



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**TALLER DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR LUCES DE
DIOS CARTAVIO 2018.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA:

OLAYA ORDINOLA MIRTHA LILIANA

ORCID: 0000-0003-0293-5769

ASESOR:

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0002-8638-6834

TRUJILLO - PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA:

Olaya Ordinola Mirtha Liliana

ORCID: 0000-0003-0293-5769

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

ASESOR:

Amaya Saucedo Rosas Amadeo

ORCID: 0000-0002-8638-6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación Trujillo, Perú

JURADO:

Mendoza Reyes Domingo Pascual

ORCID: 0000-0002-2426-476X

Zavala Chávez Elsa Margot

ORCID: 0000-0001-7890-2918

Jacinto Reinoso Milagros

ORCID: 0000-0002-6616-4070

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

Dr. Mendoza Reyes Domingo Pascual
Presidente

Dra. Zavala Chávez Elsa Margot
Secretaria

Dra. Jacinto Reinoso Milagros
Miembro

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo
Asesor

AGRADECIMIENTO

Agradezco a:

Dios por darme salud, fuerza y sabiduría para culminar mi carrera profesional y ejercerla por el bienestar de los niños de mi país.

A mi esposo Carlos por su apoyo incondicional para terminar con éxito mi segunda carrera universitaria, a mi hijo Carlos André que fue mi inspiración para seguir esta linda y hermosa carrera como es Educación Inicial.

A todos los docentes de la ULADECH que compartieron sus enseñanzas, experiencias, tiempo y dedicación que fue la base para formarme como profesional.

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso, por guiar mi camino, llenándome de fuerzas cuando más lo necesitaba y sobre todo porque me ha dado fortaleza para terminar mi carrera de Educación Inicial.

A mi esposo Carlos, a mi hijo querido, a mis Padres, a todas las personas que me apoyaron en cada momento a cumplir mi meta en especial a los docentes de la ULADECH, por ser guías durante toda la travesía de mi formación universitaria.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación ha tenido como propósito determinar si la aplicación de un taller de juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018. El diseño de investigación es pre experimental, con un solo grupo, tiene una población de 72 niños de 3, 4 y 5 años y una muestra de 14 niños de 3 años, el instrumento utilizado es la observación y lista de cotejo, el mismo que se sometió a validez y confiabilidad, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. Para el procesamiento de datos se utilizó la estadística descriptiva e inferencial, para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Para la prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste, la prueba en la cual se pudo apreciar el valor de $t = -14.296 < 1.713$, es decir existe una diferencia significativa en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. En las conclusiones se identificó la motricidad fina a través de un pre test, se aplicó el taller de 12 sesiones de aprendizaje y se evaluó y comparó los resultados obtenidos.

Se aceptó la hipótesis de investigación la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Palabras clave: Aprendizaje, juegos lúdicos, motricidad fina.

ABSTRACT

The purpose of this research work has been to determine if the application of a playroom workshop improves the fine motor skills of three-year-old children of the Private Educational Institution “Luces de Dios” Cartavio 2018. The research design is pre-experimental, with a single group, it has a population of 72 children of 3, 4 and 5 years and a sample of 14 children of 3 years, the instrument used is the observation and checklist, the same that was subjected to validity and reliability, it determined the influence of the independent variable on the dependent variable. For data processing, descriptive and inferential statistics were used, for the interpretation of the variables, according to the objectives of the investigation. For the hypothesis test the contrast statistic was used, the test in which the value of $t = -14.296 < 1.713$ could be appreciated, that is to say, there is a significant difference in the level of learning achievement obtained in the Pre Test and Post Test In the conclusions, fine motor skills were identified through a pre-test, the workshop of 12 learning sessions was applied and the results obtained were evaluated and compared.

The research hypothesis was accepted the application of the playful games workshop significantly improved the fine motor skills of three-year-old children of the Private Educational Institution “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Keywords: Learning, recreational games, fine motor skills.

CONTENIDO

TÍTULO	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT.....	vii
CONTENIDO	viii
INDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xii
I. INTRODUCCIÓN.....	28
II. REVISIÓN DE LITERATURA.....	33
2.1. Antecedentes.....	33
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	39
2.2.1. Juegos lúdicos.....	39
2.2.1.1. Definición de lúdico.....	39
2.2.1.2. La lúdica como estrategia didáctica.....	40
2.2.1.3. El juego lúdico y las dimensiones del desarrollo infantil.....	41

2.2.1.4. La importancia del juego lúdico en educación inicial.	41
2.2.1.5. El aprendizaje con juegos lúdicos.....	42
2.2.1.6. Secuencia didáctica de un juego lúdico.	43
2.2.1.7. Fases de los juegos lúdicos.	43
2.2.2. Motricidad fina.	44
2.2.2.1. Tipos de habilidades que desarrolla la motricidad fina.	44
2.2.2.1.1. Coordinación y desarrollo viso-motor.	45
2.2.2.1.1.1. Tres etapas de la coordinación viso-motora.	45
2.2.2.1.2. Desarrollo motor.	46
2.2.2.1.2.1. Expresión y movimiento.	46
2.2.2.1.3. Lateralidad.	46
2.2.2.1.3.1. Trastornos de lateralidad e inestabilidad motriz.	47
2.2.2.2. Orientaciones para desarrollar motricidad fina.....	47
2.2.2.3. Técnicas motrices.	48
2.2.2.3.1. Grafo motricidad.....	48
2.2.2.4. La educación motriz.....	49
2.2.2.4.1. Coordinación viso-manual.....	49
2.2.2.4.2. Motricidad facial.....	50
2.2.2.4.3. Motricidad fonética.....	50

2.2.2.4.4. Motricidad gestual.	51
2.2.2.5. Ejercicios motrices.....	51
III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN.....	53
IV. METODOLOGÍA.....	54
4.1. Diseño de investigación	54
4.2. Población y muestra.....	54
4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.	28
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
4.5. Plan de análisis.....	30
4.6. Matriz de consistencia	32
4.7. Principios éticos.....	33
V. RESULTADOS.....	34
5.1 Resultados.....	34
5.2. Análisis de resultados.	50
VI. CONCLUSIONES.....	56
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	58
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
ANEXOS	73

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 01: Distribución porcentual de aprendizaje en el pre test	34
Gráfico N° 02: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 01	35
Gráfico N° 03: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 02.....	36
Gráfico N° 04: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 03.....	37
Gráfico N° 05: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 04.....	38
Gráfico N° 06: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 05.....	39
Gráfico N° 07: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 06.....	40
Gráfico N° 08: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 07.....	41
Gráfico N° 09: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 08.....	42
Gráfico N° 10: Distribución Porcentual de aprendizaje de la sesión N° 09.....	43
Gráfico N° 11: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 10.....	44
Gráfico N° 12: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 11	45
Gráfico N° 13: Distribución porcentual de aprendizaje de la sesión N° 12.....	46
Gráfico N° 14: Distribución porcentual de aprendizaje en el post test.....	47
Gráfico N° 15: Distribución porcentual de aprendizaje en el pre test y post test	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01: Población	55
Tabla N° 02: Muestra	55
Tabla N° 03: Baremo del logro de capacidades	31
Tabla N° 04: Calificación en el pre-test.....	34
Tabla N° 05: Calificación de la sesión N° 01	35
Tabla N° 06: Calificación de la sesión N° 02	36
Tabla N° 07: Calificación de la sesión N° 03	37
Tabla N° 08: Calificación de la sesión N° 04	38
Tabla N° 09: Calificación de la sesión N° 05	39
Tabla N° 10: Calificación de la sesión N° 06	40
Tabla N° 11: Calificación de la sesión N° 07	41
Tabla N° 12: Calificación de la sesión N° 08	42
Tabla N° 13: Calificación de la sesión N° 09	43
Tabla N° 14: Calificación de la sesión N° 10	44
Tabla N° 15: Calificación de la sesión N° 11	45
Tabla N° 16: Calificación de la sesión N° 12	46
Tabla N° 17: Calificación en el post test	47
Tabla 18: Calificación en el pre test y post test	48

I. INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños de 3 años de la I.E.P. “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Encontramos diferentes dificultades relacionadas a la motricidad fina, debido entre otras cosas, a que los niños no han realizado ejercicios psicomotores en la época oportuna, por ello existen alteraciones en el aprendizaje, y una de las principales muestras es la mala postura.

La investigación es importante tanto en lo práctico como en lo trascendente y se desarrolló con una muestra conformada por 14 niños de 3 años, utilizando el diseño de investigación pre experimental. Se utilizó como instrumento la observación y lista de cotejo, el mismo que se sometió a validez y confiabilidad. Para evaluar el nivel de motricidad en los niños de tres años se aplicó un pretest obteniendo como resultado que solo el 14% tienen una calificación prevista; el 29% tienen una calificación en proceso, y el 57% tienen calificación en inicio, por tal motivo se desarrolló el taller de juegos lúdicos que consistió en 12 sesiones de aprendizaje y al finalizar se evaluó aplicando un posttest donde se logró que el 86% de los niños obtengan una calificación prevista; el 14% una calificación en proceso, y 0% un aprendizaje en inicio.

Por tal motivo se concluyó que se acepta la hipótesis de investigación, porque la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad fina en los niños de tres años de I.E.P. Luces de Dios Cartavio 2018.

Piaget, (citado por Torres, 2003) considera el juego como “la actividad lúdica del ser socializado”, así mismo afirma que, los juegos deben considerarse como una actividad importante dentro del aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje.

Según Yturralde (2009) afirma que es evidente el valor educativo, que el juego lúdico tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego lúdico como detonador del aprendizaje. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

“La actividad lúdica potencia el desarrollo del cuerpo y los sentidos: desarrolla la coordinación motriz y la estructuración perceptiva” (Garaigordobil, 2006, p. 29). En estas actividades lúdicas se descubren nuevas sensaciones, desarrolla la capacidad perceptiva, estructura la representación mental, coordina los movimientos de su cuerpo, explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas; así mismo va conquistando su cuerpo y el mundo exterior, y obtiene intenso placer.

Mientras que Berruezo (2005) manifiesta que “la psicomotricidad intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz se trata de algo referido básicamente al movimiento (...), la psicomotricidad no se ocupa, pues, del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno”.

Se refiere a la “actuación de grupos musculares pequeños, especialmente los de las manos y dedos gracias a los cuales el niño(a) podrá comer, construir y explorar” (Soto, 2010, p. 4).

El Ministerio de Educación (MINEDU, 2016) propone que los “niños y niñas se desenvuelvan de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas”.

En el contexto internacional, se reconoce que todas las acciones que el niño desarrolla en su primera infancia tiene relación directa con las actividades lúdicas para adaptarse a su entorno y adquirir los primeros aprendizajes que posteriormente le serán útiles para desarrollar sus habilidades, destrezas y competencias, para adquirir todos los conocimientos que precise para que cumpla su rol social.

En el contexto nacional, se identificó la realización de prácticas pedagógicas con metodología tradicional, reflejándose en las actividades diarias, rutinas que carecen de innovación, lúdica y participación grupal e individual.

En el ámbito local, se observa una escasa participación de las maestras en las actividades del aula, ya que no parte de las necesidades e intereses de los niños, lo que propicia un desorden en la enseñanza, perdiéndose el objetivo educativo de formar niños autónomos, participativos y creadores de su propio conocimiento.

En la Institución Educativa Particular “Luces de Dios”, encontramos diferentes dificultades relacionadas a la motricidad fina como niños incapaces de lograr sacar las cascaras a las frutas, trasladar objetos haciendo pinzas, dificultad para coger el plumón y el crayón e incluso que no expresaban lo que sentían y las maestras refirieron que era producto porque la mamá no les permitía realizar ciertas actividades por si solos, pero las maestras tampoco mostraban un interés por desarrollar esta área de manera creativa y solo daban órdenes para que los niños trabajen sin motivarlos.

Es por ello que nace esta investigación donde se planteó el siguiente problema de investigación:

¿En qué medida la aplicación del taller de juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios Cartavio” 2018?

Y como objetivo general:

Determinar la influencia del taller de juegos lúdicos para mejorar de la motricidad fina de los niños de tres años de la I.E.P. “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Como objetivos específicos:

Identificar a través de un pre test el nivel de motricidad fina de los niños de tres años de la I.E.P. “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Diseñar y aplicar el taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina a los niños de tres años de la I.E.P. “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Evaluar los resultados de la aplicación del taller de juegos lúdicos a los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Comparar los resultados del taller de juegos lúdicos aplicado mediante un pre-test y post-test a los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018

El presente trabajo se justifica porque:

“Las actividades lúdicas constituyen un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, la actividad lúdica es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando” (Alexander y otros, 2003, p. 27).

El presente proyecto es importante porque está basado en fomentar la motricidad fina en cada uno de los niños ya que esto influye en el desarrollo intelectual y personal, tomando en cuenta que esta técnica tiene un valor significativo en la enseñanza-aprendizaje de los infantes al momento de desarrollar la motricidad, el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños de educación inicial por lo que esto lleva a un proceso activo en cada uno de ellos.

Esta investigación causará gran impacto en la disminución de niños de 3 años con dificultades en su desarrollo motor, que lleve a minimizar o evitar problemas mayores en el futuro. Además, este trabajo podrá servir de apoyo a los maestros con una guía de juegos lúdicos para el desarrollo de motricidad fina.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes.

Internacionales:

Aldana y Páez (2017) en la tesis de licenciatura *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad*. Su objetivo general fue implementar el juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa soledad Román de Núñez sede progreso y libertad. Los objetivos específicos fueron:

1. Identificar las dificultades que presentan los niños y niñas en psicomotricidad.
2. Diseñar un plan de acción basado en la aplicación del juego para el desarrollo de la psicomotricidad.
3. Implementar el juego como estrategia para la práctica motriz en los niños y niñas.
4. Evaluar la psicomotricidad de los estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y libertad a través de estrategias como: Dactilopintura, arma todo, deporte.

Las conclusiones a las que llegaron son:

En el andar de este proyecto se obtuvieron excelentes resultados, teniendo como evidencias las actividades implementadas para potencializar la psicomotricidad por medio del juego. Los educandos despertaron el interés en las actividades.

En este proyecto las actividades que tuvieron lugar en el proceso de la motricidad gruesa, inspirada en la manipulación con los colores, circuito y cada uno a su casa, les aportó habilidades de concentración, equilibrio, respeto por los tiempos y lateralidad.

Sierra (2015) en la tesis de licenciatura *Ambiente lúdico como herramienta para favorecer la psicomotricidad fina en niños (as) de 4 años de edad del Jardín de Niños “México”*.

Sus objetivos fueron: 1. Identificar el nivel de motricidad fina que poseen los niños y niñas del Jardín de Niños “México”. 2. Utilizar un ambiente lúdico para la contribución del desarrollo de la motricidad fina. 3. Evaluar el resultado de la implementación de un ambiente lúdico en el aula orientado al desarrollo de la motricidad fina. La investigación es de tipo básica y descriptiva. Sus conclusiones fueron:

La motricidad desempeña un papel crucial para el proceso de un desarrollo armónico e integral en el niño.

La importancia que tiene el desarrollo de la motricidad fina en los niños para mejorar su comunicación y relación con su entorno incluyendo una mejora en la adquisición de aprendizajes complejos que van conforme a su edad.

Entendemos que toda la educación es psicomotriz principalmente en la edad temprana porque todo el conocimiento, el aprendizaje, parte de la propia acción del niño/a sobre el medio, los demás y las experiencias del día con día.

Velásquez (2015) en la tesis de maestría *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*. Su objetivo general fue analizar el uso de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de los centros de educación inicial: Federico Froebel, María Montessori y La Merced de la Ciudad de Esmeraldas en el periodo 2014-2015. Los objetivos específicos fueron:

Constatar si los docentes utilizan las actividades lúdicas como estrategias del proceso enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de educación inicial; probar qué acciones metodológicas emplean los docentes para estimular la motricidad fina; proponer una guía de actividades lúdicas que estimulen el desarrollo de la motricidad fina de niños y niñas de los centros de educación inicial señalados, como una propuesta de la presente investigación. Sus conclusiones fueron:

Se identificó que las docentes parvularios que trabajan en los centros de Educación Inicial, CEI, no utilizan de forma adecuada las actividades lúdicas como estrategia del proceso enseñanza aprendizaje en niños y niñas de edad inicial en el desarrollo de la motricidad fina.

Las docentes parvularias no cuentan con una guía de actividades lúdicas que estimulen la motricidad fina de niños y niñas de los centros de educación inicial señalados, como una propuesta de la presente investigación.

Nacionales:

Hidalgo (2017) tesis titulada Intervenciones Educativas con Juegos Didácticos Basado en el Enfoque Colaborativo Orientadas al Desarrollo de la Motricidad Fina en los Niños y Niñas de 3 Años de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico Del Distrito De Nuevo Chimbote, 2017, objetivo general determinar si la intervención educativa con juegos didácticos basados al enfoque colaborativo mejora la motricidad fina de los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. Pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote, 2016. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental. Concluyó que mediante el pre test realizado se pudo observar que los niños y niñas no desarrollada la motricidad

fina, en la aplicación del pre, test las calificaciones de los niños en su gran mayoría se ubicaron en el nivel de inicio; el diseño y la correcta aplicación de las intervenciones educativas con juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina, durante la ejecución los niños fueron mejorando destrezas y habilidades, cuyos resultados se reflejaron en los promedios de las sesiones aplicadas; mediante el post test realizado se pudo observar que los niños y niñas tuvieron un mejor rendimiento al ser evaluados, en comparación con el desenlace del pre test, donde el 84 % de los niños alcanzaron los resultados esperados, con una calificación de A y al contrastar la hipótesis, se obtuvo un nivel de significancia en la prueba estadística no para métrica de Wilcoxon $p = 0,000 < 0,05$, esto indica que existe una diferencia significativa en la mejora de la motricidad fina de los niños lo cual permite la aceptación de la hipótesis planteada para la elaboración de la tesis.

Ochupe (2017) en la tesis de licenciatura *El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín*. Su objetivo general fue determinar la relación de los juegos y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín. Sus objetivos fueron:

1. Determinar la relación entre el juego y el desarrollo viso manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín. 2. Determinar la relación entre el juego y la estructuración espacial en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín. Sus conclusiones fueron:

Existe relación significativa entre el juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Pequeño Benjamín”

Para conocer el grado de correlación se utilizó el coeficiente de Spearman entre el juego y la motricidad fina, el resultado indica el valor de $r = 0,823$ por lo tanto la correlación se encuentra en un nivel alto y así mismo el valor de significancia $p = 0,000$.

Existe relación significativa entre el juego y la coordinación viso manual en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 08 “Pequeño Benjamín” el grado de correlación a través del coeficiente de Spearman, cuyos resultados es de $r = 0,639$ por lo tanto la correlación es moderada y el valor de $p = 0,000$ lo cual existe una relación significativa.

Mallqui y Ochoa (2017) en la tesis de licenciatura *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” Ayacucho 2016*. Su objetivo general fue Comprobar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 38030 “San Martín de Porres” Ayacucho 2016. Sus objetivos específicos fueron:

1. Determinar los efectos que producen las actividades lúdicas en la coordinación viso-manual de los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 38030 “San Martín de Porres” Ayacucho 2016.
 2. Determinar los efectos que producen las actividades lúdicas en la coordinación facial de los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016.
 3. Determinar los efectos que producen las actividades lúdicas en la motricidad gestual de los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 38030 “San Martín de Porres” Ayacucho 2016.
- Sus conclusiones fueron:

De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que las actividades lúdicas produce efectos significativos en la mejora de la motricidad visomanual en niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016, resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 6 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de motricidad visomanual respecto al pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por tanto, se confirma la primera hipótesis específica.

Locales:

Fonseca y Fonseca (2017) en la tesis de licenciatura *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. Su objetivo general fue determinar en qué medida la aplicación de un programa de actividades lúdicas desarrolla de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la IEI 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. Los objetivos específicos fueron:

1. Establecer el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente.
2. Diseñar y aplicar un programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la IEI No. 341 del Caserío Nuevo Oriente.
3. Evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, mediante un pos test.
4. Comparar los puntajes antes y después de la aplicación de un programa de actividades

lúdicas para determinar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016. Sus conclusiones fueron:

Según el pre test, el nivel de motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, fue bajo, con un promedio de 8.5.

Los resultados del pre test fueron la base para el diseño y aplicación del programa de actividades lúdicas a fin de promover la motricidad fina de los estudiantes de 5 años, sujetos de la investigación.

Al comparar los puntajes antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas se encontró una mejora significativa en el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Juegos lúdicos.

Calero (2003) dice: “los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados. El niño en sus juegos va evolucionando, del mismo modo como evolucionaron las actividades en el proceso histórico de la humanidad” (p. 28).

“El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres et al. 2008, p. 48)

2.2.1.1. Definición de lúdico.

Catellar (2015) lo define como: “Actividad lúdica no es solo un pasatiempo, en los establecimientos educativos es utilizado como estrategia para lograr que los estudiantes

asimilen un contenido, ya que lo hacen de manera placentera y los niños son especialistas en juego y por medio de éste se logra la modificación de la conducta” (p. 64).

Palmett & Rico (2004) “la lúdica es una actitud. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se reduce el disfrute, el goce, acompañado de la distención que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego”.

“La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. Lo anterior ratifica que la lúdica posee una limitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos” (Estada, 2001, p. 32)

2.2.1.2. La lúdica como estrategia didáctica.

Benedito (2000) refiriéndose a la lúdica como estrategia didáctica menciona que: “La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años”

Díaz (2000) indica que “El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes. Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos porque solos no garantizan la formación de las capacidades necesarias a los futuros

especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan a diario. En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional del alumno” (p. 63).

Por su parte González (2008) reafirma lo anterior aseverando que “Lo lúdico como apoyo a la enseñanza, permite que exista una cierta interacción entre creatividad, competición, entretenimiento y participación, lo cual favorece ampliamente, y de forma amena, al proceso enseñanza-aprendizaje”.

2.2.1.3. El juego lúdico y las dimensiones del desarrollo infantil.

Para cada niño los gustos y preferencias por algunos juegos y juguetes suelen ser diferentes; sin embargo, se hacen cada vez más similares en cada edad específica y en cada etapa de desarrollo humano (Calero, 2006, p. 34).

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma (Oppenheim, 2000).

2.2.1.4. La importancia del juego lúdico en educación inicial.

“En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El

juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser. La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple” (Oppenheim, 2000, p. 49).

Gilbert (2005) redondea la importancia aclarando que: “Es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el niño va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos, en el área de aprendizaje, el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral”.

Para Emilio (2003) “el juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño, es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil, en el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes” (p. 26).

2.2.1.5. El aprendizaje con juegos lúdicos.

En otra parte Emilio (2003) refiriéndose al aprendizaje con juegos lúdicos, menciona que: “Los juegos proporcionan a los estudiantes posibilidades de practicar la lengua en una situación real, de forma natural y espontánea; por lo que se tendrán que activar y desarrollar las estrategias de comunicación. En muchos juegos la interacción entre los

alumnos es la clave para ganar, especialmente en los juegos de vacío de información en los que el alumno debe preguntar a sus compañeros para completar una información o resolver un problema; o los juegos de roles y simulaciones, en los que deben representar un personaje con unas características o una personalidad concreta, los estudiantes deben interactuar para convencer, argumentar, pedir consejo o ayuda, o conseguir unos fines concretos” (p. 31).

Emilio (2003) el autor manifiesta que “El juego podemos usar como una estrategia a la hora de lograr la comunicación, la participación, desarrollar roles y poder argumentar y resolver problemas que se presenten en el momento y por qué no durante la vida” (p. 32).

2.2.1.6. Secuencia didáctica de un juego lúdico.

Ribes (2006) “consiste en una serie de actividades con un progresivo nivel de complejidad en cuanto a las aproximaciones que los alumnos deberán realizar para la resolución de un problema dado”.

Chacón (2011) para realizar un juego didáctico en aula se debe tener en cuenta varios factores, entre ellos tenemos, el nombre del juego, el área de conocimiento a trabajar, objetivos que persigue, contenidos, número de jugadores, duración de materiales utilizados, lista de materiales.

2.2.1.7. Fases de los juegos lúdicos.

Artigue, Douady y otros (2000) nombran que el juego posee fases esenciales:

Introducción: comprende los pasos necesarios que posibilitan iniciar el juego, esto también incluye los acuerdos o convenios que logren establecer normas o tipos de juegos.

Desarrollo: es la parte donde se realiza la actuación y participación de los participantes del juego en dependencia de lo establecido por cada una de las reglas.

Culminación: se realiza cuando un jugador o jugadores logran alcanzar la meta establecida, o cuando acumulan la mayor cantidad de puntos, que demuestre mayor dominio de los contenidos.

2.2.2. Motricidad fina.

Rodríguez, Velásquez & Aguilar (2014) “La motricidad es el control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo”.

Para Murcia (2013) “La motricidad es mucho más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es en sí misma, creación, espontaneidad, intuición; pero sobre todo es manifestación de intencionalidades y personalidades, es construcción de subjetividad” (p. 51).

Infantil (2013) “La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más concreción”.

2.2.2.1. Tipos de habilidades que desarrolla la motricidad fina.

Mora (2001) la motricidad fina consiste en la habilidad de controlar los movimientos finos de la mano, muñeca y dedos, para alcanzar precisión y rapidez progresivas. Entonces Mora al referirse a las actividades que desarrolla la motricidad fina indica que incluye movimientos controlados, conscientes y deliberados que realiza la mano, la muñeca y los

dedos; es aquí cuando el niño demuestra su madurez muscular y la madurez del sistema nervioso central.

2.2.2.1.1. Coordinación y desarrollo viso-motor.

Crattz (2000) posibilita el control de los movimientos y desplazamientos en cualquier espacio en un modo sencillo, suave y sin tropiezos ni dificultades, por ello está referido a la capacidad del niño de integrar eficazmente las respuestas visuales y motrices en la realización de una actividad física.

“La coordinación viso motora al ser un eje de desarrollo dentro de la transformación curricular, pretende, obtener un dominio corporal que constituya al niño y niña de manera soberana” (Anónimo, 2010, p. 32).

2.2.2.1.1.1. Tres etapas de la coordinación viso-motora.

Corvin (2000) destaca tres etapas:

Exploración visual activa y repetida. Mira un objeto, se mira las manos, vuelve a mirar el objeto intentando cogerlo, cuando consigue cogerlo lo lleva a la boca y con ella sigue explorando.

Iniciación a la presión, prensión y/o manipulación. Esta etapa comprende entre las 28 y las 40 semanas: localiza el juguete con los ojos, se estira para alcanzarlo, agarra el juguete y sigue mirándolo.

Refinamiento y precisión. Esta etapa comprende desde las 40 semanas: comienzan a desarrollar la coordinación viso motora, actividades imprescindibles de pre escritura, el dibujo, el modelado, recorte, rasgado, coloreado, entre otras.

2.2.2.1.2. Desarrollo motor.

El desarrollo motor consiste en una serie de procesos de cambios producidos con el tiempo, la conducta motora que reflejan la interacción del organismo humano con el medio que le rodea (Ruiz, 2010, p. 48).

El desarrollo motor es una capacidad generalizada de los niños que se manifiesta en el área del lenguaje como en el desarrollo motor (Bruner, 2006).

2.2.2.1.2.1. Expresión y movimiento.

Mayoral (2002) por el mecanismo de la expresión y movimiento el niño podrá reconocer y diferenciar a los personajes notables, directora, maestras, auxiliares y la posibilidad de comprender y realizar diversas actitudes que mejoren el intercambio con otros.

Chamorro (2008) nos da las siguientes características de gran utilidad: Soltura y espontaneidad al realizar diversos movimientos, estos con el tiempo serán cada vez más precisos.

Obtiene mayor destreza para coger, lanzar o manipular objetos.

Atrapa la pelota en movimiento.

Comienza a poder detenerse.

2.2.2.1.3. Lateralidad.

“La lateralidad corporal parece en una función consecuente del desarrollo cortical que mantiene un cierto grado o de adaptabilidad a las influencias ambientales” (Narvarte, 2003).

Boulcch (2000) comprende el dominio de un lado del cuerpo denominado traducción de una asimetría funcional correspondientes al lado izquierdo y al lado derecho, estos no son homogéneos, esta desigualdad va a concentrarse a lo largo del desarrollo y para manifestarse en los movimientos de naturaleza intencional.

2.2.2.1.3.1. Trastornos de lateralidad e inestabilidad motriz.

Zaragoza (2000) estos trastornos se hacen evidentes cuando el niño presenta necesidades de movimiento, se distinguen dos tipos: inestables psicomotores, cuando son producidos por un trastorno genético y la inestabilidad producida por un traumatismo psicoactivos (p. 77).

Belmonte (2004) esta alteración suele detectarse recién en educación inicial, pero antes de entrar a la etapa escolar, en muy pocos casos el trastorno es muy leve y no se detecta hasta primer grado donde se confunde con un problema de rapidez motriz.

2.2.2.2. Orientaciones para desarrollar motricidad fina.

Rodríguez (2011) aquí algunas:

- Recorte de figuras: primero el niño recortará figuras geométricas para luego cortar siluetas de figuras humanas, animales y otros objetos, debe asegurarse que las tijeras estén en buen estado.
- En la hoja de trabajo trazar líneas; rectas de izquierda a derecha, vertical, oblicua, círculos, cuadrados, rectángulos, triángulos quebradas mixtas, onduladas, paralelas, simétricas.
- Utilizando una aguja roma y un hilo de un metro, haga ensartar bolitas y mullos.

- Manipulación de plastilina o masa
- Utilizando una hoja de papel periódico, realice bolas de papel.
- Ejercicios de rasgado con papel periódico haga rasgar el mismo, primero en forma rápida, luego solo utilizando los dedos índice y pulgar y siguiendo un trazo.

2.2.2.3. Técnicas motrices.

Abbadie (2000) se logra a partir del conocimiento y control de la propia actividad corporal, es decir, a partir de la correcta construcción y asimilación del esquema corporal, cada una de las diferentes técnicas desarrolladas por la motricidad están basadas en el desarrollo de las capacidades mentales de análisis, síntesis, abstracción, simbolización, entre otras.

2.2.2.3.1. Grafo motricidad.

“Los primeros garabateos son un hito muy importante, ya que no solamente van a conducir al niño al arte y al dibujo, sino también a la escritura” (García, 2013, p. 73).

Ponce (2001) afirma que los niños responden a un simple placer motor, se inicia con la utilización de objetos que dejan una huella, con ello se interesan por marcar de distintas formas toda la superficie que tengan al alcance como paredes, mesas, etc.

“Es importante entender que los primeros encuentros de los niños y niñas con el color no debería ser el tener que llenar una silueta sin salirse de la raya sino experimentar con el libremente en actitud abierta, lúdica y creativa” (Caudo, 2013)

2.2.2.4. La educación motriz.

Pampliega (2010) la educación psicomotriz: “Es aquella que está dirigida a los niños que se encuentran en edad preescolar y escolar, con la finalidad de prevenir problemas en el desarrollo, problemas de aprendizaje y de favorecer el aprovechamiento escolar” (p. 412)

Según el Blog Maestra Kids (2015) la educación psicomotriz es una técnica basada en una pedagogía activa, flexible y objetiva que aborda al niño y niña en forma integral durante las diferentes etapas de su desarrollo, con la finalidad de mejorar las capacidades intelectuales, afectivas y sociales a través del movimiento. Es una estrategia educativa utilizada sobretodo en la educación preescolar y escolar.

2.2.2.4.1. Coordinación viso-manual.

“La coordinación óculo-manual, ojo-manual, se entiende, en principio como una relación entre el ojo y la mano, que podemos definir como la capacidad que posee un individuo para utilizar simultáneamente las manos y la vista con objeto de realizar una tarea o actividad” (Jiménez O., 2008). La coordinación viso manual se refiere a las destrezas y dominio que pueden alcanzar los niños con las manos o también la llamada la coordinación ojo-mano. Esta coordinación forma parte de la motricidad fina en la cual intervienen directamente: La mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

“El desarrollo de esta coordinación óculo-manual tiene una enorme importancia en el aprendizaje de la escritura por lo que se supone de ajuste y precisión de la mano en la prensión y en la ejecución de grafemas, siendo la vista quien tiene que facilitarle la

ubicación de los trazos en los renglones juntos o separados, etc.” (Arce y Cordero, 2001, p. 19).

2.2.2.4.2. Motricidad facial.

Cuando se habla de coordinación facial se hace referencia a la capacidad de realizar movimientos con los músculos que conforman nuestra cara como complemento de nuestra comunicación, esta nos permitirá expresar nuestros sentimientos y emociones, siendo un instrumento para relacionarnos con la gente que nos rodea.

Los niños que presentan dificultades para realizar estos movimientos, presentan algo que es llamado Sincinecias, estos son los movimientos que se asocian, por ejemplo, cuando el niño pinta y a la vez mueve la mano contraria o saca la lengua.

Por ello, la motricidad facial es un aspecto de suma importancia ya que tiene dos adquisiciones:

- 1.- El del dominio muscular
- 2.- La posibilidad de comunicación y relación que tenemos con la gente que nos rodea a través de nuestro cuerpo y especialmente de nuestros gestos voluntarios e involuntarios de la cara.

2.2.2.4.3. Motricidad fonética.

La fonética es la capacidad mediante la cual se puede hacer uso adecuado de los órganos que incluyen la fonación: boca, dientes, labios, lengua, nariz. Asimismo, se llama fonética “a la ciencia auxiliar de la lingüística que estudia los sonidos en su realización concreta y analiza los aspectos materiales sin entender a su función lingüística, es decir se ocupa del significante en el nivel del habla” (Diccionario de Ciencias de la Educación, 1995). De

ese aspecto, todo el lenguaje oral se apoya en unos aspectos funcionales que son aquellos que le dan al cuerpo:

- Acto de fonación: posibilidad de dar pasó al aire a través de los diferentes órganos).
- Motricidad general de cada uno de los órganos de la boca: velo del paladar, lengua, labios, cuerdas vocales.
- Coordinación de los diferentes movimientos
- Automatización del proceso fonético del habla.

2.2.2.4.4. Motricidad gestual.

Dentro de la etapa pre-escolar los niños y las niñas aprenden que una mano ayuda a la otra a trabajar cuando se necesite algo de precisión y para tener un control sobre la mano, hay que saber usar los dedos juntos y por separado.

“El dominio parcial de cada uno de los elementos que componen la mano es una condición básica para que pueda tener una precisión en sus respuestas. Tanto la coordinación manual como la viso manual exigen un dominio de la muñeca que permite una autonomía de la mano respecto al brazo y el tronco, un control y una independencia segmentaria, así como un tono muscular” (Comellas, 1984, p. 61).

2.2.2.5. Ejercicios motrices.

Calzado (2010) nos presenta los siguientes ejercicios que serán de mucha ayuda para trabajar con niños:

Ejercicios para la cara:

- Abultar cachetes, soplar y hacer muecas.
- Cerrar y abrir los ojos, mirar hacia diferentes direcciones, parpadear.

- Sacar la lengua, moverla en diferentes direcciones.

Ejercicios para las manos y los dedos:

- Las manos se abrazan, se esconden, se saludan, se aprietan.
- Tocar, apretar, sacudir, golpear, pellizcar, agitar, agarrar y soltar, palmear, frotar palmas y objetos de diferentes texturas y tamaños.
- Apretar pelotas pequeñas, pasarlas de una mano a otra.
- Flexión, extensión, círculos de las manos y los dedos.
- Saludan al compañero del lado.
- Tamborilear, percutir.
- Subir una escalera imaginaria por la pared con los dedos.
- Escalar con los dedos.
- Puño cerrado: liberar dedo a dedo: “contar”
- Decir que sí y que no con los dedos y las manos.

Ejercicios para los pies y dedos (sin zapatos e individual):

- Agarrar objetos con los dos pies.
- Juntar las plantas de los pies.
- Rodar objetos cilíndricos con la planta de los pies (pelotas, bastones, cuerdas, entre otros)
- Flexión y extensión de los pies.
- Torsión de los pies.
- Círculos de los pies.
- Decir adiós.

III. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

Hipótesis General:

La aplicación de un taller de juegos lúdicos influye significativamente en la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Hipótesis Alternativa:

H_a. La aplicación de un taller de juegos lúdicos influye significativamente en la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Hipótesis Nula:

H₀. La aplicación de un taller de juegos lúdicos no influye significativamente en la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de investigación

El diseño de estudio que se utilizó en el presente trabajo es pre experimental.

León & Montero (1997) son aquellos diseños formulados para establecer algún tipo de asociación entre dos o más variables. En este Diseño de un solo grupo con medición antes y después del tratamiento es por eso que se aplica un pre test y post-test, tiene como objetivo comparar los resultados en un mismo grupo de estudio ilustrando la forma en que la variable independiente puede influir en la validez interna de un diseño, es decir, nos dan a conocer lo que no se debe hacer y lo que se deberá de hacer.

El esquema a seguir es el siguiente:

GE O₁ X O₂

Dónde:

GE= Grupo Experimental

O₁= Pre-test aplicado al grupo experimental.

O₂= Pos-test aplicado al grupo experimental

X= Taller de juegos lúdicos

4.2. Población y muestra

Población:

La población está constituida por 72 niños de 3, 4, 5 años que pertenecen a la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio

Tabla N° 01: Población

EDAD	SECCIÓN	SEXO		TOTAL
		H	M	
3 Años	Única	7	7	14
4 Años	A	6	8	14
4 Años	B	5	6	11
5 Años	A	11	10	21
5 Años	B	5	7	12
TOTAL				72

Fuente: Nómina de matrícula del año 2019.

Muestra:

Está conformada por 14 niños de 3 años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio.

Tabla N° 02: Muestra

Institución Educativa	Edad	Sección	Número de niños	
			Hombres	Mujeres
Luces de Dios	3 Años	Única	7	7
Total			14	

Fuente: Nómina de matrícula niños de 3 años 2019.

4.3. Definición y operacionalización de variable e indicadores.

PROBLEMA	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM
¿Cómo influye el taller de juegos lúdicos en la mejora de la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular	Independiente Juegos Lúdicos	Introducción	Comprende los pasos que posibilitarán iniciar el juego	Sigue las normas establecidas por la docente. Muestra interés en las actividades a realizar en las actividades lúdicas a realizar.
		Desarrollo	Produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego	Participa en las actividades con interés. Interactúa con sus compañeros al realizar las actividades.
		Culminación	Demuestre un mayor dominio de los	Narra al grupo sus experiencias lúdicas.

Luces de Dios Cartavio 2018?			contenidos y desarrollo de habilidades.	Expresa sus emociones verbalmente.
	Dependiente Motricidad fina	Coordinación viso manual	Maneja de manera simultánea el ojo, mano, dedos cuando realizan las actividades de armado, modelado, trozado, recortado y enhebrado bajo la guía de la profesora.	<p>Ensarta cuentas en cuerdas.</p> <p>Utiliza el índice y pulgar en forma de pinza para trasladar objetos.</p> <p>Coloca botones pequeños en una botella.</p> <p>Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas.</p> <p>Embolilla papel crepé con sus dedos.</p> <p>Manipula el punzón para hacer agujeros en una imagen.</p> <p>Hace movimientos grandes y pequeños con su muñeca haciendo uso de las palicintas.</p>

		<p>Coordinación facial</p>	<p>Exterioriza diferentes sensaciones y gestos demostrando agrado y diversión en las actividades realizadas.</p>	<p>Pinta con sus dedos de manera libre acompañado de movimientos faciales.</p> <p>Amasa arcilla expresando sensaciones como agrado o desagrado.</p>
		<p>Coordinación fonética</p>	<p>Articula sonidos del aparato fonador estimulado su desarrollo hablando, jugando, relacionándose con objetos, personas y animales.</p>	<p>Emite sonidos al realizar movimientos con sus manos.</p> <p>Tararea siguiendo el ritmo con la clave.</p>
		<p>Coordinación gestual</p>	<p>Expresa sus emociones en las actividades de modelado y armado,</p>	<p>Gesticula mientras modela plastilina.</p> <p>Abre y cierra las manos en puño suave y fuerte expresando la sensación.</p>

			demostrando su agrado o desagrado con gestos de todo el cuerpo.	Mueve ambas manos al ritmo de una canción acompañado de gesto.
--	--	--	---	--

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Luego de haber seleccionado el diseño de investigación y la muestra en función de los objetivos que pretende alcanzar la investigación, se procedió a escoger la técnica de recolección de datos. Las técnicas de recolección de datos, son las distintas formas de obtener información los instrumentos son los medios materiales que se emplean para recoger y almacenar la información.

La observación:

Barberá (1999) se refiere a la observación como la manera de captar de un modo descriptivo y contextualizado lo que sucede, en un período de tiempo limitado, en una secuencia didáctica elegida en función de unos criterios establecidos previamente, que son el objeto de la observación.

Utilizar la observación como técnica, permite al investigador evaluar a los niños, lo cual implica aprender a mirar lo que el niño y la niña hace registrando objetivamente. La docente observa y establece interacciones con el niño y la niña para obtener información, es por eso que se utilizará en la investigación para la Institución Educativa Particular Luces de Dios de Cartavio, la que se aplicará a los niños y niñas de tres años y permitirá observar el logro de las capacidades en la motricidad fina.

En conclusión, la técnica de la observación es un complemento excelente de otras técnicas, de esta manera se logran obtener otros puntos de vista y una perspectiva mucho más amplia de la situación. Aunque también es preciso dejar claro que es una herramienta más

en el trabajo diario del docente, es por esta razón que la observación es utilizada en los diferentes campos de la investigación.

Lista de Cotejo:

Es un instrumento de evaluación que permite registrar la presencia o ausencia de una serie de características o atributos relevantes en las actividades o productos realizados por los estudiantes. Se puede emplear para la evaluación de actitudes como de capacidades (Grados, 2005).

4.5. Plan de análisis.

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, se hizo necesario procesarlos, ya que la cuantificación y su tratamiento estadístico nos permitieron llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no basta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente. Una simple colección de datos no constituye una investigación. Es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Hernández, Fernández y Baptista (2006) el procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones. Por lo tanto, se trata de especificar, el tratamiento que se dará a los datos: ver si se pueden clasificar, codificar y establecer categorías precisas entre ellos.

El procesamiento, implicó un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de estimar si la aplicación del taller de juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los estudiantes de la muestra.

En esta fase del estudio se utilizó la estadística descriptiva e inferencial para la interpretación de las variables, de acuerdo a los objetivos de la investigación. Asimismo, se utilizó la estadística no paramétrica la prueba de “T” para comparar la mediana de dos muestras relacionadas y determinar si existen diferencias entre ellas, se utiliza para la contratación de la hipótesis, es decir si se acepta o se rechaza.

Tabla N° 03: Baremo del logro de capacidades

Tipo de Calificación	Escala de calificación		Descripción
	Cuantitativa	Cualitativa	
Literal y Descriptiva	15 - 20	A Logro previsto	Cuando el estudiante evidencia el logro de los aprendizajes previstos en el tiempo programado.
	11 - 14	B en proceso	Cuando el estudiante está en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.
	0 - 10	C En inicio	Cuando el estudiante está empezando a desarrollar los aprendizajes previstos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo a su ritmo y estilo de aprendizaje.

Fuente: Diseño Curricular Nacional

4.6. Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	VARIABLES	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos	Escala de medición
¿Cómo influye el taller de juegos lúdicos en la mejora de la motricidad fina de los niños de tres años de la	Objetivo general: Determinar la influencia del taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa	Independient e: Juegos lúdicos	Introducción	Comprende los pasos que posibilitarán iniciar el juego	La observación Lista de cotejo	Inicio (0 – 10)
			Desarrollo	Produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego		Proceso (11 - 15)
			Culminación	Demuestre un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de		Previsto (16 – 20)

Institución Educativa Particular Luces de Dios Cartavio 2018?	Particular Luces de Dios Cartavio 2018.			habilidades.		
Particular Luces de Dios Cartavio 2018?	Objetivos específicos: Identificar el nivel de motricidad fina mediante un pre test a los niños de tres años de la Institución Educativa Particular Luces de Dios Cartavio	Dependiente : Motricidad fina	Coordinación viso manual	Maneja de manera simultánea el ojo, mano, dedos cuando realizan las actividades de armado, modelado, trozado, recortado y enhebrado bajo la guía de la profesora.	Pre test y post test	C (En inicio)
			Coordinación facial	Exterioriza diferentes sensaciones y gestos demostrando agrado y diversión en las actividades realizadas.		A (Logro previsto)
				Articula sonidos del aparato fonador estimulado		

<p>2018.</p> <p>Diseñar y aplicar un taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina a los niños de tres años de la Institución Educativa Particular Luces de Dios Cartavio</p> <p>2018</p> <p>Evaluar los resultados de la</p>		<p>Coordinación fonética</p>	<p>su desarrollo hablando, jugando, relacionándose con objetos, personas y animales.</p>		
		<p>Coordinación gestual</p>	<p>Expresa sus emociones en las actividades de modelado y armado, demostrando su agrado o desagrado con gestos de todo el cuerpo.</p>		

	<p>aplicación del taller de juegos lúdicos a los niños de tres años de la Institución Educativa Particular Luces de Dios Cartavio 2018.</p> <p>Comparar los resultados del taller de juegos lúdicos aplicado mediante un pre-test y post-test a</p>					
--	---	--	--	--	--	--

	los niños de tres años de la Institución Educativa Particular Luces de Dios Cartavio 2018.					
--	--	--	--	--	--	--

4.7. Principios éticos.

En el proceso de investigación se tuvo en cuenta lo recomendado por el código de ética para la investigación, aprobado por acuerdo de Consejo Universitario con Resolución N°0108-2016 CU- ULADECH Católica, en principios que rigen la actividad investigativa.

Entre las que se ha tomado en cuenta son las siguientes:

Se llevó a cabo el consentimiento informado, es decir todas las personas involucradas en la investigación han sido tratadas con respeto y consideración pensando que los niños constituyen un fin en sí mismo y no un medio para conseguir algo. En tal sentido los niños han tenido total libertad para participar. También se ha tenido y tiene en cuenta la confidencialidad para asegurar y proteger a los niños de la muestra de estudio en calidad de informantes de la investigación, por ello se ha trabajado con códigos evitando en el informe la identificación de los participantes; además los datos han sido utilizados estrictamente para la investigación. Además, se ha respetado la autenticidad de los datos obtenidos, evitando manipulaciones de tal manera que los resultados muestren calidad y autenticidad dando valor y fiabilidad a la investigación

V. RESULTADOS

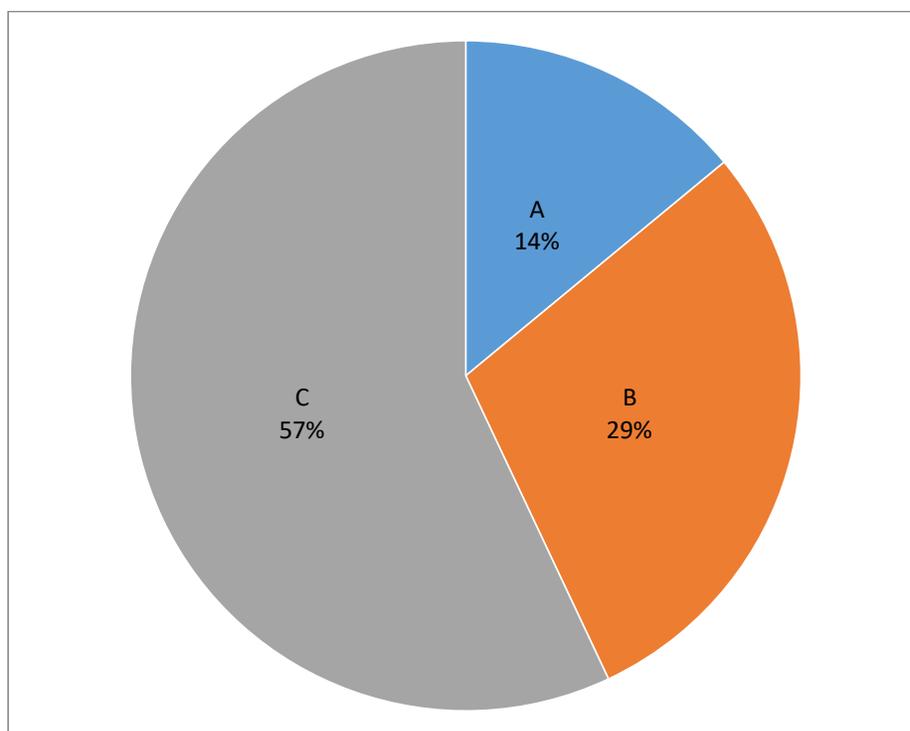
5.1 Resultados

Tabla N° 04: Calificación en el pre-test

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	2	14
B	4	29
C	8	57
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 01: Porcentaje de aprendizaje en el pre test



Fuente: Tabla N° 4

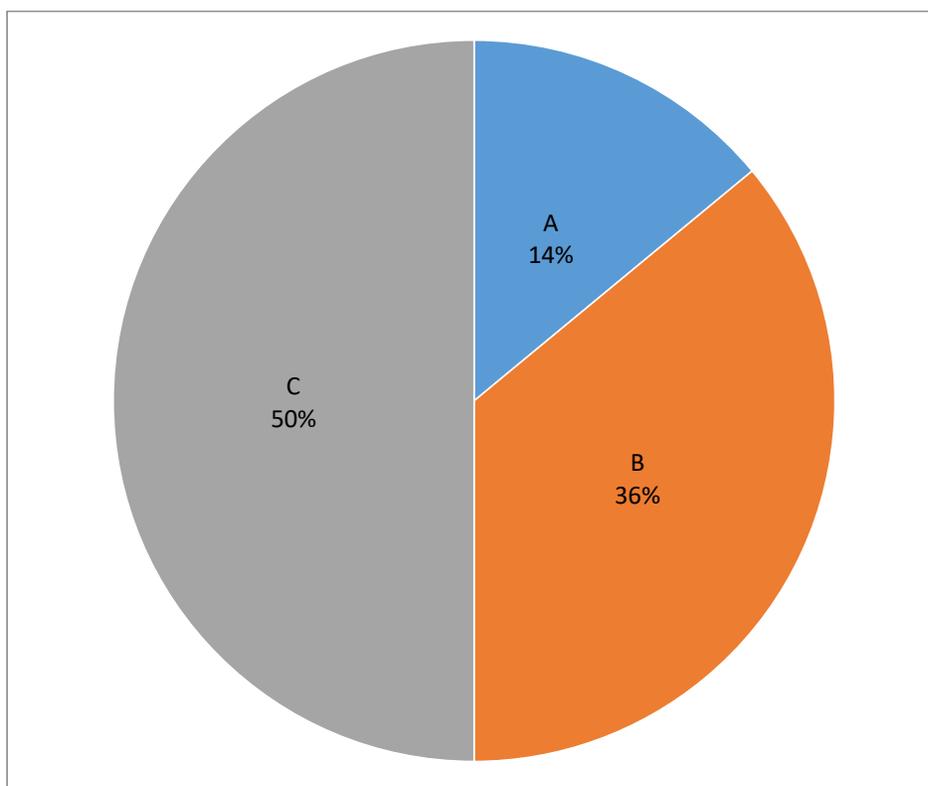
Se observa que solo el 14% tienen una calificación prevista; el 29% tienen una calificación en proceso, y el 57% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 05: Calificación de la sesión N° 01

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	2	14
B	5	36
C	7	50
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 02: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 01



Fuente: Tabla N° 5

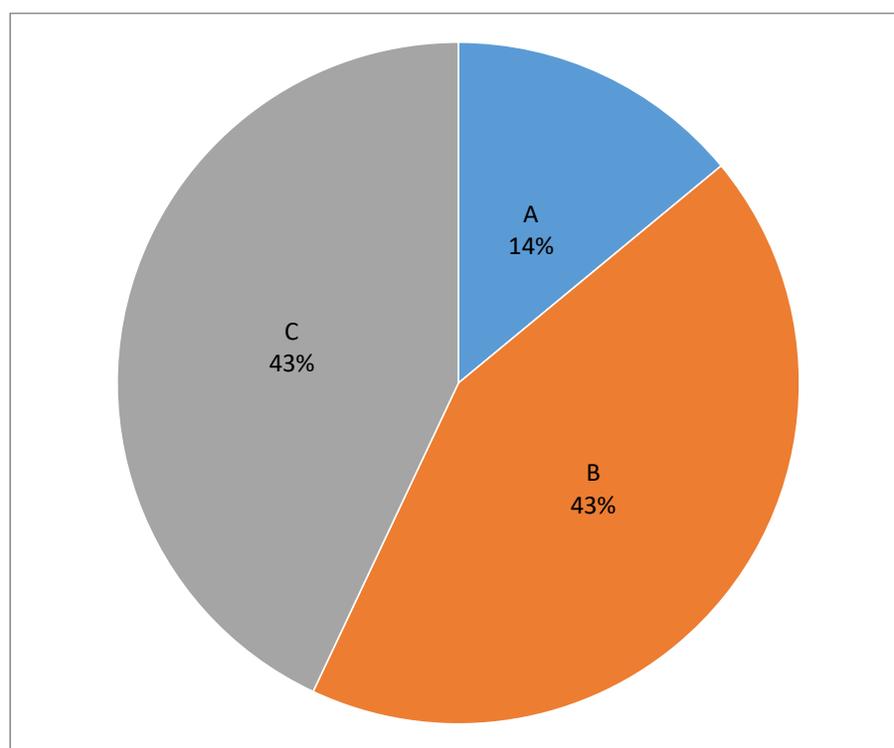
Se observa que el 14% tienen una calificación prevista; el 36% tienen una calificación en proceso, y el 50% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 06: Calificación de la sesión N° 02

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	2	14
B	6	43
C	6	43
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 03: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 02



Fuente: Tabla N° 6

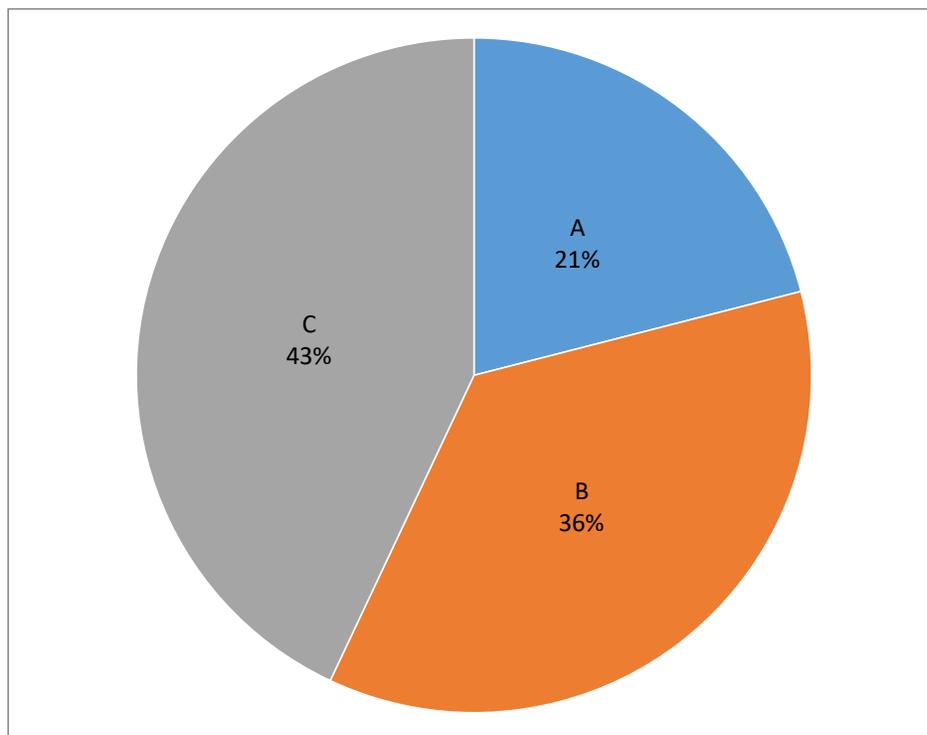
Se observa que el 14% tienen una calificación prevista; el 43% tienen una calificación en proceso, y también el 43% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 07: Calificación de la sesión N° 03

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	3	21
B	5	36
C	6	43
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 04: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 03



Fuente: Tabla N° 7

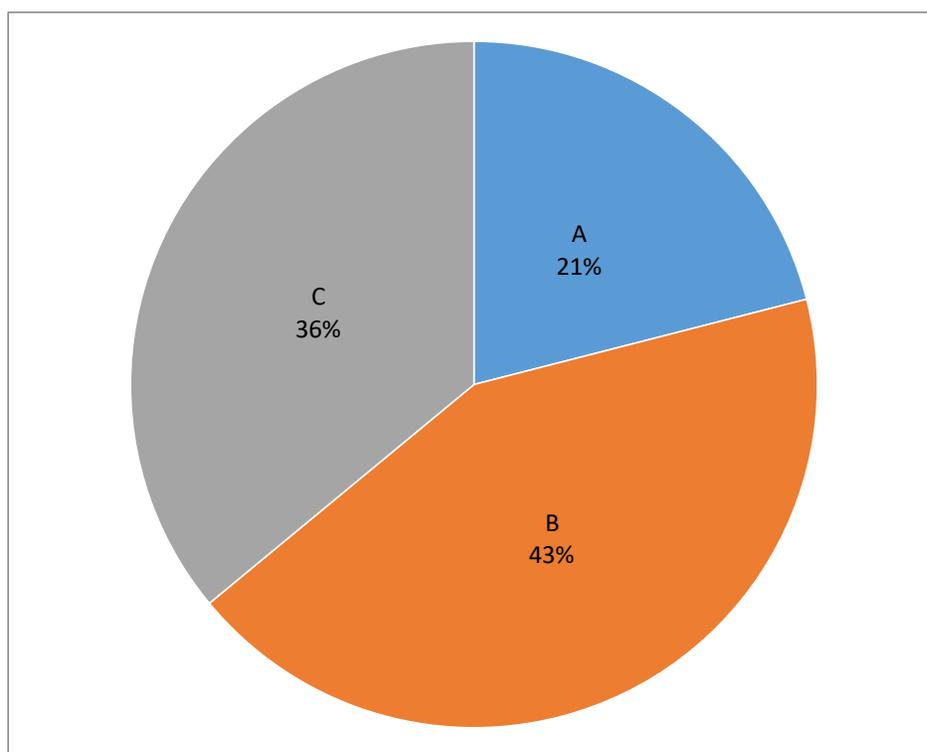
Se observa que el 21% tienen una calificación prevista; el 36% tienen una calificación en proceso, y el 43% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 08: Calificación de la sesión N° 04

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	3	21
B	6	43
C	5	36
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 05: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 04



Fuente: Tabla N° 8

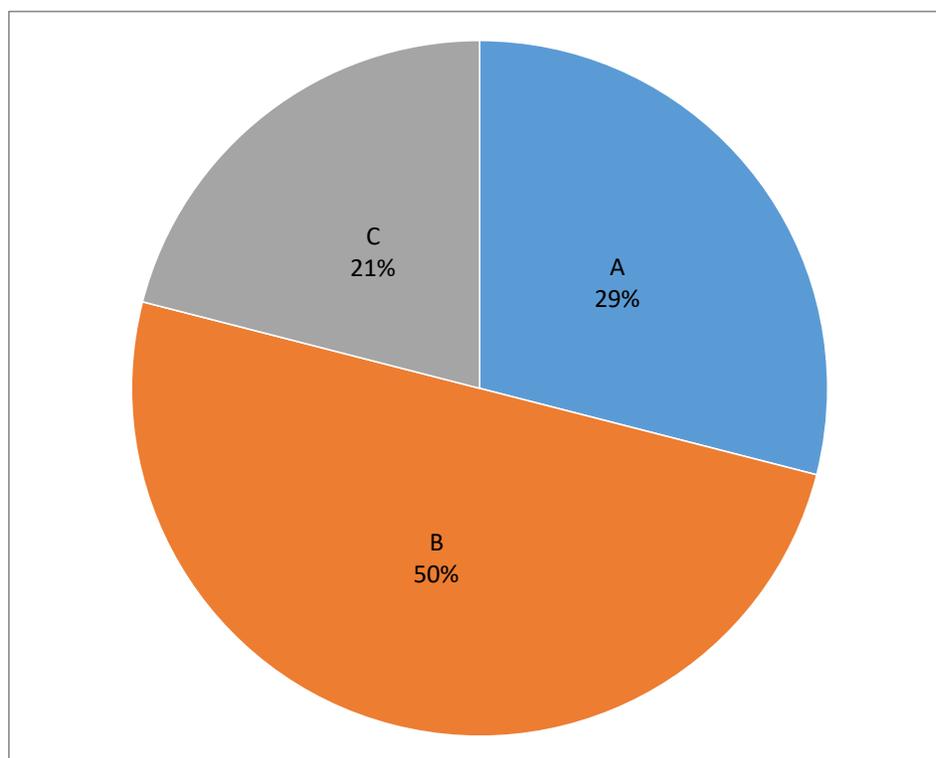
Se observa que el 21% tienen una calificación prevista; el 43% tienen una calificación en proceso, y el 36% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 09: Calificación de la sesión N° 05

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	4	29
B	7	50
C	3	21
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 06: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 05



Fuente: Tabla N° 9

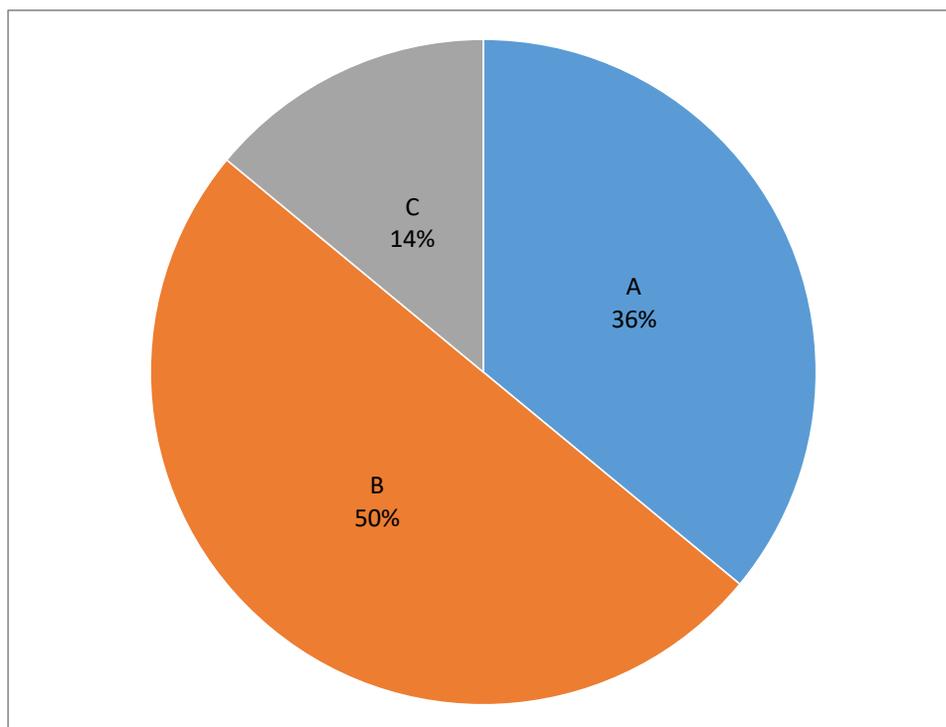
Se observa que el 29% tienen una calificación prevista; el 50% tienen una calificación en proceso, y el 21% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 10: Calificación de la sesión N° 06

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	5	36
B	7	50
C	2	14
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 07: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 06



Fuente: Tabla N° 10

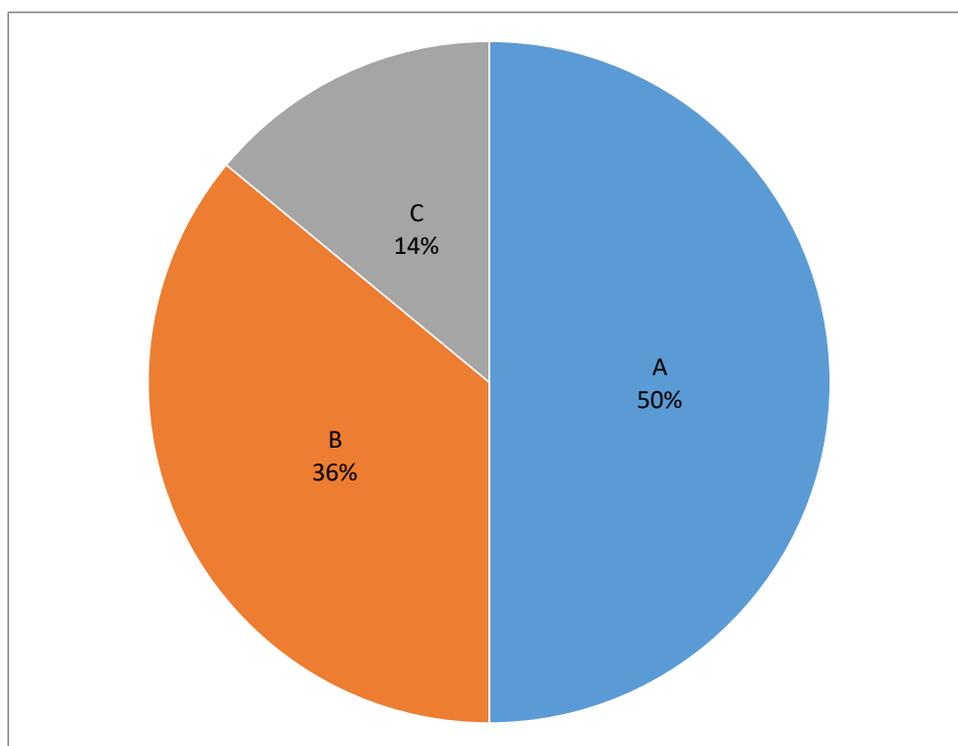
Se observa que el 36% tienen una calificación prevista; el 50% tienen una calificación en proceso, y el 14% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 11: Calificación de la sesión N° 07

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	7	50
B	5	36
C	2	14
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 08: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 07



Fuente: Tabla N° 11

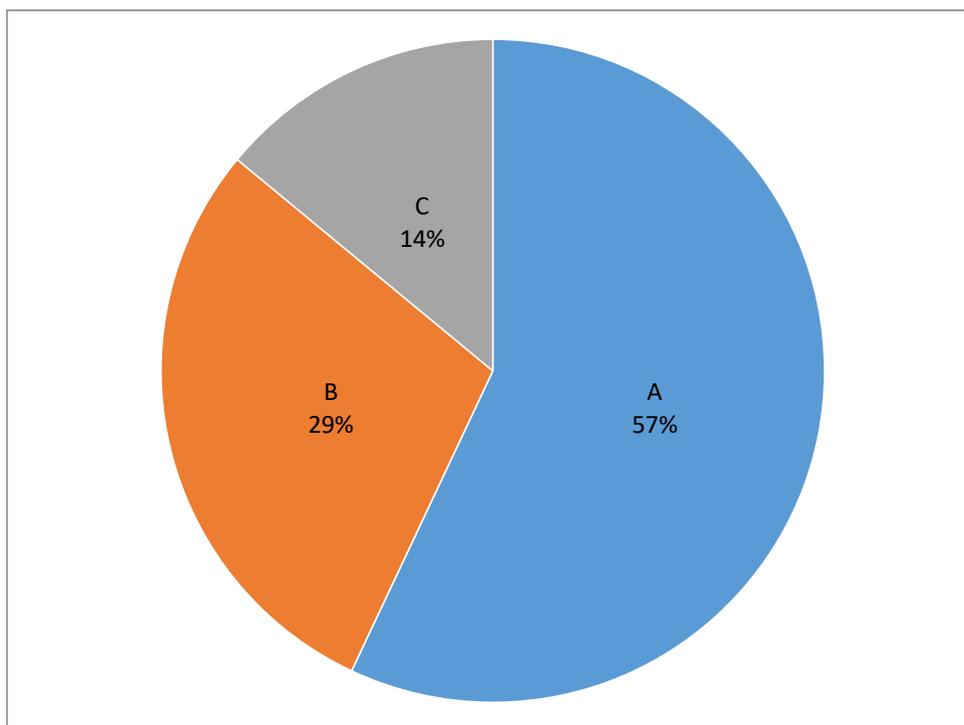
Se observa que el 50% tienen una calificación prevista; el 36% tienen una calificación en proceso, y el 14% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 12: Calificación de la sesión N° 08

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	8	57
B	4	29
C	2	14
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 09: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 08



Fuente: Tabla N° 12

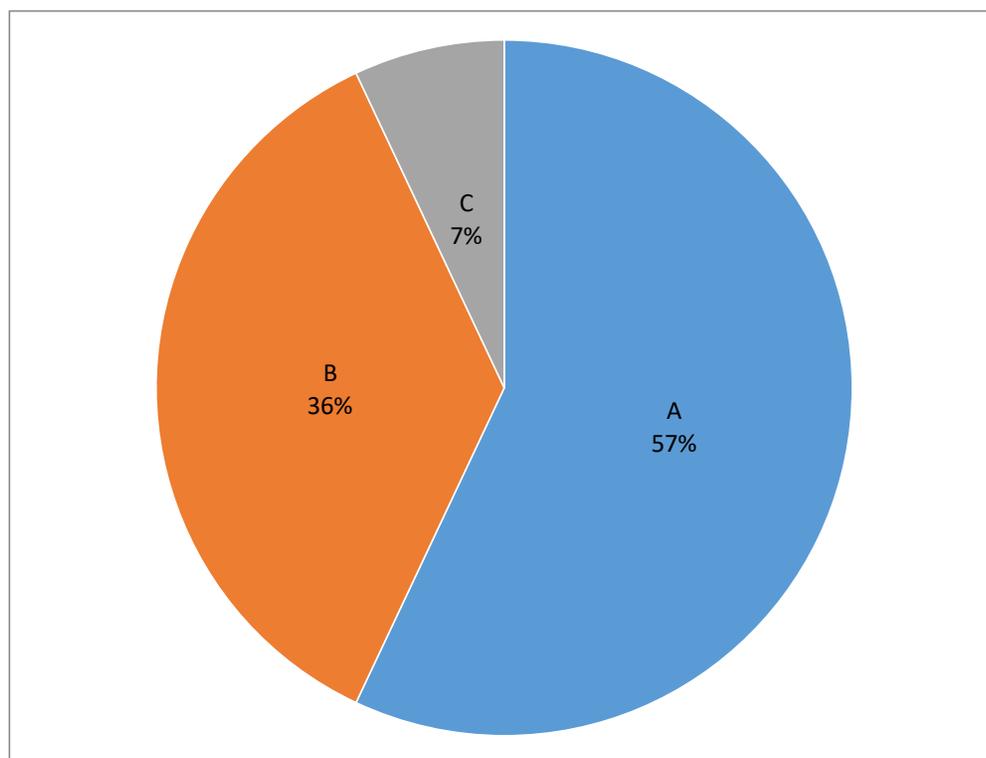
Se observa que el 57% tienen una calificación prevista; el 29% tienen una calificación en proceso, y el 14% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 13: Calificación de la sesión N° 09

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	8	57
B	5	36
C	1	7
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 10: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 09



Fuente: Tabla N° 13

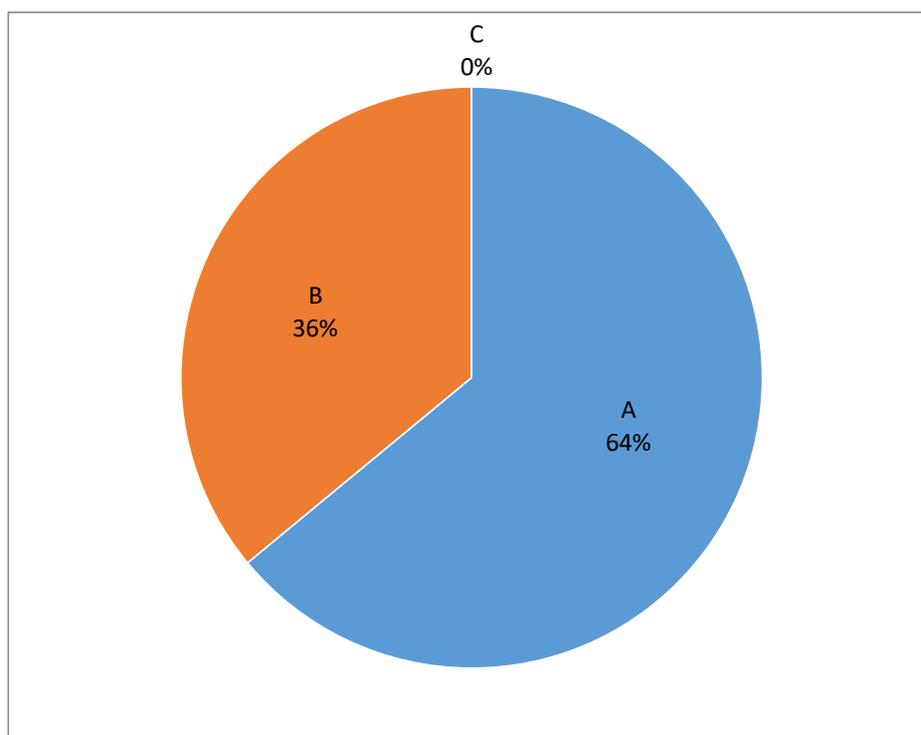
Se observa que el 57% tienen una calificación prevista; el 36% tienen una calificación en proceso, y el 7% tienen calificación en inicio.

Tabla N° 14: Calificación de la sesión N° 10

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	9	64
B	5	36
C	0	0
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 11: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 10



Fuente: Tabla N° 14

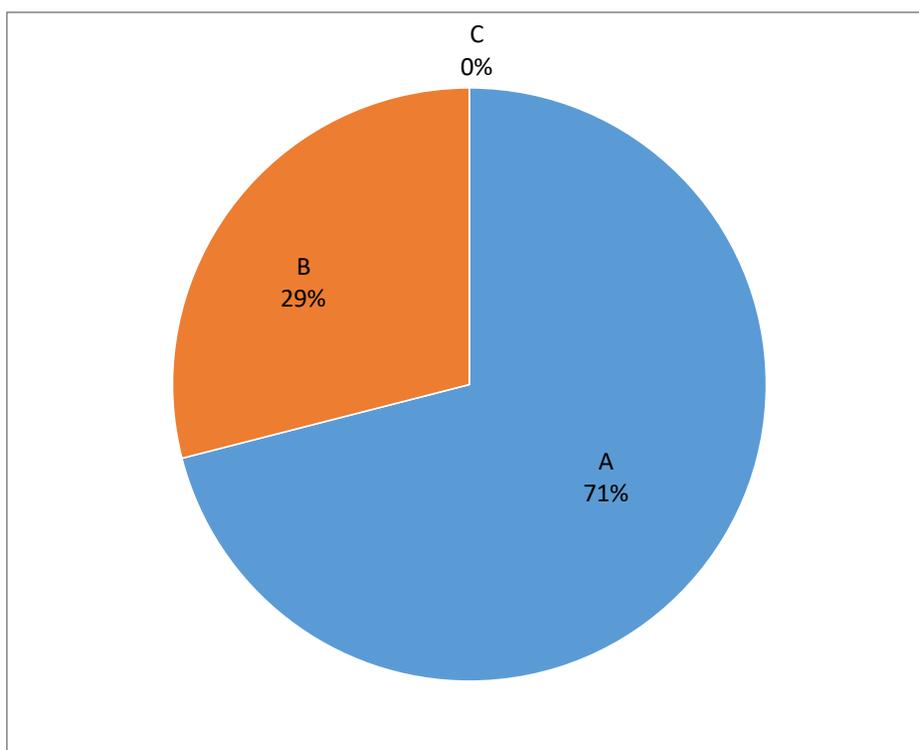
Se observa que el 64% tienen una calificación prevista; el 36% tienen una calificación en proceso, y 0% tienen un aprendizaje en inicio.

Tabla N° 15: Calificación de la sesión N° 11

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	10	71
B	4	29
C	0	0
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 12: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 11



Fuente: Tabla N° 15

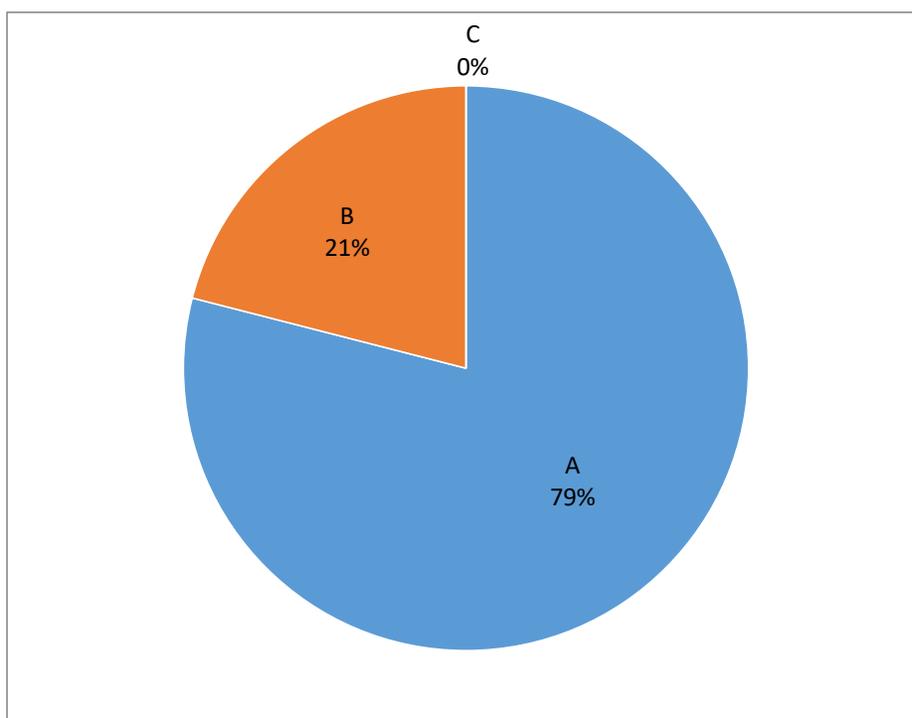
Se observa que el 71% tienen una calificación prevista; el 29% tienen una calificación en proceso, y 0% tienen un aprendizaje en inicio.

Tabla N° 16: Calificación de la sesión N° 12

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	11	79
B	3	21
C	0	0
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 13: Porcentaje de aprendizaje de la sesión N° 12



Fuente: Tabla N° 16

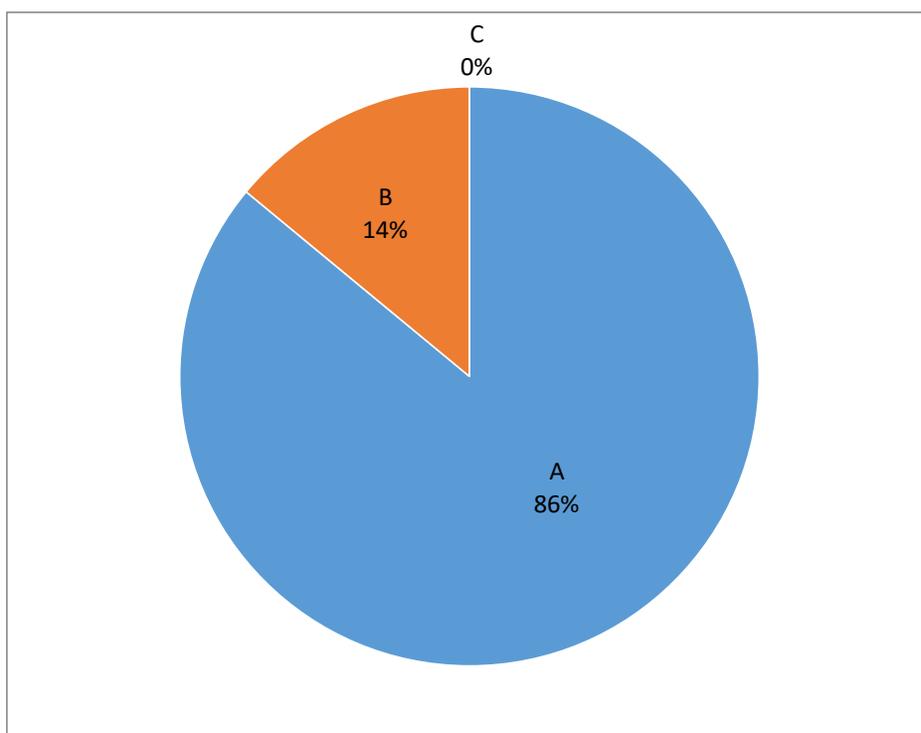
Se observa que el 79% tienen una calificación prevista; el 21% tienen una calificación en proceso, y 0% tienen un aprendizaje en inicio.

Tabla N° 17: Calificación en el post test

Escala de calificación	Frecuencia	Porcentaje
A	12	86
B	2	14
C	0	0
TOTAL	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 14: Porcentaje de aprendizaje en el post test



Fuente: Tabla N° 17

Se observa que 86% tienen una calificación prevista; el 14% tienen una calificación en proceso, y 0% tienen un aprendizaje en inicio.

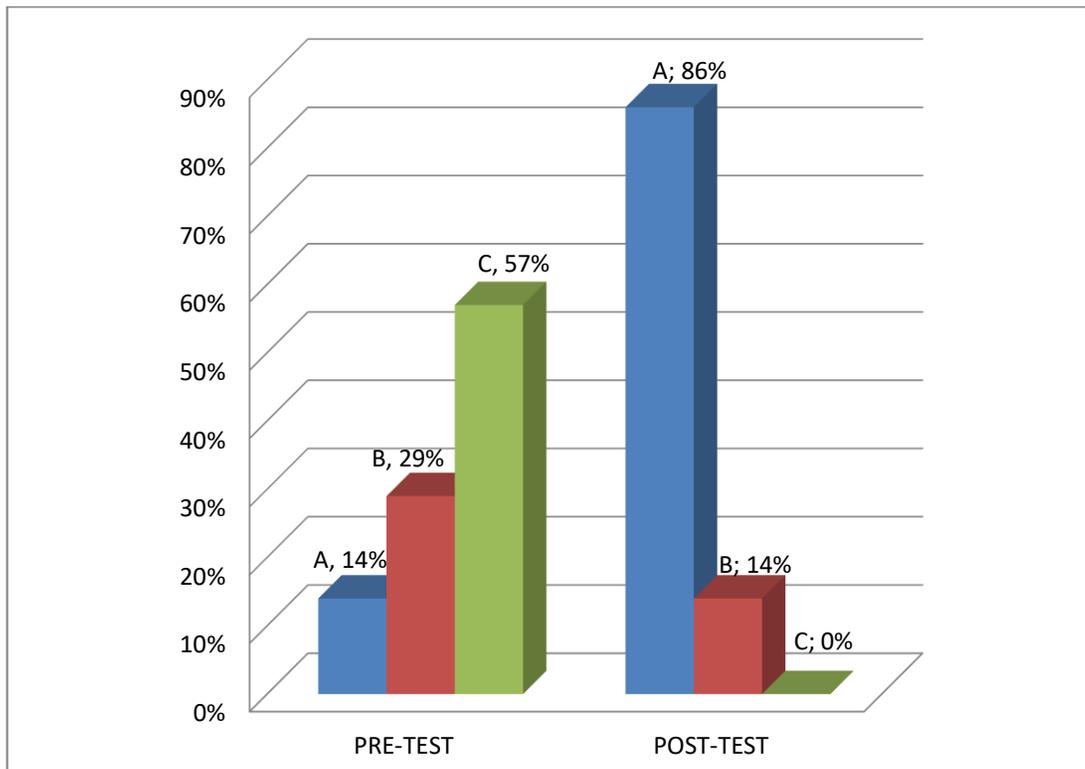
Comparando la mejora de aprendizaje a través de un pre-test y post-test.

Tabla 18: Calificación en el pre test y post test

Escala de calificación	Pre-test		Post-test	
	fi	hi%	hi	h%
A	2	14	12	86
B	4	29	2	14
C	8	57	0	0
TOTAL	14	100	14	100

Fuente: Matriz de notas

Gráfico N° 15: Porcentaje de aprendizaje en el pre test y post test



Fuente: Tabla N° 18

Se observa que existe una diferencia significativa en los resultados del nivel del logro de aprendizaje en el pre y post test.

Contrastación de hipótesis.

Se aprecia que $P = 0,001 < 0,05$, podemos concluir que existe diferencia significativa en la motricidad fina en la calificación del pre test y post test. Esto indica, que se obtuvo mayor logro en el post test, evidenciando que el taller de juegos lúdicos mejoró la motricidad fina de los niños de 3 años de la I.E.P. “Luces de Dios” Cartavio.

Hipótesis nula

No existen diferencias en las calificaciones del pre test y post test

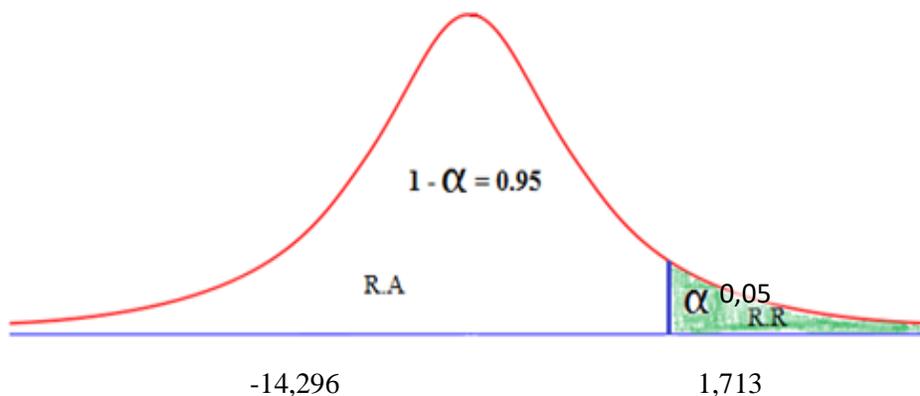
Hipótesis alternativa

Existe diferencia en las calificaciones del pre test post test

Nivel de significancia: 0,05

Estadística de prueba: Prueba de T- Student

REGIONES:



Se concluye que la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad fina de los niños de la muestra.

5.2. Análisis de resultados.

En relación al primer objetivo específico:

Identificar a través de un pre test el nivel de motricidad fina de los niños de tres años de la I.E.P. “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Los resultados encontrados en el instrumento de investigación del pre test, mostraron que el 14% tiene un nivel de aprendizaje logrado; el 29% tienen un aprendizaje en proceso; y el 57% tiene un aprendizaje en inicio.

Según Fonseca y Fonseca (2017) en la tesis titulada *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*; la realizaron con la finalidad de obtener el título de licenciatura, concluyendo que:

Según el pre test, el nivel de motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, fue bajo, con un promedio de 8.5.

Por lo tanto, los resultados del pre test fueron la base para el diseño y aplicación del programa de actividades lúdicas a fin de promover la motricidad fina de los estudiantes de 5 años, sujetos de la investigación.

Calzado (2010) aporta que la motricidad fina es el tipo de motricidad que permite hacer movimientos pequeños y muy precisos. Es compleja y exige la participación de muchas áreas corticales, hace referencia a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares utilizadas para producir movimientos precisos. El desarrollo del control de la motricidad fina es el proceso de refinamiento del control de la motricidad gruesa y se desarrolla a medida que el sistema neurológico madura.

En relación al segundo objetivo específico:

Diseñar y aplicar un taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina a los niños de tres años de la I.E.P. “Luces de Dios” Cartavio 2018.

La aplicación del taller de juegos lúdicos consistió en 12 sesiones de aprendizaje, las mismas que tuvieron un efecto contundente, lo cual se corrobora con los resultados del post test, donde 0% de los niños obtuvieron C, es decir los niños evidencian haber superado el logro de aprendizaje en inicio, un 14% tienen un nivel de logro de aprendizaje B, es decir van en camino a superar el logro en proceso; finalmente el 86% tienen un nivel del logro de aprendizaje logrado, es decir A, dando a entender que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas demostrando una buena motricidad fina.

Velásquez (2015) realiza en su tesis titulada *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial* existe una similitud ya que concluye que:

Se identificó que las docentes parvularios que trabajan en los centros de Educación Inicial, CEI, no utilizan de forma adecuada las actividades lúdicas como estrategia del proceso enseñanza aprendizaje en niños y niñas de edad inicial en el desarrollo de la motricidad fina.

Para Rodríguez (2011) el control de la motricidad fina está orientado hacia las ideas de la grafía, hace que se produzcan diferentes momentos de estimulación cognitiva: percepción espacial, coordinación viso motora, fluidez y armonía del tono muscular, dominio segmentario.

En relación al tercer objetivo específico:

Evaluar los resultados de la aplicación del taller de juegos lúdicos a los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Se evaluó la aplicación del taller de juegos lúdicos y nos permitió conocer el aprendizaje durante las doce sesiones de aprendizaje, por ello pudimos observar que en la sesión de aprendizaje N° 1 la mayoría de los niños, es decir el 50% tienen un nivel de aprendizaje C, el 36% tienen B y tan solo el 14% tienen A; en cambio en la sesión de aprendizaje N° 12, los resultados fueron diferentes, muestran que el 79% tienen A, el 21% tienen B y 0% tienen C.

Fonseca y Fonseca (2017) en la tesis de licenciatura Programa *de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. En una de sus conclusiones encontramos que es similar a este trabajo de investigación:

Al comparar los puntajes antes y después de la aplicación de un programa de actividades lúdicas se encontró una mejora significativa en el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la I. E. I. N° 341 del caserío Nuevo Oriente, 2016.

Según Rigal (2013) para estimular la coordinación de la motricidad fina se necesita desarrollar la motricidad gruesa en un espacio abierto seguro, un grupo de niños para interactuar, y cierta supervisión de un adulto, la consolidación del desarrollo de las habilidades motoras finas es considerablemente más complicada, para que un niño logre tener éxito en su habilidad motora fina requiere de planeación, tiempo, y una gran variedad de materiales para jugar.

En relación al cuarto objetivo específico:

Comparar los resultados del taller de juegos lúdicos aplicado mediante un pre-test y post-test a los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018

Después de evaluar la aplicación del taller de juegos lúdicos se hizo la comparación de los resultados obtenidos, en el pre-test se observó que la mayoría de niños, es decir el 57% tienen un nivel de aprendizaje C, en cambio en el Pos-Test, los resultados fueron diferentes, mostraron que el 86% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje A, es decir un aprendizaje logrado, esto indica claramente que los niños lograron desarrollar las capacidades propuestas; mientras que el 14% de los niños tienen un logro de aprendizaje B, es decir en proceso y 0% tiene C, es decir en inicio.

Hidalgo (2017) en su tesis titulada “Intervenciones Educativas con Juegos Didácticos Basado en el Enfoque Colaborativo Orientadas al Desarrollo de la Motricidad Fina en los Niños y Niñas de 3 Años de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico Del Distrito De Nuevo Chimbote, 2017” observamos que existe una semejanza, el autor concluye que:

“Mediante el pre test realizado se pudo observar que los niños y niñas no desarrollada la motricidad fina, en la aplicación del pre test las calificaciones de los niños en su gran mayoría se ubicaron en el nivel de inicio; el diseño y la correcta aplicación de las intervenciones educativas con juegos didácticos bajo el enfoque colaborativo mejora la motricidad fina, durante la ejecución los niños fueron mejorando destrezas y habilidades, cuyos resultados se reflejaron en los promedios de las sesiones aplicadas; mediante el post test realizado se pudo observar que los niños y niñas tuvieron un mejor rendimiento al ser evaluados, en comparación con el desenlace del pre test, donde el 84 % de los niños

alcanzaron los resultados esperados, con una calificación de A y al contrastar la hipótesis, se obtuvo un nivel de significatividad en la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon $p = 0,000 < 0,05$, esto indica que existe una diferencia significativa en la mejora de la motricidad fina de los niños lo cual permite la aceptación de la hipótesis planteada para la elaboración de la tesis”.

En relación a la hipótesis de la investigación:

La aplicación de un taller de juegos lúdicos influye significativamente en la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Se estableció que existe una diferencia altamente significativa en la motricidad fina después de la aplicación del taller de juegos lúdicos, lo cual podemos corroborar en el estadístico de contraste para dos muestras relacionadas, donde $t = -14.296 < 1.713$ es decir, el taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad fina de los niños de la muestra.

Mallqui y Ochoa (2017) en su tesis de licenciatura *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” Ayacucho 2016*. En este trabajo los autores concluyen que: De acuerdo a los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que las actividades lúdicas produce efectos significativos en la mejora de la motricidad visomanual en niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016, resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 6 el que nos permite observar que el nivel de significancia obtenida

es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de motricidad visomanual respecto al pretest y postest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. Por tanto, se confirma la primera hipótesis específica.

El desarrollo psicomotor es muy importante dentro del marco de una educación integral de calidad, ya que es concebido como la madurez de los aspectos psíquicos y motrices del ser humano que conllevan aún mejor desenvolvimiento en el contexto en que se encuentra (Haeussler & Marchant, 2009).

VI. CONCLUSIONES

1. Los resultados encontrados en la aplicación del pretest, encontramos que la mayoría no logra desarrollar las capacidades básicas propuestas. Observando que el 57% tiene un nivel de aprendizaje C (Logro en inicio); el 29% obtuvieron B (Logro en proceso); y el 14% obtuvieron A (Logro previsto).
2. Se diseñó y se aplicó en los niños de tres un taller de juegos lúdicos que consistió en 12 sesiones de aprendizaje logrando como resultado en la primera sesión de aprendizaje que el 14% obtengan A, el 36% obtengan B y el 50% obtengan C; mientras que en la sesión doce el 79% obtuvieran A, el 21% obtuvieran B y 0% obtuvieran C. observando que la motricidad fina de los niños mejoró de manera progresiva.
3. Terminado la ejecución del taller se hizo la evaluación a los niños de la muestra, dando como resultado que la motricidad fina mejoró de manera clara y contundente, esto lo podemos notar en el post test, donde el 86% obtuvieron A, el 14% obtuvieron B y 0% obtuvieron C.
4. Al hacer la comparación de los instrumentos de evaluación comprobamos que en el pre-test solo el 14% obtuvo A, el 29% obtuvo B y el 57% obtuvo C; por el contrario, en el post test el 86% obtuvo A, el 14% obtuvo B y 0% obtuvo C.
5. Respecto a la hipótesis de investigación se afirma que se acepta la hipótesis de investigación, los resultados de la Prueba T Student así lo evidencian $t = -14.296 < 1.713$,

es decir la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad fina de los niños de tres años de la I.E.P. “Luces de Dios” Cartavio 2018.

6. Se logró mejorar la motricidad fina de los niños en las cuatro dimensiones: coordinación viso-manual, coordinación facial, coordinación fonética y coordinación gestual. Además, queda como un precedente importante para imitar por otros investigadores.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Los docentes deben hacer uso de diferentes juegos lúdicos en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, ya que su utilización permanente y variada genera en el alumno, expectativa, despierta su creatividad, atención, retención, memoria y pensamiento para construir se aprendizaje; asimismo desarrollan actitudes positivas hacia todas las áreas.

Aplicar el taller de juegos lúdicos en las diferentes edades del nivel inicial y primaria de Educación Básica Regular para lograr mejorar el aprendizaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abbadie, M. (2000). *Técnicas psicomotrices*. Barcelona: Pearson.
- Alexander, T. y otros. (2003). *Teoría del Juego*. Repositorio de la Pontificia Universidad Javeriana. Cali-Colombia
- Aldana, S., y Páez, Y. P. (2017). *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez sede Progreso y Libertad*. (Tesis de licenciatura). Universidad de Cartagena en Convenio Universidad del Tolima. Cartagena de Indias.
- Anónimo. (2010). *Coordinación del entrenamiento*. España: Paidotribo.
- Arce, M. & Cordero, M. (2001). *Desarrollo Motor grueso del niño en edad preescolar*. Costa Rica: Editorial de la Universidad de Costa Rica.
- Artigue, M., Douady, R. Y Otros. (2000). *Ingeniería didáctica en educación matemática*. Grupo Editorial Iberoamericano. Bogotá.
- Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.

- Barberà, E. (1999). *Evaluación de la enseñanza, evaluación del aprendizaje*. Edebé. Barcelona.
- Berruezo, P. P. (2005). *El contenido de la Psicomotricidad*, Madrid. Consultado en: <https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Bazaco, S. (2011). *Estimulación Temprana*. España: Pearson En la Educación.
- Belmonte, J. (2004). *Educación Inicial lateralidad*. Guayaquil: Lexus.
- Benedito, E. (2000). *Didáctica de la matemática moderna*. Cali: Editorial Trillas.
- Berrueco, M. (1999). *Desarrollo evolutivo*. España: Lexus .
- Blog Maestra Kids. (2015). *Blog técnicas Grafoplásticas*. Por Mayra Barrera Cabezas. Recuperado de: www.blogspot.tecnicas.grafoplastis.com
- Borja, M. & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Boulcch, J. L. (2000). *El desarrollo psicomotor desde el nacimiento*. España: Esf, Paris.
- Boulches, C. (2001). *La Psicomotricidad en la Educación Inicial*. Barcelona: Paidós.
- Briones, C. (2012). *Motricidad fina*. Recuperado el 2016, de Mundo Flipper: <http://www.mundoflipper.com/portal/babies/Estimulaciones/Motricidadfina/tabid/172/language/es-ES/Default.aspx>

- Bruner. (2006). *Desarrollo motor en el ser humano*, Madrid, Editorial Oikos.
- Burbano Ponce, J. (2001). *Técnicas para mejorar la psicomotricidad*. España: Pearson.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. México: Alfaomega.
- Calero, P. (2006). *Educación jugando*. México D.F: Sexta edición Editorial Alfaomega.
- Calmes, Daniel (2007) *Juegos de Crianza*. Editorial Biblos. Buenos Aires- Argentina.
- Calzado, A. (2010) “La motricidad fina en la edad preescolar”. Buenos Aires. Revista digital.
- Carrero, Soledad (2008). *Ejercicios para el desarrollo de la psicomotricidad*, Santiago Editorial, Clides.
- Castillo, Castillo M. (2016). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños de 4 años de la I.E. Collage Trujillo 2016*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial, ULADECH). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045600>
- Catellar, G. (2015) *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta* (Tesis de Licenciatura Universidad de Tolima) Recuperado de: <http://190.25.234.130:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20%20TE SIS%20LUDICA%20FINAL%20-%202024%20de%20marzo%20de%202015>.

- Caudo, M. (2013). *El dibujo y la pintura en la educación infantil*. España: Praiod.
- Caudo, M. (2013). *El dibujo y la pintura en la educación infantil*. España: Praiod.
- Chacón, P. (2011). “*El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula?*” Caracas: universidad pedagógica experimental libertador .Disponible en paulach.elpipcegmail.com.
- Chamorro, C. (2008). *Didáctica en la Educación Infantil*. España: Printed in Spain.
- Chávez S, Maritza L. (2012). *La motricidad fina y su influencia en el proceso de pre-escritura de los niños del primer año de Educación General Básica*. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. Ambato-Ecuador.
- Chuquihuaccha, R. A., y Huamaní, R. N. (2017). *Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 270 de Huaytará-Huancavelica*. (Trabajo académico para optar el título de segunda especialidad en educación inicial). Universidad Nacional de Huancavelica. Huancavelica, Perú.
- Comellas, M. J. & Perpinya A. (1984). *La psicomotricidad en preescolar*. España: CEAC, S.A.
- Comellas, M. J. (2000). *Psicomotricidad en la educación*. Barcelona España: CEAC.
- Corrales S., F. (2007). *Diccionario de psicopedagogía*. Arequipa: Integral.
- Corvin. (2000). *Coordinación visomotora en la educación inicial*. Madrid: E.N.S .

- Crattz, D. (2000). *Coordinación Visomotriz*. Madrid: Lexus.
- Crattz, J. (2008). *Trastornos de la psicomotricidad*. Madrid: Escuela española.
- Cumpa Vilchez, B. (2013). *Coordinación motora*. Recuperado de:
<http://www.monografias.com/trabajos104/coordinacionmotora-fina/coordinacion-motora-fina.shtml>
- Díaz, B. (2000). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. México: McGraw Hill.
- Diccionario de las Ciencias de la Educación (1995). México: Santillana.
- Dunbs, R., Bustamante, S. (2009). *Investigación Educativa: estrategias para la elaboración del proyecto de investigación*. Caracas- Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental.
- Emilio, H. (2003). *Juegos y actividades Preescolares: Los juegos Infantiles*. . Barcelona: Ed. CEAC. Barcelona Oppenheim.
- Estrada, A. (2001). *Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación*. Colombia: Jaidel.
- Fabián Córdoba D. (2015). *Programa de estrategias didácticas utilizando material reciclable para mejorar la motricidad fina de niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 006 – Cauday 2015*. (Tesis de pregrado). Universidad

Católica Los Ángeles De Chimbote. Trujillo, Perú. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000038972>

Ferreiro, E. (2011). *Niños y niñas que exploran y construyen mediante la lectura*. México: Séptima Edición Trillas.

Fonseca, A., y Fonseca, I. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. (Tesis de licenciatura). Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. Trujillo, Perú.

Fuentes, E. (2003). *El juego como herramienta didáctica para el proceso de aprendizaje en la lengua escrita en la Primera Etapa de Educación Básica*. Trabajo Especial de Grado no publicado. Área Especial de Postgrado de la Universidad de Carabobo.

Gallego R. Sandra (2010). *La psicomotricidad fina*. Innovación y Experiencias educativas. Revista digital. Granada-España.

Garaigordobil Maite (2006). *Juegos*. Editorial Pirámide. Madrid - España

García Aguayo, P., & Villalba Vélez, K. (2013). *Proyecto de investigación*.

García Nunez, J. (2013). *El dibujo infantil*. España: Printed.

García Solis P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. (Tesis para optar el grado de pedagoga con orientación en administración y evaluación

- educativa, Universidad de Quetzaltenango). Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>
- García, S. P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. (Tesis para licenciatura). Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Garcia-Petrona.pdf>
- Gilbert, I. (2005). *Motivar para aprender en el aula*. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_05/0014_para_el_aula_05.pdf
- Grados, J. (2005). *Evaluación de la interacción*. Lima: San Marcos.
- González, L. d. (2008). *UAG*. [En línea] Recuperado de Universidad Autónoma de Guadalajara: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Gutiérrez, W. (2010). *Desarrollo Motriz en la Infancia*, Madrid, Editorial Ibor.
- Harrow & Sefeldt. (2014). *Taxonomía del ámbito psicomotor*. Marfil: Alcoy.
- Haeussler, M. & Marchant, T. (2009). *Test de desarrollo psicomotor 2-5 años*. (TEPSI) Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile. (Libro original publicado, 1985).
- Hernández, R, Fernández, C, y Baptista. (2006). *Metodología de la investigación*. Cuarta edición. Impreso en México.
- Hernández, R. y Otros. (2003). *Metodología de la Investigación*. Mc Gran Hill. Argentina.

Hidalgo Bailon N. (2017). *Intervenciones educativas con juegos didácticos basado en el enfoque colaborativo orientadas al desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la I.E. N° 1570 Urb. El Pacifico del Distrito de Nuevo Chimbote*, 2017. (Tesis de pregrado). Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote – Chimbote, Perú. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045281>

Infantil, P. (2013). *Psicomotricidad infantil*. Extraído de: <http://educacion-infantil.net/2013/04/libertad-de-expresion-en-elnino.html>

Jiménez, L. (2012) *Espacios lúdicos en la educación*. Recuperado de: www.Espacioslúdicosenlaeducaciónfísica.wordpress.com

Loli, G. & Silva, Y. (2007). *Psicomotricidad, intelecto y afectividad-tres dimensiones hacia una sola dirección: desarrollo integral*. Lima: Bruño.

López, A. (2002). *Un juego para cada día*. Madrid España: Editorial OMEGA.

Macha Oscanoa P. & Prado Rafael G. (2015). *Relación de la psicomotricidad y la escritura en los niños de cinco años en la Institución Educativa Particular de Educación Inicial Howard Gardner, Ugel 06 – Ate* (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional De Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1090/TL%20EI-Ei%20M13%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Magnato, C. (2005). *Desarrollo físico de la Psicomotricidad*. España: Printed in Spain.
- Major, M. (2009). *Dificultades del Aprendizaje*. Barcelona: S.A.C.
- Mallqui, C., y Ochoa, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 "San Martín de Porres" Ayacucho 2016*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. Ayacucho, Perú.
- Marquez Jurado G. (2016). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje del área de matemática de los niños de 5 años de la Institución Educativa de Educación Inicial N°1864 Cachipampa 2016*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial). Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045601>
- Mayoral, A. (2002). *La psicomotricidad*. Lima: Printed in Spain.
- Mayorca, P. & Lino, A. (2002). *Pedagogía de la Motricidad*. Lima: Perú. Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación.
- Mengoa, A. M. (2014). *Efectos del programa jugando a los cocineritos en la motricidad fina de los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa de La Salle - Arequipa 2014*. (Tesis para optar el título profesional de licenciada en educación inicial). Universidad Nacional de Huancavelica. Arequipa, Perú.

Ministerio de Educación (2009). *Diseño curricular básico nacional de educación básica alternativa*. Lima: MINEDU.

Ministerio de Educación (2016). *Programa curricular de educación inicial*. Lima: MINEDU.

Montiel, E. (2008). *La trascendencia del juego en educación infantil*. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de: http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

Mora, Y. T. (2001 P.112). *currículo del primer año de educación básica*.

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

Murcia. (2013). *La motricidad es mucho más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es en sí misma, creación, espontaneidad, intuición; pero sobre todo es manifestación de intencionalidades y personalidades, es construcción de subjetividad*. S.P.I.

Narvarte, M. (2003). *Detección de problemas en la educación Inicial*. Colombia: Lexus.

Narvarte, M. (2003). *Trastornos Escolares*. Colombia: Lexus.

- Narvarte, M. E. (2008). *Soluciones pedagógicas en el aula*. Buenos Aires, Argentina: Landeira Ediciones.
- Ochupe, G. N. (2017). *El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín*. (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo. Lima, Perú.
- Oppenheim, J. (2000). *Los juegos Infantiles*. . Barcelona. Barcelona: Ed. Martínez Roca.
- Palmett, O. & Rico C.A. (2004). *Fundación Universitaria Luis Amigo*. Fundamentos didácticos para la información infantil 1-12. Recuperado de: <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>
- Pampliega, L. (2010). *La expresión plástica en educación infantil*. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/sep2010/03plastica.pdf>
- Paredes, Mercedes (2013). *La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas del nivel de Educación Inicial*. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato. Ambato-Ecuador
- Platonov, Martín (2011). *Capacidades perceptivas motrices*, Madrid, Editorial Eprol.
- Quito Mendoza M. (2017). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 81514 Francisco Bolognesi Casa Grande 2017*. (Tesis para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial).

Recuperado

de

<http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000045627>

Ramos Rashuaman J. (2015). *Aplicación de actividades de expresión gráfico plástica basado en el enfoque colaborativo utilizando material concreto, para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular "Crayolitas" Trujillo 2015*. (tesis de pregrado) Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote. Trujillo, Perú. Recuperado de <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/?ejemplar=00000037054>

Ribes, D. (2006). *El juego infantil y su metodología*. Bogotá: Ediciones de la U.

Rigal, R. (2006). *La Psicomotricidad Vivenciada*. México: Praxis.

Rigal, R. (2013). *Bases teóricas de la psicomotricidad*, Canadá, Editorial Uqam.

Roberto, A. P. (2016). *División de Ciencias Básicas-FI*. [En línea] Recuperado de http://dcb.fi-c.unam.mx/Eventos/Foro7/memorias/lista.php?id=8&id_par=85

Rodríguez, T. (2011). *Motricidad fina de los estudiantes de Educación Inicial*, Esmeraldas, Editorial Vallejo.

Rodríguez, Velásquez & Aguilar. (2014). *El estudio de la Motricidad Infantil*. Buenos Aires: Paidós.

Román, S. V. (2016). *Las actividades lúdicas enfocadas en la motricidad fina y su incidencia en la modificación de conducta de los niños y niñas de 5 años de la*

escuela particular “Olympus” de la ciudad de Guayaquil a través de un folleto con estrategias innovadoras. (Proyecto de investigación previo a la obtención del título de licenciada en educación parvularia). Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.

Romero, M. (2008). *Método Lúdico*. D.F. México: Mexicana de Impresos.

Ruiz, L. (2010). *Desarrollo Motor*, Madrid, Editorial Gymnos.

Saldamando, L. (2012). *mundoflipper.com*. Obtenido de <http://www.mundoflipper.com/portal/babies/Estimulaciones/Motricidadfina/tabid/172/language/es-ES/Default.aspx>

Samartin, H. (2004). *El Desarrollo Psicomotor*. México: Grijalbo.

Santos, S. (2010). Torpeza Motriz. *psicopedagoga*, 50.

Santos. (2010). *Material didáctico*. Colombia: PRITEND.

Sierra, A. D. (2015). *Ambiente lúdico como herramienta para favorecer la psicomotricidad fina en niños (as) de 4 años de edad del Jardín de Niños “México”* (Tesis de licenciatura). Universidad de Montemorelos. Montemorelos, México.

Silva, G. (2004). *El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la*

- familia*. Educación y procesos pedagógicos y equidad, 193-244. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Soto, M. (2010). *El desarrollo psicomotor en la infancia*, revista: “aula del Pedagogo”
Consultado en: www.auladelpedagogo.com
- Torres, A. (2003). *El juego: Un contexto de desarrollo y aprendizaje*. Puebla, México: Limusa S.A.
- Torres, M. (2001). *Currículo del Primer año de Educación Básica*. España.
- Torres, M. Y. (2001). *Currículo del primer año de educación básica*. Venezuela
- Valencia, D. (2016). *Digrafía: más que mala lectura*. Recuperado de la Revista: <http://www.larevista.ec/orientaciòn/familia/disgrafia-mas-quemala-Letra>
- Velásquez, B. T. (2015). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Esmeraldas, Ecuador.
- Williams, Henry (2012). *Desarrollo perceptivo motriz*, Madrid; Editorial Oldry.
- Yturalde, E. (2009). *La lúdica y el aprendizaje*. D.F. México: Zenit.
- Zaragosa, L. (2000). *Psicología General*. México: Lexus.

ANEXOS

DESARROLLO DEL TALLER

TALLER DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR LUCES DE DIOS CARTAVIO 2018.

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Institución Educativa: Luces de Dios
- 1.2. Nivel Educativo: Inicial
- 1.3. Aula: 3 años
- 1.4. Fecha de inicio: Abril del 2019
- 1.5. Fecha de término Junio del 2019
- 1.6. Mirtha Liliana Olaya Ordinola

II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

el siguiente proyecto de investigación busca describir que los talleres de juegos lúdicos mejoran la motricidad fina le permiten al niño y niña desarrollar y fortalecer el nivel cognitivo, motriz y afectivo.

A través del tiempo y de la práctica nos hemos dado cuenta que el niño aprende a través del juego y va construyendo su propio aprendizaje. Es por ello que este trabajo de investigación destaca por desarrollar y fortalecer la motricidad fina a través de los juegos lúdicos que son estrategias metodológicas para lograr el objetivo formulado, la motricidad

fina fortalece los movimientos precisos que se realizan a través del cuerpo y la observación, desarrollando en el niño la creatividad, los impulsa a ser independientes y a fortalecer su autoestima.

Según Rodríguez, Velásquez & Aguilar (2014) “La motricidad es el control que el niño es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo”. Para ello es necesario que el maestro enseñe y le brinde las facilidades necesarias para alcanzar su desarrollo de motricidad.

III. OBJETIVOS:

3.1. General:

Mejorar a través de juegos lúdicos la motricidad fina en niños de tres años de la Institución Educativa Particular Luces de Dios Cartavio 2018.

3.2. Específicos:

Proporcionar información a la docente acerca de los beneficios de los juegos lúdicos en la mejora de la motricidad fina en los niños de tres años.

Promover la participación de todos los niños mediante los juegos lúdicos.

Impulsar la práctica lúdicos en el área de psicomotricidad de manera continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

IV. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

4.1. Cronograma de sesiones:

SESIÓN	ACTIVIDADES	FECHA
	APLICACIÓN DEL PRE TEST	08/04/2019
01	Mis manitos en acción	10/04/2019
02	Interactuando con la naturaleza	11/04/2019
03	Mi mamita la mejor	12/04/2019
04	Cuido a mi mascota	15/04/2019
05	Jugando me divierto	16/04/2019
06	Cuidamos la naturaleza	17/04/2019
07	Jugando, aprendo	18/04/2019
08	Reconocemos nuestras emociones.	19/04/2019
09	Mis deditos moviendo voy aprendiendo	22/04/2019
10	Interactuando con la naturaleza aprendo	23/04/2019
11	Compartiendo con mis amiguitos aprendo	24/04/2019
12	Descubriendo a través de mis sentidos	25/04/2019
	APLICACIÓN DEL POST TEST	26/04/2019

4.2. Área, competencia, capacidad, desempeños y técnicas e instrumentos de evaluación:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	TEC. INST.
PSICOMOTRICIDAD	“SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD”	Comprende su cuerpo.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	GUIA DE OBSERVACIÓN
		Se expresa corporalmente.	Reconoce sus sensaciones corporales, e identifica algunas de las necesidades y cambios en el estado de su cuerpo, como la respiración después de una actividad física. Reconoce las partes de su cuerpo al relacionarlas con sus acciones y nombrarlas espontáneamente en diferentes situaciones cotidianas. Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	

V. RECURSOS:

a. Humano

- Investigadora
- Niños
- Asesor

b. Materiales

- Papel bond
- Lapiceros
- Lápices
- Borradores
- Fólderes
- Tajador
- Resaltador
- USB
- Equipo de música
- Corrector

VI. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Se elaboró actividades de aprendizajes de 12 sesiones de clase para mejorar la motricidad fina en los niños. Este taller se realizó en 3 semanas aproximadamente, asistiendo diariamente. Trabajando una sesión de 45' por clase.

Para la realización de cada actividad se contó con la participación de todos los niños y de la adecuada y suficiente implementación de medios y materiales.

La metodología a escoger es según el Ministerio de Educación:

Asamblea o Inicio: En la asamblea o inicio, el docente saluda a los niños y niñas y algo importante debe hacer énfasis en las normas de convivencia o pautas para desarrollar la sesión.

Expresividad Motriz: Se realiza el desarrollo de la sesión para eso hay que tener en cuenta que se quiere desarrollar, puede ser actividad fina o actividad gruesa se realiza el movimiento del cuerpo o puede ser la parte óculo – manual.

Relajación: En esta etapa como su nombre indica se realiza la parte de relajación de todo el cuerpo se puede hacer a través de los sonidos de la naturaleza (viento, mar, lluvia, sonido de pajaritos, etc.)

Actividad gráfico – plástico: Se realiza una actividad que sea de su agrado, de tal manera que los niños y niñas plasmen lo que más les gusta de la actividad.

Diálogo: En esta etapa el niño y niña expresan como se sintieron.

VII. EVALUACIÓN

Evaluación de inicio: PRE TEST

Evaluación de progreso: Observación y guía de observación

Evaluación final: POST TEST

- Ejecución de las 12 sesiones del programa.
- Guía de observación al término de cada clase.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Diseño Curricular Nacional. (2017). Editorial MV. Lima- Perú.
- Román, S. J. (2008). *Psicología de la Instrucción*. Valladolid.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: **Mis manitos en acción**

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Saludamos a los niños a través de la canción ¿Cómo estamos hoy? Explicamos que debemos seguir las normas que están establecidas Luego les invito a caminar por el aula (a través de la canción es hora de caminar).	Equipo de música	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego nos sentamos en modo asamblea y les contamos que hoy jugaremos armar torres y en 2 grupos cada uno colocara un cubo hasta armar una torre.	Cubos.	15 minutos
Relajación	Acostados en el piso con los ojitos cerrados escuchamos el sonido del viento.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Se les entrega una hoja de colores para que realicen un dibujo libre pidiendo que dibujen lo que más les gusto.	Hojas de colores Temperas	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?		5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: **Interactuando con la naturaleza**

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Saludamos a los niños, recordamos las normas de convivencia y salimos al patio en forma ordenada.	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos un cuento titulado “el patio de mi casa”, luego les invitamos a recoger piedras para que decoren el patio de su casa en una hoja bond y lo pinten con pincel y tempera.	Cuento Piedras Pincel Temperas	15 minutos
Relajación	Luego hacen ejercicios de respiración escuchando el sonido de la cascada	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Terminan de decorar su hoja y narran como es el patio de su casa.	Hojas de colores Crayones	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?		5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

1. Título de la sesión: **Mi mamita la mejor**
2. Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Saludamos a los niños, recordamos las normas de convivencia y entonamos la canción “a mis manos las muevo”	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos que todos tenemos una mamá maravillosa y que el día hoy vamos a jugar a realizar un collar con perlas de colores. Y se les entrega cola de rata y cuentas de colores.	Cola de rata Cuentas de colores.	15 minutos
Relajación	Luego les entregamos crema de manos para que hagan masajes a sus dedos, escuchando el sonido del mar.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Se les entrega una hoja bond con plastilina para que formen el collar de mama y nos cuenten como lo hicieron.	Hojas de colores plastilina	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?		5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: **Cuido a mi mascota**

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
Asamblea	Saludamos a los niños, recordamos las normas de convivencia y entonamos la canción mi perro Bobby.	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos el cuento de “mi perro Fido”, después se les entrega una hoja A3 con un laberinto de su mascota y una casa, para que embolillen el camino y regrese a su lugar.	Cola de rata Cuentas de colores.	15 minutos
Relajación	Luego nos acostamos en el piso cerrando los ojitos y escuchamos el sonido del río y mueven su cuerpo de acuerdo a las indicaciones.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	En una hoja bond dibujan a su mascota utilizando plumones.	Hojas de colores Plumones	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?		5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: **Jugando me divierto**

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Saludamos a los niños, recordamos las normas de convivencia y entonamos “los 5 sentidos”	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos que el día de hoy jugaremos y para eso formaremos equipos de 6 integrantes el juego se llama VEO – VEO, donde en equipo descubrirán los objetos que hay en el patio según las pistas de la docente practicante.	Objetos Manta	15 minutos
Relajación	luego acostados realizan ejercicios de respiración escuchando el sonido de los ruisiños.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Se les entrega masa moldeable para que formen lo que más les gusto de las cosas que descubrieron.	Masa moldeable	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?	Voz	5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: **Cuidamos la naturaleza**

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLA	Saludamos a los niños, recordamos las normas de convivencia.	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos que el día de hoy visitaremos el parque para dejar alimento a las palomas que viven por allí, pero para eso tenemos que preparar su alimento y les entregamos un trozo de choclo para desgranen sus granos y en una bolsa llevar y echarles al costado de cada banca.	Choclo Bolsa	15 minutos
Relajación	luego nos sentamos en forma ordenada y silenciosa a observar de lejos como comen su alimento las palomas.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Se les entrega masa moldeable para que formen lo que más les gusto de las cosas que descubrieron.	Masa moldeable	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?	Voz	5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: Jugando aprendo
Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Saludamos a los niños, recordamos las normas de convivencia.	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos que el día de hoy muy temprano vino un rey y les dejo un cubo para que conozcan la ropa y crucen el pasador de la blusa de su amada reina porque se ha olvidado.	Cubo mágico Diálogo	15 minutos
Relajación	Luego nos sentamos en modo asamblea y nos cuentan cuál era su secreto con el rey, para eso se pone una música instrumental antes de cada narración.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Con diamantina decoran la corona del rey.	Hoja Diamantina Goma	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?	Voz	5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: Reconocemos nuestras emociones

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Nos saludamos, recordamos las normas de convivencia y cantamos la canción mi cuerpo en movimiento	Equipo de música	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego salimos al patio en forma ordenada y pedimos a cada niño que escoja su espacio como casa y que en secreto colorean la imagen que se les entregó luego que la peguen en el papelote que tenga la misma imagen (niños con caras de emociones diferentes), luego que imiten la emoción que les tocó.	Sobre Hojas Goma Imágenes en cuadros	15 minutos
Relajación	Luego que cierren sus ojos y que escuchen los sonidos (risas, llantos, enojos, etc) y que imiten con su facie sin hacer ruido.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Se les entrega un círculo de cartón y ellos con plumón dibujarán la emoción que les toco.	Hoja Diamantina Goma	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?	Voz	5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: Mis deditos moviendo voy aprendiendo

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Nos saludamos, recordamos las normas de convivencia y en forma ordenada salimos al patio.	Equipo de música	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego jugamos al rey manda y en uno de los mandatos está desabotonar y abotonar su camisa	Camisa extra	15 minutos
Relajación	Luego movemos nuestro cuerpo lento haciendo ejercicios a través del sonido de la naturaleza.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	En una hoja bond punzan la camisa.	Hoja Diamantina Goma	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?		5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: Interactuando con la naturaleza aprendo

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Nos saludamos, recordamos las normas de convivencia y en forma ordenada salimos a visitar el jardín del colegio.	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos el cuento de los niños que recolectaba hojas, y se les pregunta si ellos también desean hacerlo y se les muestra dos cajas con una ranura para que seleccionen las hojas grandes y pequeñas y las coloquen en ellas.	Cajas forradas Hojas secas de plantas	15 minutos
Relajación	Luego movemos nuestro cuerpo lento escuchando el sonido del bosque.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Con plastilina forman la hoja que más les gusta según su forma y tamaño	Plastilina	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?	Voz	5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: Compartiendo con mis amiguitos aprendo

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Nos saludamos, recordamos las normas de convivencia.	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos el cuento de Mongli, imitan los sonidos de los animales y después identifican los personajes del cuento, relacionando según su silueta.	Imágenes Goma Hoja A3	15 minutos
Relajación	Luego movemos nuestro cuerpo lento escuchando el sonido de animales de la selva y los imitan.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	Con la técnica del puntillismo colorean las imágenes de la hoja	Plumones gruesos hojas	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?	Voz	5 minutos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

Título de la sesión: Descubriendo a través de mis sentidos

Nombre De La IE: “Luces De Dios”

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIA	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO
ASAMBLEA	Nos saludamos, recordamos las normas de convivencia.	Voz	10 minutos
Expresividad Motriz	Luego les contamos el día de hoy jugaremos al adivina – adivinador, con los ojos vendados descubre que fruta o verdura utilizando el tacto, el olfato y si desea el gusto.	Frutas Verduras Pañuelo	15 minutos
Relajación	Luego respiramos escuchando una pista de Beethoven.	Equipo de música	5 minutos
Actividad Grafico - plástico	En una hoja bond dibujan a fruta y verdura que más les gusta y con tempera las decoran.	Papel lustre Hoja bond lápices	10 minutos
Diálogo	Nos reunimos con los niños y se les hace la pregunta: ¿Qué les pareció? ¿Cómo se sintieron?	Voz	5 minutos

EVIDENCIAS



Se realiza el Pre test mediante la lista de cotejo con grupo pequeños para una mejor evaluación.

Se realiza la asamblea donde establecemos las normas de convivencias en cada sesión de aprendizaje.





Dibujan y decoran libremente el patio de su casa con tempera.



Confeccionando un collar para mamá, insertando cuentas en una cuerda.



Utilizando plastilina
esparcen en una hoja A3
modelando lo que más
les gustó de la actividad.



Jugamos con el cubo
mágico y conocemos la
ropa de la reina mientras
jugamos con cierres y pega
pega.



Aprendemos a pasar el pasador de la blusa de la reina y atamos.



A través de la canción si tú tienes muchas jugamos hacer expresar diferentes emociones.



Jugamos al rey manda y aprendemos abotonar y desabotonar la camisa del rey.



Los niños modelan con plastilina las hojas que más les gusta según su forma y tamaño.

Imitan a los animales de la selva moviendo lentamente su cuerpo.



Al finalizar las sesiones realizamos ejercicios de estiramiento y relajación escuchando sonidos de la naturaleza.





Manipulan el punzón para hacer agujeros y trazos en una imagen.



INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL PRIVADA

Reconocido: R.G.R. N°8061-2017-GRLL/GRSE

"LUCES DE DIOS"

AV. San Francisco de Asís #16- Cartavio-Santiago de Cao-Ascope-La Libertad

Tel: 432648 / 996130666

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

Santiago de Cao, 26 de abril del 2019

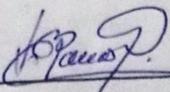
CONSTANCIA DE PRÁCTICAS

Por medio de la presente carta quiero hacer constar las excelentes cualidades profesionales y personales de la **Sra. Mirtha Liliana Olaya Ordinola**, con **DNI N° 45240108**, la cual se ha realizado sus 12 sesiones del Taller "Juegos lúdicos", para mejorar la motricidad fina.

Por lo cual se expide, este documento a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Atentamente.




VICTORIA ELIZABETH RAMOS QUIROZ DE MUÑOZ
DIRECTORA

MATRIZ DE VALIDACIÓN

Título: TALLER DE JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE TRES AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR LUCES DE DIOS CARTAVIO 2018.

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUCIÓN								OBSERVACIÓN Y/O RECOMENDACIONES		
				Bueno	Regular	Deficiente	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPEUSTA				
							SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO			
Juegos lúdicos El juego es la actividad que más interesa y divierte, al tiempo que constituye un elemento fundamental para el desarrollo de las potencialidades y la configuración de la personalidad adulta” (Bañeres et al. 2008).	Introducción	Comprende los pasos que posibilitarán iniciar el juego	Sigue las normas establecidas por la docente.														
			Muestra interés en las actividades a realizar														
	Desarrollo	Produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego	Realiza las actividades con interés														
			Interactúa con sus compañeros al realizar las actividades.														
	Culminación	Demuestra un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.	Narra al grupo sus experiencias.														
			Expresa sus emociones.														

FIRMA DEL EVALUADOR

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
				A	B	C	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN	RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR	RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM	RELACIÓN ENTRE EL ITEMS Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA
<p style="text-align: center;">Motricidad Fina</p> <p>Para Murcia (2013) "La motricidad es mucho más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es en sí misma, creación, espontaneidad, intuición; pero sobre todo es manifestación de intencionalidades y personalidades, es construcción de subjetividad"</p>	Coordinación viso manual	Maneja de manera simultánea el ojo, mano, dedos cuando realizan las actividades de armado, modelado, trozado, recortado y enhebrado bajo la guía de la profesora.	Ensarta cuentas en cuerdas							
			Utiliza el índice y pulgar en forma de pinza para trasladar objetos.							
			Coloca botones pequeños en una botella							
			Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas							
			Embolilla papel crepe con sus dedos							
			Manipula el punzón para hacer agujeros en una imagen.							
	Coordinación facial	Exterioriza diferentes sensaciones y gestos demostrando agrado y diversión en las actividades realizadas.	Hace movimientos grandes y pequeños con su muñeca haciendo uso de las palicintas.							
			Pinta con sus manos de manera libre acompañado de movimientos faciales.							
	Coordinación fonética	Articula sonidos del aparato fonador estimulado su desarrollo hablando, jugando, relacionándose con objetos, personas y animales.	Amasa arcilla expresando sensaciones como agrado o desagrado.							
			Emite sonidos al realizar movimientos con sus manos							
	Coordinación gestual	Expresa sus emociones en las actividades de modelado y armado, demostrando su agrado o desagrado con gestos de todo el cuerpo.	Tararea siguiendo el ritmo con la clave.							
			Gesticula mientras modela plastilina							
			Abre y cierra las manos en puño suave y fuerte expresando la sensación.							
				Mueve ambas manos al ritmo de una canción acompañado de gesto						

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Prueba de variable independiente.

OBJETIVO: Validar instrumento - Lista de cotejo.

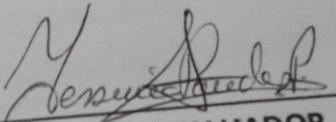
DIRIGIDO A: Niños y Niñas 3 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: PEREDES PASTOR EMMA YESSICA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: MAGISTER EN GESTIÓN Y ACREDITACIÓN

VALORACIÓN:

Bueno	Regular	Deficiente
------------------	---------	------------


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Prueba de variable independiente.

OBJETIVO: De validar instrumento "Lista de Cotejo" para realizar tesis.

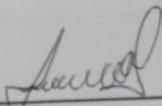
DIRIGIDO A: Niños y Niñas de 3 años

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Paredos Iparaguire Tania Patricia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: M6 Psicología Educativa

VALORACIÓN:

Bueno	Regular	Deficiente
------------------	---------	------------


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Prueba de variable independiente.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

OBJETIVO: Validar Instrumento- Lista de Cotejo para realizar tesis.

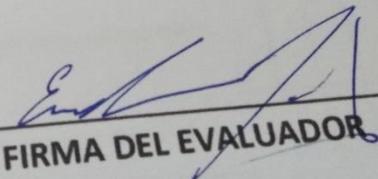
DIRIGIDO A: Niños y Niñas de 3 años.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR: Mendoza Reyes Emiliano

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR: Doctor en Educación

VALORACIÓN:

Bueno	Regular	Deficiente
------------------	---------	------------


FIRMA DEL EVALUADOR

INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

GUIA DE OBSERVACION PARA MEDIR LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS DE 3 AÑOS

Cuestionario específico: Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina de los niños de 3 años.

Nº de preguntas: 20

Nº de sujetos de la muestra piloto: 20 niños y niñas del aula de 3 años.

Se ha usado el método de alfa Cronbach, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 2, 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum_{i=1}^K S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Dónde:

K = Numero de ítems

S_i^2 = Varianza de los puntajes por cada ítem

S_T^2 = Varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados. Welch & Comer (1988) cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es > 0.8 es bueno.

$$\alpha = 20/(20-1)[1-(18.85/95.04)]$$

$$\alpha = 1.05 [0.80]$$

$$\alpha = 0.8$$