



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA I.E. “RAYITOS DE LUZ”
NUEVO CHIMBOTE - 2018.**

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

AUTOR (A):

ARTEAGA VEGA, MARILIN MELISSA

ORCID: 0000-0001-8573-2865

TUTOR:

PÈREZ MORÀN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

CHIMBOTE – PERÚ

2020

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Arteaga Vega, Marilin Melissa

ORCID: 0000-0001-8573-2865

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

ASESOR

Pérez Morán, Graciela

ORCID: 0000-0002-8497-5686

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

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID ID: 0000-0003-3897-0849

FIRMA DE JURADO Y ASESOR

Mgtr. Sofia Susana Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto Muñoz Pacheco

Miembro

Mgtr. Andrés Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

Dra. Graciela Pérez Morán

Asesora

DEDICATORIA

A Dios, por haberme enseñado a superar los retos que se me presentaron en el camino del aprendizaje y haber con claridad que este es el primer paso de mi carrera profesional y de los muchos que tengo que dar.

A mis padres que han sabido formarme con buenos hábitos y valores lo cual me han ayudado a salir adelante en momentos difíciles.

A mi querida hija Isumy, quién ha sido mi mayor motivación para nunca rendirme en mis estudios y ser un ejemplo para ella.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo general determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018; se empleó una metodología de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño pre experimental, con una población de 37 estudiantes y la muestra de 18 estudiantes de 4 años. Para determinar el análisis de los datos se utilizó el Excel 2016 y el estadístico SPSS versión 22. Los resultados se obtuvieron al evaluar el nivel de psicomotricidad fina, mediante un pre test, donde el 0% obtuvo logro esperado, el 44,40% proceso y el 55,60% inicio; posteriormente se ejecutó dos actividades para mejorar la psicomotricidad fina, logrando un desarrollo progresivo, aumentando el nivel de logro y disminuyendo el nivel de inicio; finalmente, se aplicó el post test donde los resultados fueron del 55,60% en logro esperado, el 44,40% en proceso y el 0% en inicio. Concluyo al aplicar la prueba de Wilcoxon, obtiene 0,001 menor que 0,05; donde valida la hipótesis y el juego como estrategia influye significativamente en la mejora de la psicomotricidad fina, quedando demostrado la eficacia de los juegos como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina de los niños de 4 de institución educativa Rayitos De Luz del nuevo Chimbote.

Palabras Clave: Estrategia didáctica, Juego, Psicomotricidad fina

ABSTRACT

The present research work had as a general objective to determine that the game as a didactic strategy develops fine motor skills in 4-year-old children, in the I.E. Rayitos de Luz, New Chimbote 2018; A quantitative methodology, descriptive level and pre-experimental design was used, with a population of 37 students and a sample of 18 4-year-old students. To determine the data analysis, Excel 2016 and the SPSS version 22 statistic were used. The results were obtained by evaluating the level of fine motor skills, through a pre-test, where 0% obtained expected achievement, 44.40% process and 55.60% start; Later, two activities were carried out to improve fine motor skills, achieving progressive development, increasing the level of achievement and decreasing the starting level; finally, the post test was applied where the results were 55.60% in expected achievement, 44.40% in process and 0% in the beginning. He concluded that when applying the Wilcoxon test, he obtained 0.001 less than 0.05; where it validates the hypothesis and the game as a strategy significantly influences the improvement of fine motor skills.

Key Words: Didactic strategy, Game, Fine motor skills

CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
HOJA DE AGRADECIMIENTO Y/O DEDICATORIA (OPCIONAL)	iv
RESUMEN Y ABSTRACT	v
CONTENIDO (ÍNDICE)	vii
INDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	4
2.1. Antecedentes de la investigación.....	4
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	11
2.2.1 Juego.....	11
2.2.2 Características de juego	13
2.2.3 Áreas que desarrolla el juego	13
2.2.4 Tipos de juego.....	14
2.2.5 Clasificación del juego.....	15
2.2.6 Funciones del juego.....	16
2.2.7 Beneficios del juego.....	16
2.2.8 El juego en el contexto educativo.....	17
2.2.9 Psicomotricidad fina: actividades motrices.....	18
2.2.10 Técnicas activas para la psicomotricidad	18
2.2.11 Escuelas infantiles: la psicomotricidad fina.....	19
2.2.12 Utilidad de juguetes.....	20

2.2.13 Actividad para desarrollar la motricidad fina.....	20
2.2.14 Dimensiones de la psicomotricidad fina.....	22
III. HIPÓTESIS.....	24
IV. METODOLOGÍA.....	25
4.1. Diseño de la investigación.....	25
4.2. Población y muestra.....	25
4.3. Definición y operacionalización de variable.....	26
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	28
3.4.1. Observación.....	28
3.4.2. Lista de cotejos.....	28
4.5. Plan de análisis.....	29
4.6. Matriz de consistencia.....	30
4.7. Principios éticos.....	31
V. RESULTADOS.....	33
5.1. Resultados.....	33
5.2. Análisis de resultados.....	40
VI. CONCLUSIONES.....	44
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	45
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	46
ANEXOS.....	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años, pre test.....	33
Tabla 2. Actividades de aprendizaje con juegos.....	35
Tabla 3. Nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años, post test.....	37
Tabla 4. Tabla de Wilcoxon.....	39

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nivel de psicomotricidad fina, pre test.....	34
Figura 2: Gráfico de líneas sobre actividades de aprendizaje	36
Figura 3: Nivel de psicomotricidad fina, post test.....	38

I. Introducción

La presente investigación se realizó considerando el juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en los niños de 4 años de la I.E. “Rayitos de Luz” Nuevo Chimbote – 2018. Considerando que el desarrollo del cuerpo y de manera específica es muy importante para incrementar ciertos aprendizajes en los niños y mantener un equilibrio en que los docentes puedan aplicar ciertas estrategias que contribuyan a elevar los niveles y necesidades de los estudiantes, buscando la evolución progresiva y específica.

Existen múltiples estudios que mantienen una estrecha relación entre los juegos y la psicomotricidad fina; de tal manera que es muy importante tomar en consideración ciertas pruebas básicas que ayuden a desarrollar ciertas fases corporales y generar progreso en los niños con intereses que ayuden a mejorar las dificultades que tiene y pueda disponer de todas sus habilidades y destrezas, conforme va avanzando en su edad.

En las instituciones públicas y privadas, existen ciertos problemas que dificultan la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 4 años, los cuales se encuentran en una etapa formativa de la escolaridad, y que lo que más trasciende es que la docente observa, que dificulta en la pre escritura, el corte de imágenes, además de considerar la coordinación de la presión, que va a permitir a los niños a poder realizar sus dibujos trazos. A esto se debe agregar la falta de apoyo de los padres de familia, que no contribuyen en apoyar lo realizado por la docente, tan solo deja que su niño o niña siga un proceso de enseñanza aprendizaje en la I.E., sin reforzar en casa o preocuparse de ello por el desarrollo de su pupilo.

En la Institución Educativa “Rayitos de Luz” existe frecuentes dificultades en el desarrollo de la psicomotricidad fina en cuanto al recorte con tijeras, modelación de plastilina, emitir sonidos con claridad, en la repetición de trabalenguas, imitar sonidos de los animales domésticos, abotonar y desabotonar sus prendas de vestir, inflar un globo, y diversos movimientos corporales como: emociones acompañadas con gestos y silbar a un ritmo de una canción.

Por tal motivo, se plantea la siguiente interrogante:

¿De qué manera el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de cuatro años en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018?

Para responder a la problemática se plantea el siguiente objetivo general:

Determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

Asimismo, se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un pre test.

Ejecutar actividades de aprendizaje basados en los juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un post test.

Siendo la psicomotricidad fina un aspecto muy importante para desarrollar las habilidades de pre escritura y escritura, se justifica en:

En lo teórico, busca aportar al conocimiento sobre el juego como estrategia didáctica y psicomotricidad fina; la cual debe ser útil para los estudiantes que se interesen por continuar estudios similares y complementar las investigaciones.

En lo metodológico, se aplicó las actividades de aprendizaje, concordante con los juegos para buscar la mejora de la psicomotricidad fina, en cada uno de los niños y niñas de cuatro años.

En lo práctico, fue muy útil para los niños y niñas en el progreso de cada una de sus habilidades en la participación activa de cada una de las actividades de aprendizaje, así como también del pre test y post test.

En el presente trabajo de investigación se empleó una metodología de tipo cuantitativa, de nivel descriptivo y diseño pre experimental, con una población de 37 estudiantes y la muestra de 18 estudiantes de 4 años. Para determinar el análisis de los datos se utilizó el Excel 2016 y el estadístico SPSS versión 22. Se

Los resultados se obtuvieron al evaluar el nivel de psicomotricidad fina, mediante un pre test, obtuvo el 44,40% proceso y el 55,60% inicio; posteriormente se ejecutó dos actividades para mejorar la psicomotricidad fina, logrando un desarrollo progresivo, aumentando el nivel de logro y disminuyendo el nivel de inicio; finalmente, se aplicó el post test donde los resultados fueron del 55,60% en logro esperado. Concluyó que al aplicar la prueba de Wilcoxon, obtiene 0,001 menor que 0,05; donde valida la hipótesis y el juego como estrategia influye significativamente en la mejora de la psicomotricidad fina.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes de la investigación

Para los antecedentes se consideró estudios de otros autores que tienen similitud con la investigación, dentro del orden internacional, nacional y local.

A nivel internacional

Santillán (2016) en su tesis titulada: La aplicación de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de tercer año de educación básica de la unidad educativa “Caracol”, parroquia Caracol, Cantón Babahoyo, provincia de los Ríos”, tuvo como objetivo general incorporar estrategias de juegos tradicionales en la actividad lúdica diaria para alcanzar aprendizajes significativos y el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la unidad educativa Caracol , Cantón Babahoyo , provincia de los Ríos, empleó una metodología pre experimental. Concluyó, que la mayoría de los docentes no están familiarizados con los juegos, quizá debido a que no todos los docentes que trabajan en esas instituciones son originarios o residen en este lugar, tampoco cuentan con el apoyo de su director u autoridad para trabajar con nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, particularmente con la estrategia del juego en el aula.

Torres (2017), en su tesis titulada: Juegos como estimulación temprana para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de la unidad educativa Adolfo María Astudillo de la parroquia Camilo Ponce del Cantón Babahoyo durante el año 2017, tuvo como objetivo general analizar las incidencias del juego como estimulación temprana para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la unidad

educativa Adolfo María Astudillo de la parroquia Camilo Ponce del Cantón Babahoyo durante el año 2017, empleo una metodología pre experimental. Concluyó que, los padres de familia dejan toda la obligación a la escuela para el desarrollo motor, las primeras orientaciones, al igual que la educación, debe ser en casa.

A nivel nacional

Ochupe (2017), en su tesis titulada: El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín; tuvo como objetivo general determinar la relación de los juegos y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín; empleó una metodología de diseño no experimental – transversal, tipo descriptivo y nivel correlacional. El investigador concluyó que, 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 $p = 0,000$. Asimismo, 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 es moderada y el valor de $p = 0,000$ lo cual existe una relación significativa. Existe relación significativa entre el juego y la estructuración espacial 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 $r = 0,746$ por lo tanto la correlación es moderada y el valor $p = 0,000$ lo cual existe una relación significativa.

Estela (2018), en su tesis titulada: El juego como estrategia para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca; tuvo como objetivo general determinar de qué manera el juego lúdico como estrategia influye en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños y niñas de 5 años, empleó una metodología descriptiva – cuantitativo. La investigación concluyó que según la variable de estudio, coordinación motora gruesa, se evidencia que los estudiantes en cuanto a la dimensión de coordinación, el 21% se encuentra en el nivel de proceso, el 7% en el nivel logro; en la dimensión equilibrio con el 64% en el nivel de proceso y el 0% en el nivel de logro y en la dimensión de movimiento el 57% en el nivel de proceso y el 21% en el nivel de logro. Esto nos da a entender que, de forma general, los estudiantes presentan una calificación media de 10 puntos, lo que nos da entender que se encuentran de forma general en inicio de la variable. Que el programa del juego como estrategia cumple con las cualidades esenciales de validez, confiabilidad y pertinencia. Se sustenta en la teoría sociocultural de Vygotsky y tiene como finalidad potenciar el desarrollo de la motricidad gruesa en los aspectos de coordinación, equilibrio y movimiento.

Trinidad (2017), en su tesis titulado: El juego y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1er grado de primaria de la Institución Educativa Reyna de la Paz del distrito de Vegueta en el año 2017; tuvo como objetivo general determinar la influencia del juego para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1er grado de primaria de la Institución Educativa Reyna de la Paz del distrito de Vegueta en el año 2017, empleó una metodología de tipo descriptivo, enfoque cualitativo – cuantitativo. La investigación llegó a las siguientes conclusiones: Que

mediante el juego se realiza el aprendizaje, el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. El juego es un elemento básico en la vida de un niño, además es divertido y necesario para el desarrollo de su motricidad. Los niños tienen que estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante en el desarrollo integral. A través de él los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación. Con el juego se enseña a los niños que aprender es fácil y divertido, se desarrolla la creatividad, la participación, respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con seguridad y comunicarse mejor.

Acero (2019), en su tesis titulada: Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019; tuvo como objetivo general determinar la relación que existe entre juego y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la provincia de Satipo – 2019, empleó una metodología científica – correlacional. La investigación concluyó que, después de haber hecho el trabajo estadístico el trabajo ha concluido que el coeficiente hallado $r= 0,715$ que cuantificó la relación entre la variable y motricidad gruesa, se determinó que ambas variables se relacionaron de manera positiva fuerte ha concluido que donde los estudiantes practicaron el juego se notó una relación fuerte con la práctica de la motricidad gruesa en un 51,12%. Después del trabajo estadístico ha concluido en que el coeficiente hallado $r= 0,817$ que cuantificó la relación entre la dimensión pelotitas de espuma y el equilibrio, se determinó que ambas dimensiones se relacionaron de una manera positiva con una intensidad perfecta habiéndose notado claramente que los estudiantes que practicaron el juego con la pelotita de espuma tuvieron mejor equilibrio en un

66,7%. Después del proceso estadístico el trabajo a concluido que el coeficiente hallado $r= 0,702$ que cuantificó la relación entre la dimensión enfilear cuentas y la coordinación viso motriz, se precisó que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad muy fuerte se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de enfilear cuentas tuvieron una mejor coordinación viso motriz en un 49,3%. Después del procesamiento de datos en el programa se llegó a la conclusión de que el coeficiente hallado $r=0,569$ que cuantificó la relación entre el variable juego de memoria y autocontrol, se estableció que ambas variables se relacionaron de manera positiva con una intensidad fuerte se pudo determinar que los estudiantes que practicaron el juego de memoria tuvieron un mejor autocontrol de sus actos en un 32,4%.

Medina (2018) en su tesis: Juegos lúdicos , basados en el enfoque significativo utilizando material concreto , mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús” , Región Tumbes 2018, tuvo como objetivo general de aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo , utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E.” Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018, empleó una metodología no experimental. Concluyó que se ha logrado determinar que la mayoría de estudiantes se encuentra en la escala de calificación A (logro previsto) de los aprendizajes de educación Básica Regular de currículo Nacional, de la motricidad fina en las dimensiones viso manual, fonética, facial, gestual, tabla N° 5,6,7, y 8 respectivamente.

A nivel local

Mariños (2019) en su tesis: Aplicación de juegos manuales para mejorar la motricidad fina en niños de 3 años de educación inicial de la I.E Isabel de Aragón, Chimbote – 2017, tuvo como objetivo general determinar si estos juegos manuales mejoran la motricidad fina en niños de 3 años de la I.E.P Isabel de Aragón, empleó una metodología cuantitativa. Concluyó que al aplicar el pos test, se alcanzaron resultados que permitieron evaluar la mejora significativa en la motricidad fina después de aplicar el post test los juegos manuales, en los niños de 3 años de la I.E Isabel de Aragón de Chimbote, donde se distribuye en el nivel A, con un 94% así mismo en el nivel B con el 6% y finalmente en el nivel C, no correspondiendo ningún porcentaje.

2.2. Bases Teóricas de la investigación

2.2.1. Juego.

Según Caba (2004), expresa que “el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p.39). En este contexto para los niños el juego representa una diversión y placer desde su nacimiento porque emplean su imaginación que los lleva a comprender el mundo.

Asimismo, Caba (2004). Manifiesta:

El niño Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo porque en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a

conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano (p. 39).

Sin embargo, Abad, (2018) dice:

El entretenimiento se considera en un grupo de operaciones que interactúan en una oportunidad dada, por las que el sujeto consigue satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna (p. 18).

Asimismo, el juego es un momento placentero, donde las únicas condiciones y normas manifiestan con inherente posición lúdica, solicitadas por los amigos de entretenimiento, en tal caso el juego sea dividido. El entretenimiento busca salir de un hábito, existente como si estas fueran novedosas.

Según, Garvey (1985) define:

El juego es placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales (p. 30).

Consecuentemente, los entretenimientos acceden que los pequeños manifiesten las aspiraciones, deseos con otros infantes. Las cosas usadas en este movimiento son los muñecos el cual accede al infante que pueda investigar a la vez se divierta entendiendo el manejo, investigación, manipulación redundante.

Caba, (2004). Manifiesta:

El juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil. Las habilidades físicas (motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego (p. 40)

Destrezas intelectuales transforman en actividades que promueven las respuestas de dudas y relaciones causa – consecuencia. Aprendiendo conceptos, descubriendo a través del juego formas, tamaños, colores... en la evolución de adquirir novedosas palabras para mencionar los materiales de juegos cuando interactúan con los demás niños.

2.2.2. Características del juego

Al respecto, Moreno, (1992), con relación al juego describe que:

- El juego es entretenimiento libre.
- Al ser una labor imaginaria, único, el producto final del entretenimiento, lo que estimula es la presencia de una agradable inseguridad lo cual atrae a todos.
- Los entretenimientos extienden en un mundo aparte, la imaginación son historias que no existen en la realidad.

- La labor común, ya que el entretenimiento es un producto de una resolución social contribuido de participantes, quien proyecta al entretenimiento cual acuerdan sus métodos.

2.2.3. Áreas que desarrolla el juego

Los entretenimientos se realizan en un periodo y en un lugar apropiado. Los participantes se organizan, fijan el lugar del juego. El lugar del entretenimiento es un sitio alegórico con la actualidad; el periodo del entretenimiento es fantasía; un tiempo “fuera del tiempo” en donde puede ocurrir distintas cosas. Es sencillo ingresar y salirse del ambiente y del periodo del entretenimiento.

El juego se adapta a normas. En el entretenimiento pide un ambiente, un periodo y normas, no comunican lo que pasa, al contrario, lo que no ocurrirá en ciertas situaciones.

El entretenimiento continuamente tiene un problema. Dicha duda es lo que sostiene al participante en un tenso problema permanente, descubriendo a la vez solucionando las diferentes posición que le han mostrado.

El juego produce placer, alegría y diversión. Así, como lo menciona Huizinga: “El juego está afuera de la disyunción, sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí, una función moral, ni se dan en el virtud o pecado”.

2.2.4. Tipos de juego

Piaget, mencionado por Aizencang (2005) dice: “Concibe el juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil: a través de la actividad lúdica el niño desarrolla nuevas estructuras mentales”.

Este descubridor lo clasifica de la siguiente manera:

El juego motor, es una de las primeras fases: arrojar, saborear, educarse mediante eso el infante adiestra y extender sus esquemas motrices.

Los entretenimientos simbólicos, está cuando el infante es apto de recordar, con apoyo de la fantasía, cosas y situaciones.

El entretenimiento de normas, es lo último en la que el infante puede aceptar ciertas normas que colabora con otros infantes.

2.2.5. Clasificación del juego

MINEDU (2010). Menciona: “La siguiente clasificación te apoyar a diferenciar qué área del desarrollo se está estimulando y conocerás sus tendencias individuales”.

a. Juego motor. Incorporado al movimiento con el cuerpo el afecto que origina el infante. Brincar de un pie, tirar un balón, caminar, los cuales son juegos motrices. Gozan con los entretenimientos ya que están en un inicio de su vida lo cual buscan adiestrar y conseguir el movimiento corporal.

- b. Juego cognitivo.** Pone en indagación intelectual del infante. Se inicia cuando el bebé conoce cosas de su alrededor buscando investigar y manejar. Impulsando el afecto del infante para resolver algún reto mediante la participación de su inteligencia.
- c. Juego social.** Caracterizado por prevalecer la interacción con otro ser como cosa de entretenimiento del infante. Algunas muestras que se ven en distintas edades en la vida de los infantes: En el tiempo de una criatura se distrae con sus dedos de mamá, se comunica con distintos tonos de voz; se entretiene a las escondidas; se divierte con el espejo, etc. Estos juegos favorecen al infante relacionarse con distintas personas.
- d. El juego simbólico.** El juego simbólico establece la capacidad construye objetos creando situaciones y mundos imaginarios. El niño es capaz, desde entonces, de evocar imágenes o símbolos derivados de actividades que imita. Esta nueva capacidad permite al niño iniciar la práctica de este tipo de juego, el cual es fundamental para su vida, su desarrollo y aprendizaje.

2.2.6. Funciones del juego

Bernabéu y Goldstein, (2008), dice: “El juego no tiene un producto final, es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega”.

El entretenimiento promueve y permite la enseñanza, tanto físicamente como mentalmente: señalado Piaget y Bruner entre otros señalaron que el entretenimiento constituye un medio fundamental para la estructuración del habla y el pensar.

2.2.7. Beneficios del juego

Gómez, (2014). “Menciona los beneficios del juego infantil”. Que son: Le accede al infante saber el lugar que los rodea. Las circunstancias del entretenimiento van inventando en el infante mecanismos adaptables que lo hace que sea fácil y poco disfrutante, con el manejo creciente de su entorno. Asimismo, Gómez (2014), dice: “El juego como medio educativo es un elemento muy significativo”, ya que gracia a el:

Engrandece la fantasía; ya sabemos que los maestros lo tienen muy en claro que el entretenimiento es bueno en cuanto el proceso de la imaginación.

Extienden el análisis, refuerzan la atención, la concentración y la memoria.

Por otro lado, Gómez (2014). Manifiesta: “El juego permite tres funciones básicas de la maduración psíquica”, tales como:

- El entendimiento.
- La admisión de la realidad externa.
- La sociabilidad temprana.

2.2.8. El juego en el contexto educativo

Los estudiantes de las etapas infantil se educan con varias clases de entretenimientos (individualmente o de grupalmente): entretenimiento que implican desplazamiento, como los de persecución; simbólicos, como los juegos de letras; con melodía, como, bailes, entre otros. Más adelante realizan ocupaciones lúdicas que combinan azarcón competencia: entretenimiento de mesa, como el parchís o damas; de competencia; juegos de simulación, de ingenio y destrezas, entre otros.

2.2.9. Psicomotricidad fina: Actividades motrices

Son las actividades motrices manuales o manipuladoras (utilización de dedos, a veces los dedos de los pies) normalmente guiadas de forma visual y que necesitan destreza y a la vez sostienen que la psicomotricidad fina consiste en todas aquellas actividades que requieren una precisión y coordinación de los músculos cortos de las manos y dedos” (Rigal, 2006, Pág. 16).

El progreso de la motricidad fina y sus destrezas es inalterable para la habilidad de experiencia y enseñanza sobre su entorno, jugando un rol fundamental centrándose en el aumento de la inteligencia, las destrezas de la motricidad fina se realizan en un orden continuo, caracterizándose por progresos acelerados, y en otras ocasiones, frustrantes retrasos que son inofensivos.

2.2.10. Técnicas activas para la psicomotricidad

No obstante, este aprendizaje está sujeto a grandes altibajos, a pesar de que requiere un ciclo progresivo. Por ende, no debemos alarmarnos si vemos que el niño, en ocasiones, pasa por momentos de progresos acelerados y otras veces manifiesta frustrantes retrasos. Ambos son inofensivos y forman parte del ciclo natural de aprendizaje y desarrollo de la psicomotricidad fina. A la edad de 4 años, da inicio su vida estudiantil en la etapa de preescolar enfrentándose al manejo de los cubiertos aprendiendo a atarse los cordones de los zapatos y a abrocharse los botones. En clase, a los cuatro años, aprenden el uso de las tijeras, a copiar formas geométricas y letras, y a hacer objetos con plastilina de dos o tres partes.

2.2.11. Escuelas Infantiles: La Psicomotricidad fina

La enseñanza con los infantes se puede iniciar en los primeros meses de edad, pero las actividades coordinadas es conveniente iniciarlas empezando a pintar, mover objetos trabajando por sí mismo la coordinación y la precisión de las manos. Algo que se puede trabajar perfectamente en tu escuela infantil ayudando a los padres a seguir con la misma educación motriz. A partir de los 4 años el niño tendrá una mejor destreza para realizar actividades más complejas, como moldear plastilina o recortar figuras con más precisión. Los niños utilizan así sus manos y dedos como herramientas para darle forma, aplastarla o cortarla en trozos más pequeños. De igual modo actividades como pintar

o escribir hacen que el niño tenga que fomentar la coordinación y la inteligencia. Mediante los juegos de habilidades, como enroscar y desenroscar o abrochar y desabrochar botones, fomentaremos además de la psicomotricidad fina, la propia autonomía del pequeño. Por eso es fundamental trabajar el desarrollo psicomotriz desde las escuelas infantiles, inicio de todo lo que será su educación futura. Así como también el informar a los papás que conozcan cuales son las mejores actividades para ayudar al peque, teniendo en cuenta que la mejor educación para un niño es aquella en la que escuela y familia trabajan coordinadamente.

2.2.12. Utilidad de juguetes

Este tipo de psicomotricidad se utiliza a la hora de realizar tareas muy precisas en las que están implicados simultáneamente el ojo y la mano. Esta clase de actividades tan coordinadas y delimitadas comienzan a desarrollarse a partir del primer año de vida de los niños. Importantes a la hora de desarrollar actividades tan necesarias en su vida diaria y académica como la escritura, por lo que trabajar la motricidad fina desde pequeños es una gran ventaja. Trayendo beneficios, tales como:

- Tomar conciencia de su cuerpo.
- Controlar la respiración.
- Adaptarse al mundo exterior.
- Dominar el equilibrio.
- Orientar el espacio corporal.

- Nociones de situación y orientación.
- Mejorar la memoria.
- Desarrollar del ritmo.
- Discriminar colores, formas y tamaños.
- Mejorar la creatividad y la expresión.

2.2.13. Actividades para desarrollar la psicomotricidad fina

Algunas actividades que ayudaran a los niños a desarrollar su psicomotricidad fina, tales como:

- Traslada pequeños objetos como lentejas, garbanzos, semillas de un plato a otro usando solo el índice y el pulgar.
- Coge, pellizca (usando o no unas pinzas) pompones de lana de un recipiente a otro.
- Imitar con las manos movimientos de animales: león, ave, pájaro en vuelo.
- Clasifica botones de diferentes colores en boles de diferentes colores.
- Enrosca y desenrosca tapones con la botella del color que les corresponda, de este modo trabajamos no solo motricidad fina, sino también asociación de formas y de colores.
- Ingresa a un colador espaguetis o pajitas por cada uno de los agujeros.
- Inserta macarrones en espaguetis, o bien, utilizar piezas grandes e introducirlas en hilo de pescar para hacer collares.

- Juega con la plastilina, apretarla, exprimirla, amasarla, estirla, enrollarla, pellizcarla... todo ello ayuda a fortalecer los músculos de los dedos.

a) Actividades para desarrollar la destreza de las manos

- Tocar palmas.
- Llevar uno o más objetos
- Hacer trazos
- Realizar gestos con las manos

b) Actividades para desarrollar la destreza de los dedos

- Abrir y cerrar los dedos de la mano
- Juntar y separar los dedos
- Tocar el tambor o teclear

c. Actividades para desarrollar la coordinación viso manual

- Lanzar objetos
- Enroscar y desenroscar
- Abrochar y desabrochar botones
- Atar y desatar lazos
- Encajar y desencajar objetos
- Manipular objetos pequeños
- Pasar las hojas de un libro
- Recortar con tijeras

2.2.14 Dimensiones de la psicomotricidad fina

a) Coordinación viso-manual.

La coordinación viso motriz, forma parte de la motricidad fina, donde la destreza forma una parte fina del cuerpo e implica la coordinación con la vista. En esta fase se consideran las habilidades como dirección, puntería y precisión. Algunas de estas actividades que se consideran, tienen relación con rasgar, enhebrar, lanzar, patear, hacer rodar, etc. (Minedu, 2012).

b) Coordinación Fonética. Se indica que en base a la motricidad el lenguaje oral se sustenta en los aspectos funcionales que se dan en el cuerpo al acto de formación de fonemas; la motricidad en general de cada uno de los órganos que intervienen en él, están en base a la coordinación de los movimientos necesarios y la automatización progresiva del proceso fonético del habla. Expresa sobre la fonética que indica es otro aspecto de la motricidad muy importante y de estímulo para seguir y garantizar un buen dominio de la misma.

c) Coordinación gestual

Es importante conocer que la Coordinación manual como el viso manual exigen el dominio de la muñeca y permita la autonomía de la mano respecto al brazo, tronco, un control y una independencia, así como también su tono muscular. Es necesario que el conocimiento de cada uno de los dedos de manera individual y en conjunto para el dominio de sus tareas debe ser importante y preponderante para su vida.

d) Coordinación facial

La motricidad facial, cumple un papel muy importante desde el dominio de la musculatura y la posibilidad para comunicarse y mantener una relación. Así mismo el dominio de los músculos permitirá mejorar sus movimientos; de tal manera es importante obtener dos adquisiciones: el dominio muscular y la posibilidad de comunicación y relación con la gente que lo rodea.

III. Hipótesis

H₁. El juego como estrategia didáctica desarrolla significativamente la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

H₀. El juego como estrategia didáctica no desarrolla significativamente la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

IV. Metodología

4.1 Diseño de la investigación

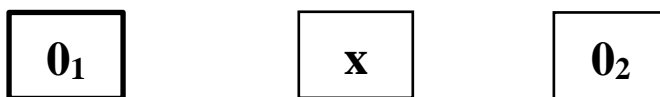
El tipo de investigación que se utilizó para la presente investigación fue de tipo cuantitativo, se recolectó datos que se obtuvieron en función a las variables, además Según Hernández (2014) se basa en la recolección de datos numéricos, con el fin de probar una hipótesis.

La investigación fue de nivel explicativo, porque según Hernández (2014) la investigación de nivel explicativo es aquella que permite realizar el análisis pretende establecer las causas de los eventos, sucesos o fenómenos que se estudian.

La investigación tuvo un diseño pre experimental.

González & Delgado, (2015), mencionan: “A pesar de tener un control adecuado de los factores que influyen en la validez interna, son útiles para comenzar la discusión y descripción de los diseños pre experimentales”.

En conclusión, compara resultados encontrados en un mismo grupo de estudio. según Sánchez y Reyes (2002) manifiesta que este tipo de diseño de un solo grupo con medición de pre test, luego la aplicación de una estrategia y después se aplica un post test. Se consideró el siguiente diseño:



Donde:

O_1 = Pre test

X = Manipulación de la variable independiente

O_2 = Post test

4.2 Población y muestra

4.2.1 La población

La población estuvo constituida por 37 niños y niñas de cuatro años de la IE. “Rayitos de Luz” de Nuevo Chimbote.

Tabla 1. *Población de estudiantes del nivel inicial*

Edad	Institución Educativa	UGEL	Aula	Alumnos
4 años	Rayitos De Luz	Santa	Creativos	17
			Científicos	18
Total				35

Fuente: Nómina de matrícula de los niños de 4 años aula Cientificos de la I.E. Rayitos De Luz

4.2.2 Muestra

La muestra estuvo compuesta por 18 niños y niñas de cuatro años de la IE. “Rayitos de Luz” de Nuevo Chimbote.

Tabla 2. *Muestra de los estudiantes de 4 años de educación inicial*

Edad	Institución Educativa	Distrito	Aula	Alumnos
4 años	Rayitos De Luz	Nuevo Chimbote	Cientificos	18
Total				18

Fuente: Nómina de matrícula de los niños de 4 años aula Cientificos de la I.E. Rayitos De Luz

Criterio de inclusión:

- Niños y niñas de cuatro años incluidos en nómina de matrícula.
- Niños/estudiantes que asisten regularmente a clases.

Criterio de exclusión:

- Niños y niñas que no asisten regularmente a clases.
- Niños y niñas con problemas de aprendizaje.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Variable Independiente: Juego

Caba (2004) refiere que “el juego para el niño, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas” (p. 39).

Dependiente: Psicomotricidad fina

San Martín (2004) sostiene que el desarrollo de las habilidades de psicomotricidad fina es decisivo para el niño, sus logros están sujetos a la experimentación y al aprendizaje en su entorno y en consecuencia, la psicomotricidad fina juega un papel muy importante y fundamental en el desarrollo de la inteligencia y el proceso de enseñanza y aprendizaje en la ayuda de su desarrollo motriz” (pág. 56)

4.3. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES
El juego	Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación - Saberes previos - Propósito
	Proceso	<ul style="list-style-type: none"> -Conflicto cognitivo -Nuevos conocimientos -Construcción de aprendizaje - Aplicación de lo aprendido
	Salida	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación - Meta cognición
Psicomotricidad fina	Coordinación viso-manual	<ul style="list-style-type: none"> - Coloca botones pequeños en una botella - Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva - Utiliza el punzón para realizar agujeros en una figura - Pica con un punzón sobre líneas trazadas en una hoja.
	Coordinación fonética	<ul style="list-style-type: none"> -Imita sonidos de animales domésticos (perro gato vaca) -Repite trabalenguas que menciona la profesora -Recita rimas pequeñas -deletrea palabras compuestas
	Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> -Realiza mímica gestual con títeres. -Expresa emociones de alegría y cólera -Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano. -Mueve su cuerpo a la derecha e izquierda al ritmo de una canción.
	Coordinación facial	<ul style="list-style-type: none"> - Canta y escucha canciones acompañadas de gestos. - realiza o ejecuta gestos de tristeza y asombro -Imita gestos vistos en imágenes -Infla las mejillas al soplar un globo - mueve la lengua al sonido de un instrumento musical

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnica: Observación

La técnica que se aplicó en el proceso de la investigación fue la **observación**. Consiste en tener claro el objetivo a observar para poder describir o explicar el comportamiento de las conductas o situaciones. Diccionario Empresarial, (2018). Manifiesta: “La observación es una fuente de investigación primaria (también denominadas fuentes primarias de recogida de información). Frente a otras fuentes incluidas en esta tipología, es de carácter estático, puesto que sólo permite obtener información referida al momento de tiempo en el que se está llevando a cabo”. En otras palabras, la observación es la técnica de recogida de información más representativa en investigación.

4.4.2 Instrumento: Lista de cotejo

La lista de cotejo fue aplicado a los niños y niñas de la IE “Rayitos de Luz” de Nuevo Chimbote.

Rodríguez (2018). Dice: “La lista de cotejo tienen el objetivo de valorar el rendimiento de los equipos de trabajo en algunas investigaciones. Su uso se extendió rápidamente a muchos otros ambientes en el contexto educativo, debido a la sencillez de su uso y a las ventajas que posee”. El instrumento fue validado por tres expertos, consolidando las observaciones de cada uno de los ítems conforme a los indicadores. Asimismo, se realizó la prueba de confiabilidad mediante el alfa de Cronbach.

El instrumento elegido fue La lista de cotejo, el cual estuvo compuesto por veinte ítems y fueron divididos por cuatro dimensiones, la primera dimensión fue denominada Coordinación viso manual, la cual conto con un total de cinco ítems, la segunda Coordinación fonética, la cual conto con cinco ítems, la tercera Coordinación gestual, la cual conto con cinco ítems y la última Coordinación facial, la cual conto con cinco ítems.

Para poder aplicar el instrumento, el primer paso fué solicitar permiso a la directora de la Institución Educativa Rayitos De Luz, el cual se procedió mediante el envío de una solicitud, así mismo se pidió permiso a la docente del aula, donde se realizó la investigación.

Después de conseguir los permisos solicitados, se procedió a aplicar el instrumento a los estudiantes de cuatro años, el cual se desarrolló mediante la aplicación de juegos con el fin de conocer el nivel de la psicomotricidad fina que se encontraban los infantes.

La validación del instrumento, se realizó por un quipo de expertos profesionales, revisando cada ítems presentados y a la vez relacionados con la variable considerada en el estudio.

4.5 Plan de análisis

Los datos fueron recogidos e ingresados en una matriz de datos, para ello se trabajó en el programa Excel 2016. Dicho programa facilitó la elaboración de las tablas y figuras. Asimismo, se utilizó el programa estadístico SPSS versión 22. Se ha tenido en cuenta la escala de calificación del Ministerio de Educación 2016 para valorar los aprendizajes de los estudiantes y ubicarlos en el nivel de logro que les corresponde, el cual ha sido una ayuda valiosa para valorar los aprendizajes de los niños y niñas.

Se utilizó el cuadro de logros, de la manera siguiente:

Nivel	Logro	Escala
A	Logro esperado: Cuando el estudiante evidencia el nivel esperado respecto a la competencia, demostrando manejo satisfactorio en todas las tareas propuestas y en el tiempo programado.	0 a 10
B	En proceso: Cuando el estudiante está próximo o cerca al nivel esperado respecto a la competencia, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo.	11 a 20
C	En inicio: Cuando el estudiante muestra un progreso mínimo en una competencia de acuerdo al nivel esperado. Evidencia con frecuencia dificultades en el desarrollo de las tareas, por lo que necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente.	21 a 30

4.6 Matriz de consistencia

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
¿De qué manera el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de cuatro años en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018?	<p>Determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.</p> <p>-Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un pre test.</p> <p>-Ejecutar actividades de aprendizaje basados en los juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.</p> <p>-Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un post test.</p>	<p>H1. El juego como estrategia didáctica desarrolla significativamente la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.</p> <p>Ho. El juego como estrategia didáctica no desarrolla significativamente la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.</p>	<p>Variable Independiente: El juego</p> <p>Variable Dependiente: Psicomotricidad fina</p>	<p>Tipo: Cuantitativa Nivel: explicativo Diseño: Pre experimental</p> <p>Población: 37 niños y niñas Muestra: 18 niños y niñas</p>

4.7 Principios éticos

Conforme al código de ética para la investigación, se establecen los principios y valores éticos que guían las buenas prácticas y conducta de los estudiantes, graduados y docentes, en la Universidad.

Protección a las personas. – En toda investigación el fin es la persona, por lo cual existe la necesidad de su protección conforme a la ley 29733 (Ley de protección de datos personales), con lo cual debe determinarse el grado de riesgo en que incurran y la probabilidad de obtener un beneficio.

Libre participación y derecho a estar informado. – En toda investigación tanto el investigador como el investigado deben desarrollar sus derechos a estar bien informados sobre los propósitos y fines del estudio.

Beneficencia no maleficencia. – Es necesario mantener la seguridad de las personas participantes de la investigación, por tal razón se debe cumplir con ciertas reglas de manera general, como no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y de aprovechar al máximo los beneficios.

Justicia. – El investigador ejerce juicios razonables, ponderables y tomar las prevenciones necesarias para asegurar los rumbos y limitaciones de sus capacidades y conocimientos hacia una práctica justa.

Integridad científica. – La integridad debe extenderse a las actividades de enseñanza y su ejercicio profesional.

V. Resultados

5.1. Resultados.

Los resultados de la investigación tienen como finalidad determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

Para tal efecto se desarrolló en base a los objetivos específicos:

5.1.1. Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un pre test.

Tabla 1.

Nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años, pre test.

Nivel de Logro	N	%
Logro Esperado	0	0.00%
Proceso	8	44.40%
Inicio	10	55.60%
Total	18	100,00%

Fuente. Lista de cotejos elaborado por la autora. Aplicado a los niños de 4 años I.E. Rayitos de Luz.

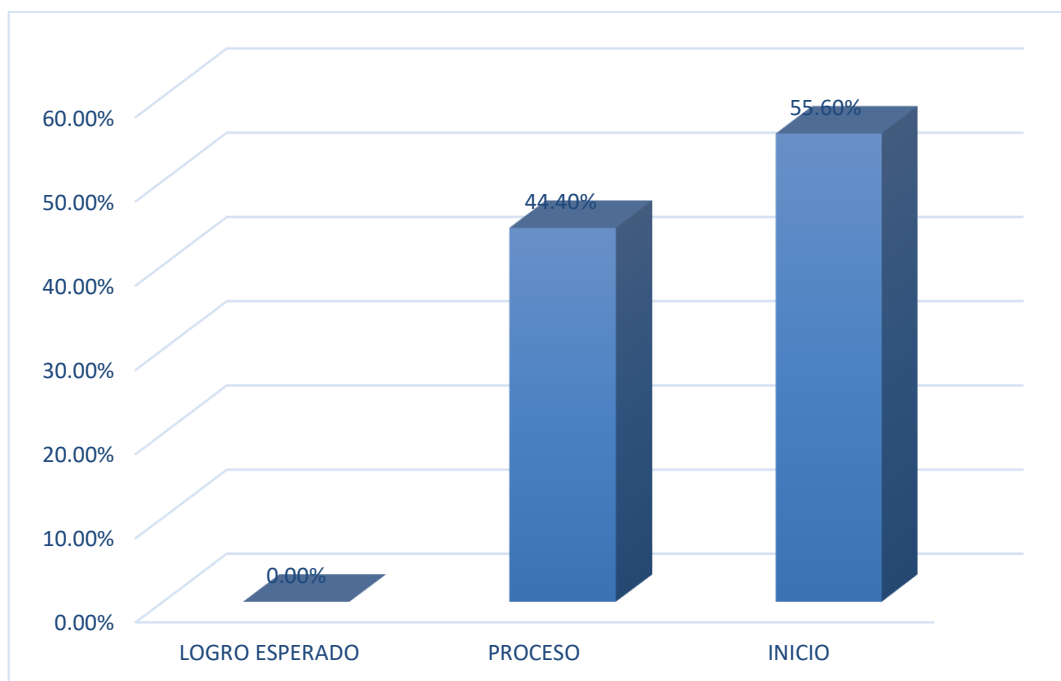


Figura 1: Gráfico de barras del nivel de psicomotricidad fina, pre test.

Fuente. Tabla 1

En la tabla y figura 1, con relación al nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, el nivel de logro esperado no registra, el 44,40 se encuentra en el nivel de proceso y el 55,60% se encuentra en el nivel de inicio.

5.1.2. Ejecutar actividades de aprendizaje basados en los juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

Tabla 2.

Actividad de aprendizaje con juegos para mejorar la psicomotricidad

Nivel de logro	S1		S2		S3		S4		S5		S6		S7		S8		S9		S10		S11		S12		S13		S14		S15	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Logro esperado	0	0	0	0	1	5,6	2	11,1	2	11,1	2	11,1	3	16,7	4	22,2	4	22,2	4	22,2	5	27,8	6	33,3	7	38,9	8	44,4	9	50
Proceso	9	50	10	55,6	9	50	9	50	9	50	10	55,6	9	50	9	50	9	50	10	55,6	9	50	9	50	9	50	9	50	9	50
Inicio	9	50	9	44,4	8	44,6	7	38,9	7	38,9	6	33,3	6	33,3	5	27,8	5	27,8	4	22,2	4	22,2	3	16,7	2	11,1	1	5,6	0	0
Total	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100	18	100

Fuente. Lista de cotejos elaborado por la autora. Aplicado a los niños de 4 años I.E. Rayitos de Luz.

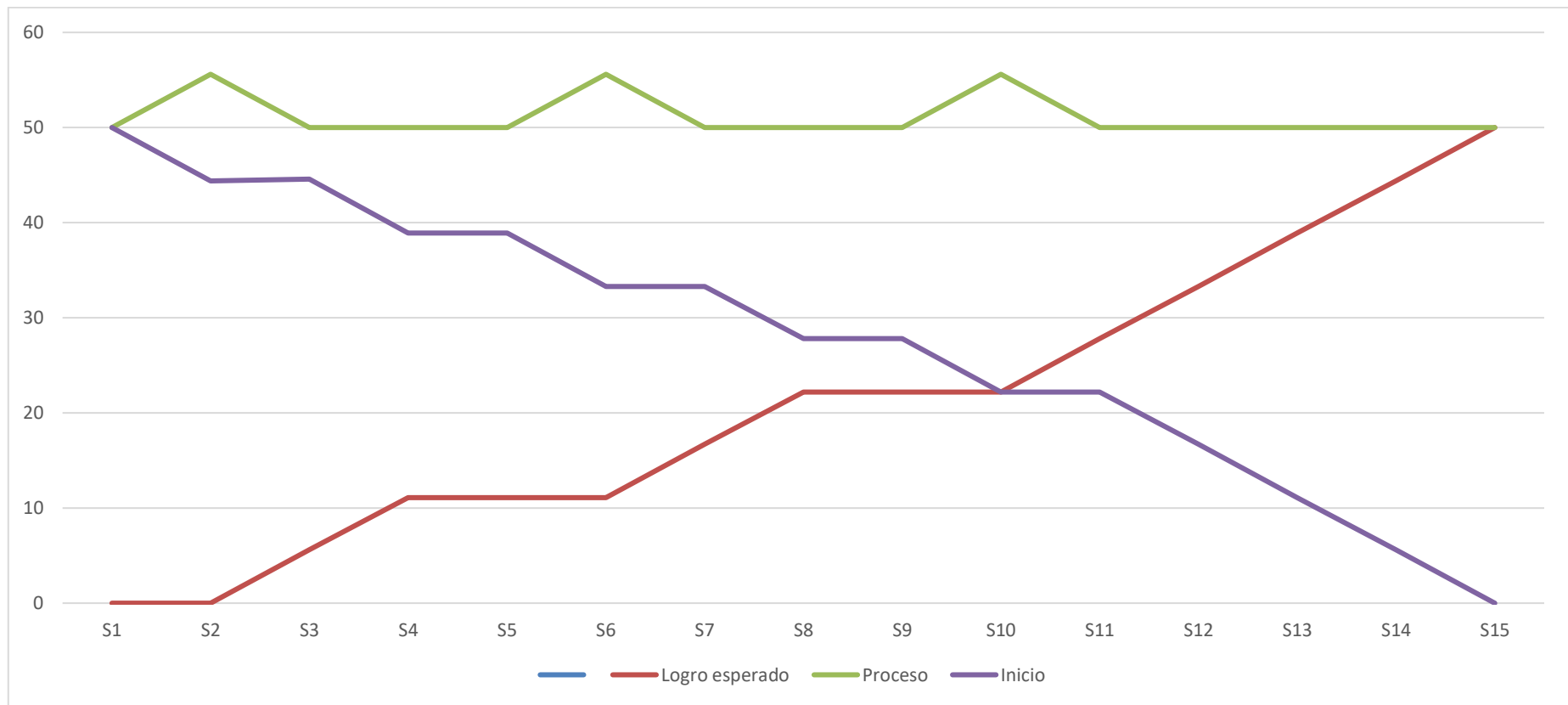


Figura 2. Gráfico de líneas actividades de aprendizaje de juegos

Fuente. Tabla 2

En la tabla y figura 2, con relación a la aplicación de las actividades de aprendizaje de juegos en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz; los resultados registran: En el nivel de logro esperado; en la primera no registra, en la tercera 5,6%; culminando en la décimo quinta actividad 50%. En el nivel proceso, obtuvo en la primera actividad y décimo quinta el 50%. En el nivel de inicio disminuyó del 50% a 0%.

5.1.3. Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un post test.

Tabla 3.

Nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años, post test.

Nivel de Logro	N	%
Logro Esperado	10	55.60%
Proceso	8	44.40%
Inicio	0	0.00%
Total	18	100,00%

Fuente. Lista de cotejos elaborado por la autora. Aplicado a los niños de 4 años I.E. Rayitos de Luz.

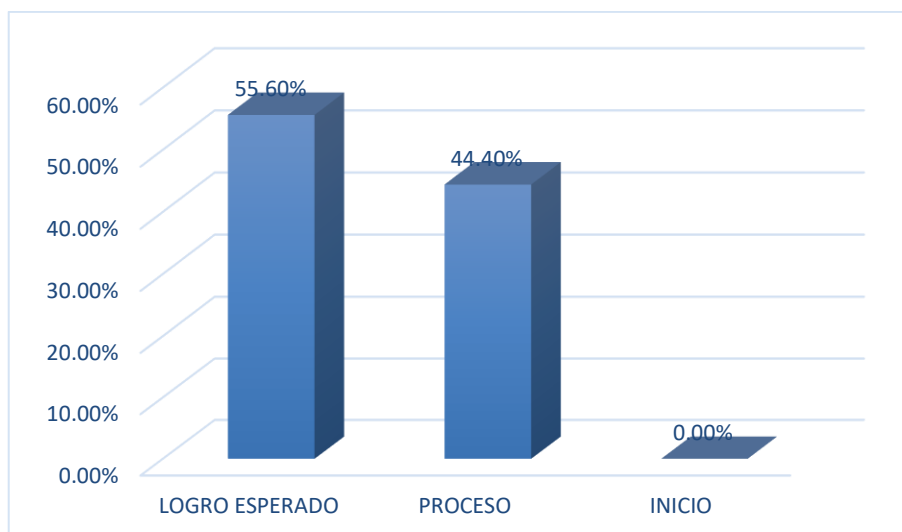


Figura 17: Gráfico de barras del nivel de psicomotricidad fina, post test.

Fuente. Tabla 17

En la tabla y figura 17, con relación al nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, el 55,60% está en el nivel de logro esperado, el 44,40 se encuentra en el nivel de proceso y no registra en el nivel de inicio.

Contrastación de la hipótesis con la prueba de Wilcoxon

A. Hipótesis

Hi. El juego como estrategia didáctica desarrolla significativamente la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

Ho. El juego como estrategia didáctica no desarrolla significativamente la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

B. Nivel de significancia: 0,05 (5%)

C. Estadístico de prueba

Tabla 4.

Prueba de Rango de Wilcoxon

	Rangos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Post -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Pre	Rangos positivos	18 ^b	7,70	77,00
	Empates	0 ^c		
	Total	18		

a. Post < Pre

b. Post > Pre

c. Post = Pre

Fuente: Elaboración propia. IBM SPSS versión 22.

Estadísticos de prueba^a

	Post - Pre
Z	-2,268 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

La prueba de Wilcoxon, muestra significancia de $p=0.001$ menor a 0.05; de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, El juego como estrategia didáctica desarrolla significativamente la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

5.2. Análisis de resultados.

Conforme a los resultados obtenidos se puede realizar el análisis correspondiente tomando en cuenta los objetivos específicos:

5.2.1. Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un pre test.

Según los resultados obtenidos, se puede determinar que con relación al nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, registra que el 55,60% se encuentra en el nivel de inicio.

La investigación se corrobora con el estudio de Ochupe (2017) titulada: El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín, que obtuvo el 65% en un nivel bajo.

Según Lozano (2018), el juego es una conducta activada permanentemente, que adquiere la forma de una oposición y el valor de un rechazo. Es normal en el niño, pero tiende a limitarse y a manifestarse únicamente en circunstancias de tiempo y de lugar socialmente admitidas. Los resultados de la investigación indican que más de la mitad se encuentran en un nivel bajo, por lo que muestra dificultades en su coordinación viso manual, coordinación fonética, gestual y facial.

5.2.2. Ejecutar actividades de aprendizaje basados en los juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

Según, los resultados obtenidos, con relación a la aplicación de las actividades de aprendizaje de juegos en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz; los resultados

registran: En el nivel de logro esperado; en la primera no registra, en la tercera 5,6%; culminando en la décimo quinta actividad 50%. En el nivel proceso, obtuvo en la primera actividad y décimo quinta el 50%. En el nivel de inicio disminuyó del 50% a 0%; estos resultados indican que los estudiantes conforme a la aplicación de las actividades de aprendizaje, la mejora ha ido incrementando progresivamente.

La investigación se asemeja al estudio de Ochupe (2017), en su tesis titulada: El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín; quien obtuvo resultados en el que se organizó sesiones de aprendizaje, que se desarrollaron con los estudiantes del aula de tres años, que formaron las muestras de estudio, estuvieron directamente relacionados a las dimensiones de coordinación, lenguaje y motricidad, cuya finalidad era potenciar las habilidades de coordinación motora gruesa, y se ejecutaron en un período de tiempo prudencial, respetando los ritmos de aprendizaje de los niños y niñas. Las actividades de aprendizaje son acciones que realizan los estudiantes como parte de proceso de aprendizaje que se sigue, sea este en el aula u en otro lugar.

Los resultados son un indicador que las actividades de aprendizaje ayudan a mejorar la coordinación viso manual, fonética, gestual y facial, que son parte importante en la psicomotricidad fina.

5.2.3. Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un post test.

Según los resultados se puede determinar que con relación al nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la IE. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, el 55,60% está en el nivel de logro esperado, el 50,00 se encuentra en el nivel

de proceso y no registra en el nivel de inicio. Lo que indica que la mayoría de estudiantes se encuentra en el nivel de logro esperado; esto indica que los estudiantes han logrado elevar sus niveles de aprendizaje hasta el logro esperado, logrando superar las dificultades tenidas antes de ser aplicadas las actividades de aprendizaje.

La investigación se corrobora con el estudio de Ochupe (2017), en su tesis titulada: El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín; obtuvo el 95% en logro esperado. González (1998), citado por Martínez (2020). La psicomotricidad fina refleja todos los desplazamientos de los seres humanos, que disponen la conducta motriz de los infantes de 1 a 6 años que se presenta en forma de capacidades motrices fundamentales, que manifiestan a su vez los desplazamientos comunes de la persona.

De acuerdo a los resultados, se puede determinar que más de la mitad de estudiantes se encuentra en un nivel de logro esperado; han logrado mejorar su motricidad fina, elevando niveles de coordinación viso manual que están ligadas a la psicomotricidad fina

Contrastación de la hipótesis.

De la hipótesis: El juego como estrategia didáctica desarrolla significativamente la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018. Los resultados de la prueba de Wilcoxon para determinar el grado de significancia, donde se determina en la muestra una significancia de $p= 0.001$ menor a 0.05. Estos datos son corroborados por Ochupe (2017), en su tesis titulada: El juego y la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa N° 08 Pequeño Benjamín; quien concluye que existe una correlación entre el juego y la motricidad

fina. Estos resultados son similares y conforme al estudio se puede demostrar que la hipótesis del investigador es aceptada y validada.

VI.- CONCLUSIONES

Al culminar la presente investigación relacionada al juego como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina, se llegó a las siguientes conclusiones:

- El nivel de psicomotricidad fina en los estudiantes de cuatro años, mediante la evaluación de pre test, tiene el nivel de inicio, lo cual determina que tienen dificultades en su coordinación visual, facial y gestual de manera prioritaria
- Al concluir la ejecución de quince actividades de juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina, alcanzan el nivel de logro esperado por lo que se concluye que han desarrollado un buen grado de psicomotricidad fina, ya que han ido evolucionando en cada una de las actividades mejorando su coordinación viso manual, gestual y facial.
- La evaluación del post test evidencia que alcanzó el nivel de logro esperado, este resultado indica que ha logrado un crecimiento. Se concluye que han mejorado en relación al pre test, donde se observa mejoras en la coordinación viso manual, facial y gestual.
- Para contrastar la hipótesis se aplicó la prueba de Wilcoxon, donde obtiene el 0,001 menor a 0,05; validando la hipótesis e indicando que existe una influencia significativa entre el juego y la psicomotricidad fina.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones:

A las docentes:

- Que se debe hacer uso de los juegos de manera permanente dentro del desarrollo de las actividades de aprendizaje, debido a que la utilización adecuada genera siempre expectativas, genera creatividad, la atención, la memoria y desarrollo de las partes finas de su cuerpo; del mismo modo se pueden desarrollar actitudes positivas que están relacionadas al área en los niños.
- Que se debe promover capacitaciones sobre estrategias de juegos, con el fin de que todas las maestras se encuentren preparadas para desarrollar sus actividades y logren de la mejor manera el desarrollo de la psicomotricidad fina en los niños y niñas de cuatro años.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.*
Obtenido de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf>
- Acero, E. (2019). *Juegos como estrategia didáctica y motricidad gruesa en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 30001-54 de la Provincia de Satipo – 2019, (Tesis de Licenciatura), Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Satipo – Perú, 2019.*
- Bernabéu, N. y. (2008). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica.* España: Narcea.
- Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo).* Obtenido de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> .
- Cervera, L. A. (12 de diciembre de 2017). *La Psicomotricidad Fina En Las Escuelas Infantiles Es Importante.* Obtenido de <https://www.kidsnclouds.es/la-importancia-de-la-psicomotricidad-fina-en-las-escuelas-infantiles/>
- Estela, J. (2018). *El juego como estrategia para mejorar la motricidad gruesa en los niños de 5 años de la Institución Educativa 401 Frutillo Bajo – Bambamarca (Tesis de Licenciatura), Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo, Chiclayo – Perú, 2018.*
- Franco, F. (2005). *El desarrollo de las habilidades motrices básicas en educación inicial.* Mérida.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil.* Madrid: Morata.
- Gómez, J. (2014). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*

- López, M. y Tuesta, S. (2019). *Juegos infantiles para fortalecer la motricidad gruesa en niños de tres años, I.E.I. N° 334, Rodríguez de Mendoza, Amazonas* (Tesis de Licenciatura) Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, Chachapoyas – Perú, 2019
- Mariños, A. (2019). *Aplicación de juegos manuales para mejorar la motricidad fina en niños de 3 años de educación inicial de la I.E Isabel de Aragón, Chimbote – 2017*. (Tesis de licenciatura). Universidad los Ángeles de Chimbote. Chimbote, Perú.
- Medina, B. (2018). *Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018*. (Tesis de licenciatura). Universidad los Ángeles de Chimbote. Tumbes, Perú.
- Ministerio de Educación del Perú (2016) Diseño curricular nacional de Educación Básica Regular. Lima: Minedu.
- Moreno, C. (1992). *Juegos populares y deportes tradicionales*. Madrid: Alianza.
- Ochupe, G. (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, 2017
- Puerta, A. R. (2018). *Lista de Cotejo: Características, Ventajas y Desventajas, Ejemplos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/lista-cotejo/>
- Rigal, R. (2006). *La Psicomotricidad Vivenciada*. México: Praxis.
- Santillán, A. (2016). *La aplicación de los juegos tradicionales y su incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de tercer año de educación*

básica de la unidad educativa “Caracol. (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Babahoyo. Babahoyo.

Torres, M. (2017). *Juegos como estimulación temprana para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de la unidad educativa Adolfo María Astudillo de la parroquia Camilo Ponce del Cantón Babahoyo durante el año 2017.* (Tesis de licenciatura). Universidad Técnica de Babahoyo. Babahoyo, Ecuador.

Trinidad, D. (2017). *El juego y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 1er grado de primaria de la Institución Educativa Reyna de la Paz del distrito de Vegueta en el año 2017,* (Tesis de Licenciatura), Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, Huacho – Perú, 2017

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACIÓN INICIAL

**Formulario de autorización de
padres:**

Estimado padre o madre de familia, el presente instrumento de recolección de datos forma parte de la investigación titulada:Con el propósito de llevarla a cabo, para la muestra, se ha considerado la participación voluntaria de su hijo(a). Vale precisar que la información consignada en la evaluación será anónima y tendrá fines académicos, además, favorecerá el mejoramiento del servicio educativo en esta institución. Por tal motivo, participarán aquellos estudiantes cuyos padres de familia firmen el presente documento.

Es preciso mencionar que, la información que se obtenga mediante la aplicación del instrumento, será confidencial y accesible solo para la investigadora, estudiante....., con código de matrícula N° Además, no será identificable, porque se empleará un código numérico en la base de datos. Asimismo, el nombre del estudiante no será utilizado en ningún informe, cuando los resultados de la investigación sean publicados.

**DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO
INFORMADO**

Yo,, padre o madre de familia del aula de años “.....”, de la Institución Educativa N° , con DNI N° , acepto que mi menor hijo(a) forme parte de la investigación titulada:
:
.....
.reali
zada por la estudiante
.....

He leído el procedimiento descrito arriba y estoy completamente informado del objetivo de la investigación. Asimismo, la investigadora me ha explicado el estudio que realizará y ha absuelto mis dudas. Por tal motivo, voluntariamente doy mi consentimiento para que mi menor hijo (a) participe de esta investigación.

Nombre del Participante

Firma del Participante

*Nombre de la persona que obtiene el
consentimiento*

*Firma de la persona que
obtiene el consentimiento*

INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO

PSICOMOTRICIDAD FINA

N°	DIMENSIONES / ítems		
		NO	SI
	DIMENSIÓN 1 Coordinación viso manual		
1.	realiza pinzas para colocar botones en una botella		
2.	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva		
3.	. Utiliza el punzón para realizar agujeros en una figura		
4.	Enhebra botones en hilo nylon ensarta cuentas en un hilo		
5.	Modela plastilina para generar figuras y formas		
	DIMENSIÓN 2 Coordinación fonética		
6.	Imita sonidos de animales domésticos (perro gato vaca)		
7.	Repite trabalenguas que menciona la profesora		
8.	Recita rimas pequeñas		
9.	deletrea palabras compuestas		
10.	Entona una canción corta		
	DIMENSIÓN 3 Coordinación gestual		
11.	Realiza mímicas con un títere		
12.	Expresa emociones de alegría y cólera		
13.	Recibe, lanza y rebota una pelota con una mano.		

14.	Abre y cierra las manos en puño suavemente		
15.	Mueve su cuerpo a la derecha e izquierda al ritmo de una canción		
	DIMENSIÓN 4 Coordinación facial		
16.	Canta y escucha canciones acompañadas de gestos.		
17.	realiza o ejecuta gestos de tristeza y asombro		
18.	silva al sonido de una canción		
19.	Infla las mejillas al soplar un globo		
20.	mueve la lengua al sonido de un instrumento musical		



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

I.- DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO:

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. "Rayitos De Luz", Nuevo Chimbote – 2018.

2. INVESTIGADORA:

Arteaga Vega Marilin Melissa

3. OBJETIVOS:

3.1. Objetivo general

- Determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

3.2. Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un pre test.

- Ejecutar actividades de aprendizaje basados en los juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.
- Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un post test.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

Niños y niñas que estudian en la Institución Educativa "Rayitos De Luz" perteneciendo al aula de 4 años.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La totalidad de muestra: 18 niños

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO:

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. "Rayitos De Luz"


II. DATOS DEL INFORMANTE

1. APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE: ALARCON MARETIBÉ ANA MARÍA
2. PROFESION Y/O GRADO ACADEMICO : DOCENTE DE AULA
3. INSTITUCION DONDE LABORA : I.É. "RAYIBO DE LUZ" N.º 1678

III.- ASPECTO DE VALIDACION

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION						OBSERVACION
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable	Tiene coherencia con las dimensiones	Tiene coherencia con los indicadores		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	
• JUEGO			X		X		X		
	realiza pizmas para colocar botones en una botella				X			X	
	Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva		X		X				
		Utiliza el punzón para realizar agujeros en una figura.	X		X			X	

Coordinación facial	realiza o ejecuta gestos de tristeza y asombro	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Silva al sonido de una canción.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Infla las mejillas al soplar un globo.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	Mueve la lengua al sonido de un instrumento musical.	X	X	X	X	X	X	X	X	X



 FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

956860901

 N° DE TELÉFONO



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

I.- DATOS GENERALES:

1. TITULO DEL PROYECTO:

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. "Rayitos De Luz", Nuevo Chimbote – 2018.

2. INVESTIGADORA:

Arteaga Vega Marilín Melissa

3. OBJETIVOS:

3.1. Objetivo general

- Determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

3.2. Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un pre test.

- Ejecutar actividades de aprendizaje basados en los juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.
- Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un post test.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

Niños y niñas que estudian en la Institución Educativa "Rayitos De Luz" perteneciendo al aula de 4 años.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La totalidad de muestra: 18 niños

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO:

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. "Rayitos De Luz"

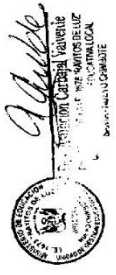
II. DATOS DEL INFORMANTE

1. APELLIDOS Y NOMBRE DEL INFORMANTE: CARRASAL VALVERDE ISOLACIÓN
2. PROFESION Y/O GRADO ACADEMICO : DOCTOR
3. INSTITUCION DONDE LABORA : 678 "PAYSOS DE LUZ"

III.- ASPECTO DE VALIDACION

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	INDICADORES DE EVALUACION										OBSERVACION	
			Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		SI	NO		
			SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
• JUEGO		Realiza pinzas para colocar botones en una botella	X		X		X		X					
		Recorta con tijeras siguiendo líneas recta y curva	X		X		X		X					
		Utiliza el punzón para realizar agujeros en una figura.	X		X		X		X					
• PSICOMOTRICIDAD FINA	Coordinación viso manual	Eriebra botones en hilo nylon ensarta cuentas en un hilo	X		X		X		X					
		Modela plastilina para generar figuras y formas.	X		X		X		X					

Coordinación facial																		
	silva al sonido de una canción	X							X									
	Infla las mejillas al soplar un globo	X							X									
	mueve la lengua al sonido de un instrumento musical	X							X									



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

963962606

N° DE TELÉFONO



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"

Chimbote, 08 de octubre 2019

OFICIO N° 0001-2019-DIRES-Uladech Católica

Sr(a).
Asunción Carbajal Valverde
Directora de la I.E. "Rayitos De Luz"

Presente.-

De mi especial consideración:

Por medio del presente, me permito saludarle cordialmente y felicitarlo por la gestión que tan dignamente dirige.

Asimismo, a través de este escrito me presento. Mi nombre es Marilín Arteaga Vega, con código de matrícula N° 010716005, curso el VI ciclo de la Escuela Profesional de Educación Inicial, en la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote".

Acudo a su despacho, para agradecerle por la apertura de su gestión para el desarrollo de mi labor de ayudantía pedagógica, así también, para solicitarle me conceda la autorización para aplicar mi instrumento de recolección de datos, como parte de la investigación académica que efectúo y que se titula: "El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. "Rayitos De Luz"

Nuevo Chimbote - 2018, vale precisar que esta investigación tiene como objetivo fundamental determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en los niños del grupo estudiantil mencionado, a fin de que con los resultados obtenidos se planteen propuestas de mejoras, que implementadas y replicadas, se traduzcan en la maximización de las oportunidades de aprendizaje para los estudiantes.

Agradeciendo anticipadamente su atención al presente, y sin otro particular, le reitero las muestras de mis sinceras felicitaciones por la labor que día a día realiza, en favor de la educación chimbotana.

*Recibido
8-10-2019
Hora 3:00 p.m.
Hilda A. Gude*

Atentamente.

Srta. Marilín Arteaga Vega
Estudiantes de Educación Inicial





**UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE**

I.- DATOS GENERALES:

1. TITULO DEL PROYECTO:

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. "Rayitos De Luz", Nuevo Chimbote – 2018.

2. INVESTIGADORA:

Arteaga Vega Marilin Melissa

3. OBJETIVOS:

3.1. Objetivo general

- Determinar que el juego como estrategia didáctica desarrolla la psicomotricidad fina en niños de 4 años, en la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.

3.2. Objetivos específicos

- Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un pre test.

- Ejecutar actividades de aprendizaje basados en los juegos como estrategia didáctica para mejorar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018.
- Evaluar el nivel de psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. Rayitos de Luz, Nuevo Chimbote 2018, mediante un post test.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN

Niños y niñas que estudian en la Institución Educativa "Rayitos De Luz" perteneciendo al aula de 4 años.

5. TAMAÑO DE LA MUESTRA

La totalidad de muestra: 18 niños

6. NOMBRE DEL INSTRUMENTO

LISTA DE COTEJO:

El juego como estrategia didáctica para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la I.E. "Rayitos De Luz"

