



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

JUEGOS LÚDICOS BASADOS EN EL ENFOQUE
SIGNIFICATIVO PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN “MY GARDEN” DE
IQUITOS, 2019

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

AUTORA:

Br. Villavicencio Armas, Marileni

ORCID ID: 0000-0001-6827-2094

ASESOR:

Mg. Aguilar Polo, Aniceto Elías

ORCID ID: 0000-0002-0474-3843

PUCALLPA - PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Br. Villavicencio Armas, Marileni

ORCID ID: 0000-0001-6827-2094

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

ASESOR

Aguilar Polo Aniceto Elías

ORCID ID: 0000-0002-0474-3843

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

JURADO

Arévalo Pérez Ivonne

ORCID ID: 0000-0002-2365-9671

Soria Ramírez Maritza

ORCID ID: 0000-0002-6482-651X

Portocarrero Reátegui Roxana Martina

ORCID ID: 0000-0002 -0918- 8594

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR DE LA TESIS

Mgtr. Maritza Soria Ramirez

Miembro

Mgtr. Roxana M. Portocarrero

Reategui

Miembro

Dra. Arevalo Perez Ivonne

Presidente

Mgtr. Aniceto Elias Aguilar Polo

Asesor

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer especialmente a la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden”, por haberme acogido en sus instalaciones y como docente, a cada uno de mis compañeros y a la directora que me brindó las facilidades para poder realizar este trabajo.

A la universidad ULADECH, por haberme brindado la oportunidad de lograr este sueño que tanto he deseado de poder ser una profesional en el área de educación.

Además, agradecer a cada una de las personas que me han apoyado directa e indirectamente, dándome apoyo, motivándome a cumplir esta meta profesional.

Marileni.

DEDICATORIA

A mis hijos que fueron el motivo por el cual levantarme cada día, son mi mundo Renzo, Fabiana, Janita, Marcelo; gracias a mis amores por el amor puro y sincero que me han brindado cada uno de ustedes, al igual que a mi gran amor Darwin, gracias por todo.

Marileni

RESUMEN

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

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

ABSTRACT

The purpose of the research was to determine if the application of playful games based on the significant approach to improve the development of fine motor skills in children of 5 years of the Educational Institution Garden Cradle "My Garden" of Iquitos, 2019. The methodology of the research used in this study was a quantitative and explanatory type of pre-experimental design; with a sample of 22 children of an age of 5 years of the Educational Institution Garden Cradle "My Garden" of Iquitos. It began with the application of 10 educational sessions and a checklist of 26 items to measure the development of fine motor skills in children, which resulted in that; in the manual, facial, gestural and phonetic vision dimension has shown a significant improvement in the development of fine motor skills in children of 5 years of age. It is concluded that; ludic games based on the significant approach significantly improve ($p < 0.000$) the object of study.

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

INDICE DE CONTENIDO

	EQUIPO DE TRABAJO	ii
	HOJA DE JURADO	iii
	AGRADECIMIENTO	iv
	DEDICATORIA	v
	RESUMEN	vi
	ABSTRACT	vii
	INDICE DE CONTENIDO	viii
	INDICE DE TABLAS	xi
	INDICE DE FIGURAS	xii
I.	INTRODUCCIÓN	1
II.	REVISIÓN DE LA LITERATURA	7
2.1	Antecedentes	7
2.2	Bases teóricas de la investigación	11
2.2.1	Didáctica	11
2.2.2	Estrategias didácticas	12
2.2.2.1	Didáctica en nivel inicial	13
2.2.3	El juego	14
2.2.3.1	Juegos didácticos	15
2.2.3.2	La importancia del juego en el aprendizaje	16
2.2.4	El enfoque significativo	16
2.2.5	Motricidad	18

2.2.5.1	Importancia de la motricidad	19
2.2.5.2	Motricidad fina	20
2.2.5.3	Control de la motricidad fina	21
2.2.5.4	Dimensiones de la motricidad fina	22
2.2.5.4.1	Coordinación viso-manual	22
2.2.5.4.2	Coordinación facial	22
2.2.5.4.3	Coordinación gestual	22
2.2.5.4.4	Coordinación fonética	23
III.	HIPÓTESIS	24
3.1	Hipótesis general	24
IV.	METODOLOGÍA	25
4.1	Tipo de investigación	25
4.2	Nivel de la investigación	25
4.3	Diseño de la investigación	25
4.4	Población y muestra	26
4.4.1	Población	26
4.4.2	Muestra	26
4.5	Definición y operacionalización de variables	28
4.6	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
4.7	Plan de análisis	30
4.8	Matriz de consistencia	32
4.9	Principios éticos	33
V.	RESULTADOS	34

5.1	Resultados de la investigación	34
5.2	Contrastación de resultados	37
5.3	Análisis de resultados	42
VI.	CONCLUSIONES	45
6.1	Conclusión	45
	Referencias bibliográficas	47
	ANEXOS	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de la I.E. Cuna Jardín “My Garden”	26
Tabla 2	Muestra de la I.E. Cuna Jardín “My Garden”	26
Tabla 3	Comparación del pre y post test.	34
Tabla 4	Comparación del pre y post test en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.	35
Tabla 5	Estadística del pre y post test	37
Tabla 6	Prueba de muestra del pre y post test	37
Tabla 7	Estadística de las dimensiones del pre y post test	39
Tabla 8	Prueba de muestra de las dimensiones	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Gráfico de barras del pre test y post test.	34
Figura 2	Gráfico de barras de Comparación del pre y post test en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.	35
Figura 3	Gráfico de caja del pre y post test.	38
Figura 4	Gráfico de distribución	38
Figura 5	Gráfico de caja del pre y post en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.	41

I. INTRODUCCIÓN

Los humanos como seres vivos dotados de inteligencia, hemos pasado por diferentes épocas en las cuales cada una ha desempeñado un rol importante en la vida del hombre primitivo. Desde los inicios el hombre ha tratado de sobrevivir por medio de su habilidad nata de supervivencia y por el entorno el cual le brindaba la ayuda necesaria para que este pueda llevar una vida la cual pueda suplir con pocas de sus necesidades básicas, las cuales eran tener alimento y donde pasar la noche; pasaron de nómades a ser pequeños grupos que velaban por su supervivencia y prosperidad ,con el pasar del tiempo el hombre ha perfeccionado las técnicas que ha ido adquiriendo para mantener un estilo de vida apropiado, con la llega de una nueva era, todo este conocimiento que han estado conservando y transmitiendo entre sus generación, permitieron una gran revolución en su vida y las que estaban por venir. Desde la llega del hombre moderno, sean interesado en conocer a manera más profunda como es el funcionamiento del cuerpo humano y como este puede trabajar en diferentes situaciones en diferentes acciones; los niños no son muy diferentes a los humanos primitivos en lo que concierne en como entendían las cosas, ellos reaccionaban a los acontecimientos que suceden a su alrededor y continuaron desarrollándose a medida que pasaba el tiempo; con los diferentes estudios relacionados a la fisiología, motricidad y otros campos de la medicina y otras disciplinas que gracias a sus aportes nos permitieron conocer que el cuerpo humano puede tener un estilo saludable por medio de una estimulación temprana, pero no cualquier estimulación, esta debería seguir ciertos pasos en diferentes etapas de vida, en donde la etapa de la inicial desde el nacimiento hasta la niñez eran etapas criticas donde el niño aprenderá por medio de la práctica y la enseñanza lo que es el mundo.

Lo que se busca los educadores y diferentes disciplinas es que los niños puedan desarrollarse de manera apropiada, aplicando técnicas que conduzcan al pulimiento de sus habilidades y destrezas, además del aspecto cognitivo el cual es uno de los intereses en esta área, aquí se puede reconocer si es que presenta algún desorden o mal el que pueda dificultar la vida que tendrá, no obstante, gracias al hombre con su deseo de conocer todo lo que se es posible han llegado a poder tratar mucho de los desórdenes en los niños, desde males físicos hasta mentales. El esfuerzo que se le dedica a los niños para que tengan un estilo de vida saludable y sano es asombroso, muy aparte del trabajo de los padres, es tarea de los educadores poder encaminar a los niños a que conozcan nuevos horizontes por cuenta propia, es darles las herramientas necesarias para que puedan descubrir lo que tiene el mundo por ofrecerles; la socialización realiza un trabajo grande en esta etapa, por medio del entorno social se puede transmitir todo lo que hemos estado aprendiendo en beneficio propio, con el fin de que este pueda continuar su ciclo de retroalimentación por cuenta propia hacia alguien que desconozca acerca de lo que nosotros sabemos.

La actividad física a temprana edad juega un papel importante en la estimulación de los niños, muy aparte del área cognitiva, los movimientos torpes y sosos, se debe al desconocimiento de lo que en realidad puede hacer su cuerpo, primero comienzan conocimiento el mundo por medio del sentido del tacto por las manos, pueden reconocer el calor, frío, suave, duro, rugoso, etc. más no conocen el significado del mismo, lo mismo pasa con las demás sensaciones que puede reconocer el cuerpo de un infante. El desempeño motriz de los niños tiene que tener un desarrollo correcto, por medio de la iniciativa de pulir cada uno de sus movimientos, con el fin de que estos puedan realizar acciones precisas y ordenadas.

Teniendo en cuenta la situación de las instituciones educativas de nivel inicial en las diferentes localidades del Perú, no todas pueden ofrecer una educación de calidad, agregándole a estas que son dirigidas por el estado, el cual en muchas ocasiones no presentan un presupuesto apropiado para la educación de los niños, muchos de estos establecimientos tienen que optar por un método de aprendizaje teórico poco práctico, sea por falta de instrumentos didácticos o por desconocimiento del mismo. Los niños deben contar con todo el apoyo por parte de los maestros y padres en su educación, pero no debe ser un sistema en el cual sea aburrido y nada interesante para un niño de la edad de 5 años, a esta edad lo que más le podría llamar la atención son los juegos y las actividades en grupo; esta es la iniciativa que deben tomar todos los educadores para suplir las dificultades que se dan día a día. Muy aparte de tomar ese método de enseñanza, los educadores deben conocer acerca del tema y como encaminar de manera adecuada sus horas de clases, tiene que explorar que los niños se diviertan y aprendan; el desarrollo de sus capacidades físicas y mentales es un trabajo mutuo del alumno y el docente, ambos deben poner empeño para que esto pueda suceder, por medio del trabajo en equipo y de la correcta enseñanza se pueden lograr muchas cosas, con el único fin de que el niño tenga una correcta estimulación, muy aparte del nuevo conocimiento impartido para su vida. El juego es una iniciativa del hombre, desde ser un factor social, físico y cognitivo.

El juego como un método de aprendizaje para niños es un reto para los docentes, es difícil mantener el control de la clase, sin que esta pueda tomar un rumbo diferente y no llegue al objetivo trazado. Los niños por otra parte, pueden divertirse aprendiendo, la actividad física en ciertas partes del cuerpo pueda continuar refinándose. Los niños cuentan con mucha energía lúdica, esto debe ser aprovechado para concentrar toda esta energía en beneficio a largo plazo, el desarrollo de cada una de sus capacidades de manera divertida, sin teorías innecesarias, ni la

monotonía del salón de clases, todos los niños disfrutando de aprender por medio de juegos simples y diversos.

Los niños de la I.E Cuna Jardín “My Garden”, no podían realizar actividades tan simples como sostener correctamente un lápiz, lo agarraban con la palma de la mano para luego cerrarlo, algunos intentaban sostener el lápiz con los dedos, pero se observaba una molestia en no poder sostenerlo sin que cause molestias, al igual que los movimientos torpes de manos y piernas, en los trabajos de dibujar y colorear se observaba que no seguían un orden o no respetaban las líneas del contorno, algunos presionaban tanto los lápices de colores que dañaban las hojas o rompían las puntas de sus lápices, al igual con las tijeras, no las podían sostener, con el origami, algunos niños no podían seguir el ritmo del juego o usar sus dedos sin que realizaran una acción algo torpe, la intención de realizar arte con el papel estaba presente y se notaba el esfuerzo, pero la falta de pulimiento en los movimientos finos y precisos de manos, dedos, visión le causaban esta dificultad. Por cosas que hemos relatado y observado en la educación inicial en lo que respecta a la estimulación temprana en los niños de 5 años, he planteado la siguiente pregunta; ¿En qué medida los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019?, asimismo, era imprescindible crear un objetivo general el cual es el siguiente; aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019; y a su vez plantear objetivos específicos cómo; determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso-manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019, determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el

desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019, determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019, determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.

Cada niño pasa una etapa crítica en la cual aprende mucho acerca de su mundo, aparte de eso, la estimulación motora debe ser igual de importante, existen muchos problemas asociados a largo plazo por no perfeccionar el área motriz de ciertas áreas, tanto las manos, piernas, dedos, visión y otros músculos deben ser controlados de manera precisa, cada acción que el niño realice debe ser un acto coordinado voluntario e involuntario. Lo que se busca por medio de esta investigación es reconocer los problemas que existen por un método de aprendizaje adecuado que pueda suplir aquel método que utilizan los maestros para enseñar, aparte del aprendizaje, se busca que su habilidad motora pueda ser evaluada por medio de los juegos didácticos; cada maestro debe encontrar la forma de llegar a su alumno de manera amena, las clases se pueden tonar bastante aburridas por que causa que no se capte la información, se tiene que buscar la excelencia en la educación que pueda cumplir con estándares de calidad, todas las áreas de los niños deben ser explotados de manera adecuada, ninguna debe ser dejada atrás, aquí se mostrara la dedicación de cada maestro para llegar a su alumno, que este disfrute de educarse, que cada sesión educativa sea un viaje que recorran juntos, cada uno apoyándose mutuamente con un único objetivo, crecer como personas.

La tarea del docente es ardua, mucho más si no se cuenta con un equipo adecuado o instrumentos que faciliten la transmisión de información, aumentado a este conjunto que los temas a tratar a los niños deben ser adaptarse a sus necesidades. Los niños presentan muchas dificultades desde su corta edad, sus acciones son incapaces de considerarse aptos su vida, deben aprender las cosas básicas y simples; lo simple es difícil, porque al ser algo tan fácil, para algunos es una tarea difícil de cumplir, la capacidad motriz de los niños debe ser tratada con el juego, para no verse como una tarea que deben cumplir, más bien, como una actividad en la cual pueden interactuar con otros niños para cumplir una tarea, el juego puede motivar la realización de estos trabajos, haciéndolos pasar como un tapadera para algo más complejo como lo es educar; cada docente debe ser muy hábil en lo que concierne a cómo educar a sus alumnos, los métodos convencionales de educación cambian con el paso del tiempo y esto trae una gran variedad de tácticas para cumplir la tarea de educar.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Antecedentes internacionales

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

Romero, Macia, & Moreno (2018), en su investigación; “La dirección lúdica para el desarrollo de la percepción visual de los niños de edad preescolar”, su estudio tuvo como objetivo principal realizar la elaboración de actividades lúdicas para el desarrollo de la percepción visual en niños de la edad de 6 años, donde la metodología de la investigación es de diseño pre experimental de nivel descriptivo, en el cual se utilizó una muestra de 25 niños y 10 docentes, en donde se evaluaría por medio de entrevistas y encuestas las variables a investigar, la cual dio como resultado de la investigación; que el desarrollo sensorial de los niños a partir de las actividades independientes y programadas apoyan con el continuo desarrollo de los sistemas sensoriales de los niños de 6 años de edad.

Espinal, Réndon, & Ruiz (2016), desarrollaron una investigación que lleva por nombre; “La dimensión lúdica desde la educación física para el mejoramiento de las habilidades

motrices finas en los niños de preescolar de la institución educativa compartir las brisas del municipio de Pereira”, tuvo como objetivo principal establecer la pertinencia y los posibles efectos de la implementación de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de las habilidades motrices finas de los niños de preescolar de la Institución Educativa Compartir La Brisas, asimismo también diseñar y evaluar el programa a realizar. La metodología de la investigación es de tipo cualitativa-descriptiva de diseño investigación-acción; que contó con una muestra de 25 niños donde el método de recolección de datos es la encuesta. La conclusión de la investigación es que se debe estimular cada área de los niños a temprana edad, las habilidades corpóreas y de las extremidades deben ser precisas y coordinadas, esto muestra que existe un desarrollo continuo por medio de las actividades por cada área a evaluar como lo son, manos, pies, dedos, ojos.

Herrera, Mentizo, & Mina (2016), realizaron un estudio el cual tiene como título; “Implementación de actividades del dibujo y la pintura para el mejoramiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado transición “a” de la Institución educativa comercial el Palo Caloto, Cauca.”, donde su objetivo principal es aplicar actividades de dibujo y pintura para el mejoramiento de la motricidad fina en niños y niñas; la metodología de su estudio fue empírico analítico de diseño experimental, donde se contó con una muestra de 15 niños para la realización de las sesiones; se obtuvieron las siguientes conclusiones, que es indispensable la implementación de estrategias metodológicas que estimulen el pulimiento de la motricidad fina en los niños.

Antecedentes nacionales

Ordoñez & Chipiana (2019), en su investigación; “Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la I.E.I Ana Mogas Quillasu Oxapampa 2018”, tuvo como objetivo

principal identificar el nivel de la psicomotricidad de niños y niñas de institución educativa Ana Mogas Quillasu; la metodología de la investigación fue cualitativa de diseño descriptivo en el cual se recogería información de las siguientes variables, coordinación, lenguaje y motricidad, la muestra utilizada para este trabajo conto con la participación de 20 niños de la I.E., en donde se llegaron a las siguientes conclusiones; que los niños de la I.E.I Ana Mogas Quillasu se encontraban en los niveles óptimos en las variables evaluadas en relación a su edad.

Espinoza (2018), desarrollo una investigación titulada, “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán” del distrito de Tumbes, 2018”, donde su objetivo principal era la aplicación de juegos lúdicas que mejoren el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de edad, de la misma manera sus objetivos específicos eran determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran la motricidad fina en la dimensiones viso manual, fonética, facial y gestual. La metodología de la investigación fue cuantitativo, explicativo y aplicativo de tipo descriptivo de diseño no experimental, donde cuentan con una población de 17 niños y niñas con una edad de 4 años; dando como resultados que existe un cambio significativo en la mejora del aprendizaje y la motricidad fina en los niños de 4 años de edad.

Lara & Rojas (2018), en su investigación la cual esta nombrada como; “Practica de juegos sujetos a reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial María Inmaculada – Oxapampa”, tuvo como objetivo determinar que sí la práctica de juegos sujetos a reglas equipara la psicomotricidad de los estudiantes de 5 años de edad de Educativa Inicial “María Inmaculada”-Oxapampa, en donde la metodología del estudio fue de nivel comparativo de diseño cuasi-experimental en la cual se utilizaron una muestra de 25 niños de una edad de 5

años. El método de recolección de información fue el fichaje y el procesamiento de la información fue de estadística descriptiva e inferencial. El estudio dio como resultado que luego de haberse aplicado el estímulo en los niños de 5 años de la I.E. María Inmaculada y al compararse con los resultados de los niños antes del estímulo, presento que tienen habilidades buenas y regulares en su desempeño psicomotriz, donde existe una diferencia significativa desde la prueba inicial hasta la post-prueba.

Moscoso (2018), realizo una investigación que lleva por nombre, “Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No 206 “FE Y ALEGRIA” de la Villa de Uña de Gato, Región Tumbes, 2018”, la cual tuvo como objetivo la aplicación de juegos lúdicos que favorezcan con la mejora de la motricidad fina de los niños de 5 años, a su vez se plantearon los objetivos específicos, los cuales querían determinar si es que los Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoraran el desarrollo de la motricidad fina, en la dimensión viso manual, gestual, fonética y facial en niños y niñas de 5 años de edad. La metodología de la investigación fue la siguiente; diseño no experimental de nivel cuantitativo, donde se utilizó una lista de cotejo y la observación como método de recolección de información, la población de esta investigación conto con la participación de 19 niños de la I.E No 206 “FE Y ALEGRIA”. La investigación dio como resultado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejoran el desarrollo de la motricidad una en los niños y niñas de 5 años de edad.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Didáctica

“Puede definirse como la ciencia que explica y aplica lo relacionado con la enseñanza como tarea intencional y sistemática y como la estrategia expedita para lograr la formación del hombre” (Díaz, 1999)

Parte de la misión de enseñar del docente hacia el alumno; trata de la transmisión de información por medio de tácticas, instrumentos o cualquier método el cual favorezca la comprensión, asimilación y práctica del conocimiento dado por parte de docente. Por medio de la didáctica se quiere guiar a la búsqueda de la razón y la consciencia, para que se llegue a un estado de sabiduría; la manera en cómo se transmite estos estudios es variado, ya que existen muchas formas de integrar cada parte de las ciencias a los estudiantes, nada más depende de cómo maneje el maestro todo este conjunto de saberes previos para poder motivar al alumno a continuar con su preparación hacia su futuro.

Como refiere Morgado (2009), “La didáctica es el arte de enseñar o dirección técnica del aprendizaje. Es parte de la pedagogía que describe, explica y fundamenta los métodos más adecuados y eficaces para conducir al educando a la progresiva adquisición de hábitos, técnicas e integral formación”; para nuestra mala fortuna mucho de los docentes ignoran lo que es en realidad la didáctica y realizan sus sesiones educativas con el fin de hacer llegar a sus estudiantes lo que vendría hacer el tema del día, formando una clase aburrida, sin sentido, sin significancia para el alumno, todo esto da como resultado que la clase no haya cumplido con su propósito, es como hablarle a una pared esperando que esta muestre una respuesta. El trabajo de los docentes es motivar por medio de su conocimiento a los alumnos a conocer que es el

significado de lo que ellos tratan de decir, busca que ellos con su propia manera de pensar puedan darle un significado apropiado al cumulo de información que se les ha entregado.

Downes & Leal (2008), pensaban que no importaba el contenido de lo que se está aprendiendo si es que este no deseaba ser aprendido, de nada serviría llenar un pozo de agua que nadie va utilizar, los maestros que realizan estas acciones no tienen en cuenta el daño que producen en la pobre educación que van a recibir sus alumnos, no todos los docentes realizan esto de manera consciente, algunos por la mala práctica o por desconocimiento caen en esta mala práctica la cual perjudica a ambas partes, si el alumno no aprende por los métodos del maestro, el maestro realiza un trabajo en vano, todo su esfuerzo está cayendo al vacío por no reconocer que realiza el error más grande como docente, no poder apoyar a su alumno en su crecimiento personal.

2.2.2 Estrategias didácticas

Mansilla (2013), lo define; “como un conjunto de procedimientos coherentes y lógicos para facilitar la participación activa del estudiante en la construcción de aprendizajes”, en otras palabras, son un conjunto de pasos con el único propósito de una intervención directa para la asimilación de información desde diferentes formas y perspectivas. Lo que buscan las estrategias didácticas es adaptar el método de aprendizaje convencional y llevarlo a un estado donde los alumnos estén motivados para aprender, mucho de los docentes practican la teoría-práctica, que a muchos de los estudiantes les parece algo aburrido y poco interesante, es aquí donde las estrategias didácticas vienen a tallar, lo buscan con el fin de apoyar la acción de aprender desde un área que le parezca interesante; aquí se puede utilizar una infinidad de formas de relacionar las ciencias con cosas cotidianas, algo tan simple como los juegos por ejemplo; el juego es una actividad tan antigua como el hombre en la cual nos permite relacionarnos entre

un conjunto de personas, trayendo consigo confianza, el docente aprovechando esto y con su creatividad puede conducir por medio del juego su sesión de aprendizaje.

Por otra parte, las estrategias llevan consigo una formación, desarrollo y método de acción que debe ser preparado con anticipación, el docente debe conocer muy bien cómo es que va realizar su clase, como quiere que sea el impacto que quiere dar a sus estudiantes, no puede mal formar la idea principal que es que los jóvenes aprendan; Tóbon, Hermino, & Garcia (2010), refieren que; “es un plan de acción que pone en marcha el docente para lograr el aprendizaje”, el docente debe conocer muy bien las dificultades que presenta su grupo para poder plantear una estrategia que pueda suplir las deficiencias que puedan tener, para esto se necesita tiempo e intuición.

2.2.2.1 Didáctica en nivel inicial

Se debe tener especial cuidado en la manera de cómo se va a llevar la práctica de la enseñanza en niños de inicial, es sabido que muchos niños no consiguen desarrollar ciertas áreas motoras como otros, o que algunos tienen ciertas dificultades tanto sociales como cognitivas. Violante (2011) menciona que cada docente debería plantearse las siguientes preguntas, “¿Cómo desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje?, ¿Cómo enseñar? Y ¿Cómo aprender?”, los docentes deben explotar cada área que el estudiante puede desarrollar, los niños por otro lado, aun no conocen nada acerca de su mundo, asimismo deben buscar un método el cual les llame la atención y pueda suplir con sus necesidades, este proceso debe ser apoyado por los padres cuando estén fuera del recinto educativo.

2.2.3 El juego

Etimológicamente su significado de la palabra juego es «broma» o «diversión», el juego ha estado presente como una forma estímulo social e individual por el cual cada persona hemos pasado, este ha estado presente desde los primeros días del hombre hasta la actualidad que nos precede hoy; el juego ha servido como una forma de actividad física la cual implica la concentración y coordinación de la mente y cuerpo, cada uno trabajando de manera independiente, pero a su vez de manera conjunta. El juego es un estimulante para grandes y niños, siendo utilizado como un método didáctico en ciertas áreas de la educación, pero enfocada más al área inicial, donde se trabajan con niños, donde se utiliza como un método didáctico por el cual se les hace un poco más satisfactorio el educar a los niños, cada uno aprende realizando ciertas actividades donde todo el cuerpo en general trabaja, está claro que el área cognitiva también es presente en estos juegos.

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

“La función social del juego debe ser para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no es el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a esta.” (Jiménez, 2007)

2.2.3.1 Juegos didácticos

Los educadores utilizan la lúdica como un método didáctico para facilitar la transmisión de información hacia sus estudiantes, la lúdica facilita este proceso porque es una actividad en la cual participan todos en manera conjunta para un propósito, a diferencia del método tradicional el cual se basa en dictar una sesión de clases y que los alumnos interpreten de acuerdo a lo que ellos conocen. La lúdica permite a los estudiantes y al docente un método innovador y creativo de realizar las sesiones educativas, los juegos pueden motivar a los jóvenes a continuar con el proceso de ser autodidactas, siendo el juego un motivante; esta actividad permite la acción de los jóvenes en descubrir lo que se les está presentando en un formato nuevo, un formato el cual no puede llegar a ser aburrido ni monótono, la participación del docente y el alumno para encaminar estas clases debe ser cercana, es por eso que los juegos permiten ese acercamiento, la alegría, la diversión, el tiempo compartido todo esto genera un aprendizaje productivo. El objetivo de esta diferente metodología es que se aprovechen de la mejor manera las clases que se imparten, nada más es cuestión de tener las herramientas y habilidades por parte del maestro para poder controlar el rumbo de sus clases.

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

5.2.3.2 La importancia del juego en el aprendizaje

El juego es la forma más primitiva por la cual hemos aprendido a realizar mucha de las actividades más simples en toda nuestra historia, por medio del juego el hombre es motivado a realizar un esfuerzo físico y mental, cada una de las áreas de su cuerpo trabajan de manera armónica para realizar una acción la cual requiere la concentración y precisión de cada parte involucrada en esta actividad, es de mencionar que mientras más complejo sea el juego, mucho mejor será la atención prestada por el sujeto, de esta manera se pretende que el hombre por medio de su conocimiento pueda resolver los problemas que aparezcan en el juego, por otro lado, la participación de otros sujetos, permite una relación social donde el grupo busca un objetivo de manera cooperativa, donde ambas partes se ayudan y transmiten el conocimiento para una retroalimentación sana. La misma acción de jugar involucra una actividad compleja del hombre; algo tan simple como es el juego puede tener un trasfondo tan específico que la gran parte ignora, pero aun así está presente.

“El juego es siempre acción, reflexión e investigación experimental del mundo, por ello se puede afirmar que no hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño es una oportunidad de aprendizaje”. (Garaigordobil, 1992)

2.2.4 El enfoque significativo

De acuerdo a la teoría de Ausubel (1983), indicaba que el niño como un ser inteligente y libre de seguir conociendo su entorno social, es capaz de conseguir nueva información acerca de un nuevo descubrimiento, para que este pueda pasar a ser parte del conjunto de conocimientos previos que el niño contaba, esto se puede explicar con el ejemplo de la escolarización de los niños, los padres junto al niño ayudan a que este pueda experimentar

nuevas experiencias para conseguir información de su mundo; por medio de los sentidos y de la estimulación de la área de las manos, dedos, piernas, etc. todo esto ayuda a generar los primeros datos acerca de su alrededor, conoce acerca de lo que es el calor y el frío, más no sabe qué significado tiene en realidad, lo mismo sucede cuando le dan de comer las papilas las cuales cuentan con diferentes sabores y consistencias. El niño al comenzar la etapa escolar solo cuenta con la enseñanza que ha conseguido por parte de sus padres, le enseñaron los valores y las reglas sociales por las cuales está regida la sociedad, ahora en el colegio aprenderá nuevas cosas, y es menester que el docente ponga de su parte junto a los padres para que el aprendizaje transmitido pueda ser relevante para el niño; esta etapa de la niñez es considerada como crítica, ya que aquí está muy habido para aprender nuevas cosas, por lo tanto se debe aprovechar para poder desarrollar de manera correcta todas las áreas del niño tanto físicamente y cognitiva, todo con el fin de que el niño no pueda presentar dificultades cuando pase el tiempo.

“En el aprendizaje por descubrimiento, lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.” (Ausubel, 1983)

Para que se pueda dar el aprendizaje significativo, se tiene que saber cuánto ha aprendido el niño hasta ahora y como reaccionara a la nueva información que se integre a su estructura cognitiva; si la información que posee el niño es muy pobre puede presentarse el caso de que no se pueda asimilar de manera correcta la nueva información, por lo tanto, no puede ser significativo. Los niños primero deben aprender a escribir para poder leer, o puede ser al revés, los niños ya tienen información acerca de las letras y como pronunciarlos, pero no conocen su significado y les falta la práctica para dominar estos aspectos, es por eso que cuando se les enseña el abecedario conocen la letras que se exponen y el viejo conjunto de saber que

poseían logra conectarse con la nueva, asimilándola de manera satisfactoria y dándose un aprendizaje significativo, lo viejo con lo nuevo realizan un solo saber, el cual continuara creciendo en relación de que el niño tenga aun las ganas de seguir descubriendo y la habilidad del docente de poder motivar este aprendizaje.

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

2.2.5 Motricidad

El hombre es un ser activo el cual está en constante cambio y desarrollo personal, todo esto ha sido posible gracias a millones de años de evolución las cuales han perfeccionada cada uno de las áreas motrices del cuerpo humano, nada más ver cómo es que trabaja nuestro cuerpo es un espectáculo de apreciar, cada una de las partes del cuerpo humano trabajan de manera independiente y de manera autónoma, pero a su vez cooperan de muchas formas para llevar el estilo de vida que llevamos hoy en día. El cuerpo humano ha sido estudiado una innumerable cantidad de veces y gracias a estas investigaciones conocemos como trabajan, desde la acción más simple hasta una acción tan compleja la cual es resultado de la actividad de la zona la cual va realizar una respuesta ante un estímulo; es de señalar que el cuerpo humano fue estudiado por múltiples disciplinas las cuales trataban de explicar su comportamiento y su manera de actuar, muchos estudiosos han pasado su vida para llevar a cabo una afirmación tan simple acerca del cuerpo humano y como este trabaja.

Toda actividad que haya sido realizada por el hombre es un proceso evolutivo demasiado complejo de explicar, la motricidad nos ha permitido relacionarnos con otros seres vivos, nos ha permitido articular palabras, movernos, laborar, construir un lugar el cual cumpla con nuestra necesidad, etc. este medio nos ha dado la posibilidad de poder transmitir conocimiento por medio de diferentes medios, lo cavernícolas expresaban su conocimiento por medio de pintura rupestres o por sus artilugios, los hombres medievales por medio de cartas y escritos los cuales detallan como es que se viva en aquellos tiempos, todo esto por la acción de una mano junto a los dedos los cuales han conseguido realizar esta tarea; tanto a nivel mental y físico, ambos trabajan para un solo objetivo, ninguno de los dos puede trabajar sin interactuar de manera directa o indirecta con uno y otro.

“La motricidad como pieza clave de todo aprendizaje, necesaria para la adquisición de la autonomía motriz y, por extensión el de competencia motriz.” (Castañer & Camerino, 2006)

2.2.5.1 Importancia de la motricidad

“Su importancia, elevada en los primeros años, se va difuminando a medida que mejoran las funciones cognitivas, apoyándose en el lenguaje y el razonamiento, que ocupa el lugar de la experimentación motriz, cuando ya se ha alcanzado el estadio de la inteligencia operatoria.” (Rigel, 2006)

El correcto funcionamiento de cada zona del cuerpo humano la cuesta regida por un sector que trabaja para la actividad humana, debe estar en perfecto estado para tener un estilo de vida saludable; por desgracias no todos tenemos la suerte de contar con un cuerpo que no tenga complicaciones que se presenten desde el nacimiento o posterior, hay casos en los que la pérdida de alguna extremidad causa un desequilibrio en la vida de cualquiera, la pérdida de

miembro es algo que aunque no esté presente, seguirá “doliendo”, pero gracias al avance en las ciencias, hemos podido encontrar maneras de como mermar este “dolor”, el cuerpo se acostumbra con la terapia y tiempo a la ausencia de miembros, lo que nos permite llevar un estilo de vida agradable, con el apoyo necesario.

Los niños que presentan dificultades desde el nacimiento, no siempre logran desarrollar su motricidad a la edad que se les corresponde, dando como resultado la presencia de dificultades en su vida; por eso hay ocasiones en las cuales no siempre expresan una buena comunicación o alguna emoción y se sienten resentidos al no poder realizar actividades de un niño de su edad, es de vital importancia darle un espacio al desarrollo personal como académico, el niño debe contar con todo el apoyo posible para poder llevar consigo una vida “normal”.

2.2.5.2 Motricidad fina

La motricidad fina se caracteriza por el uso de ciertas partes del cuerpo como lo son, dedos, manos, labios, pies, etc. a diferencia de la motricidad gruesa la cual es un conjunto de músculos para realizar una acción; Gonzales (2001), refería que la motricidad fina era acción precisas y coordinadas de ciertas áreas del cuerpo en reacción a un estímulo o acción. La motricidad fina tiene especial interés en los niños, porque a esta edad se deben propiciar el desarrollo de sus habilidades con las manos, pies, dedos, etc. esto facilitara su desarrollo personal además de contribuir con su maduración y pulimiento en la precisión y coordinación del mismo.

Cada niño tiene una manera de expresar su desarrollo muscular, como la dominación en utilizar ciertos objetos, como agarrar correctamente una cuchara, lápiz, tijeras, realizar manualidades, seguir el paso, danzar, etc. el niño debe dominar el poder utilizar a detalle las

áreas que corresponde a la motricidad fina, el no poder controlarlo de manera correcta, le traerá dificultades en su aprendizaje, ya que la vista trabaja mutuamente con las manos y pies, para ejecutar acciones como leer, seguir el paso, caminar, etc. Rigal, Paoletti, & Portman (1993), mencionan que la motricidad son cambios que propician el cambio de una conducta.

2.2.5.3 Control de la motricidad fina

El control de las extremidades del cuerpo humano está controlado por una red neuronal que envían señales a todas partes del cuerpo que brindan información de todo lo que ocurre en el exterior, no obstante, esta red neuronal puede sufrir daños por traumas o malformidades las cuales impiden el correcto funcionamiento de ciertas zonas del cuerpo, el cerebro es el que da las ordenes al cuerpo para realizar estas acciones, pero al no haber un receptor el cual pueda recibir esta orden no se concreta la acción. Existen una gran variedad de enfermedades, virus, infecciones, patologías, síndromes, que afectan la correcta coordinación del cuerpo humano, solo para poner ejemplos la enfermedad de Huntington la cual es un deterioro crónico de las redes neuronales del cuerpo, incapacitando al cuerpo de poder controlar sus extremidades llegando a ser fatal o la Esclerosis que actúa de la misma forma deteriorando el sistema nervioso, dejando inútil.

Muchas personas no pueden realizar acciones cotidianas aun siendo mayores, porque no se les ha enseñado como realizarlas, muchas personas no saben cómo amarrarse las agujetas o tomar correctamente una cuchara, sea por desconocimiento o por algún mal que aqueje el control de sus extremidades, deben acudir a terapias o alguna forma de apoyo que les haga más placentera su vida.

2.2.5.4 Dimensiones de la motricidad fina

5.2.5.4.1 Coordinación viso-manual

Es la relación que existe de parte del área de la visión en coordinación con la zona de las manos, esta relación permite la realización de tareas manuales como; cortar, dibujar, delinear, escribir, etc. toda acción que requiera la utilización el uso de la visión para reconocer los objetos y la acción de las manos para manipular dichos objetos es conocido como viso manual; estas acciones están coordinadas mediante los estímulos que capta la vista junto con las ordenes de acción por parte del cerebro para realizar “x” actividad.

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

2.2.5.4.2 Coordinación facial

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

2.2.5.4.3 Coordinación gestual

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

2.2.5.4.4 Coordinación fonética

Por medio de la articulación de palabras es por la cual podemos comunicarnos entre los grupos que nos rodean, la articulación de estas palabras es un proceso mecánico el cual ha estado siendo practicado desde que somos bebés, pronunciamos vagas palabras que al final serán oraciones completas las cuales nos permitirán relacionarnos de manera apropiada.

“La adquisición del lenguaje es muy importante para la integración social del niño y adquirir una buena coordinación fonética es un aspecto esencial dentro de la motricidad fina, que debe estimularse y seguirse de cerca para garantizar un buen dominio de la misma.”

(Pacheco, 2015)

III. HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis general

Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.

Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Tipo de investigación

El estudio fue desarrollado bajo la naturaleza cuantitativa, ya que esta recolectara datos cuantitativos de acuerdo a la variable que se va trabajar. Hernández, Fernandez, & Batista (2006), mencionan lo siguiente acerca de este tipo de investigación; “Busca analizar las propiedades, característica y rasgos importante de cualquier fenómeno”

4.2 Nivel de la investigación

Fue realizada bajo el nivel explicativo, ya que esta describe conceptos y/o fenómenos de los eventos que se pueden observar y tratar de explicar el por qué es que se causan estos eventos. (Hernández, Fernandez, & Batista, 2006)

4.3 Diseño de la investigación

Se realizó con el diseño de una investigación pre-experimental en el cual se realizar un pre-test y post-test los cuales nos permitirán conocer la realidad acerca del objeto a estudiar. (Hernández, Fernandez, & Batista, 2006)

Ge - O1- X - O2

Donde:

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

O1: Pre-Test al grupo pre-experimental

X: Estimulo

O2: Post-Test al grupo pre-experimental

4.4 Población y muestra

4.4.1 Población

La Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden”, cuenta con una población de 49 niños con una edad entre 4, 5 y 6 años de edad, la I.E. se encuentra en la provincia de Maynas en el departamento de Loreto.

LUGAR	EIDADES	NUMERO DE ESTUDIANTES	
		VARON	MUJER
I.E. Cuna Jardín “My Garden”	4,5 y 6 años	31	18

Tabla 1. Población de la I.E. Cuna Jardín “My Garden”

4.4.2 Muestra

Está conformado por 22 niños de 5 años de la I.E. Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, en la provincia de Maynas.

LUGAR	EIDADES	NUMERO DE ESTUDIANTES	
		VARON	MUJER
I.E. Cuna Jardín “My Garden	5 años	14	8

Tabla 2. Muestra de la I.E. Cuna Jardín “My Garden”

Cuestiones de exclusión e inclusión

- a) Exclusión: No puede ser partícipe de la investigación aquellos niños que no cumplan con la edad requerida para el trabajo, asimismo, alguna discapacidad o mal que los puedan incapacitar de manera directa o indirecta el desarrollo de su motricidad fina.
- b) Inclusión Para la investigación se necesita la participación de niños de la edad de 5 años, los cuales se encuentren parte de la instrucción de educación inicial.

4.5 Definición y operacionalización de variables

Problema	Variable	Definición operacional	Definición conceptual	Dimensión	Categoría	Indicador
¿En qué medida los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019?	V. Independiente: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo.	“El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.”(Chacón, 2008)	“Las principales líneas de desarrollo motor desde el tercer al quinto año de vida muestran una mejora significativa de las formas de movimiento y la adquisición de los primeros movimientos combinados. El perfeccionamiento de las formas de actividad se manifiesta en el hecho de que la mayoría de éstas, que antes se presentaban de forma aislada, ahora dan lugar a movimientos combinados” (Casola & Albertazzi, 2013)	Viso manual	AD: Logro destacado	<ul style="list-style-type: none"> -Copia dibujos sencillos -Realiza moldes con plastilina -Realiza collages -Realiza bolitas con papel crepe, para pegarlas en el dibujo realizado -Pinta con temperas sus manos para estamparlos en papel -Realiza actividades diarias (actuando) -Juega con títeres -Sigue el ritmo de la música con su manos y dedos -Realiza expresiones de emociones -Realiza muecas con el rostro -Imita expresiones que realiza sus compañeros -Imita sonidos de animales -Entona canciones
				Gestual		
	Facial	B: Logro en proceso				
	V. Dependiente: Motricidad fina en niños de 5 años.	“Se estima que el desarrollo de la motricidad fina es fundamental para el desarrollo determinante de la capacidad de experimento y los aprendizajes de su contexto, por lo consiguiente, es de vital importancia porque beneficia el incremento de su inteligencia.” (Merleau, 1993)	Fonética	C: Logro en inicio		

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de la información que se va obtener se utilizaran los siguientes recursos que nos permitirá registrar/apuntar cada uno de los valores obtenidos por medio de esta investigación.

a) Observación

La observación es una técnica de recolección de información en la cual se utiliza todos los sentidos para poder registrar un evento acompañado o de manera individual, donde se le pone una atención específica la cual permite la obtención de datos importante sobre un fenómeno observable y así proceder con su registro. La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontánea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones. Es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje. (Guidaz, 2005)

b) Lista de cotejo

“Este instrumento es apropiado para registrar desempeños de acciones corporales, destrezas motoras, o bien, los resultados o productos de trabajos realizados.” (Guidaz, 2005)

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

Confiabilidad del instrumento

Para la realización de este trabajo se adaptó el instrumento utilizado en la investigación de Briceño (2017), el cual utilizó un instrumento de evaluación para las dimensiones de viso manual, gestual y facial. El cual ha sido validado por medio de «Razón de validez de contenido» el cual obtuvo un 0.75, lo cual de acuerdo a la escala de Lawshe, si es más de la mitad, se valida el contenido.

4.7 Plan de análisis

Para realizar el análisis de los datos recolectados se empleará la estadística descriptiva e inferencial. Gracias a los datos obtenidos nos permitirá conocer la realidad acerca de la variable dependiente e independiente; los datos serán procesados mediante los programas SSPES 25 y Excel 2016.

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

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

4.8 Matriz de consistencia

TITULO	PROBLEMA	HIPOTESIS	OBJETIVO	VARIABLE	INDICADORES	METODOLOGIA
Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.	¿En qué medida los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejorarán el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019?	<p>Hi: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejorarán el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.</p> <p>Ho: Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo no mejorarán el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso-manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión gestual en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.</p> <p>Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.</p>	<p>Variable Independiente:</p> <p>Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo</p> <p>Variable Dependiente:</p> <p>Motricidad fina en niños de 5 años</p>	<p>Viso manual</p> <p>Gestual</p> <p>Facial</p> <p>Fonética</p>	<p>DISEÑO DE LA INVESTIGACION</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Ge→O1→X→O2</p> <p>Donde:</p> <p>Ge: Grupo conformado por niños y niñas de la I.E.</p> <p>O1: Pre-Test al grupo pre-experimental</p> <p>X: Estimulo</p> <p>O2: Post-Test al grupo pre-experimental</p> <p>TECNICAS E INSTRUMENTOS</p> <p>a) Observación</p> <p>b) Lista de cotejo</p> <p>POBLACION MUESTRAL</p> <p>22 niños de la I.E. Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.</p>

4.9 Principios éticos

De acuerdo a la Universidad de Miami (2012), estos son algunos de los principios éticos que se deben tener en cuenta al momento de realizar una investigación;

Respeto por las personas; este principio requiere que los sujetos de investigación sean tratados como seres autónomos, permitiéndoles decidir por sí mismos. Se debe brindar protección adicional a los individuos incapaces de decidir por sí mismos.

Valor social; para ser ética, la investigación con sujetos humanos debe ser valiosa. Los resultados de la investigación deben, potencialmente, promover la salud futura de la comunidad, evaluando una intervención terapéutica o probando una hipótesis que pueda crear un conocimiento generalizable acerca de sus resultados. Las investigaciones, especialmente en países en vías de desarrollo, deberían enfocarse hacia problemas que son relevantes en la comunidad. Si la investigación carece de valor, ésta no es ética, por cuanto expone a los sujetos innecesariamente a eventuales riesgos sin una compensación social y se desperdicia tiempo y recursos.

Respeto a los sujetos de investigación; los requisitos éticos de la investigación no terminan con la firma del consentimiento informado. Respetar a los sujetos involucrados en la investigación incluye proteger la confidencialidad de la información que es privada y permitir que el sujeto se retire del estudio en cualquier momento y por cualquier razón.

V. RESULTADOS

5.1 Resultados de la investigación

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

GENERAL	PRE TEST		POST TEST	
CALIFICAION	fi	%	fi	%
AD	0	0	1	5
A	0	0	21	95
B	17	77	0	0
C	5	23	0	0
TOTAL	22	100	22	100

Fuente: *Lista de cotejo administrada a los niños de 5 años de edad de la I.E.I “My Garden” de Iquitos, 2019.*

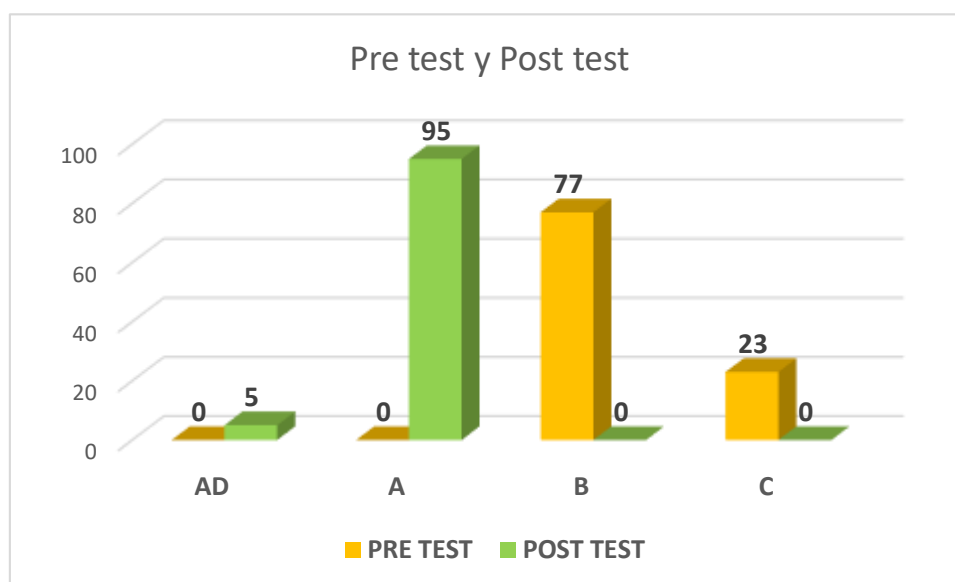


Figura 1. *Gráfico de barras del pre test y post test.*

En la tabla 3 y figura 1; en el post test un 95% de los niños de 5 años de edad de la I.E.I “My Garden” obtuvieron un logro previsto, mientras que el 5% restante se encontraba en un logro destacado. Respecto al pre test, 77% de los niños se encontraban en un logro en proceso y el otro 23% en un logro en inicio.

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

GENERAL	VISUAL		FACIAL		GESTUAL		FONETICA	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
AD	0	14	0	23	0	14	0	27
A	5	86	5	68	9	82	23	73
B	45	0	41	9	68	5	59	0
C	50	0	55	0	23	0	18	0
TOTAL	100	100	100	100	100	100	100	100

Fuente: Lista de cotejo administrada a los niños de 5 años de edad de la I.E.I “My Garden” de Iquitos, 2019.

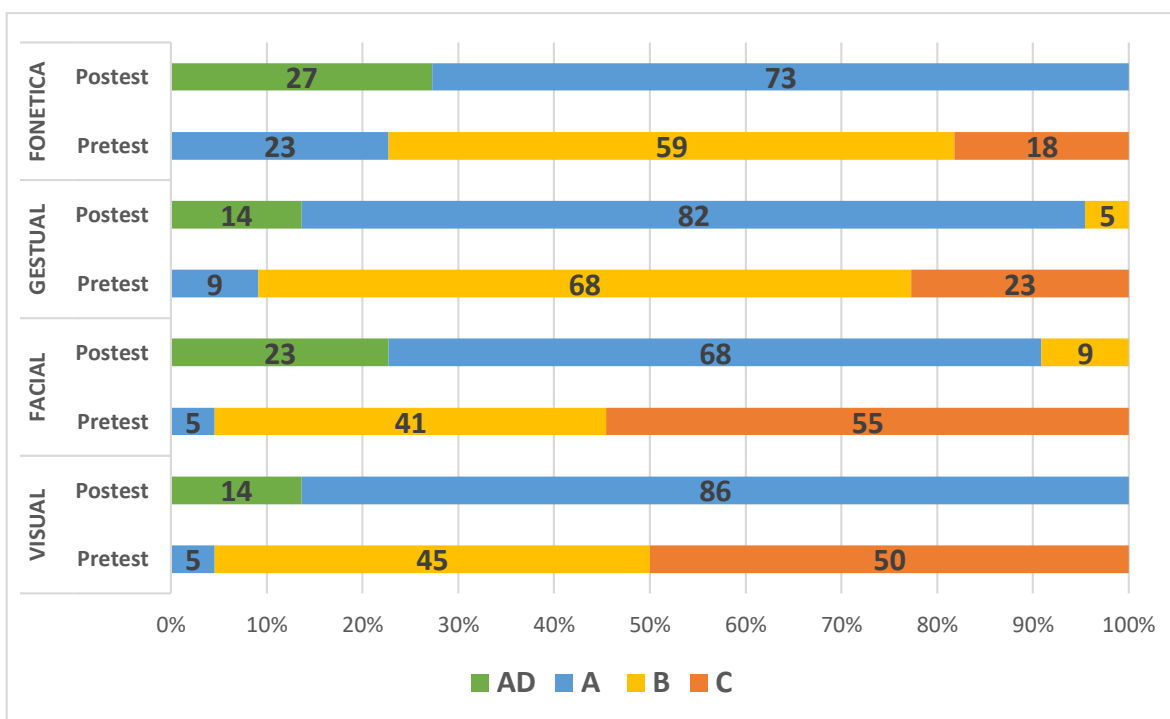


Figura 2. Gráfico de barras de comparación del pre y post test en las dimensiones viso manual, gestual, facial y fonética.

En tabla 4 y figura 2; en la dimensión viso manual, en el post test un 86% de los niños de 5 años de la I.E.I “My Garden” han obtenido un logro previsto y 14% un logro destacado. Por otro lado, en el pre test, un 50% de los niños obtuvieron un logro en inicio, 45% un logro en proceso y solo un 5% un logro previsto.

En la dimensión facial, en el post test un 68% de los niños obtuvieron un logro previsto, 23% un logro destacado y 9% un logro en proceso. Por otro lado, en el pre test 55% de los niños obtuvieron un logro en inicio, 41% un logro en proceso y solo un 5% un logro previsto.

En la dimensión gestual, en el post test un 82% de lograron un logro previsto, 23% un logro destacado y 5% un logro en proceso. Por otro lado, en el pre test, 68% de los niños obtuvieron un logro en proceso, 23% en inicio y 9% en un logro previsto.

En la dimensión fonética, en el post test 73% logaron un logro previsto y 27% un logro destacado. Por otro lado, en el pre test, un 59% un logro en proceso, 23% un logro previsto y 18% un logro en inicio.

5.2 Contrastación de la hipótesis

La hipótesis que fue planteada en la investigación fue; Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.

Tabla 5. *Estadística del pre y post test*

Estadísticas para una muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
PRETEST	22	11,18	,907	,193
POSTTEST	22	16,32	,780	,166

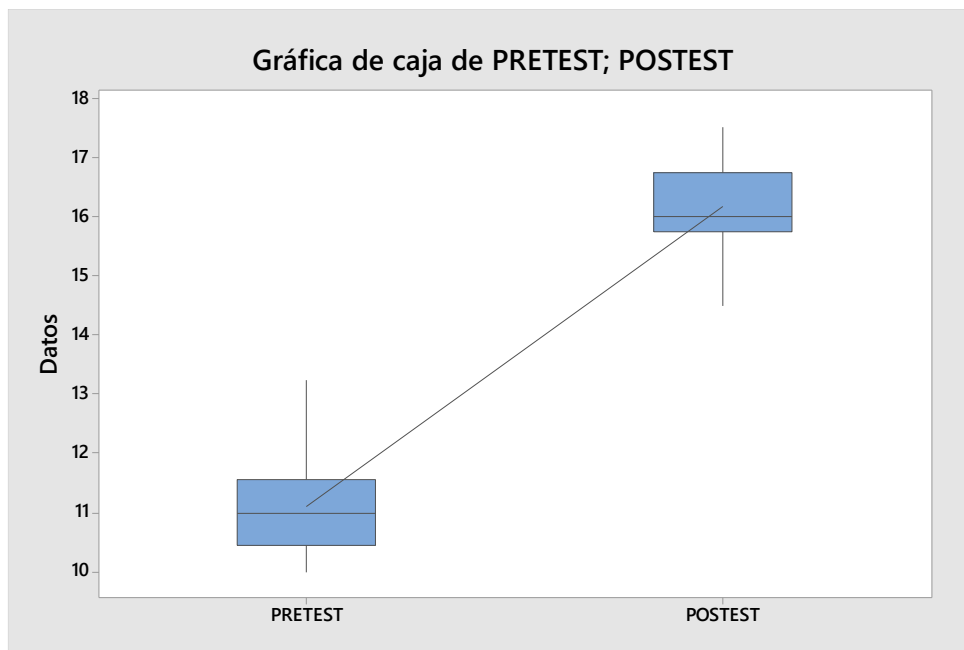
Fuente: *Base de datos estadísticos SPSS 25*

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

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
PRETEST	57,830	21	,000	11,182	10,78	11,58
POSTTEST	98,141	21	,000	16,318	15,97	16,66

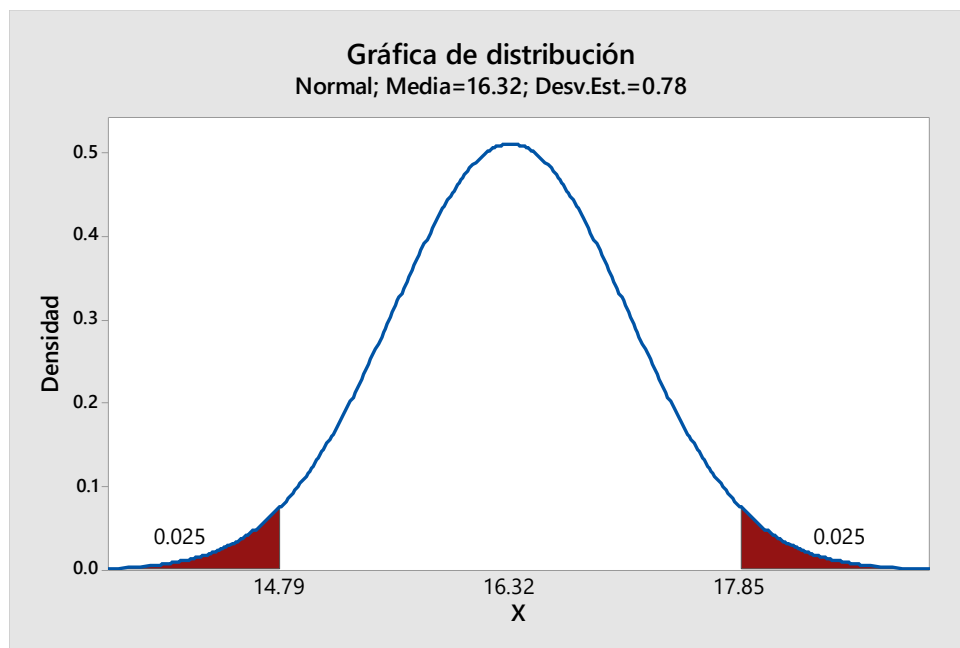
Fuente: *Base de datos estadísticos SPSS 25*

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



Fuente: Base de datos estadísticos SPSS 25

Figura 4. Gráfico de distribución



Fuente: Base de datos estadísticos SPSS 25

En la tabla 5 y 6; se puede evidenciar gracias a la aplicación de la prueba de T de Student que, existe una significancia de 0.000($p < 0,05$); por la cual se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la investigación la cual es; Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019.

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

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	VISOPRE	10,27	22	1,751	,373
	VISOPOST	16,36	22	1,364	,291
Par 2	FACIALPRE	10,18	22	1,842	,393
	FACIALPOST	15,68	22	1,985	,423
Par 3	GESTPRE	11,68	22	1,644	,351
	GESPOST	15,73	22	1,486	,317
Par 4	FONEPRE	12,23	22	1,771	,378
	FONEPOST	16,91	22	1,342	,286

Fuente: Base de datos estadísticos SPSS 25

Tabla 8. Prueba de muestra de las dimensiones

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior				Superior
Par 1	VISOPRE - VISOPOST	-6.091	2.467	0.526	-7.185	-4.997	-11.580	21	0.000
Par 2	FACIALPRE - FACIALPOST	-5.500	2.756	0.588	-6.722	-4.278	-9.361	21	0.000
Par 3	GESTPRE - GESPOST	-4.045	1.618	0.345	-4.763	-3.328	-11.730	21	0.000
Par 4	FONEPRE - FONEPOST	-4.682	2.124	0.453	-5.624	-3.740	-10.337	21	0.000

Fuente: Base de datos estadísticos SPSS 25

De acuerdo a los objetivos específicos que se plantearon en la investigación, los cuales son;

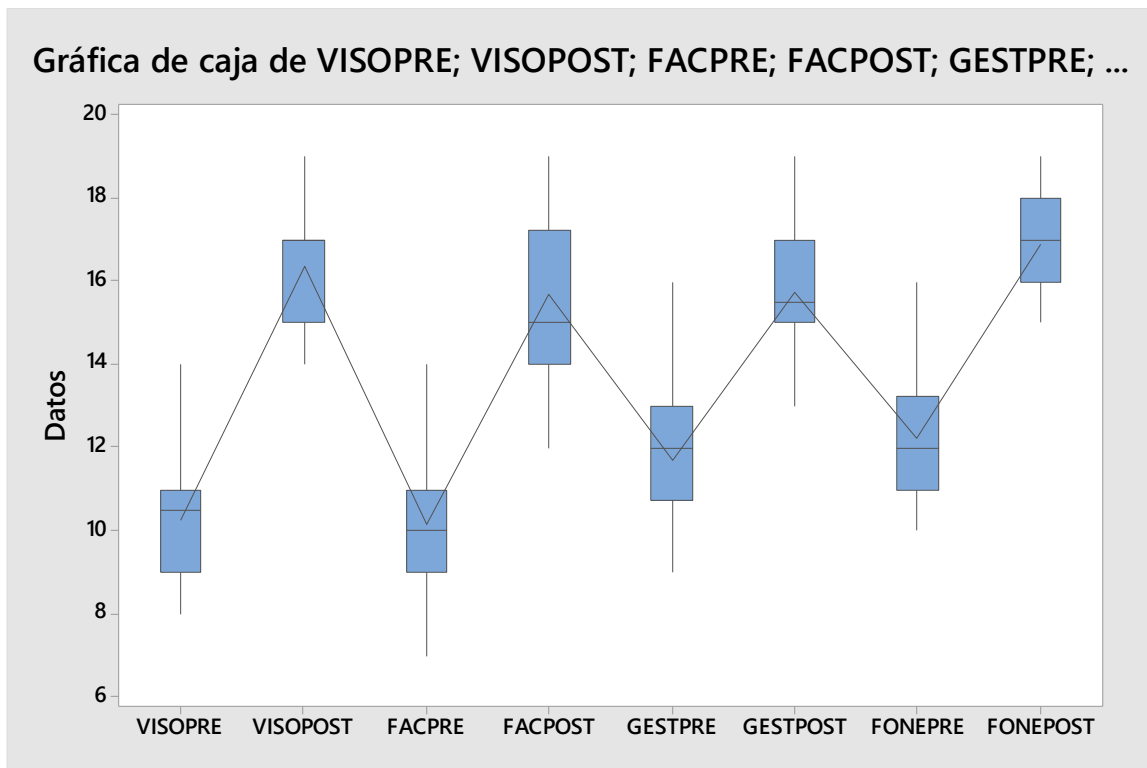
Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso-manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019, se plasmó que sí, existen una mejora significativa de $0.000(p<0,05)$,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

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

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

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

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



Fuente: Base de datos estadísticos SPSS 25

5.3 Análisis de resultados

Con el fin de determinar si los juegos lúdicos podían mejorar la motricidad final en niños de 5 años, la investigación trabajó con una muestra de 22 niños los cuales realizaron actividades que fueron calificadas y recolectadas por medio de una lista de cotejo y la observación, dichas dimensiones que fueron evaluadas en diferentes tiempos son; viso manual, facial, gestual y fonética, además gracias a la utilización de programas estadísticos, se utilizó la T de Student, la cual ha permitido mostrar que existe significancia entre los resultados de cada dimensión. En dichas dimensiones se aplicaron un pre y post test los cuales arrojaron los siguientes resultados, en el pre test;

En la dimensión viso manual, un 50% de los niños de 5 años de la I.E.I “My Garden” obtuvieron un logro en inicio, 45% un logro en proceso y solo un 5% un logro previsto.

En la dimensión facial, un 55% de los niños obtuvieron un logro en inicio, 41% un logro en proceso y solo un 5% un logro previsto.

En la dimensión gestual, un 68% de los niños obtuvieron un logro en proceso, 23% en inicio y 9% en un logro previsto.

En la dimensión fonética, un 59% un logro en proceso, 23% un logro previsto y 18% un logro en inicio.

Los resultados que fueron expuestos en el pre test, indicaría la poca práctica de acciones que fomenten el desarrollo de las capacidades en los niños de 5 años, sea por una inadecuada expresión de sus habilidades motrices, el problema más común en estos casos, es que los profesores o padres, se preocupan más en sus cualidades intelectuales que dejan atrás sus capacidades motrices, que son vitales en estos años de vida, puesto que el niño está preparado para aprender y apto para hacerlo, se debe tener bastante cautela en que el niño no tenga

problemas que pueda estar cargando por una mala e ineficiente estimulación a temprana edad, es así como resaltamos el trabajo de Lara & Rojas (2018) “Practica de juegos sujetos a reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial María Inmaculada – Oxapampa”, en el cual al comparar resultados de los niños antes del estímulo, presento que tienen habilidades buenas y regulares en su desempeño psicomotriz, donde existe una diferencia significativa desde la prueba inicial hasta la post-prueba

Luego de la aplicación del programa, se recolecto nueva información acerca de las dimensiones evaluadas en el pre test, dando paso al post test el cual tuvo resultados bastantes buenos, cómo;

En la dimensión viso manual, un 86% de los niños de 5 años de la I.E.I “My Garden” han obtenido un logro previsto y 14% un logro destacado.

En la dimensión facial, un 68% de los niños obtuvieron un logro previsto, 23% un logro destacado y 9% un logro en proceso.

En la dimensión gestual, un 82% de lograron un logro previsto, 23% un logro destacado y 5% un logro en proceso.

En la dimensión fonética, un 73% logaron un logro previsto y 27% un logro destacado.

Esta es suficiente evidencia de la mejoría que ha existido por la realización del programa que tenía como finalidad mejorar las dimensiones por las cuales se ha trabajado esta investigación, los niños han experimentado un cambio significativo que va a beneficiar de gran manera en su desenvolvimiento a lo largo de su maduración biológica y psíquica. La estimulación de las áreas motrices en los niños debe ser el trabajo principal de los educadores, que debe manejar correctamente los procedimientos para generar el cambio que hemos podido comprobar por medio de los resultados obtenidos del post test, asimismo es de comparar los resultados de la

investigación de Romero, Macia, & Moreno (2018), “La dirección lúdica para el desarrollo de la percepción visual de los niños de edad preescolar” la cual dio como resultado; que el desarrollo sensorial de los niños a partir de las actividades independientes y programadas apoyan con el continuo desarrollo de los sistemas sensoriales de los niños de 6 años de edad. Claramente, estos programas que apoyan el desarrollo y estimulación del área de motriz de los niños tendrán un efecto positivo para ellos.

VI. CONCLUSIONES

6.1 Conclusión

Los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo si mejoran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019, puesto que ha resultado significativo, donde una gran parte de los estudiantes han obtenido una calificación de un logro previsto (A) en las dimensiones de viso manual, facial, gestual y fonética.

Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión viso-manual en medida significativa $0.000(p<0,05)$, en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019, dado a que en la tabla 4 un 86% de los niños han obtenido un logro previsto.

Se ha determinado que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran el desarrollo de la motricidad fina en la dimensión facial en medida significativa $0.000(p<0,05)$, en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019, dado a que en la tabla 4 un 68% de los niños obtuvieron un logro previsto.

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

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

en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019, dado a que en tabla 4 73% de los niños logaron un logro previsto.

Los juegos lúdicos son una buena estrategia didáctica para lograr la mejoría en las áreas motrices de los niños desde temprana edad, los docentes deben utilizarlo como una manera en la cual los niños puedan expresar sus cualidades físicas y mentales en la realización de actividades lúdicas que favorezcan su desarrollo sin dejar de aprender ni de divertirse.

Referencias bibliográficas

- Anilema, J. (2008). *Didáctica y las técnicas de expresión plástica*.
- Apaza, N. (2019). *La revalorización de los juegos de antaño como recurso didáctico para el desarrollo de la psicomotricidad en niños de educación inicial en la Unidad Educativa "Santísima Trinidad" Fé y Alegría de la ciudad de El Alto*. Bolivia: Universidad Mayor de San Andrés. Obtenido de <https://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/19298>
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación introducción a la metodología científica*. Caracas: Episteme.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF. Obtenido de academia.edu
- Briceño, G. (2017). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia de Huánuco, 2017*. Pucallpa: ULADECH.
- Casola, F., & Albertazzi, S. (2013). *¿Cuál didáctica para la motricidad infantil?* Santiago de Chile: Universidad Santo Tomás. Obtenido de El perfeccionamiento de las formas de actividad se manifiesta en el hecho de que la mayoría de éstas, que antes se presentaban de forma aislada, ahora dan lugar a movimientos combinados
- Castañer, M., & Camerino, O. (2006). *Manifestaciones básicas de la motricidad*. España: Universitat de Lleida. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=HjmeeLNH29gC&oi=fnd&pg=PA11&dq=motricidad&ots=8-ijd0x9Zv&sig=1nBAoVPSemTajvd3MUvsHaJTil4#v=onepage&q=motricidad&f=false>
- Chacón, P. (2008). *El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*. Caracas: Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Díaz, D. (1999). *Didáctica Universitaria*. España: Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2795011>

- Downes, S., & Leal, D. (2008). *El futuro del aprendizaje en línea: Diez años después*. Mexico. Obtenido de http://cvonline.uaeh.edu.mx/Cursos/Maestria/MTE/Gen02/Admon_aprendizaje/Unidad%204/lec_1_el_futuro_del_aprendizaje_en_linea_10_anios_despues.pdf
- Espinal, C., Réndon, E., & Ruiz, L. (2016). *La dimensión lúdica desde la educación física para el mejoramiento de las habilidades motrices finas en los niños de preescolar de la institución educativa compartir las brisas del municipio de Pereira*. Colombia: Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/832>
- Espinoza, D. (2018). *juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 04 años de edad de la I.E.I N° 080 "Erick Stéfano Silva Morán" del distrito de Tumbes, 2018*. Tumbes: Universidad ULADECH Católica. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/5949>
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid.
- Gonzales, C. (2001). *La educación física en la etapa preescolar*. barcelona: inde publicacioneS. Obtenido de <https://www.casadellibro.com/libro-la-educacion-fisica-en-la-etapa-preescolar/9788495114556/771189>
- Guidaz, M. (2005). *Instrumentos de investigación*. España.
- Hernández, R., Fernandez, C., & Batista, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw-Hill.
- Herrera, L., Mentizo, L., & Mina, M. (2016). *Implementación de actividades del dibujo y la pintura para el mejoramiento de la motricidad fina de los niños y niñas del grado transición "a" de la Institución educativa comercial el Palo Caloto, Cauca*. Cauca: Los Libertadores. Obtenido de <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/878?show=full>
- Jimenez, B. (2002). *Lúdica y recreación*. Colombia: Magisterio.
- Jiménez, C. (2007). *Neuropedagogía, ludica y competencias*. Bogota: Editorial El Magisterio. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=iFDgPBmZjtcC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

- Lara, R., & Rojas, z. (2018). *Practica de juegos sujetos a reglas en equiparar psicomotricidad de los estudiantes de inicial María Inmaculada – Oxapampa*. Oxapampa: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/598>
- Mansilla, L. (2013). *Coherencia entre las estrategias didacticas y las creencias curriculares de los docentes*. Mexico: CEPA.
- Merleau, M. (1993). *Fenomenología de la percepción*. Madrid: Planeta.
- Mesonero, A. (1994). *Psicología de la educación psicomotriz*. España: Universidad de Oviedo.
- MINEDU. (2016). *Educación Basica Regular*. Lima: Ministerio de Educación.
- Morgado, C. (2009). *Aprendizaje y categorías de una didáctica integradora*. Obtenido de <http://www.monografias.com/trabajos66/didacticaintegradora/didactica-integradora.shtml>
- Moscoso, D. (2018). *Juegos ludicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de edad de la I.E N°206 "Fe y Alegria" - Villa uña de Gato, Tumbes 2018*. Tumbes: Universidad Uladech Catolica.
- Ordoñez, C., & Chipiana, A. (2019). *Nivel de psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de la i.e.i Ana Mogas Quillasu Oxapampa 2018*. Perú: Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión. Obtenido de <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/543>
- Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial: Algunas consideraciones conceptuales*. Ecuador.
- Pozzo, P. (2009). *Uso de los juegos como estrategia pedagogica*. Caracas.
- Rigal, R., Paoletti, R., & Portman, M. (1993). *Motricidad: aproximación psicofisiológica*. Madrid: Editorial Agosto E.
- Rigel, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en preescolar y primaria: acciones motrices y primeros aprendizajes*. España: INDE. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=nTLBnz9WP5gC&oi=fnd&pg=PA11&dq=importancia+de+la+motricidad&ots=o9dx99SaZQ&sig=oIZYNFrjsFuJmrJbFd0TBaFScmM#v=onepage&q=importancia%20de%20la%20motricidad&f=true>

- Romero, M., Macia, A., & Moreno, I. (2018). *La dirección lúdica para el desarrollo de la percepción visual de los niños de edad preescolar*. Santiago de Cuba: Universidad de Oriente,. Obtenido de <http://revistarrancada.cujae.edu.cu/index.php/arrancada/article/view/269>
- Tóbon, S., Hermino, J., & Garcia, J. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Mexico: Pearson educación. Obtenido de https://scholar.google.com.pe/citations?user=P7tolEIAAAAJ&hl=es&oi=sra#d=gs_md_cita-d&u=%2Fcitations%3Fview_op%3Dview_citation%26hl%3Des%26user%3DP7tolEIAAAAJ%26citation_for_view%3DP7tolEIAAAAJ%3AOvCsJ6o9tOQC%26tzom%3D300
- Torres, L. (2012). *Estimulación infantil*. Ecuador: Universidad Central del Ecuador.
- Universidad de Miami. (2012). *Programa de Educación en Ética de la Investigación*. Obtenido de www.citiprogram.org.
- Violante, R. (2011). *la centralidad del juego como uno de los pilares de la didáctica de la educación inicial*. Conferencia Cátedra Abierta Juego. Ministerio Nacional de Educación.

ANEXOS

Anexo N°1: Lista de cotejo pre-test y post-test

PRE-TEST - POST-TEST																																	
N°	NOMBRES	COORDINACION VISOMANUAL								TOTAL	COORD. FACIAL			TOTAL	COORDINACIÓN GESTUAL								TOTAL	COORDINACIÓN FONETICA								TOTAL	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11		12	13	14	15	16	17	18	19		20	21	22	23	24	25	26			
1	ABRAHAM																																
2	CESAR																																
3	JOSUE																																
4	THIAGO																																
5	CARLOS																																
6	THIAGO S.																																
7	LIAM																																
8	JAIRO																																
9	THIAGO F.																																
10	JOSE																																
11	MAX																																
12	JORDAN																																
13	CARLOS A.																																
14	ANDRES																																
15	BEKA																																
16	MARIA																																
17	FATIMA																																
18	LUCIANA																																
19	DOMENICANA																																
20	MICAELA																																
21	MARIA J.																																
22	QORI																																

Anexo 2.

PROPUESTA PEDAGOGICA

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS DIDACTICAS

1. Fundamentación de la teoría del programa.

El movimiento del cuerpo y su libre acción en el terreno material es una de las características que las personas tenemos desde que nacemos, la cual nos permite relacionarnos con otras personas, interactuar, realizar múltiples acciones, desarrollar actividades, etc. cada persona expresa su energía de diferentes maneras y el movimiento es una de estas formas por las cuales se puede expresar; por este medio en conjunto de la interacción social se puede pulir y mejorar estas capacidades y encontrar habilidades al realizar actividades que coordinen movimientos precisos y limpios, tales como las habilidades manuales o algún deporte en el cual la atención y coordinación deben ser perfectos para aprovechar al máximo esta característica. A los niños se les enseña a jugar desde muy pequeños para que puedan explorar poco a poco como es que funcionan las cosas con el poco conocimiento que van adquiriendo, a este se le apoya con juguetes y actividades en las que su movimiento es el principal factor de desarrollo al igual que sus capacidades intelectuales; la maduración psicobiológica estará en un constante progreso en la formación de las capacidades cognitivas. Tanto el movimiento y el juego mantiene una estrecha y buena relación, ya que uno es imprescindible en el otro, el juego es una actividad dinámica en la que participan uno o más participantes, mientras que el movimiento es la expresión libre y coordinada de las extremidades del cuerpo; el juego como una herramienta didáctica es lo que más se utiliza para enseñar y estimular el aprendizaje en niños, puesto que los niños son tan enérgicos que no pueden mantenerse quietos, es por esto, que se aprovecha

esta energía para enfocarlo en un orientación pedagógica en grupos los cuales permitan su desarrollo y formación educativa.

2. Enunciado del problema

¿En qué medida los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoraran el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019?

3. Secuencia didáctica

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

4. Plan de aprendizaje

Serán 10 sesiones de aprendizaje.

5. Evaluación

Será calificado bajo la escala de calificación del ministerio de educación para educación inicial; logro destacado, logro previsto, logro en proceso y logro en inicio, donde todas las calificaciones serán colocadas y apuntadas en una lista de cotejo.

Anexo N°3: Sesiones de aprendizaje

Sesión de aprendizaje N°1

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

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

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

3. Materiales y recursos a utilizar

- Hojas bond
- Lápices de colores
- Crayolas

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°2

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

2. Nombre de la actividad: Jugamos haciendo Origami

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

3. Materiales y recursos a utilizar

- Papeles de colores
- Lápices de grafito y colores

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°3

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

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

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

3. Materiales y recursos a utilizar

- Cerda de colores
- Cuentas

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°4

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

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

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

3. Materiales y recursos a utilizar

- Cajas de plastilina de colores
- Hojas bonds A4

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°5

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

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

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

3. Materiales y recursos a utilizar

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

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°6

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

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

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

3. Materiales y recursos a utilizar

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

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°7

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

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

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
-------------	-----------	-----------	---------------------

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

3. Materiales y recursos a utilizar

- Caja sonora
- Hojas bond
- Lápices de colores

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°8

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

2. Nombre de la actividad: Aprendemos bailando

Competencia	Capacidad	Indicador	Inst. de Evaluación
-------------	-----------	-----------	---------------------

Expresar corporeidad	Manifiesta coordinación en movimientos autónomos.	Realiza acciones motrices básicas a manera de juego	Observación Lista de cotejo
----------------------	---	---	--------------------------------

3. Materiales y recursos a utilizar

- Reproductor mp4
- USB con canciones variadas

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°9

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

2. Nombre de la actividad: Somos mimos

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

	elementos que permitan el lenguaje.	realizan de cada compañero	
--	-------------------------------------	----------------------------	--

3. Materiales y recursos a utilizar

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

4. Sesión didáctica

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

Sesión de aprendizaje N°10

1. Datos generales

I.E.I. : Cuna Jardín “My Garden”

Edad : Niños de 5 años de edad

Responsable : Villavicencio Armas, Marileni

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

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

3. Materiales y recursos a utilizar

- Láminas de con estados de emociones

4. Sesión didáctica

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

Anexo 4. Bas de datos pre test

PRE-TEST																																		
N°	NOMBRES	COORDINACION VISOMANUAL									TOTAL	COORD. FACIAL			TOTAL	COORDINACIÓN GESTUAL								TOTAL	COORDINACIÓN FONETICA								TOTAL	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		10	11	12		13	14	15	16	17	18	19	20		21	22	23	24	25	26				
1	ABRAHAM	1	2	2	1	1	2	1	1	11	3	4	2	9	3	1	2	1	1	1	2	11	2	1	1	1	2	1	3	3	14	11		
2	CESAR	2	1	1	1	2	1	2	1	11	4	3	3	10	1	1	1	2	1	1	2	9	1	1	2	2	2	2	2	1	13	11		
3	JOSUE	1	1	1	1	1	1	1	1	8	5	4	3	12	2	2	2	1	3	1	1	12	1	1	1	2	2	2	1	2	12	11		
4	THIAGO	2	1	2	1	2	3	1	1	13	2	5	3	10	2	3	3	2	1	3	2	16	2	1	2	1	1	1	3	12	13			
5	CARLOS	1	1	1	1	1	1	1	2	9	1	4	2	7	2	1	2	1	1	3	2	12	1	1	1	1	2	2	1	3	12	10		
6	THIAGO S.	1	1	2	2	2	2	2	2	14	4	4	5	13	2	1	2	2	1	2	3	13	1	1	1	2	2	3	2	1	13	13		
7	LIAM	1	1	1	2	1	2	1	1	10	5	3	2	10	1	2	2	2	1	1	2	11	1	1	1	1	1	2	3	1	11	11		
8	JAIRO	1	2	1	1	3	1	1	1	11	3	5	4	12	2	1	1	2	1	3	1	11	2	1	1	1	2	2	2	1	12	12		
9	THIAGO F.	1	1	2	1	2	1	1	1	10	2	1	6	9	1	1	2	3	2	1	2	12	1	1	2	1	1	1	1	2	10	10		
10	JOSE	1	1	1	2	1	2	2	1	11	5	2	1	8	2	1	1	2	3	1	1	11	2	1	1	1	1	2	2	1	11	10		
11	MAX	1	2	1	1	2	1	1	2	11	3	4	4	11	2	1	2	1	2	3	1	12	1	2	2	1	1	1		2	10	11		
12	JORDAN	1	1	1	2	1	2	2	1	11	3	5	2	10	3	1	1	1	2	2	1	11	1	1	1	1	1	2	1	2	10	11		
13	CARLOS A.	1	1	1	1	1	1	1	1	8	4	3	4	11	1	1	2	1	1	1	2	9	1	1	1	1	3	3	2	2	14	11		
14	ANDRES	1	1	2	2	1	1	1	2	11	2	3	2	7	1	1	2	1	2	1	2	10	2	1	1	2	2	2	3	3	16	11		
15	BEKA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	5	4	2	11	2	2	1	1	1	1	2	10	1	2	1	1	1	1	3	2	12	10		
16	MARIA	1	1	1	2	2	3	1	2	13	5	2	4	11	2	1	1	1	3	1	1	10	2	1	1	1	1	2	3	3	14	12		
17	FATIMA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	2	3	2	7	3	2	2	3	1	2	1	14	1	1	1	2	1	2	1	2	11	10		
18	LUCIANA	1	1	1	2	2	2	2	1	12	3	2	5	10	2	3	2	1	1	1	2	12	2	1	1	1	2	1	2	2	12	12		
19	DOMINICANA	1	1	2	1	1	1	1	1	9	5	4	2	11	2	3	1	1	2	1	3	13	1	1	1	2	3	3	2	3	16	12		
20	MICAELA	1	1	2	1	1	1	1	1	9	4	3	4	11	1	3	3	2	1	1	1	12	1	1	1	1	2	2	2	3	13	11		
21	MARIA J.	1	1	1	1	1	2	1	1	9	5	4	5	14	2	2	3	1	2	1	2	13	1	2	2	1	1	1	1	2	11	12		
22	QORI	1	1	1	1	2	1	1	1	9	4	4	2	10	1	1	3	3	1	2	2	13	2	1	2	1	1	1	1	1	10	11		

Anexo 5. Base de datos post test

POST-TEST																																		
N°	NOMBRES	COORDINACION VISOMANUAL								TOTAL	COORD. FACIAL				TOTAL	COORDINACIÓN GESTUAL								TOTAL	COORDINACIÓN FONETICA								TOTAL	TOTAL
		1	2	3	4	5	6	7	8		9	10	11	12		13	14	15	16	17	18	19	20		21	22	23	24	25	26				
1	ABRAHAM	2	1	2	2	2	2	1	2	14	5	3	7	15	3	2	1	3	1	3	3	16	2	2	2	2	3	2	3	2	18	16		
2	CESAR	2	2	2	2	3	3	1	3	18	5	5	7	17	3	2	2	2	3	3	1	16	2	2	2	2	3	2	3	3	19	18		
3	JOSUE	2	2	2	1	2	3	3	2	17	4	5	6	15	3	1	3	2	1	3	2	15	2	2	2	2	2	1	2	3	16	16		
4	THIAGO	2	2	2	1	3	1	3	2	16	4	6	5	15	3	3	2	2	3	3	1	17	2	2	2	1	3	2	1	3	16	16		
5	CARLOS	2	1	2	2	2	2	3	2	16	5	5	8	18	2	2	3	3	3	1	1	15	2	1	2	1	2	3	3	3	17	17		
6	THIAGO S.	1	2	2	2	3	3	3	1	17	6	3	4	13	3	3	3	2	3	2	3	19	2	2	2	2	3	2	3	3	19	17		
7	LIAM	2	2	2	2	1	2	2	2	15	5	6	6	17	3	3	3	3	1	3	1	17	2	2	2	2	2	1	3	1	15	16		
8	JAIRO	1	1	2	1	3	3	1	3	15	5	4	5	14	3	2	3	3	1	2	1	15	2	2	1	2	3	3	2	2	17	15		
9	THIAGO F.	2	2	2	1	3	1	3	3	17	4	5	7	16	2	3	1	3	1	3	2	15	1	2	2	2	2	3	3	3	18	17		
10	JOSE	2	2	1	2	2	3	2	3	17	4	5	5	14	1	2	3	1	3	2	1	13	2	2	2	2	2	3	3	3	19	16		
11	MAX	2	2	2	1	2	3	2	3	17	5	5	5	15	3	3	3	1	3	2	2	17	1	2	2	2	2	1	2	3	15	16		
12	JORDAN	2	2	1	2	3	3	3	1	17	5	5	4	14	3	2	1	3	3	3	1	16	2	2	2	2	3	2	1	3	17	16		
13	CARLOS A.	2	2	2	1	3	3	3	2	18	5	4	3	12	3	1	2	2	3	2	1	14	2	2	2	1	3	3	3	3	19	16		
14	ANDRES	1	2	2	1	3	1	2	2	14	6	5	4	15	1	3	2	3	2	2	1	14	1	2	2	2	3	1	2	2	15	15		
15	BEKA	2	2	2	1	3	2	3	2	17	5	5	8	18	2	3	3	2	2	2	1	15	2	2	2	2	3	2	3	1	17	17		
16	MARIA	1	2	2	2	1	3	3	3	17	6	6	7	19	3	1	1	3	3	3	1	15	1	2	1	2	2	3	3	2	16	17		
17	FATIMA	1	2	2	2	3	2	3	2	17	5	6	5	16	2	2	3	3	2	2	1	15	2	2	2	2	3	3	1	2	17	16		
18	LUCIANA	2	1	2	2	3	2	1	1	14	5	6	4	15	3	3	2	3	1	2	2	16	2	1	1	1	3	3	2	2	15	15		
19	DOMENICANA	2	2	2	2	3	3	2	3	19	5	6	4	15	3	2	3	3	1	3	3	18	1	2	1	2	2	3	3	3	17	17		
20	MICAELA	2	2	2	1	3	3	1	3	17	4	4	6	14	3	1	1	3	2	2	2	14	2	1	2	2	3	1	3	3	17	16		
21	MARIA J.	2	2	2	2	1	3	2	1	15	6	5	8	19	3	3	3	2	3	2	2	18	1	2	2	2	3	2	2	3	17	17		
22	QORI	2	2	2	2	2	3	1	2	16	6	5	8	19	3	1	3	1	3	3	2	16	2	2	2	2	2	2	2	2	16	17		

Anexo 6. Fotografías







Anexo 7. Solicitud a la I.E.I



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FILIAL PUCALLPA

"Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad"

Pucallpa, 02 de abril del 2019

OFICIO N°001-2019-COORD-ULADECHCATOLICA-PUCALLPA/MVA

Señor (a)

Lic. Rossina Saavedra Vasquez

Directora de la Institución Educativa Cuna Jardín "My garden"

Presente

ASUNTO: SOLICITO FACILIDADES

De mi especial consideración

Tengo el agrado de dirigirme a su digno despacho para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle se me brinde el apoyo necesario para realizar trabajos concernientes a un trabajo de investigación para optar el Título Profesional, en la Facultad de Educación y Humanidades de la escuela Profesional de Educación de la Universidad Los Ángeles de Chimbote. Esta actividad forma parte de la Evaluación del Taller de Investigación, con el tema: "Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín "My Garden". Iquitos, 2019".

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

Atentamente

Villavicencio Armas, Marileni

Bach. Educación Inicial



