros según su sexo	✓		✓		✓		
Agrupar a sus compañeros según su tamaño	✓		✓		✓		
Explica el criterio que utilizó para agrupar a sus compañeros.	✓		✓		✓		
Comprende la finalidad del juego	✓		✓		✓		
Juega a saltar obstáculos	✓		✓		✓		
Señala con su mano para comunicarse durante el juego.	✓		✓		✓		
Realiza pintado utilizando la mano	✓		✓		✓		
Recorta las figuras según el sonido.	✓		✓		✓		



Prof. Silvia Elena Castillo Velasco

Validación de experto

DNI: 03634558

INFORME DE OPINION DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION

Variable: Psicomotricidad fina


I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante (Experto): Silvia Elena Castillo Velasco
- 1.2 Grado Académico: Maestra en educación
- 1.3 Profesión: Licenciado en educación
- 1.4 Institución donde labora: I.E San francisco Javier
- 1.5 Cargo que desempeña: Docente de aula
- 1.6 Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO – PSICOMOTRICIDAD FINA
- 1.7 Autor del instrumento: MAGNOLIA DE LOS MILAGROS JARAMILLO ADRIANZEN
- 1.8 Carrera: Educación Inicial

II. VALIDACIÓN:

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
DIMENSIÓN1: COORDINACIÓN VISO-MANUAL							
Levanta dedo por dedo teniendo la mano extendida sobre una superficie.	✓		✓		✓		
Presiona plastilina usando los dedos	✓		✓		✓		
Amasa plastilina con las manos formando figuras	✓		✓		✓		
Enrosca y desenrosca tapas de botellas.	✓		✓		✓		
Pinta sus dibujos sin salirse de los límites	✓		✓		✓		
Traza líneas rectas, horizontales y verticales	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 2: COORDINACIÓN FONÉTICA							
Se expresa con claridad y sentido.	✓		✓		✓		
Menciona adecuadamente un trabalenguas, dándole la debida entonación.	✓		✓		✓		
Imita el sonido de diversos animales	✓		✓		✓		
Repite el sonido de un reloj, de la ambulancia, etc..	✓		✓		✓		
Canta libremente siguiendo las indicaciones	✓		✓		✓		
Repite un párrafo de una poesía	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3: COORDINACIÓN FACIAL							
Expresa con gestos emociones de alegría, miedo, enojo, tristeza.	✓		✓		✓		
Realiza movimientos controlados según su voluntad para expresar desacuerdo	✓		✓		✓		
Repite gestos que observa para pedir algo que no le quieren dar	✓		✓		✓		
Imita gestos que percibe en imágenes	✓		✓		✓		
Infla las mejillas simultáneamente	✓		✓		✓		
Ejecuta gestos como soplar, inflar y guiñar sin dificultad	✓		✓		✓		
Coordina sus movimientos faciales según sus sentimientos	✓		✓		✓		
Guiña un ojo al sonido de una pandereta	✓		✓		✓		


 Prof. Silvia Elena Castillo Velasco

Validación de experto

DNI: 03634558



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN
ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

Título del estudio: Estrategias didácticas para mejorar el nivel de comprensión lectora en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa nacional - Piura- 2020.

Investigador (a): Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen.

Propósito del estudio: Estamos invitando a la I.E.I "1592 – Villa La Paz", a Participar en un trabajo de investigación titulado implementación de los juegos didácticos para mejorar la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años, Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Procedimientos Si usted decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se solicitarán las actas o registros de los estudiantes.
2. Se analiza los datos recogidos.
3. Se tabulará y codificará los datos recolectados.
4. Se elaborarán y analizarán los cuadros, gráficos y resultados.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de la obtenida. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los estudiantes. Derechos del participante:

Si usted decide que la I.E.I "1592 – Villa La Paz", participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 924835098. Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que la información ha sido tratada inadecuadamente puede contactarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo Ciei@uladech.edu.pe Una copia de este consentimiento informado le será entregará.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que la I.E.I "1592 – Villa La Paz", participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si se ingresa al trabajo de investigación.



Luz Viviana Yáñez Sánchez
DIRECTORA
I.E.I. 1592 - VILLA LA PAZ - SHELLENA

Director de I.E.I "1592 – Villa La Paz",

Fecha y hora



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Consentimiento informado

Formulario de autorización de padres

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene como objetivo. determinar si los juegos didácticos mejoran, la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I E N° 1592 Villa La Paz Sullana, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de datos del estudio de los niños de 4 años de la I. E N° 1592 de Villa la Paz, Sullana, el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participaran todos los niños de 4 años que los padres aceptan libremente firmar el consentimiento informado,

Toda información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será inidentificable, porque se utiliza un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene como estudio, puedes comunicarse con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen al celular: 977208833 o al correo jaramilloadrianzenm@gmail.com

OBTECION DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo de estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absoluto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Manuel Juárez Siancas

Nombre del participante
(padre o madre)

Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

Nombre y apellido del investigador

Firma del investigador



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Consentimiento informado

Formulario de autorización de padres

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene como objetivo. determinar si los juegos didácticos mejoran, la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I E N°1592 Villa La Paz Sullana, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de datos del estudio de los niños de 4 años de la I. E N° 1592 de Villa la Paz, Sullana, el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participaran todos los niños de 4 años que los padres aceptan libremente firmar el consentimiento informado.

Toda información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será inidentificable, porque se utiliza un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene como estudio, puedes comunicarse con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen al celular: 977208833 o al correo jaramilloadrianzenm@gmail.com

OBTECION DE CONSENTIMIENTO IMFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo de estudio. El (la) investigador (a)me ha explicado el estudio y absoluto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Ana Silvia Romero García

Nombre del participante
(padre o madre)

Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

Nombre y apellido del investigador

Firma del investigador



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Consentimiento informado

Formulario de autorización de padres

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene como objetivo. determinar si los juegos didácticos mejoran, la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I E N° 1592 Villa La Paz Sullana, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de datos del estudio de los niños de 4 años de la I. E N° 1592 de Villa la Paz, Sullana, el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participaran todos los niños de 4 años que los padres aceptan libremente firmar el consentimiento informado.

Toda información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será inidentificable, porque se utiliza un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene como estudio, puedes comunicarse con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen al celular: 977208833 o al correo jaramilloadrianzenm@gmail.com

OBTECION DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo de estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absoluto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Katherine Mendoza de la Cruz

Nombre del participante
(padre o madre)

Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

Nombre y apellido del investigador

Firma del investigador



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Consentimiento informado

Formulario de autorización de padres

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene como objetivo. determinar si los juegos didácticos mejoran, la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I E N° 1592 Villa La Paz Sullana, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de datos del estudio de los niños de 4 años de la I. E N° 1592 de Villa la Paz, Sullana, el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participaran todos los niños de 4 años que los padres aceptan libremente firmar el consentimiento informado.

Toda información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será inidentificable, porque se utiliza un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene como estudio, puedes comunicarse con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen al celular: 977208833 o al correo jaramilloadrianzenm@gmail.com

OBTECION DE CONSENTIMIENTO IMFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo de estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absoluto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para para que mi menor hijo participe en esta investigación.

José Alberto Pintado Ruiz

Nombre del participante
(padre o madre)

Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

Nombre y apellido del investigador

Firma del investigador



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

Consentimiento informado

Formulario de autorización de padres

Estimados padres de familia, el presente estudio tiene como objetivo. determinar si los juegos didácticos mejoran, la psicomotricidad fina en los niños de cuatro años de la I E N° 1592 Villa La Paz Sullana, por ellos la presente lista de cotejo es un instrumento de datos del estudio de los niños de 4 años de la I. E N° 1592 de Villa la Paz, Sullana, el mismo que no será identificado con el nombre, ya que es anónimo. Participaran todos los niños de 4 años que los padres aceptan libremente firmar el consentimiento informado.

Toda información que proporcione en el instrumento de evaluación será confidencial será confidencial y solo los investigadores podrán tener acceso a esta información. No será inidentificable, porque se utiliza un código numérico en la base de datos. Además, el nombre del niño no será utilizado en ningún informe cuando los resultados de la investigación sean publicados.

Si tiene como estudio, puedes comunicarse con el investigador principal de Chimbote, Perú, la Srta. Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen al celular: 977208833 o al correo jaramilloadrianzenm@gmail.com

OBTECION DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

He leído el procedimiento de este estudio y estoy completamente informado del objetivo de estudio. El (la) investigador (a) me ha explicado el estudio y absoluto mis dudas voluntariamente doy mi consentimiento para para que mi menor hijo participe en esta investigación.

Mercedes Santos Ipanaque

Nombre del participante
(padre o madre)

Mercedes S Ipan

Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

Nombre y apellido del investigador

Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen
Firma del investigador

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 01

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E. N° : 1592 Villa la paz
 1.2.-SECCIÓN : Única
 1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
 1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
Resuelve problemas de cantidad	Establece relaciones entre los objetos y realiza seriaciones por sus tamaños.
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Agrupar objetos de acuerdo a su tamaño (grande, mediano, pequeño). Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar.
Tiempo: 60 minutos.	

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	<p>Presentamos y entregamos a los niños y niñas globos de distintos tamaños grandes, medianos y pequeños. Invitamos a los niños y niñas a jugar libremente con ellos. Preguntamos:</p> <p>¿Qué hiciste con los globos? ¿Todos los globos son iguales?</p> <p>¿Qué pasará con los globos si los apretamos muy fuerte?</p>	<p>globos Dialogo</p>
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <p>-Invitamos a los niños y niñas que formen grupos, teniendo en cuenta el tamaño de los globos.</p> <p>Búsqueda de la estrategia:</p> <p>-Preguntamos: ¿Cuántos grupos formaron? ¿Por qué formaron los grupos de esa manera? ¿Hay algún globo diferente en tu grupo? ¿Por qué?</p> <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <p>-Invitamos a los niños y niñas a salir al patio y pedimos que formen grupos de tres y entregamos a cada grupo papel periódico de distintos tamaños, invitamos a los niños y niñas a arrugar el papel y formar bolas de tres tamaños diferentes.</p> <p>-Posteriormente presentamos cajas de diferentes tamaños para que lancen en ellas pelotas de papel teniendo en cuenta el tamaño.</p> <p>-Refuerza el aprendizaje mediante las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo salieron las bolas de papel? ¿Cómo las agruparon?</p> <p>¿Pueden agruparlas de otra manera?</p> <p>Formalización:</p>	

CIERRE

-Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y expresan como realizaron las agrupaciones con los globos y las bolas de papel periódico.

Reflexión:

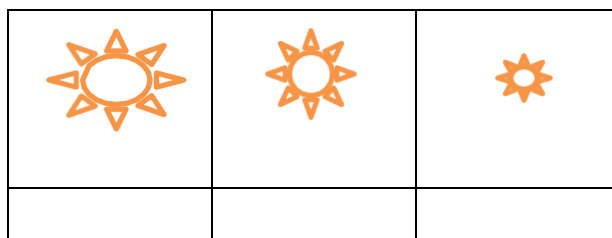
Pedimos a los niños que se tallen entre ellos y que se agrupen según su tamaño. Preguntamos:

¿Por qué se juntaron estos niños?, ¿Qué tomaron en cuenta para agruparse?

Transferencia:

Entregamos a cada niño tres siluetas, de tamaños diferentes e indicamos que las peguen en el papelote que está en la pizarra, según su tamaño.

Entregamos una ficha para que agrupen objetos según su tamaño



Papel periódico

Cajas

Siluetas papelote

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N°02

DATOS INFORMATIVOS:

1.1.-I.E.	: N°1592 Villa la paz
1.2.-SECCIÓN	: Única
1.3.-GRADO Y EDAD	: 4 AÑOS.
1.4.-PROFESORA	: Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
Resuelve problemas de cantidad	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Agrupar objetos de acuerdo a su color (rojo, amarillo y azul) Identifica dentro de un conjunto las fichas que no pertenecen y los separa.
Tiempo: 60 minutos.	

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	<p>- La docente presenta a un títere de bolsa de colores como un personaje se presenta y dice:</p> <p>¡Hola amigos ¿Cómo están?, estoy viniendo del mundo de los colores, mis amigos me están enviando, ¡para invitarlos a conocer este mundo maravilloso!</p> <p>¡En el mundo de los colores, todo es divertido, existen muchos colores, ¿Te gustaría conocerlo? ¿Qué colores habrá?!</p>	<p>Títere</p> <p>Dialogo</p>
DESARROLLO	<p>Comprensión del problema:</p> <p>Mostramos a los niños y niñas, un regalo que nos ha traído el payaso</p> <p>Lo abrimos y encontramos muchas fichas de goma Eva pero solo de tres colores: rojo, amarillo y azul.</p> <p>Encontramos una nota, en la cual nos recomienda agruparlos por color.</p> <p>Búsqueda de la estrategia:</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿Cómo podemos agruparlos?, ¿De qué colores son las fichas ?.</p>	<p>Caja sorpresa</p> <p>fichas</p> <p>papelote</p>

<p>CIERRE</p>	<p>Anotamos las sugerencias de los niños en un papelote.</p> <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <p>Agrupamos las fichas según su creatividad y teniendo en cuenta el color ¿Cómo los agruparon?, ¿Por qué formaron tres grupos?, ¿Qué más podemos agrupar?</p> <p>Invitamos a los niños y niñas a salir al patio y solicitamos que jueguen a agrupar tarros de colores y las guarden en cajas según los tres colores primarios. Realizamos esta actividad en medio de un juego de carreras. (Circuito motor).</p> <p>Los niños y niñas, pasan al salón y representan gráficamente, lo vivenciado en el patio.</p> <p>Formalización:</p> <p>Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el patio y expresan de qué manera, agruparon los tarros.</p> <p>Reflexión:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</p> <p>¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Qué pasos siguieron?,</p> <p>¿Qué colores hemos recordado hoy? ¿Qué objetos son de color amarillo?,</p> <p>¿Qué objetos son de color azul?,</p> <p>¿Qué objetos son de color rojo?.</p> <p>Con ayuda de las respuestas de los niños, vamos elaborando un mapa conceptual.</p> <p>Transferencia:</p> <p>Repartimos a cada niño(a), una medalla con uno de los tres colores primarios, explicamos que mencionaremos el nombre de un color y que los niños y niñas que tengan dicho color de medalla, permanecerán de pie y el resto tendrá que agacharse y quedarse quietos.</p> <p>Entregamos una ficha para que identifique los colores primarios.</p>	<p>Tarros de colores cajas</p> <p>Medallas de colores</p> <p>Hoja grafica</p>
----------------------	--	---

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 03

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. : N°1592 Villa la paz
1.2.-SECCIÓN : única
1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE	
COMPETENCIAS	DESEMPEÑOS
Resuelve problemas de cantidad	Agrupar objetos con un solo criterio y expresa la acción realizada.
Resuelve problemas de forma movimiento y localización	Agrupar objetos de acuerdo a su forma (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) Explica con su propio lenguaje el criterio que uso para agrupar
Tiempo: 60 minutos.	

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	RECURSOS
INICIO	Presentamos a los niños y niñas, una caja con siluetas de objetos que tienen forma de alguna figura geométrica. Pedimos que cuatro niños cojan una figura Preguntamos: ¿Qué figuras tienen?, ¿Qué formas tienen? Escuchan el propósito de la actividad hoy día Agruparemos figuras geométricas por su color.	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Comprensión del problema:</p> <p>Presentamos a los niños y niñas figuras geométricas y preguntamos: ¿Todos las figuras tienen la misma forma?</p> <p>¿Cómo podemos saber si tienen la misma forma?</p> <p>Búsqueda de la estrategia:</p> <p>Preguntamos a los niños y niñas: ¿Qué forma tiene esta figura?, ¿Qué forma tiene la otra? ¿Podremos agrupar todas las figuras? ¿De qué manera, podemos hacerlo?</p> <p>Anotamos las respuestas de los niños en un papelote.</p> <p>Representación (De lo concreto a lo simbólico):</p> <p>Colocamos las figuras geométricas en el piso Invitamos a los niños y niñas que jueguen a agrupar según su forma.</p> <p>Se les da sogas de colores para que con su cuerpo y las sogas formen las figuras geométricas, luego formen la figura geométrica con el hilo en el piso y dentro de ella coloquen las figuras geométricas que han agrupado</p> <p>Los niños y niñas, pasan al salón y representan gráficamente, lo vivenciado</p> <p>Formalización:</p> <p>Con ayuda de la docente, los niños y niñas recuerdan lo trabajado en el aula y expresen de qué manera, agruparon las figuras geométricas.</p>	<p>Caja con siluetas</p> <p>Figuras geométricas</p> <p>Sogas de colores</p> <p>Papel bon</p> <p>Lápiz colores</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Reflexión:</p> <p>Dialogamos sobre sus aciertos, dificultades y también como mejorarlas. Preguntamos:</p> <p>¿Cómo resolvimos el problema?, ¿Qué pasos siguieron?, ¿Qué figuras hemos agrupado?</p> <p>Transferencia:</p> <p>Repartimos a cada niño(a), figuras geométricas en papel para que peguen en un papelote formando agrupaciones.</p>	<p>Dialogo</p> <p>Figuras geométricas</p> <p>Goma papelote</p>

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 4

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1.-I.E. : N°1592 Villa la paz
1.2.-SECCIÓN : única
1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como caminar.	Demuestra equilibrio en sus movimientos	lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.	
DESARROLLO	Los niños realizarán la actividad “caminamos sobre una línea recta” dominando sus movimientos y manteniendo el equilibrio. Se les muestra un video animado de ejercicios para que caminen y se puedan desplazar en sus casitas. Los niños se ubican en un espacio adecuado y cómodo para observar el video “caminamos sobre una línea recta” Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Alguna vez lo realizaste? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más? Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video, lo harán colocando tiras o líneas en el piso para caminar sobre ellas manteniendo su equilibrio, así mismo lo	WhatsApp Videos Ficha de trabajo Hojas de color Cinta

	pueden realizar con los mismos materiales del video o con los que puedan tener en sus casas. Donde cada niño moverá su cuerpo al realizar el juego y desplazarse, logrando mantenerse en un pie por 5 segundos.	
CIERRE	Preguntaremos: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?	

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 5

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E. : N°1592 Villa la paz
 1.2.-SECCIÓN : Única
 1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
 1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como saltar, deslizarse.	Domina sus movimientos. Camina sobre una línea recta.	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se envía el saludo del día, y videos de la oración y una canción para que los niños la escuchen desde casita.	
DESARROLLO	Los niños realizaran la actividad “moviendo nuestro cuerpo” “caminando sobre una línea poniendo un pie delante del otro” para que caminen y se puedan desplazar en sus casitas. Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Moviendo nuestro cuerpo” Luego de observar el video se pueden realizar las	WhatsApp Vts Ficha de trabajo

	<p>siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video. Pueden colocar líneas en el suelo con diferentes direcciones para caminar sobre ellas manteniendo su equilibrio, así mismo lo pueden realizar con</p> <p>los mismos materiales del video o con los que puedan tener en sus casas. Donde cada niño moverá su cuerpo al realizar el juego y desplazarse. Para lograr dar saltos con los dos pies juntos.</p>	
CIERRE	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué movimientos debes realizar?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 6

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E. : N°1592 Villa la paz
1.2.-SECCIÓN : Única
1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Se ubica así mismo y a partir de ello organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Moviliza su cuerpo con ayuda de objetos	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.	
DESARROLLO	Los niños movilizaran su cuerpo con ayuda de objetos. Se les envía un video para que los niños desde su casita se ubiquen en un espacio adecuado y cómodo para observarlo. Luego se pueden realizar las siguientes preguntas; ¿Qué observaste en el video? ¿Cómo lo realizan? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más? ¿Qué debes utilizar? Después elegirán materiales que puedan tener en casa como botellas, tarros, cajas, baldes, sillas, uñas, tarros etc. Los cuales servirán para colocarlos en el piso formando estaciones para que los niños caminen alrededor de ellos sin tocarlos. Se pueden utilizar los mismos materiales del video o pueden elegir los que tengan a su alcance, esto ayudara a que los niños realicen movimientos articulares utilizando uña uña.	Whatsapp Videos Baldes Tarro Sillas Cajas Papel Cinta

CIERRE	Preguntaremos: ¿Cómo se sintieron hoy? ¿Qué movimientos realizaron? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?	
---------------	--	--

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 7

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E. : N°1592 Villa la paz
 1.2.-SECCIÓN : Única
 1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
 1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo en relación a los objetos	Se mueve a través de los objetos Esquiva objetos	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.	
DESARROLLO	Los niños se moverán alrededor y a través de los objetos. Se les envía un video para que los niños desde su casita se ubiquen en un espacio adecuado y cómodo para observarlo. Luego elegirán materiales que puedan tener como botellas, tarros, Cucharitas, Vasos etc. Con las cuales formaran pequeños circuitos para caminar, saltar alrededor de los objetos sin tocarlos, ayudando esto a que os niños puedan caminar sobre un circuito de zigzag.	WhatsappVideos Ficha de trabajo Tarro Botella Papel

	<p>Al finalizar los niños responderán a las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué observaste en el video? ¿Cómo lo realizaste? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>¿Qué objetos utilizaste?</p>	Cinta
CIERRE	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Tuviste alguna dificultad?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más</p>	

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 8

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E. : N°1592 Villa la paz
1.2.-SECCIÓN : Única
1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo.	Explora las posibilidades de su cuerpo en relación a los objetos	Coordina sus movimientos Realiza acciones motrices	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.	
DESARROLLO	Los niños realizaran la actividad “coordinando movimientos al transportar objetos” Se les muestra un video animado de ejercicios motrices.	Whatsapp Videos

	<p>Los niños se ubican en un espacio adecuado y cómodo para observar el video enviado. Luego elegirán materiales que tengan en casa como cucharitas, botellas, vasos, cajas etc. Las cuales pueden ser colocadas en un extremo o delante del niño (a). Los papitos les pueden proporcionar objetos livianos para que con ayuda de algunas partes de su cuerpo las puedan transportar. y así lograr que trasladen un vaso con agua de un lado a otro sin derramar.</p> <p>Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Alguna vez lo realizaste? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más? ¿Qué objetos utilizaste? ¿Tuviste alguna dificultad?</p>	<p>Ficha de trabajo Pomos Cajas Hojas de color Vasos y cucharas Tarros</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Qué observaste en el video?</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 9

DATOS INFORMATIVOS

1.1.-I.E. : N° 1592 Villa la paz
1.2.-SECCIÓN : Única
1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Representa con su cuerpo a su manera, utilizando algunas partes, como la cabeza, los brazos y las piernas	Realiza movimientos Se mueve al ritmo de la música	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se motiva a los niños por medio de la canción "Si tú tienes muchas ganas de aplaudir", se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.	

<p>DESARROLLO</p>	<p>Los niños realizaran la actividad “ Realiza movimientos al ritmo de la música”</p> <p>Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Realiza movimientos al ritmo de la música”</p> <p>Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Te gusta bailar? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video. Los niños moverán su cuerpo y se desplazaran al ritmo de la música, así mismo pueden</p> <p>realizar con los mismos elementos del video o emplear otros que tengan en casa. Donde cada niño moverá su cuerpo para conseguir mantener un globo en el aire mientras camina.</p>	<p>WhatsappVideos</p> <p>Ficha de trabajoTela</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Cómo te sentiste de bailar?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué movimientos debes realizar?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 10

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E. : N°1592 Villa la paz
 1.2.-SECCIÓN : Única
 1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
 1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Representa con su cuerpo su manera, utilizando algunas partes, como la cabeza, los brazos y las piernas	Expresa sus preferencias Utiliza algunas partes de su cuerpo	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.	
DESARROLLO	Los niños realizaran la actividad “ Imitamos a nuestro personaje de preferido” Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Imitamos a nuestro personaje de preferido” Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué es lo que debes realizar? ¿Cuál es tu personaje preferido? ¿Qué partes de tu cuerpo debes utilizar?	Whatsapp Videos Ficha de trabajo Tela Vestimenta

	<p>Después se les pide que expresen sus gustos y preferencias para elegir a su personaje. Luego con ayuda de los papitos los niños lo representaran pueden utilizar vestimenta u otros elementos que se relacionen al personaje, y utilizando diversas partes du cuerpo se moverán y expresaran lo que cada personaje puede hacer como (poderes, características, movimientos etc.) así los niños emplearan todo su cuerpo y logaran dar saltos hacia delante y hacia atrás.</p>	
CIERRE	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Cuál fue lo más difícil?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué fue lo que más te gusto?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 11

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E.N° : 1592 Villa la paz
1.2.-SECCIÓN : única
1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Comprende su cuerpo	Explora las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio y los objetos.	Se mueven en diferentes direcciones	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	Motivación: Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.	
DESARROLLO	Los niños realizaran la actividad “ Jugamos a la gallinita ciega”	Whatsapp
	Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Jugamos a la gallinita ciega”. Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Te gusta este juego? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más? Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video. Los niños se colocan en un punto	Videos Ficha de trabajo Tela Objetos

	<p>fijo para que el papito o la mamita le coloquen en sus ojos una tela de tal manera que no pueda observar nada. Se forma un círculo con más participantes y se le da 5 vueltas al niño (a). Luego la persona encargada de guiar y dirigir al niño, le ira diciendo que extienda sus brazos y camine hacia delante, hacia atrás, hacia al costado, hacia al otro o derecha-izquierda para que así pueda identificar a las personas del juego o a los objetos logrando que el niño se desplace en diferentes direcciones y logre dar giros con los brazos extendidos.</p>	
<p align="center">CIERRE</p>	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Te gusto el juego?</p> <p>¿Qué movimientos realizaron?</p> <p>¿Qué fue lo más difícil?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	

ACTIVIDAD DIDÁCTICA N° 12

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1.-I.E : .N° 1592 Villa la paz
 1.2.-SECCIÓN : Unica
 1.3.-GRADO Y EDAD : 4 AÑOS.
 1.4.-PROFESORA : Magnolia de los Milagros Jaramillo Adrianzen

PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Se expresa corporalmente	Reconoce las partes de su cuerpo al nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones.	Conoce y menciona derecha e izquierda	Lista de cotejo

SECUENCIA DIDACTICA

MOMENTO DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES
INICIO	<p>Motivación:</p> <p>Se motiva a los niños por medio de la canción “Si tú tienes muchas ganas de aplaudir”, se les envía el saludo del día por medio de un audio y un video de la oración.</p>	
DESARROLLO	<p>Los niños realizaran la actividad “Conociendo nuestras lateralidades derecha/izquierda.</p> <p>Los niños desde sus casitas se ubican en un espacio cómodo para observar el video “Conociendo nuestras lateralidades derecha/izquierda. Luego de observar el video se pueden realizar las siguientes preguntas: ¿Qué observaste en el video? ¿Qué movimientos debes realizar? ¿Hacia dónde debes desplazarte? ¿Qué aprenderás el día de hoy? ¿Qué parte del cuerpo se utiliza más?</p> <p>Después se les pide que con ayuda de los papitos realicen lo que observaron en el video, lo harán colocándose en un punto</p>	<p>Whatsapp</p> <p>Videos</p> <p>Ficha de trabajoCinta</p> <p>Hojas de colorPelota</p> <p>Cajas</p> <p>Tiras</p>

	<p>fijo para poder desplazarse y seguir diferentes direcciones para nombrar si a la derecha o izquierda de ellos se encuentran los objetos o personas. También se les puede color tiras o líneas en el piso en forma de zigzag o en diferentes direcciones para que caminen sobre ellas. Donde cada niño conocerá y mencionará sus lateralidades derecha/izquierda, así mismo</p> <p>logrará levantar su pie izquierdo y su mano derecha.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Preguntaremos:</p> <p>¿Cómo se sintieron hoy?</p> <p>¿Cómo te sentiste de bailar?</p> <p>¿Qué movimientos debes realizar?</p> <p>¿Qué parte de su cuerpo utilizaron más?</p>	