



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA
UTILIZADO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD
FINA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DEL NIVEL
INICIAL DE LA I.E N° 035 ISABEL FLORES DE OLIVA
DEL DISTRITO SAN JUAN DE LURIGANCHO AÑO
2019**

**TRABAJO DE INVESTIGACION PARA OPTAR EL GRADO
ACADEMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTOR

Mayta CCami, Berna

ORCID: 0000-0002-3068-375X

ASESOR

GONZALES CHAVEZ JUANA

ORCID: 0000-0002-8191-4845

LIMA– PERÚ

2019

EQUIPO DE TRABAJO

Mayta Ccami Berna

ORCID: 0000-0002-3068-375X

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

ASESOR

Gonzales Chávez Juana

ORCID: 0000-0002-8191-4845

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

JURADO

Venegas Gallardo Adelaida Lorenza

ORCID: 0000-0002-5871-5952

Arellano Jara Teresa del Carmen

ORCID: 0000-0003-3818-5664

Rojas Hilario Exalto Celso

ORCID: 0000-0001-6248-9903

HOJA DE FIRMA DEL JURADO

Dra. Adelaida Lorenza Venegas Gallardo

Presidente

Mg. Teresa Del Carmen Arellano Jara

Miembro

Mg. Celso Exalto Rojas Hilario

Miembro

Dra. Juana Toribia Gonzales Chávez

Asesora

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a mi madre Sra. Aleja, fuente de apoyo constante e incondicional en toda mi vida y más aún en mis los años de la carrera universitaria. Que sin su ayuda hubiera sido imposible culminar mi profesión. Y a su vez son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que tengo que agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos que uno se rendía a no seguir. Quiero darles las gracias por formar parte de mí carrera, por todo lo que me han brindado y por todas sus bendiciones.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios, por tener a mi madre y mi familia por estar apoyándome con palabras de aliento, también agradecer a mi profesora y directora Mg. Pamela Ochoa T. con quien inicié a trabajar, hoy directora de la institución en la que trabajo, siendo ella con sus palabras de orientación y motivación a culminar la carrera en educación. Y agradecer a nuestras asesoras por sus orientaciones y paciencia. Gracias

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo describir el juego como estrategias didácticas utilizado por el docente para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de nivel Inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva del distrito San Juan de Lurigancho el año académico 2019.

La metodología que se utilizó en la investigación fue tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño no experimental. La población de estudio estuvo conformada de 2 docentes y 50 estudiantes del nivel inicial.

Conclusión como primera prioridad para docente según las teorías Piaget y Vygotsky el juego de regla y dramático ayudan al reforzamiento del juego.

Como segunda prioridad la docente aplica la técnica grafo plástico como juego que utilizan las estrategias didácticas de forma lúdica para desarrollar la motricidad fina.

Se concluye que, al evaluar el desarrollo de motricidad fina de los estudiantes del nivel inicial, los resultados obtenidos fueron el 80% estudiantes no obtuvieron un manejo en la motricidad fina, el 100% si obtuvo un logro en motricidad.

Palabras clave: juego, motricidad fina

ABSTRACT

The purpose of this research work was to describe the game as didactic strategies used by the teacher to develop fine motor skills in the initial level students of the educational institution No. 035 Isabel Flores de Oliva of the San Juan de Lurigancho district in the academic year 2019.

The methodology used in the research was quantitative design, descriptive level, not experimental. The study population consisted of 2 teachers and 50 students of the initial level.

Conclusion as a first priority for teachers according to the Piaget and Vygotsky theories the rule and dramatic game help to strengthen the game.

As a second priority, the teacher applies the plastic graphic technique as a game that uses didactic strategies in a playful way to develop fine motor skills.

It is concluded that, when evaluating the fine motor development of the students of the initial level, the results obtained were 80% students did not obtain a fine motor management, 100% if they obtained an achievement in motor skills.

Keyword: game, fine motoricity

CONTENIDO

EQUIPO DE TRABAJO.....	i
HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO	
INDICE DE TABLAS.....	11
INDICE DE FIGURAS.....	12
I. INTRODUCCIÓN.....	13
II. REVISION LITERARIA	15
2.1. Antecedentes	15
2.2 BASES TEÓRICA.....	23
2.2.1 Juego	23
2.2.1.1 El juego según Piaget.....	23
a. El juego funcional o de ejercicio.....	24
b. Juego Simbólico.....	24
c. El juego de reglas.....	25
2.2.1.2 El juego según Vygotsky	25
a. Primera fase función real o simbólico.....	26
b. Fase del "juego socio-dramático".	27
2.2.1.3 Diferencias entre las teorías de Piaget y Vygotsky.....	27
a. Piaget.....	28
b. Vygotsky.....	28
2.2.1.4. Según Federico Froebel.....	28
Teoría del Juego	29
2.2.1.5 Método Froebelino	30
a) Dones	30
b) Ocupaciones.....	30

2.2.1.6	El juego como estrategia metodológica.....	30
2.2.1.7	El juego como estrategia de expresión técnicas grafo- plásticos	31
a.	¿Qué es Técnica?	31
b.	Grafo-plástico	31
c.	Las técnicas grafo-plásticas como juego	32
2.2.1.8	Importancia del juego en el aprendizaje.....	33
2.2.2	Motricidad fina.....	34
2.2.2.1	Importancia de la motricidad	36
a.	Actividades para desarrollar la destreza de las manos.....	36
b.	Actividades para desarrollar la destreza de los dedos.	37
c.	Actividades para la coordinación viso manual.....	37
2.2.3	Factores que influyen el desarrollo de motricidad fina	38
2.2.3.1	Algunas actividades domésticas que ayudan a fortalecer la motricidad fina	39
III.	METODOLOGÍA.....	41
3.1	Diseño de la investigación	41
3.2	Universo	42
3.2.1	Área geográfica.....	42
3.3	Población y Muestra.....	42
3.3.1.1	Criterio de inclusión	43
3.3.1.2	Criterio de exclusión.....	43
3.3	Definición y operacionalización de las variables	43
3.4.1	Definición de variables	43
3.4.1.1	Variable 1: El juego.....	43
3.4.1.2	Variable 2: Motricidad fina	44
3.3.2	Operacionalización de las variables	44
3.5.1	Técnica la encuesta	45
3.5.1.1	Instrumento el cuestionario	45
3.5.2.1	Validez y confiabilidad del instrumento aplicado	45
A.	Validez del instrumento	45
B.	Confiabilidad del instrumento.....	46
3.6	Plan de análisis	46
3.6.1	Medición de variables.....	46
3.6.1.1	Variable 1: Juego.....	46

3.6.1.2 Variable 2: Motricidad fina	46
3.7 Matriz de consistencia.....	46
3.8 Principios éticos	48
IV. RESULTADOS.....	49
4.1 Análisis de los resultados	65
CONCLUSIONES.....	66
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
ANEXO1	71

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población de docentes y estudiantes.....	42
Tabla 2 Operacionalización de variables	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3 El juego tiene importancia en el aprendizaje	49
Tabla 4 Según Piaget dice nos habla del juego que el niño aprende por descubrimiento y/o por guía del docente.	50
Tabla 5¿Cuál de las opciones elige como prioridad en el desarrollo en el aula?.....	50
Tabla 6Cómo docente está de acuerdo con la teoría de Vygotsky sobre el juego en el estudiante?	51
Tabla 7 Para usted cuál de sus teorías de Vygotsky aplicaría en el aula.	52
Tabla 8 Aplicaría la técnica grafo plástico como juego de aprendizaje del estudiante.	53
Tabla 9¿Cuál sería la técnica grafo plástica que utiliza como juego en los niños? ...	54
Tabla 10 Según su prioridad que actividad utilizaría para desarrollar la destreza de las manos en su actividad de aprendizaje	55
Tabla 11 Según su prioridad que ejercicio utilizaría para el desarrollo de las destrezas de los dedos.....	56
Tabla 12 Según su prioridad que actividad utilizaría para desarrollar la coordinación viso manual en sus actividades de aprendizaje. ordene	57

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Importancia del juego	49
Figura 2 Según Piaget: por acomodación o docente	50
Figura 3 Desarrollo en el aula.....	51
Figura 4 Según Vygotsky	52
Figura 5 Según Vygotsky cual aplicaría en el aula.....	53
Figura 6 Aplicar la técnica grafo plástica	54
Figura 7 Técnica grafo plástico que utiliza.....	55
Figura 8 Desarrollo de la destreza de los manos	56
Figura 9 Desarrollo de la destreza de los dedos.....	57
Figura 10 Desarrollo de la destreza viso manuales.....	58

I. INTRODUCCIÓN

Sabiendo que nuestra niñez está creciendo y va madurando, y es una etapa infantil que presenta características que va recreando durante su juego para su desarrollo, además tendrá que adaptarse a los conocimientos y habilidades nuevas que se le van a presentar durante su infancia.

La motricidad fina es una parte donde los estudiantes van a enriquecer su desarrollo por las diferentes etapas de su vida.

En estas estrategias los ejercicios que se realiza en el proceso de motora fina en los estudiantes, que son para las manos, brazos que es una experiencia que se adquiere a partir del trabajo en diferentes edades.

La investigación realizara estrategias en el nivel motora fina en los niños en su etapa escolar es donde se vio al niño como fue desarrollando las actividades que va utilizar para mejorar su destreza motora fina.

También en cuanto a las capacidades en matemáticas, expresión corporal etc.

La tesis se elaboró de acuerdo al esquema y líneas de investigación de la ULADECH Católica bajo la línea de la carrera de Educación “Intervenciones Educativas con Estrategias Didácticas bajo el Enfoque Socio Cognitivo orientadas al desarrollo del Aprendizaje en los estudiantes de Educación Básica Regular, nivel superior universitario y no universitario del Perú”.

Como fundamento científico se ha considerado a Piaget el juego es una herramienta esencial en el desarrollo del niño, Froebel el juego es la expresión mas profunda de la existencia humana.

Da Fonseca dice que la adquisición de la pinza digital así como la coordinación óculo manual son principales para la motricidad fina. Berruezo nos dice que el niño desarrolla las destrezas motoras finas a través del tiempo.

Teniendo ya en cuenta los párrafos anteriores se derivó el problema:

¿Cuáles son los juegos como estrategia didáctica utilizados para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019?

Para lograr lo trazado se propuso el siguiente objetivo general:

Determinar cuáles son los juegos como estrategias utilizados para incrementar la motricidad fina de los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva del distrito de San Juan de Lurigancho en el año 2019.

Para ejecutar planteamos los siguientes objetivos específicos:

Identificar si el juego según las teorías propuestas por Piaget, Vigostky y Froebel son aplicables en las sesiones de aprendizaje de los estudiantes para fortalecer su motricidad fina.

Evaluar si el estudiante mejoro su motricidad fina utilizando en sus actividades lúdicas la técnicas grafoplasticas. .

Según la investigación se realizó orientados en las enseñanzas y el interés de los docentes que brindaron nuevas técnicas para el aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial.

De igual forma resultó interesante que la institución donde se llevó a cabo, permitió aplicar y dar a conocer nuevos juegos como estrategias para los estudiantes.

Teniendo presente que la investigación se realizó con satisfacción al usar el juego como estrategia en la motricidad fina, es así mediante la enseñanza de diferentes técnicas que ayudaron en su proceso de pre escritura.

Siendo así que se debió potenciar la habilidad motora fina para su desarrollo manual del estudiante.

La metodología fue de tipo cuantitativo, del nivel descriptivo, con diseño no experimental. La población y muestra estuvo conformada por 2 docentes y 50 estudiantes de 4 años de nivel inicial en la I.E. N° 035 Isabel Flores de Oliva de San Juan de Lurigancho.

Se llegó a la conclusión que los docentes en un 100% utilizan el juego como estrategias didácticas para el progreso de la motricidad fina de los estudiantes y respecto al logro de la mejora de los estudiantes respecto a la motricidad motora fina el 80% mejoró.

II. REVISION LITERARIA

2.1. Antecedentes

Internacionales

Martin y Torres (2015) realizaron una investigación para tener el título de Licenciadas en Educación. Mención Educación Inicial y Primera Etapa de Educación Básica sobre: *“La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del c.e.i. Teotiste Arocha de Gallegos”*. Valencia-Naguanagua. Esta investigación trata sobre la diversidad funcional, para ello como objetivo general es comprender la relación de la motricidad fina en el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 a 5 años del C.E.I “Teotiste Arocha de Gallegos”. La investigación surge a partir de la escasa

implementación de actividades para el desarrollo de motricidad fina. Es por ello la necesidad del conocimiento del desarrollo motriz y lo esencial de cada uno de los niños y niñas en su desarrollo a futuro.

Velásquez (2015) hizo una investigación para el título de Magister en ciencias de la educación. Sobre: “*Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*”. Esmeraldas-Ecuador. Su objetivo son las actividades lúdicas las que estimulan este desarrollo psicomotriz, determinando la importancia trascendente de éstas a efectos de que los Colegios como las I.E. Federico Froebel, María Montessori, La Merced de la Ciudad de Esmeraldas que han motivado la realización de la investigación. Instruir a las docentes parvularias de los CEI involucrados en el manejo y utilización de actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de los centros mencionado. Este proceso permitió que sea necesario mejorar las técnicas que emplean las docentes para desarrollar la motricidad fina a través de las actividades lúdicas en la práctica diaria con los niños y niñas de los Centros de Educación Inicial, CEI, seleccionados previamente.

Leyva (2011) hizo una investigación para optar el título profesional de Licenciada en Pedagogía Infantil en: “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”. Bogotá-Colombia. Su objetivo es demostrar que la estrategia didáctica del juego se debe utilizar en el nivel Inicial como actividades diarias. La metodología de esta investigación fue de tipo cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Llegaron a las siguientes conclusiones: se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la

educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego es como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos y puedan desarrollarse profesionalmente.

Armijos (2015) hizo una investigación para optar el título de licenciada en: *“La motricidad fina y su desarrollo en la pre escritura en los niños y niñas de la escuela de educación básica, Babahoyo, parroquia Clemente Baquerizo, Cantón Babahoyo, provincia Los Ríos”*. Los Ríos-Ecuador. Su objetivo es efectuar adecuadamente para que puedan desarrollar habilidades y destrezas por medio de la motricidad fina en las etapas de aprendizaje se tuvo como base la escuela de educación básica “Babahoyo”, ubicado en el Cantón Babahoyo y abordó la problemática sobre la motricidad fina en las etapas de aprendizaje de los niños y niñas, con el objetivo de conocer el porcentaje de conocimiento y si concientizan el valor necesario de importancia que tiene la motricidad, siendo vinculando los aspectos teóricos que combinan teoría y conceptualizaciones, permitiendo una mayor comprensión en los niños y niñas. Todo se debe a la conducta del ser humano es motriz, ya que desde antes de nacer el hombre manifiesta movimientos variados y difusos dentro del vientre.

Malan (2015) realizó una investigación para el título en Magister en Educación Parvularia. Sobre *“Técnicas grafo plásticas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 a 5 años de la unidad educativa Nación Puruhá”*. Palmira, Guamote-Ecuador. Tiene como objetivo de efectuar actividades

grafo plásticas las mismas que motivarán a ejecutar una serie de acciones, movimientos y ejercicios manuales que permitirán ir ampliando la motricidad fina de los niños. Tocaremos conceptos generales que se centra en las variables donde constan temas y subtemas que se refieren a las técnicas grafo plásticas y el desarrollo de la motricidad fina. El proceso de investigación se realizó en un diseño cuasi experimental. Como sustento de la investigación se trabajó con 48 niños y niñas, para ello se utilizó una ficha de observación. Para después proceder a la comprobación de las hipótesis; los lineamientos alternativos están estructurados en función de ejercicios de: trozado, arrugado y dácilo pintura.

Reyes (2015) realizo una investigación para el título en Licenciado en Ciencias de la Educación mención Educación Inicial y Parvularia en el tema: *“Influencia del juego en el desarrollo integral de los niños de la unidad educativa Cleopatra Fernández de Castillo. Machala-Ecuador.* Tiene como investigación demostrar que la actividad del juego infantil adquiere una particular participación en la formación del carácter y los hábitos del niño. Durante los primeros años de vida, una atención oportuna y pertinente tiene efectos para los niños y las niñas. Diversos estudios han demostrado que las interacciones que establecen los niños con los compañeros de estudio, tienen resultados fundamentales para el desarrollo del cerebro. Pero también estas experiencias educativas deben involucrar otros factores como la salud, el cuidado y la buena nutrición, como complementos fundamentales para alcanzar un adecuado desarrollo infantil.

Pincay y Rodríguez (2016) realizaron una investigación para optar el título en Licenciadas en Educación como tema: *“Influencia de la motricidad fina para prevenir problemas de Digrafía en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela*

Fiscal Mixta Región Amazónica zona 8, distrito 4, provincia del guayas cantón Guayaquil. Ecuador. Tiene como objetivo detectar las causas y consecuencias posibles que originan desde las necesidades de desarrollar la motricidad fina para prevenir los problemas de disgrafía a futuro, de esta forma es bueno reforzar en los niños de educación inicial; y que a partir del diagnóstico obtenido se plantea una guía didáctica dirigida a los docentes para fortalecer el desarrollo de la motricidad fina. Para la realización de la propuesta, se ha hecho referencia a las encuestas y entrevistas personales realizadas a los docentes y padres de familia; se lograría reducir el problema existente través del trato con los niños donde se programe la aplicación de estas actividades, y así se consiga prevenir la disgrafía a futuro. Se ha utilizado una investigación sobre cómo fortalecer la motricidad fina a través de la aplicación de actividades con ejercicios prácticos. La metodología empleada ha sido el método deductivo, inductivo y de campo. Con la realización de esta propuesta se ha podido observar que los niños han recibido el fortalecimiento formativo para el desempeño de las habilidades y destrezas motrices.

Nacionales

Paredes y Valverde (2013) hicieron una investigación para obtener el título de licenciadas en el tema de: *“Influencias de Actividades Lúdicas para mejorar la coordinación motora fina en niños de 5 años de edad de I.E.I 1638 “Pasitos de Jesús de Trujillo”*. Trujillo- Perú. Tiene como objetivo es la falta de coordinación fina el cual repercute en el desarrollo de la escritura. Se realizaron con 49 alumnos de 5 años, un grupo control de 27 alumnos y el grupo experimental de 22 niños se le ejecuto a ambos grupos la aplicación del pre y post test. Es cuasi experimental.

Papa (2016) realizó la investigación para optar el título de segunda especialidad en educación inicial en *“Nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 268 de Huayanay Baja”* Cusco-Perú. Su objetivo es conocer como se está trabajando o no el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la sección de 4 años y proponer actividades educativas para su implementación con el propósito de desarrollarla y así estos niños y niñas puedan iniciarse con éxito en la lectoescritura. El desarrollo de la motricidad es muy importante en los niños y niñas debido a que los logros que estos tengan en este campo abren la puerta a la experimentación y al aprendizaje sobre su entorno, por ello juega un papel fundamental en el desarrollo de la inteligencia y de las actividades escolares propias de su edad, además porque al tener estas capacidades desarrolladas. Utilizo en su metodología de la investigación que es de tipo descriptivo.

Mengoa (2014) realizó la investigación para optar el título profesional de: Licenciada en: *“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. Su objetivo fundamental es precisar el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años de la I.E. De La Salle antes de participar en el Programa Jugando a los Cocineritos. Utilizó un pre test, antes de llevar la realización de la aplicación del Programa tanto los niños y niñas del grupo control y grupo experimental presentan un grado de desarrollo similar en su motricidad fina. Su investigación es cuasi experimental, asimismo se trata de una investigación de campo. Surge a partir del trabajo cotidiano con los niños de cuatro años que se observa sus dificultades en cuanto a motricidad fina.

Chuquihuaccha y Huamani (2017) realizaron la investigación para optar el título de segunda especialidad en educación inicial en el: *“Desarrollo de la Habilidad Motriz Fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa n° 270 de Huaytará”*. Huaytará-Huancavelica. Donde se identifican las habilidades motrices fina de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N.º 270 de Huaytará, nos hemos puesto a revisar y aplicar las informaciones relacionadas con esta tarea pedagógica, de bastante interés en la educación inicial, así como también en la vida cotidiana de los ciudadanos. Desde esta perspectiva, ha sido valioso este trabajo, tal como se evidencia en los resultados, donde los niños y niñas de 5 años, dan muestras de la mejora en la manifestación de sus habilidades motrices.

Espinoza (2016) hizo una investigación para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en *“Técnicas gráfico plásticas basados en el enfoque significativo en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 228 caserío la unión. Distrito de Lonya grande – Utcubamba*. Su finalidad es evaluar si la aplicación del Programa de técnicas Grafico plásticas basados en el enfoque significativo, estimula el Desarrollo de la Coordinación Motora Fina en los niños de la institución educativa N° 228 caserío la unión, distrito de Lonya grande – Utcubamba. La metodología que utilizo fue de tipo aplicada – explicativo y de diseño pre experimental con pretest y post-test a un solo grupo, ya que la población a estudiar estaba constituida por 10 niños de 05 años de edad. Se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo. Se concluye que la aplicación del Programa de técnicas Grafico plásticas basados en el enfoque significativo, estimula significativamente el Desarrollo de la Coordinación Motora

Fina en los niños de la I.E. N° 228 en la unión, distrito de Lonya grande – Utcubamba

Quispe (2018) hizo la investigación para obtener el título en Licenciada en Educación Inicial en el tema: “*Aplicación de juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Huarisanirenjachi*. Huancané-Puno. Su objetivo es motivar y aplicar los juegos de roles basado en el enfoque colaborativo utilizando títeres en la mejora de la expresión oral en el área de Comunicación en niños de cinco años de la I.E. Inicial Huarisani-Renjachi del distrito, provincia de Huancané región Puno. Su investigación fue cuantitativa, con un nivel de investigación explicativo y un diseño pre experimental aplicado solo a un grupo. La población muestra es de 13 niños y niñas a quienes para la aplicación de los juegos de roles se desarrolló 15 sesiones de aprendizaje y para la expresión oral se utilizó un pretest y pos-test, teniéndose como técnica la observación y como instrumento la lista de cotejo.

Sernaque (2016) realizó una investigación para optar el título en Licenciada en Educación Inicial en: “*Efectividad de las técnicas grafo plásticas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa inicial La Católica*”. Lima-Perú. Su objetivo saber que tanto es la efectividad de las técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 años. El diseño de la investigación fue de diseño experimental, con diseño específico cuasi - experimental, de corte transversal, Del mismo modo estuvo constituida por 22 niños y niñas de la Institución Educativa La Católica. Para efectuar los análisis de datos se utilizó el programa estadístico SPSS. A partir de los resultados obtenidos se encontró que las

técnicas gráfico plásticas son significativas para el buen dominio de la motricidad fina en los niños de 4 años de la I.E “La Católica “. Así mismo se encontró que el 77.3% y 63.6% de niños y niñas de 4 años han logrado dominar su motricidad fina.

2.2 BASES TEÓRICAS

2.2.1 Juego

El jugar es un acto creativo de la persona, que empieza desde bebe a través de un enlace con la realidad y la fantasía según sus necesidades.

Se dice que el juego que realiza el niño le será útil más adelante por lo que hace un ejercicio de actividad mental como observar, manipular, asociarse con sus compañeros. En el juego hay reglas el cual permite llegar a una meta establecida sabiendo si uno va por encima del otro.

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado, en todas las circunstancias y en toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego a su vez es generados de cultura” (Moreno, 2002, p11).

2.2.1.1 El juego según Piaget

Para él nos dice que el juego es una herramienta esencial en el desarrollo del niño, considera que todo comportamiento intelectual será capaz de transformarse en juego. El niño a través de distintos materiales como las pinturas, arena, plastilina, papel, flores, va explorar, manipular y a la vez recrear y lo va ayudar a desarrollar.

Piaget hizo una representación de diferentes juegos que van apareciendo en la infancia, es por ello que ha establecido tres estadios que van apareciendo en una forma determinada del juego. Tenemos como:

Estadio sensorio motor, que se da entre los 0 y 2 años: el juego funcional o de ejercicio.

Estadio pre operacional, que se da entre los 2 y 6 años: el juego simbólico

Estadio de las operaciones concretas, que se da entre 6 y 12 años el juego de reglas.

a. El juego funcional o de ejercicio

Los juegos de ejercicios consisten en repetir un y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato.

Así como arrastrarse, gatear, caminar son acciones que se consideran juegos de ejercicio con el propio cuerpo.

Según la utilidad del juego funcional: El desarrollo sensorial, La coordinación de los movimientos y los desplazamientos, El desarrollo del equilibrio estático y dinámico, La auto superación, La interacción social, La coordinación óculo- manual

b. Juego Simbólico

Esto consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego. Es considerado como el más típico y representativo de la infancia, y es el tipo de juego que reúne todas las características.

Algunos beneficios del juego simbólico: Comprende y asimila según el ambiente que nos rodea, Aprende y practica conocimientos sobre los roles, Desarrolla el lenguaje, ya que los niños verbalizan mientras realizan ya sea solo o acompañados, ayuda la imaginación y la creatividad.

c. El juego de reglas

Se da el juego de las reglas solo existe en los juegos generales, como el deporte o juego de mesa. Pero sin embargo las reglas están presentes en los juegos de los niños mucho antes. El uso de las reglas llega en esta etapa de desarrollo social a partir de 6 o 7 años.

Teniendo como prioridad las reglas utilizadas por los participantes en el juego simbólico, los niños empiezan a realizar otros juegos reglados con la participación de un adulto.

Es perfecto resaltar el usar las reglas del juego, a partir de los 6 años, no siempre se está de acuerdo entre participantes, si no tiene una personalidad absoluta. Podría decirse que los participantes creen que solo existe una forma de jugar cada juego, tal vez las que ellos conocen.

Aprovechamos el juego de reglas: con elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego, Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades, Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

2.2.1.2 El juego según Vygotsky

Se puede decir que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo"

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vygotsky nos dice que el juego es una actividad social, en la cual según la participación con otros niños se logra adquirir roles que son básicas para el niño. También Vygotsky da a conocer mediante del juego simbólico, el niño transforma un objeto y lo convierte en su imaginación, lo que él tiene otro significado; como, por ejemplo; coge una escoba y se sube encima, para él la escoba es un caballo, es decir es su juego simbólico del niño.

Tenemos dos fases evolutivas infantiles para el juego:

La primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos.

La segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de "juego dramático" el mundo adulto.

a. Primera fase función real o simbólico

Se dice que comienza a los 2 a 3 años, en donde los niños juegan con un objeto y le da un significado, según como se desarrolla su entorno social. Esta primera fase abarca dos niveles de desarrollo.

El primer nivel; aprenden jugando y ven cómo funciona los objetos que tienen en su alrededor socio-cultural, así como el entorno familiar se lo transmiten.

El segundo nivel; aprenden a sustituir lo imaginario a lo real las funciones de los objetos. Le va dando nombre a un objeto como a la vez un significado similar,

haciendo que cree un pensamiento concreto. Va aprendiendo a desarrollar su lenguaje y darle significado a lo que dicen.

b. Fase del "juego socio-dramático".

Empieza desde los tres a seis años, es donde el niño despierta un interés grande por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitando, al igual que lo representan.

De esta manera avanza su egocentrismo y se da un intercambio en su juego de roles, donde al imitar nos permite ver sus vivencias que le ofrecen las personas de su entorno. Como, por ejemplo; jugar a ser el papá o mamá, a ser la profesora, etc. Ellos así manifiestan su comprensión de su entorno familiar.

Según que el niño crece el juego dramático, lo representara en su colegio en forma teatral y musical como jugando que es una estrategia del docente, así también lo ayudara a su desarrollo afectivo y comunicativo.

2.2.1.3 Diferencias entre las teorías de Piaget y Vygotsky

Con toda similitud es importante destacar el hecho de que Vygotsky y Piaget mantienen la concepción constructivista del aprendizaje.

Las dos teorías presentan semejanza, pero también existen algunas diferencias. Antes que nada, vamos a empezar por las semejanzas.

Podremos decir que ambas teorías de Piaget y Vygotsky son dos constructivistas, aunque este último es considerado el principal personaje del constructivismo social. Ambos piensan que los niños son aprendices tenaces que organizan activamente su conocimiento con la información que existe. Por tanto, ambos dicen que el conocimiento se construye por cada persona y no es solo adquirir una respuesta. Con el pasar del tiempo, el desarrollo cognitivo disminuye.

Ambos Piaget y Vygotsky comparten la idea de lo importante que es el juego dentro de lo psicológico, pedagógico y social del ser humano. También ambos piensan que el lenguaje es importante para el desarrollo cognitivo, pero desde diferentes perspectivas.

a. Piaget

Se dice que el desarrollo cognitivo ocurre siguiendo una serie de etapas.

Los niños son principiantes activos que construyen su conocimiento a partir de su interacción con su entorno.

Aprenden a través de la asimilación y la acomodación y el desarrollo cognitivo ocurre a través del equilibrio.

La interacción con el mundo físico es clave para el desarrollo cognitivo.

b. Vygotsky

Según dice que los niños se desarrollan a través de conversaciones informales y formales con los adultos.

Los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo, ya que es donde el pensamiento y el lenguaje se vuelven cada vez más independientes.

Las actividades mentales complejas comienzan en las actividades sociales básicas.

Los niños pueden realizar tareas más difíciles con la ayuda de un individuo más experto.

Tareas que son un reto promueven el crecimiento del desarrollo cognitivo.

2.2.1.4. Según Federico Froebel

El juego es la más alta forma del desarrollo humano en la niñez, porque es en sí la más libre expresión que lleva el niño en su alma.

Froebel dice, sobre el juego y el trabajo apoyado en la actividad del niño. Es importante estimular la actividad infantil desde la más tierna edad, en virtud del importante papel que desempeña como juego en la infancia o como trabajo cuando adulto. Por eso, desde diversos puntos de vista, el juego en su doctrina es fin y medio. Fin porque es la manifestación libre y espontánea del interior, que origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la paz consigo mismo y con los demás. Con su método permite conducir al niño de lo concreto a lo abstracto. Introdujo el concepto de “Trabajo Libre” y en base a sus observaciones se dio cuenta de que los infantes son capaces de hacer cosas jugando que no harían si fueron obligados de manera autoritaria.

Teoría del Juego

El juego es el medio por excelencia que relaciona el mundo interior y el mundo exterior del niño. Mediante el juego y en el juego, practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma. A partir del juego básico de la pelota, cuya forma esférica representa para el niño algo sobre sí mismo. Estos juegos están concebidos para el desarrollo cognitivo del niño, pero le permiten sobre todo reflejarse a sí mismo en el espejo de la vida que es el juego, más que un maestro, el adulto debe ser “guía de juego”.

El modelo Frobeliano centra su atención en el juego como procedimiento metodológico principal, creando materiales específicos con el fin de transmitir el conocimiento, a los que denomina “dones “o “regalos”, y que están constituidos por una serie de juguetes y actividades graduados. Este punto de vista concibe la educación como la posibilidad de promover la actividad creadora, espontánea y libre del niño.

2.2.1.5 Método Froebelino

Juego y trabajo con dones y ocupaciones

a) Dones

Froebel, quien en su obra “Die Menschemerziehung” (La educación del hombre) explica su sistema pedagógico, que tiende a fomentar en el niño, el deseo de actividad y de creación, mediante juegos graduados y atractivos, que tienen en cuenta su desarrollo espiritual. De ahí, el material didáctico que utiliza (los dones o regalos como el los llama).

También son materiales pedagógicos para el ejercicio de los sentidos mediante el juego para Froebel los sentidos se reducían al tacto.

b) Ocupaciones

Froebel mantenía que las ocupaciones (eran para él, colorear, doblar y cortar papel trabajara en barro y coser) permite que el niño exprese su mundo interior. Dice que en los niños el trabajo y el juego son actividades intercambiables. De esta manera Froebel observo que los niños manifiestan sus sentimientos a través de la pintura, construcción y modelado, así como la transformación de los objetos que manipula.

2.2.1.6 El juego como estrategia metodología

Menciona Ried (2012) “las actividades motrices contribuyen al desarrollo saludable del niño en múltiples aspectos y el instinto natural del movimiento innato del niño refuerza la musculatura” (p.15).

El juego como estrategia didáctica se debe de guiar para que el niño no predomine en una zona de su aparato motor. Dentro del nivel inicial se presenta las siguientes características:

El juego es libre: es espontánea y autónoma, la mayoría de los juegos se define por su acción y ocupación libre.

El juego produce placer: hay una serie de conductas asociadas al juego, como la risa, la broma, diversión, la relación social, son placeres en sí mismas y de interés del juego. A si mismo varios autores como Piaget y Vygotsky, quienes coinciden que el juego es una necesidad de satisfacer deseos inmediatos.

El juego tiene una finalidad intrínseca: la acción de jugar y sentir la satisfacción de haber lo realizado sin pensar en cualquier otra finalidad que no sea la propia acción. Tan solo el juego encierra emoción, tensión y diversión suficiente como para hacer atractivo e interesante para el niño.

El juego es una ayuda de auto afirmación: El juego ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas. Un niño juego a los médicos, a los papas, porque necesitan entender a los adultos.

2.2.1.7 El juego como estrategia de expresión técnicas grafo- plásticos

a. ¿Qué es Técnica?

Son procedimientos que se usan para un arte, ciencia o actividad determinada que se va logrando a través de la práctica que requieren determinadas habilidades o destrezas.

b. Grafo-plástico

Es una actividad en la cual se manifiesta la habilidad intelectual, afectiva y motricidad fina del niño junto con el trabajo instrumental de la mano, dedos y con la visión.

Son una de las estrategias que utilizan los docentes. Por tanto, desde pequeños los niños y niñas van desarrollando la motricidad fina, su imaginación y creatividad.

c. Las técnicas grafo-plásticas como juego

Arias, (2013). Las técnicas grafo-plástico es un instrumento que desarrollo comunicación de todo ser humano que se manifiesta por medio de diferentes lenguajes, como forma de representación y comunicación, emplea un lenguaje, que permite expresarse a través del dominio de materiales plásticos y de distintas técnicas que favorecen el proceso creador del estudiante que le hace posible adaptarse al mundo y posteriormente, llegar a ser creativo, imaginativo y autónomo (p. 16).

Podemos decir que el juego se manifiesta a partir de la imitación es decir como una demostración y adaptación de su inteligencia. El niño va aprendiendo a imitar dibujos para convertirlos en una actividad lúdica y que disfruta al realizar su trabajo. Al utilizar diferentes técnicas grafo-plásticas se va estimular, fortalecer y desarrollar valores como la tolerancia, responsabilidad y solidaridad con los demás. Según Pineda, (2015). Las técnicas grafico plásticas el niño y niña manipulan materiales de forma libre realizan sus creaciones dejando rastro de su creatividad estímulo así el infante retorna facilitando su expresión artística en la tierra de arte (pág. 26).

Tipos de grafo- plástica: Dáctilo pintura, Pintura, modelado, dibujo.

Según La dactilopintura facilita la expresión directa de estados de ánimo y emociones mediante el tipo de consigna que se le puede dar al material. Permitiendo

a los pequeños “presentar” más que “representar” su interior. Por este motivo resulta más atractiva para niños a partir del primer añito hasta los 3 años.

Con el material los niños pueden realizar como explorar, experimentar y ser de manera espontánea y las actividades que pueden ser los siguientes: alisar la superficie, pellizcar la pasta, arañarla, juntarla y dispersarla, deslizar los nudillos. Dichos estímulos pueden ser verbales o gestuales.

El Dibujo, es la expresión gráfica donde queda plasmada una imagen ya sea en un papel o lienzo u otro material. Sirve como herramienta de expresión de lo que piensan o sienten de objetos reales. El niño al realizar un dibujo nos muestra una parte de sí mismo; de cómo se sienten, piensan y ven las cosas.

La Pintura, va a permitir que el niño mejore su motricidad fina, así como su escritura y lectura, a la vez que desarrolle su creatividad y aumente la confianza en sí mismo; como también exprese sus sentimientos, emociones, sensaciones y ayude a la formación de su personalidad y madurez psicológica.

No solo utilizamos lápices y colores, sino que podemos recurrir a otros materiales que ofrezcan diversas texturas tales como: pintura mezclada con harina, pintura mezclada con sal, tizas con agua; cómo la gelatina y el azúcar pueden ser excelentes herramientas para que nuestros hijos o alumnos realicen sus trabajos artísticos.

2.2.1.8 Importancia del juego en el aprendizaje

Elkonin (2016) la importancia en el juego es importante en su vida social, porque a través del juego el infante aprende a ser solidario y respetuoso en el desarrollo de sus actividades sociales. A través del juego el infante expresa y reafirma su identidad mediante concepto de su crecimiento corporal a través de sus desplazamientos desde su primera infancia hasta su término.

Los niños y las niñas mediante el juego tienen a expresarse y sentirse seguros de mostrarse como son. Es una actividad natural que les permite aprender. Los niños y niñas al jugar ingresan a un espacio de sueños, deseos, sus temores o ansiedades se manifiestan, expresan y resuelven de manera creativa, ya sea individual o colectivo. Por lo que jugar constituye una necesidad vital, tan importante y necesaria como moverse o respirar. La importancia del juego en desarrollo se su aprendizaje tiene como características propias como:

- El juego es una forma de comunicación, es un canal expresivo libre de convencionalismos que caracterizan al lenguaje oral.
- El juego es libre. Nadie puede estar obligado a jugar.
- El juego se da en un tiempo y espacio, donde hay un orden, ritmo y armonía.
- El juego es incierto, su desarrollo y el final están predeterminados.
- El juego solo tiene valor en sí mismo.
- El juego es creador, en el transforma el espacio con los materiales de su entorno.
- El juego no es vida real. Sin embargo, parte de ella y hacia ella. A través de él se puede enfrentar la realidad.

2.2.2 Motricidad fina

Maceo y Guevara, (2012: 3) la motricidad fina “se refiere a la posibilidad que tienen los pequeños grupos musculares de las manos y la cara para coordinar movimientos”.

Son coordinaciones de pequeños grupos musculares precisos de las manos, dedos y se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo y que no tiene una amplitud si no que son movimientos de precisión.

La motricidad fina involucra un esfuerzo de cerebro y musculo; siendo necesario en la capacidad de aprender descubrir. Como por ejemplo al encerrar un círculo en una respuesta. Así como otras habilidades de motricidad fina sirven para las tareas relacionadas a la escuela como: coger una crayola o lápiz, dibujar o escribir con claridad, apilar bloques e insertar cuentas y coger una tijera.

Define el proceso como el control de las destrezas motoras finas en el niño es un proceso de desarrollo importante que se evalúa según la edad. Las destrezas de la motricidad fina se desarrollan a través del tiempo. (Berruezo, 1995)

Se refiere a conforme va creciendo el niño su motricidad fina va tener más precisión y coordinación en su entorno educativo y familiar.

Define al control fino como una destreza que resulta de la madurez del sistema neurológico, las destrezas de motricidad fina se desarrolla con la experiencia y conocimiento para el desarrollo de la fuerza muscular de mano y brazo o coordinación viso motora. (Kohl 2005).

Los movimientos de pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de las habilidades de la motricidad fina. (Da Fonseca, 1988)

Podemos decir que la motricidad fina se inicia desde el año y medio de nacido, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a garabatear y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero. La motricidad fina implica

un nivel de maduración y un aprendizaje largo para adquirir cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

2.2.2.1 Importancia de la motricidad

Sancho, (2012) parte fundamental en esta etapa es la motricidad que van experimentando y consiguen. Todo ser humano necesita moverse, coger cosas, tirarlas, entre otras cosas. Es por eso que el trabajo de la motricidad en las escuelas, y en casa, así como en la motivación a ello, es muy importante. A veces encontramos pequeños que les cuesta más que otros, andar, correr, o hacer la motricidad fina como hacer la pinza, ya que cada uno necesita su tiempo de desarrollo, pero lo que sí es verdad es que lo podemos trabajar en casa junto con la escuela. Es complicado y reclama la participación de muchas áreas corticales, hace alusión a la coordinación de las funciones neurológicas, esqueléticas y musculares empleadas para hacer movimientos exactos. El incremento del control de la motricidad fina es la marcha del refinamiento del control de la motricidad gruesa y aumenta a medida que el sistema neurológico madura.

a. Actividades para desarrollar la destreza de las manos

Pacheco G, (2015). Hablar del dominio de la mano Esta coordinación dirige el manejo de las manos tanto como la precisión y control una mano ayuda a la otra teniendo que usar los dedos juntos tanto también como separados. (P.41).

Con los niños de 4 años:

Como realizar trazos libremente sobre la arena y/o sobre el agua.

Realizaremos gestos con las manos acompañando a canciones infantiles.

Como Girar las manos, primero con los puños cerrados, después con los dedos extendidos.

Moveremos las dos manos, en varias direcciones (hacia arriba, hacia abajo, movimiento circular).

Realizar Imitaciones con las manos haciendo movimientos de animales (león moviendo las garras, pájaro volando) o de objetos (aspas del molino, hélices de helicóptero).

Abrir una mano mientras se cierra la otra, primero despacio, luego más rápido.

b. Actividades para desarrollar la destreza de los dedos.

Rigal, R. (2006) Se refiere básicamente a 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.

Tenemos que abrir y cerrar los dedos de la mano, primero juntas, luego alternándolas. Iremos aumentando la velocidad.

Jugando se tocará cada dedo con el pulgar de la mano correspondiente, aumentando la velocidad.

“Tocar el tambor” o “teclear” con los dedos sobre la mesa, aumentando la velocidad.

Con las dos manos sobre la mesa levantar los dedos uno detrás de otro, empezando por los meñiques.

c. Actividades para la coordinación viso manual

Según Pacheco (2015) son movimientos que implican mayor precisión. Las manos se ven como algo específico de los estímulos observados. Es de suma importancia desarrollar estas capacidades debido a lo fundamental que es para la vida diaria, se desarrollará a través de definiciones como: saber arroparse, alimentarse,

abrochar y desabrochar, el uso de tijeras, prensión, enhebrado, dibujos, encastrados, collage, colorear, etc.

Tenemos que tomar primero en cuenta, ya que antes de exigir al niño una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio reducido como una hoja de papel, será necesario que pueda trabajar y dominar este gesto más ampliamente en el suelo, pizarra y con elementos de poca precisión como la puntuara de dedos. Actividades que ayudan a desarrollo la coordinación viso-manual: pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, enrollar, enroscar, lanzar, encajar, rasgar.

2.2.3 Factores que influyen el desarrollo de motricidad fina

En las últimas décadas, hemos asistido a una alteración de los espacios físicos donde el niño se mueve y de las actividades que realiza. Así, comprobamos que cada vez hay más niños que viven en casas sin jardín, con menos espacio libre, y que tienen como escenario de sus actividades los espacios interiores.

Los materiales a su disposición son normalmente juguetes, muchas veces poco exigentes para la motricidad fina. Las oportunidades de jugar con la tierra, agarrar diferentes palos, hojas e insectos parecen menguar, a medida que aumenta el cuidado, para protegerles de accidentes, y también la higiene.

- La exploración del medio ofrece una serie de actividades sensoriales sobre las características de los objetos (texturas, pesos, formas, etc.) que el niño irá registrando. Esta información será muy

importante en el futuro, pues le va a permitir percibir, al mirar un objeto, cómo debe poner la mano y qué fuerza necesita para manipularlo.

- Los factores socio-económicos también pueden contribuir de forma indirecta en el desarrollo de la autonomía del niño en términos de motricidad fina. El hecho de que los dos padres trabajen, la rigidez de los horarios y la falta de tiempo para las actividades de la vida diaria lleva muchas veces a que el niño no desarrolle su autonomía, y sean los padres quienes se encargan de su higiene, vestuario y alimentación. A veces nos encontramos con niños en edad escolar que aún no se visten solos y tienen dificultad para abrochar botones y cremalleras o usar de forma adecuada los cubiertos.
- Una actitud que favorezca la participación del niño en las rutinas de la casa y el desempeño de las tareas domésticas puede estimular el desarrollo de la motricidad fina. En el día a día de la familia hay varias oportunidades que surgen en las tareas de la cocina, cuidado de la ropa o de la casa. Desde pequeños, los niños manifiestan el deseo de colaborar en las actividades familiares. Amasar la masa para galletas o *pizzas*, batir bizcochos con la cuchara, pelar frutas, cortar legumbres, abrir cajas de plástico y botellas, derramar agua, colaborar para tender la ropa y poner las pinzas son solo algunos ejemplos de las muchas tareas de la casa que constituyen oportunidades para el desarrollo de la motricidad fina.

2.2.3.1 Algunas actividades domésticas que ayudan a fortalecer la motricidad fina

Podemos ver que hay una infinidad de actividades que se pueden hacer en casa para ayudar a ejercitar motricidad fina y la coordinación viso- motriz, fortaleciendo los pequeños músculos de las manos y dedos lo cual son necesarios estas habilidades para poder escribir, dibujar, vestirse o agarrar la tijera.

Algunas actividades como:

Cocinando juntos

Esta experiencia en la cocina en donde ellos amasan, pican, desmenuzan, pelan, etc., se puede decir que en cada una de ellas están fortaleciendo las manos, brazos y dedos.

Despegando trocitos de papel

Esta actividad se puede realizar con los más pequeños de 3 años consiste en pegar sobre una superficie como piso, pared o mesa trozos de cinta adhesiva o maskintape.

El niño tratara de despegarlas.

Rompecabezas casero

Esta actividad es sencilla poner siluetas de algunos dibujos en cartulina o hoja, luego al niño se le da las imágenes para que busque donde va cada objeto.

Esto favorecerá no solo motricidad fina y coordinación sí que permite trabajar la habilidad espacial, memoria, concentración.

III. METODOLOGÍA

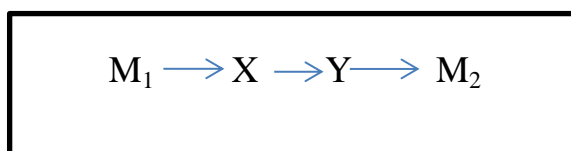
3.1 Diseño de la investigación

La investigación fue de tipo cuantitativa. Según Fernández & Díaz (2012) la investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede.

El nivel de la presente investigación es descriptivo, consiste en llegar a conocer las situaciones costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

El diseño de la investigación es no experimental - descriptivo, porque tiene como finalidad describir las dos variables que son: el juego y motricidad fina.

El diseño de la investigación tiene como propósito describir las variables.



Dónde:

M₁: Docente

M₂: Estudiante

X: Juego

Y: Motricidad fina

3.2 Universo

Según los propósitos de investigación el universo estuvo conformado por los docentes y estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva en el ámbito del distrito de San Juan De Lurigancho.

3.2.1 Área geográfica

El distrito de San Juan de Lurigancho es el más extenso de los 43 distritos de la provincia de Lima. El distrito de San Juan de Lurigancho está ubicado al noreste de la Provincia de Lima, se desarrolla desde la margen derecha del río Rímac. Sus límites son: Por el Norte con el distrito de San Antonio (provincia de Huarochirí), por el Este continúa limitando con el distrito mencionado y el distrito de Lurigancho-Chosica, por el Sur con los distritos de El Agustino y Lima (teniendo como línea divisoria al río Rímac), por el Oeste con los distritos de Rímac, Independencia, Comas y Caraballo de la misma provincia de Lima.

3.3 Población y Muestra

La población estuvo conformada por 2 docentes y 50 estudiantes de 4 años de nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva de esta investigación del distrito de San Juan de Lurigancho.

Tabla 1 Población de docentes y estudiantes

Distrito	I.E	N.º docentes	Total	N.º estudiantes	
		2		4	Total
San Juan de Lurigancho	I.E.I 035 T.M	1	1	25	25
		1	1	25	25
		TOTAL	2	50	50

Fuente: secretaría de la institución educativa del distrito de San Juan de Lurigancho

3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se incluyeron a los 2 docentes y 50 estudiantes del nivel inicial de la institución educativa de esta investigación y del distrito de San Juan de Lurigancho.

Según Moreno (2013) define que son todas las características de los integrantes de la población de referencia que permitan su ingreso, forma parte de la población de estudio.

3.3.1.2 Criterio de exclusión

Se excluyeron a los docentes y estudiantes de nivel Primaria y Secundaria con sus áreas de todas las instituciones de la investigación y del distrito de San Juan de Lurigancho incluidas las de nivel inicial.

Moreno (2013) los criterios de exclusión fueron las características que usted no debe poseer para participar en el ensayo. Algunos ejemplos de criterios de exclusión.

3.3 Definición y operacionalización de las variables

3.4.1 Definición de variables

La variable es todo aquello que varía y si son valores cuantitativos se pueden incluir desde grados de medida hasta nombres. Puede variar el nivel tanto individual como parcial.

3.4.1.1 Variable 1: El juego

Michelet (1986) afirma que el juego y el uso del juguete favorecen el desarrollo del niño, propiciando el desarrollo de cinco características de la personalidad estrechamente vinculadas. Como la afectividad, motricidad, inteligencia, creatividad y socialización

3.4.1.2 Variable 2: Motricidad fina

Berruelo (1990) se refiere al control fino, es el proceso de refinamiento del control de la motricidad fina gruesa se desarrolla después de esta, es una destreza que resulta de la maduración del sistema neurológico. La motricidad fina se desarrolla a través del tiempo, de la experiencia y del conocimiento y requieren inteligencia normal, fuerza muscular, coordinación.

3.3.2 Operacionalización de las variables

Tabla 2 Operacionalización de variables

Variable	Definición			
Juego	Conceptual	Operacionalidad	Dimensión	Indicadores
	<p>Froebel: El juego y el trabajo apoyado en la actividad del niño. Es importante la actividad infantil desde la más tierna edad, en virtud del importante papel que desempeña como juego en la infancia o como trabajo cuando adulto.</p>		<p>El juego es importante para el niño porque a través de ello se va desarrollar su creatividad desde la infancia lo que le ayudara en su adultez.</p>	<p>2.2.1.1 Juego según Piaget</p> <p>2.2.1.2 Juego según Vygotsky</p> <p>2.2.1.3 Diferencias entre teoría</p> <p>2.2.1.4 Juego según Froebel</p> <p>2.2.1.5 Método Froebel.</p> <p>2.2.1.6 El juego como estrategia</p> <p>2.2.1.7 El juego como estrategia de expresión grafo plástico.</p> <p>2.2.1.8 Importancia del juego en el aprendizaje</p>
Motricidad Fina	<p>Da Fonseca, 1988. Los movimientos de pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de las habilidades de la motricidad fina.</p>	<p>Nuestra motricidad fina la vamos mejorando con el transcurso de nuestra niñez haciendo uso de una coordinación de gestos, brazos, muñeca, manos.</p>	<p>2.2.2.1 Actividades que desarrollan la motricidad fina</p> <p>2.2.3 Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad fina.</p> <p>2.2.3.1 Actividades domesticas para desarrollar la motricidad fina</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades para desarrollar las manos. • Actividad para desarrollar los dedos. • Actividad para coordinación viso manual como: Pintar, Punzar, Enhebrar, Recortar, Dibujar, Colorear, Enrollar, Enroscar, Rasgar, Encajar. <p>Cocinando juntos Despegando rompecabezas</p>

3.5 Técnica de Instrumento

3.5.1 Técnica la encuesta

La técnica que se utilizó en esta investigación estuvo referida a la aplicación de la encuesta, siendo el cuestionario el instrumento empleado, el que permitió recoger información para determinar la naturaleza de las variables.

3.5.1.1 Instrumento el cuestionario

El cuestionario para el docente permite estandarizar e integrar el proceso de recopilación de datos. Un diseño mal construido e inadecuado conlleva a recoger información incompleta, datos no precisos de esta manera genera información nada confiable.

Por esta razón el cuestionario es en definitiva un conjunto de preguntas respecto a una o más variables que se van a medir.

3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento aplicado

Los instrumentos fueron validados con juicio del experto por la Mg. Valenzuela Arteaga De Jiménez, Victoria Esther y solo se hizo la validez del constructo.

A. Validez del instrumento

También denominada exactitud, corresponde al grado en que una medición refleja la realidad de un fenómeno o capacidad de medición o clasificación de un método o instrumento para aquello que fue propuesto o sea que mida o clasifique lo que efectivamente analizamos y no otra cosa. (Manterola, Zavando et al., Alarcón & Muñoz, 2008).

B. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los componentes del instrumento se obtiene mediante la correlación que presentan sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

Gros (2010) están de acuerdo en que la fiabilidad de un instrumento de medición hace referencia a la consistencia de un resultado. El cuestionario de datos será consistente después de pruebas repetidas, utilizando los mismo o diferentes valores, para las mismas preguntas o similares.

3.6 Plan de análisis

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft Excel 2010.

El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: docentes de aula y estudiantes.

3.6.1 Medición de variables

3.6.1.1 Variable 1: Juego

3.6.1.2 Variable 2: Motricidad fina

3.7 Matriz de consistencia

El juego pre escolar como estrategia didáctica que se utilizó para desarrollar la motricidad fina en los niños de nivel inicial de San Juan de Lurigancho 2019.

Matriz de consistencia

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES DIMENSIONES	MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
¿Cuál es el juego como estrategia didáctica para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N°035 Isabel Flores de Oliva del distrito de San Juan de Lurigancho 2019?	<p>Objetivo General:</p> <p>-Determinar cuáles son los juegos utilizado para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N° 035 Isabel Flores de Oliva del San Juan de Lurigancho 2019.</p>	<p>Variable 1:</p> <p>juego.</p> <p>Dimensiones:</p> <p>-Juego según Piaget</p> <p>-Juego según Vygotsky</p> <p>-Diferencia en las teorías.</p> <p>- Juego según Froebel</p> <p>- El juego como estrategia</p> <p>-El juego como estrategias grafo plásticas.</p> <p>- Importancia del juego en el aprendizaje</p>	<p>Población:</p> <p>Estará conformada por 2 docentes y 50 estudiantes 4 años del nivel inicial de la institución educativa N°035 ubicada en el distrito de S.J.L.</p>	<p>Tipo de Investigación:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Nivel:</p> <p>Descriptivo</p> <p>Diseño:</p> <p>Descriptivo</p> <p>No Experimental</p> <p>Dónde</p> <p>M₁ = Muestra de docentes</p> <p>M₂= Docente</p> <p>X = Juego</p> <p>Y = motricidad Fina</p>	<p>CUESTIONARIO</p> <p>Es una modalidad de encuesta realizada de forma escrita en preguntas.</p> <p>LISTA DE COTEJO.</p> <p>Consiste en un listado de actividades a evaluar.</p>
	<p>Objetivos Específicos:</p> <p>- Identificar si el juego según las teorías propuestas por Piaget, Vigostky y Froebel son aplicables en las sesiones de aprendizaje de los estudiantes para fortalecer su motricidad fina.</p> <p>-Evaluar si el estudiante mejoro su motricidad fina utilizando en sus actividades lúdicas la técnicas grafoplasticas. .</p>	<p>Variable 2</p> <p>motricidad fina.</p> <p>Dimensión:</p> <p>-Actividades Grafo plásticas.</p> <p>-Factores que influyen el desarrollo de motricidad finas</p> <p>-Actividades para desarrollar la motricidad fina</p>	<p>Muestra:</p> <p>Estará conformada por 2 docentes y 50 estudiantes de 4 años del nivel inicial de la institución educativa N°035 ubicada en el distrito de S....J....L</p>		

3.8 Principios éticos

En esta investigación se tuvo presente el Código de Ética aprobado por acuerdo del Consejo Universitario.

Donde la persona es el fin y no el medio es decir de todas las personas involucradas en esta investigación se les protege especialmente a los estudiantes, tenido libertad en la participación de esta investigación.

En esta investigación se ha respetado la confidencialidad para proteger a los estudiantes de la muestra de la investigación, por esta razón se ha trabajado con códigos, y así evitar identificar a los participantes, todos los datos recaudados se han utilizado estrictamente para la investigación, respetando y evitando la manipulación de los resultados.

IV. RESULTADOS

Después de haber tabulado los datos respecto al juego como estrategia, se presenta los resultados haciendo uso de tablas y gráficos que a continuación se detalla:

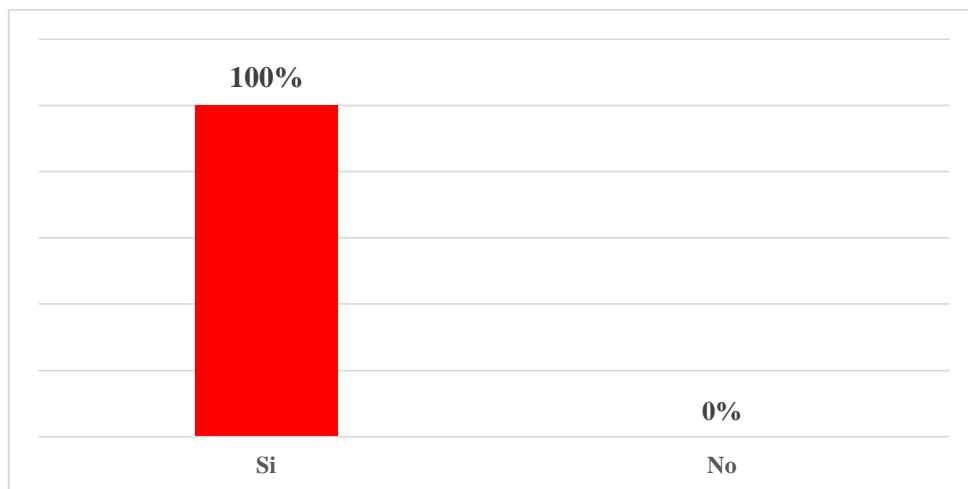
JUEGO

Tabla 3 El juego tiene importancia en el aprendizaje

Prioridad	IMPORTANCIA DEL JUEGO(DOCENTE)		%
1era	Si	2	100
2da	No	0	0

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 1 Importancia del juego



Fuente: Tabla 3

Interpretación

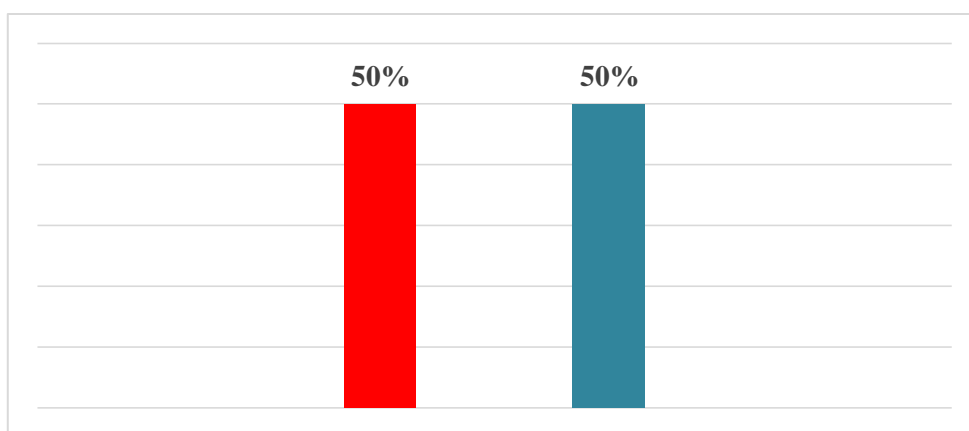
Según la tabla 3 y figura 1 se observa que las docentes (2) en un 100% manifestaron que tiene conocimiento sobre la estrategia del juego para desarrollar la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de edad.

Tabla 4 Según Piaget dice nos habla del juego que el niño aprende por descubrimiento y/o por guía del docente.

Prioridad	Piaget		
	Descubrimiento	Docente	%
1era	1	0	50
2da	0	1	50

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 2 Según Piaget: por acomodación o docente



Fuente: Tabla 4

Interpretación

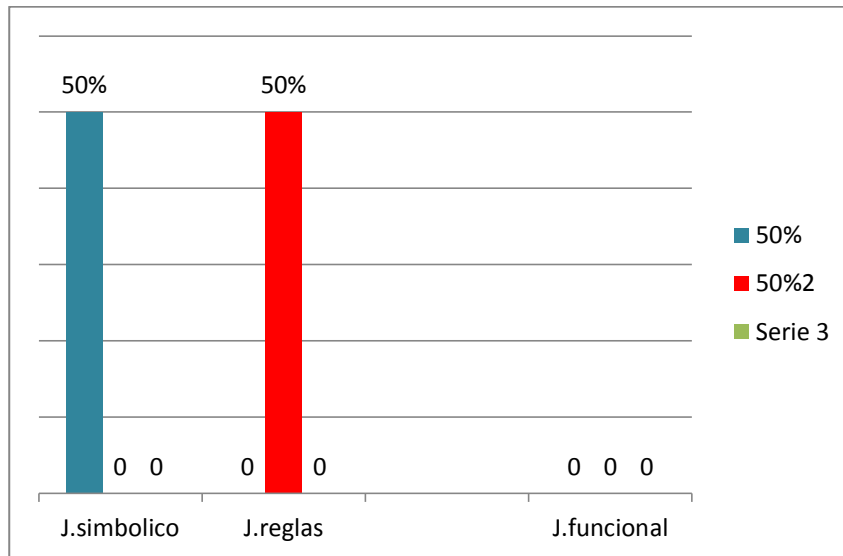
Según la tabla 4 y figura 2; la docentes (1) en un 50% manifiestan que tienen conocimiento sobre la teoría de acomodación y la docente (1) en un 50% eligieron no guía del docente.

Tabla 5 ¿Cuál de las opciones elige como prioridad en el desarrollo en el aula?

PRIORIDAD	Juego simbólico	Juego de reglas	Juego funcional	%
1era	1	0	0	50
2da	0	1	0	50
3era	0	0	0	0

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 3 Desarrollo en el aula



Fuente: Tabla 5

Interpretación

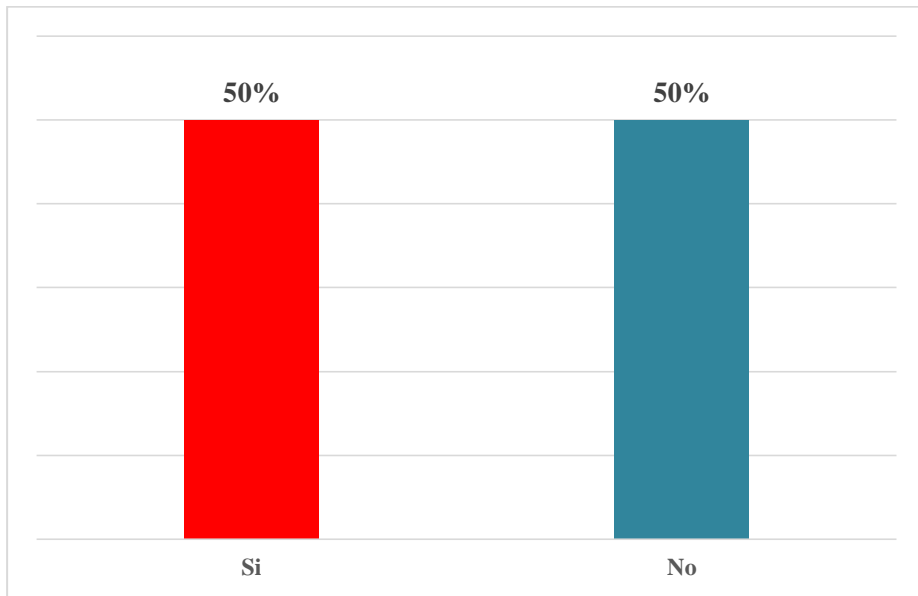
Según la tabla 5 y figura3; la docente (1) 50% manifiesta que tiene conocimiento del juego simbólico y la docente (1) 50% manifiesta que tiene conocimiento el juego reglas, y 0% eligieron el juego funcional.

Tabla 6 Cómo docente está de acuerdo con la teoría de Vygotsky sobre el juego en el estudiante?

Prioridad	IMPORTANCIA DEL JUEGO (VYGOTSKY)		%
1era	Si	1	50
2da	No	1	50

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 4 Según Vygotsky



Fuente: Tabla 6

Interpretación

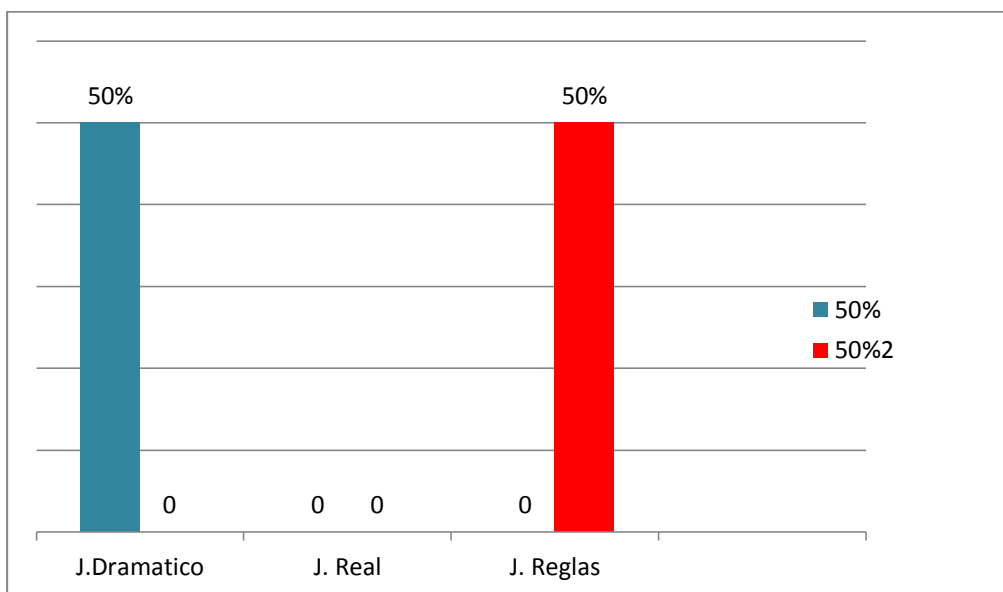
Según la tabla 6 y figura 4; la docente (1) en un 50% tiene conocimiento sobre la teoría de Vygotsky y la docente (1) en un 50% no tienen conocimiento.

Tabla 7 Para usted cuál de sus teorías de Vygotsky aplicaría en el aula.

Prioridad	TEORIA DE VYGOTSKY			%
	Juego dramático	Juego de real	Juego reglas	
1era	0	0	1	50
2da	1	0	0	50
3era	0	0	0	0

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 5 Según Vygotsky cual aplicaría en el aula



Fuente: Tabla 7

Interpretación

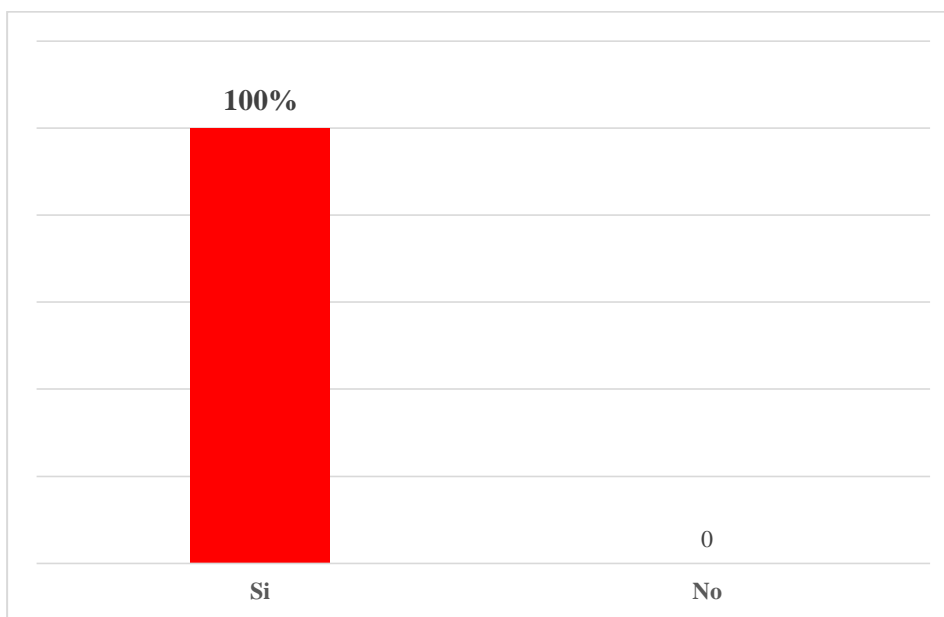
Según la tabla 7 y figura 5; la docente (1) en un 50% manifiesta que tienen conocimiento del juego de reglas y la docente (1) en un 50% manifiesta conocimiento del juego dramático.

Tabla 8 Aplicaría la técnica grafo plástico como juego de aprendizaje del estudiante.

Prioridad	TECNICA GRAFO PLASTICO		%
1era	Si	2	100
2da	No	0	0

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 6 Aplicar la técnica grafo plástica



Fuente: Tabla 8

Interpretación

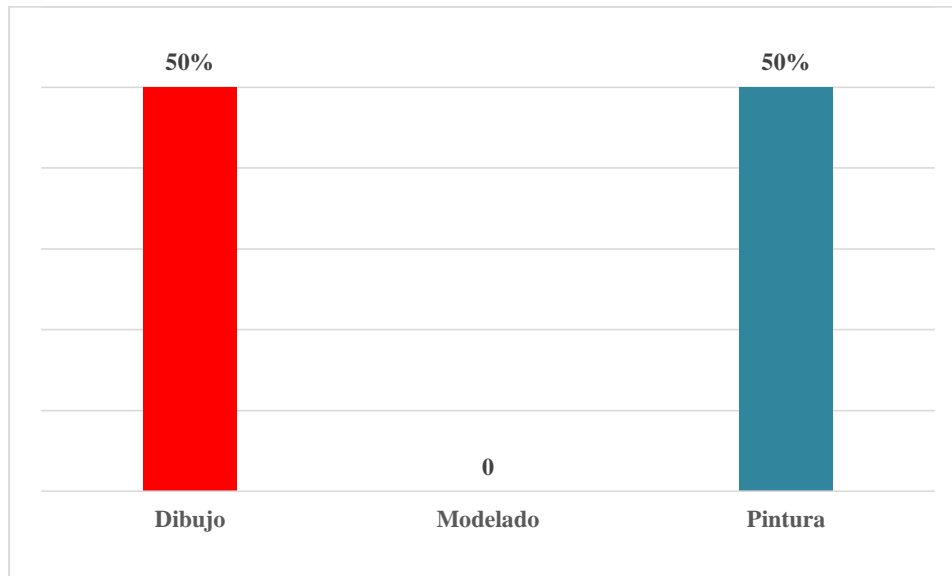
Según la tabla 8 y figura 6; la docente (2) en un 100% manifiesta que tiene conocimiento sobre la técnica de grafo plástica en el aprendizaje del estudiante.

Tabla 9; Cuál sería la técnica grafo plástica que utiliza como juego en los niños?

Prioridad	TECNICA GRAFO PLASTICO			%
	Dibujo	Modelado	Pintura	
1era	1	0	0	50
2da	0	0	0	0
3era	0	0	1	50

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 7 Técnica grafo plástico que utiliza



Fuente: Tabla 9

Interpretación

Según la tabla 9 y figura 7; la docente (1) en un 50% manifiesta que tienen conocimiento sobre el dibujo, la docente (1) en un 50% manifiesta que tienen conocimiento de la pintura.

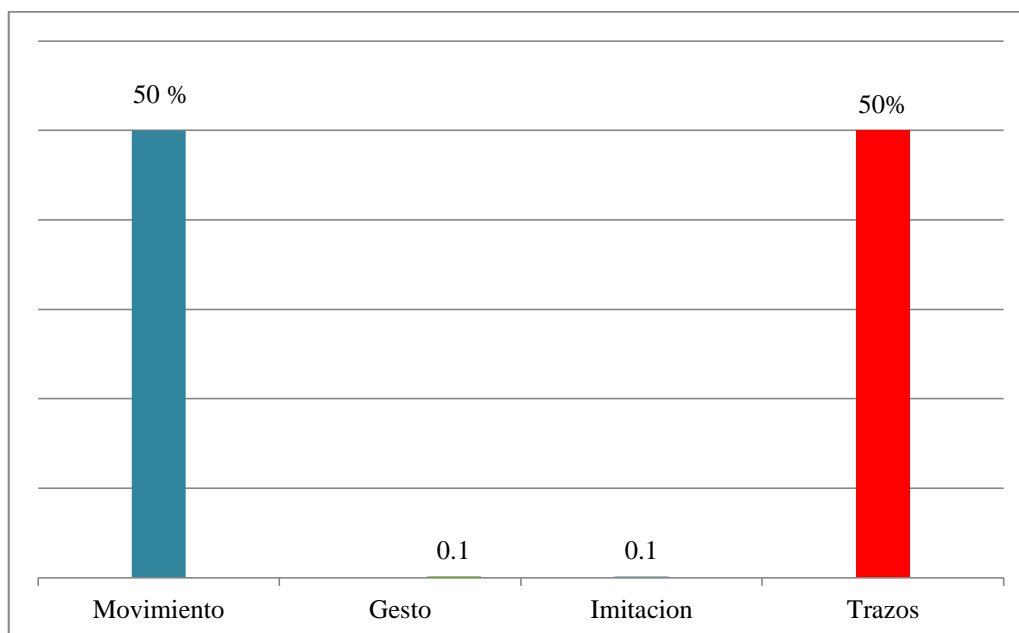
II.MOTRICIDAD FINA.

Tabla 10 Según su prioridad que actividad utilizaría para desarrollar la destreza de las manos en su actividad de aprendizaje

PRIORIDAD	Movimiento	Gesto	Imitación	Trazos	%
1era	1	0	0	0	50
2da	0	0	0	1	50
3era	0	0	0	0	0
4ta	0	0	0	0	0

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 8 Desarrollo de la destreza de los manos



Fuente: Tabla 10

Interpretación

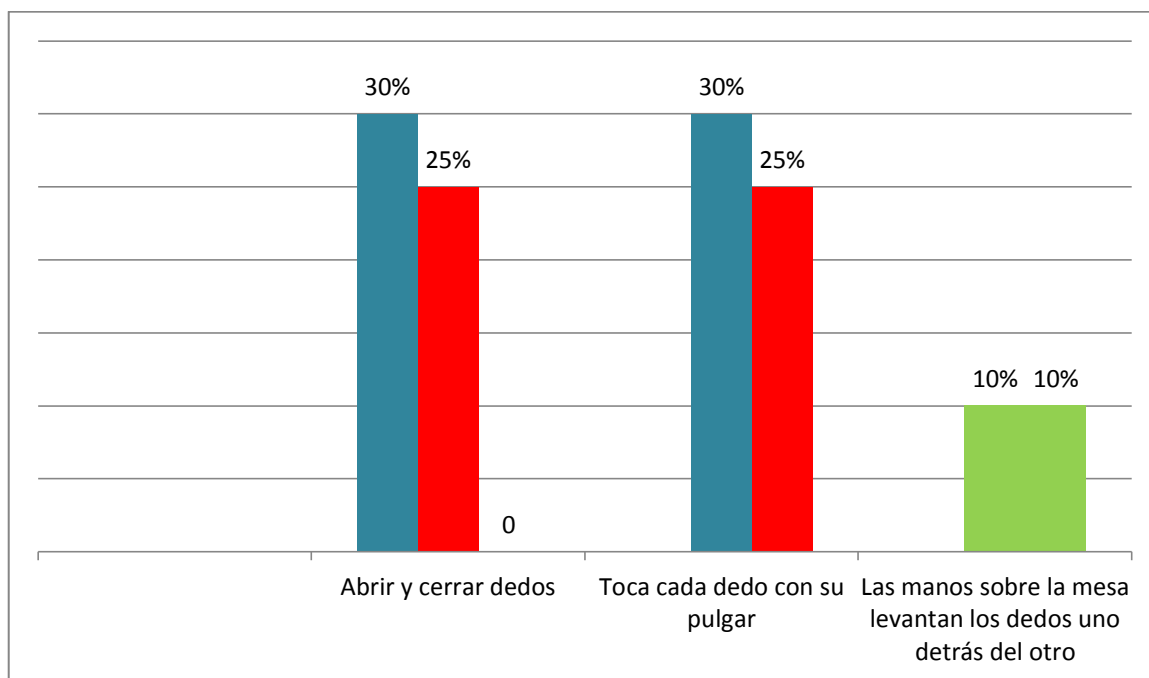
Según la tabla 10 y figura 7; la docente (1) en un 50% manifiesta que sobre el movimiento, la docente (1) en un 50% manifiesta conocimiento de los trazos.

Tabla 11 Según su prioridad que ejercicio utilizaría para el desarrollo de las destrezas de los dedos.

PRIORIDAD	Abrir y cerrar los dedos	Tocan cada dedo con el pulgar	Con las manos sobre la mesa levantamos los dedos uno detrás de otro	%
1	1	1	0	50
2	1	1	0	40
3	0	0	1	10

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 9 Desarrollo de la destreza de los dedos



Fuente: Tabla 11

Interpretación

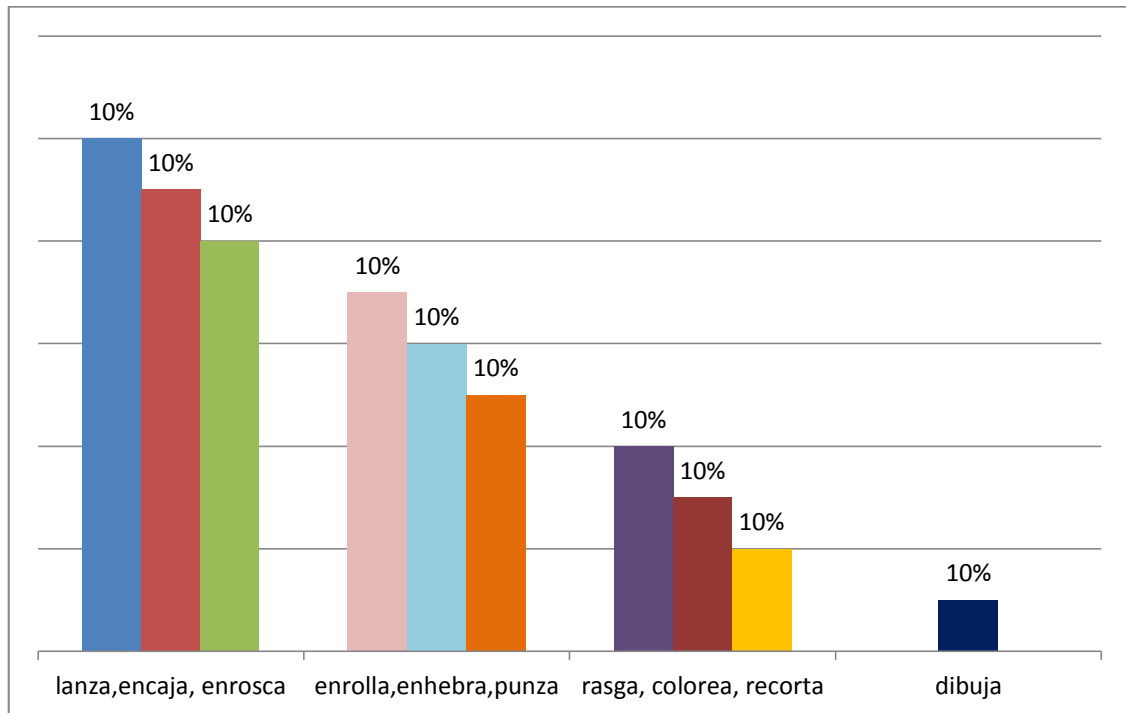
Según la tabla 11 y figura 8; la docente (1) en un 50% (1) manifiesta que conocimiento sobre abrir y cerrar los dedos, la docente (1) en un 40% manifiesta que tocan cada dedo con el pulgar y las docentes (2) en un 10% manifiesta conocimientos de las manos sobre la mesa levantan los dedos uno detrás del otro.

Tabla 12 Según su prioridad que actividad utilizaría para desarrollar la coordinación viso manual en sus actividades de aprendizaje. ordene

PRIORIDAD	Punza	Enhebra	Dibuja	Colorea	Enrolla	Enrosca	Lanza	Encaja	Recorta	Rasga	%
1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	10
2	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	10
3	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	10
4	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	10
5	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	10
6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10
8	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	10
9	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	10
10	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	10

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes del distrito San Juan de Lurigancho 2019.

Figura 10 Desarrollo de la destreza viso manuales



Fuente: Tabla 12

Interpretación

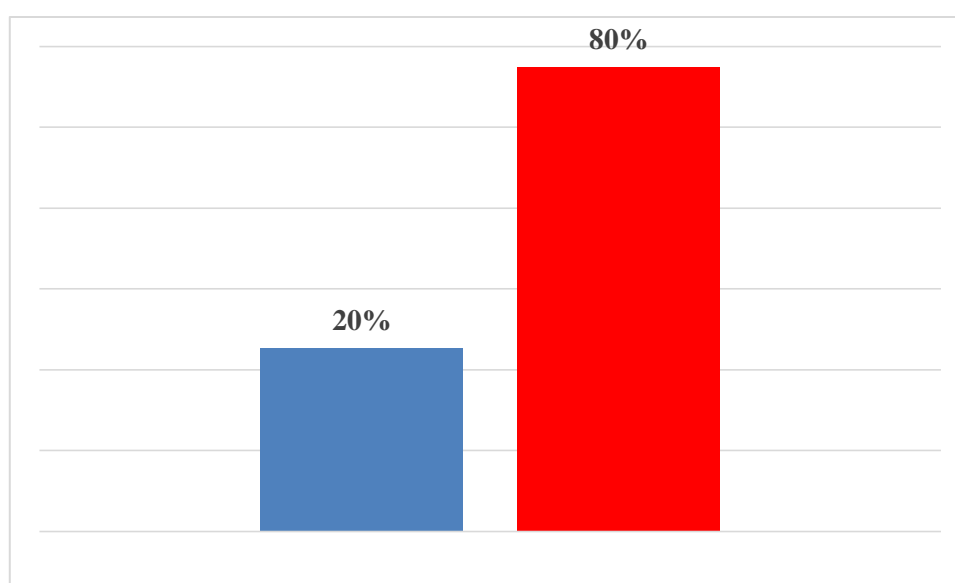
Según la tabla 12 y figura 10; las docentes(2) se observa que ordeno como primera prioridad el 10% en lanzar, segunda prioridad el 10% eligieron encajar, como tercera prioridad el 10% enrosca, cuarta al 10 % eligió enrollar, quinta al 10% eligió enhebra, sexta al 10% elige punzar, séptimo al 10% rasga, octavo al 10% elige colorea, noveno al 10 % elige recorta y el décimo al 10% dibuja, un total de 100%.

Lista de cotejo de motricidad fina para niños de 4 años (50 niños).

	Estudiantes	%
Si	35	80%
No	15	20%
Total	50	100%

Fuente: Tabla 13

Figura 11 Desarrollo de motricidad fina



Interpretación

Según la tabla 13 figura 11; los estudiantes (50) en un 80% manifiesta que desarrollar la motricidad fina y en un 20% no desarrollar la motricidad fina.

N°	Apellidos	Rasga para pel con la mano	Rasga para pel con los dedos	Abrocha botones Granda	Abrocha botones pequeños	Desbrocha Botones	Desbrocha broches	Recorta Línea recta	Recorta Línea en curva	Recorta Línea zigzag	Recorta Figuras grandes	Recorta Figuras pequeños	Disbaja Plumón	Disbaja Pincel	Disbaja hisopo	Enrola Cinta métrica	Enrola Cinta de tela	Enrolla serpentina	Punza Alrededor de la imagen	Punza y retira la imagen	Enrosca Tapa de botella	Colorea Dejadospacios	Colorea De arriba abajo	Colorea Dentro de la figura
1	ALVARADO ATENCIO, NOHEMI	No	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	No	No	Si	No	No	No	Si	Si	Si	No	Si	No
2	ALLANCA LLAULLIPONA KRISTELL	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	No	No	No	Si
3	CALLARUBIO STEFANO	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	Si	Si
4	CAMPOS OJEDA MIGUEL	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No	Si	Si	No
5	CHIOK LAZO, KEYLET CALED	No	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	Si
6	CARRANZA ASTOLA DAMARIS	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si
7	CONDE ESPINOZA MATHIUS.	Si	No	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	Si	No	No	Si	Si
8	FLORES CONDORIAL AXEL	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si
9	FLORES JAULIS	No	No	No	No	No	Si	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	No	Si	No

	OLIVER																								
10	HUANCA TORIBIO AHDIEL	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	No	
11	NIEVES SALVO SNAYDER	No	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	No	
12	NINAPAYA SALAZAR KILIAN	Si	Si	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	No	
13	PALOMINO MORAN JAMES	No	No	No	No	No	Si	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	No	No	No	No	No	No	Si	Si	
14	PAREDES INUMAMYCKEL	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	
15	PERALTA MENDIETA LIZ	No	Si	Si	No	No	Si	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	
16	QUISPASTE GASTELO NATALY	Si	Si	No	Si	No	No	No	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	No	Si	Si	No	
17	RAMIREZ LOAYZA GIANCARLO	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	Si	
18	REYES GORGES RICARDO	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	No	
19	RIOJAMALDONADO THIAGO	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	No	No	No	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	
20	RIVAS RUIZ JHONA	No	Si	Si	No	No	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	No	

31	GAMARRA SANM ANIEG O BIANC A	Si	Si	No	No	Si	No	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	Si	No	Si		
32	HUAH UASUR I CUNYA MATE O	No	No	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	Si	No	No	
33	HUAM ANCHA Y GOME Z JHON	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	No	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No	Si	
34	HUAYT ARA RIOS NICOL AS	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	
35	LEON DE LA CRUZ DALES KA	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	No	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	No	
36	LEON RODRI GUEZ SULLY	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	No	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	
37	LIMAYL LA CABAL LERO ETHAN	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No
38	MACH AHUAY BUELO T EVANS	No	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	No	No	No	No	Si	No	Si	No	No	
39	MALD ONAD O SOLSO L ASHLE Y	No	Si	No	Si	Si	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	No	Si	Si	No	No	No	No	No	Si	No	
40	MEJIA YALLI DIEGO	Si	No	Si	Si	No	No	No	Si	Si	No	No	Si	No	No	Si	No	No	No	Si	Si	No	Si	Si	
41	MIRAN DA CAMP OS KETSAL	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	No	Si	Si	No	No	No	Si	No	

	I																								
42	NISAM A PACHE RRES ALICE	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	No	No	Si	Si	Si	Si		
43	ORE PALO MINO CARLO S	No	No	No	No	No	No	Si	No	No	Si	Si	No	No	No	No	No	No	No	No	No	Si	Si	Si	
44	QUISP E PISCO NAZIEL	No	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	No	No	Si	No	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	
45	RAMO S PINED O JULIO	Si	Si	No	No	Si	Si	No	No	No	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	
46	RAMO S RAMO S BENJA MIN	No	No	No	No	Si	Si	No	Si	No	No	No	Si	No	Si	No	Si	Si	No	No	No	No	Si	No	
47	SANTIL LAN ATAPA UCAR RAYSA	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	
48	SUMAR Y PFOCCO SUMME R	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	No	
49	VARGA S TORRE S ALOND RA	No	Si	No	Si	No	No	No	No	No	No	No	No	Si	Si	No	No	No	Si	No	No	No	No	No	
50	VENTU RA ANYOS A IAN	Si	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	No	No	No	

4.1 Análisis de los resultados

En el trabajo se analizaron los respectivos resultados obtenidos para definir ambas variables, los juegos como estrategia utilizada por los docentes en el desarrollo y logro de la motricidad fina de los estudiantes.

4.1.1 En relación con el objetivo general: Identificar cuáles eran los juegos como estrategias didácticas que utilizó el docente en sus sesiones de aprendizaje.

El juego según las teorías de Piaget y como desarrollo en el aula ambas profesoras utilizan al 100% las teorías de Piaget.

De acuerdo a Vygotsky la importancia del juego se obtuvo como primera prioridad el 50% y segunda prioridad el 50% ambas profesoras.

Según como técnica gráfico plástico que utiliza en el juego como primera prioridad el dibujo al 50% y segunda prioridad de 50% la pintura.

4.2.1 En relación al objetivo específico: Evaluar el juego como estrategia en la motricidad fina su desarrollo de los estudiantes.

Se podría decir que 15 estudiantes al 20% no lograron el desarrollo de motricidad fina y 35 estudiantes al 80% si lograron el desarrollo de motricidad fina.

CONCLUSIONES

Al terminar esta investigación relacionada con el juego como estrategia didáctica utilizado para desarrollar la motricidad fina en los estudiantes se llegan a las siguientes conclusiones:

- Como primera prioridad para docente según las teorías Piaget y Vygotsky el juego de regla y dramático como de ocupaciones ayudan al reforzamiento del juego.
- Como segunda prioridad la docente aplica la técnica grafo plástico como juego en sus actividades como estrategias didácticas de forma lúdica para desarrollar la motricidad fina.
- Se concluye que, al evaluar el desarrollo de motricidad fina de los estudiantes del nivel inicial, los resultados obtenidos fueron el 80% estudiantes no obtuvieron un manejo en la motricidad fina, el 100% si obtuvo un logro en motricidad.

RECOMENDACIONES

En cuanto a los docentes de 4 años tiene conocimiento de las teorías e importancia del juego como estrategia, por lo cual seguir innovando juegos para desarrollar las destrezas motrices fina en las manos, muñeca y dedos.

En cuanto al estudiante de 4 años seguir imaginado y creando con el juego aplicado en su momento de hora libre donde utilizan diversos juegos educativos en el aula en los que desarrollara su destreza motriz fina.

Finalmente se sugiere seguir haciendo más actividades lúdicas de forma libres en los diferentes talleres con los estudiantes para que puedan desarrollar su coordinación viso manual y precisión para que pueda alcanzar su desarrollo motriz fina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Armas, (2013) motricidad en la pre escritura, Recuperado en julio 5, 2017 de
http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/3920/1/tp_2011_289.pdf
- Arias, M. (2013). Artes plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en Niños y niñas de 3 a 4 años de edad, en la unidad educativa Luis Fidel Martínez. (Licenciatura en educación parvulario). Universidad central Ecuador. Quito Ecuador 2013.
- Cortez T, (2004) Biografía de Piaget, Recuperado en julio7, 2017 de
<http://200.23.113.51/pdf/20485.pdf>
- Chuva castillo, (2016) Desarrollo de la motricidad fina a través de la técnica grafo plástica, Recuperado en julio 5, 2017 de
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12732/1/UPS-CT006603.pdf>
- Fernández, P. y Díaz, P. (2012), investigación cuantitativa. Recuperado de:
http://www.fisterra.com/mbe/investiga/cuanti_cuali/cuanti_cuali.asp
- Guía Hora del juego en los sectores, (2010), juego simbólico, Recuperado en setiembre 12, 2018 de
[http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-\(002\).pdf](http://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educa-inicial/La-hora-del-juego-libre-GUIA-version-Agosto-25-(002).pdf)
- Leyva (2011) hizo una investigación para optar el título profesional de Licenciada en Pedagogía Infantil en: “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”. Bogotá-Colombia.
- Lopez (2018) el juego como estrategia, Recuperado de repositorio.unemi.edu.ec › bitstream › EL JUEG...

- Martin y Torres (2015) “*La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar del c.e.i. Teotiste Arocha de Gallegos* “.Valencia-Naguanagua
- Moreno, (2002), el juego como estrategia, Recuperado en agosto 12 ,2017 de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Moscoso, (30 de mayo 2012) motricidad fina, Recuperado, julio 5, 2017 de <https://es.scribd.com/doc/111325787/Motricidad-Fina>
- Maceo, Y. & Guevara, M. (s.f). Juegos para potenciar el desarrollo de la motricidad fina (óculo-manual) en niños(as) del 5to año de vida, del multihogar “Lucerito del Cielo” del sector Las Delicias. Recuperado de: Muñiz bárbara, calcado Ángel, cortina María (2010). Efe deportes revista digital Buenos Aires-Argentina.
- Pacheco, G. (2015). La psicomotricidad en educación inicial formación Académica. Primera edición. Quito Ecuador.2015
- Paredes y Valverde (2013) hicieron una investigación para obtener el título de licenciadas en el tema de: “*Influencias de Actividades Lúdicas para mejorar la coordinación motora fina en niños de 5 años de edad de I.E.I 1638 “Pasitos de Jesús de Trujillo”*”. Trujillo- Perú.
- Pineda, N. (2015). La aplicación de técnicas grafo plásticas favorece el Desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 a 4 años de los Centros infantiles de la ciudad de Ibarra en el año lectivo 2014-2015” (licenciada en educación parvulario) Universidad tecnológico equinoccial quito –ecuador 2015

PTumipamba,(Junio2017)motricidad fina en el aprendizaje, Recuperado en agosto 7,2017 de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>

Propuesta pedagógica Federico Froebel(2010) blogspot. Recuperado de:

<https://federicofroebelenlahistoria.blogspot.com/p/propuesta-pedagogica.html>

Rigal, R. (2006)."Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria." Barcelona.

Ried,B.(2012)Juego y ejercicio para estimular la motricidad- Brasil Ediciones Oreiro

Sancho, M. (2012) La Importancia De La Motricidad En Educación Infantil. Blog [on line]. Recuperado de: <http://lamotricidadinfantil.blogspot.pe/>

Teoria de Piaget(1956). Recuperado de:<http://200.23.113.51/pdf/22660.pdf>

Teoria Vigotsky (1924),juego en la educación inicial.blogspot(2012) recuperado de: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Velásquez (2015) “*Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación inicial*”. Esmeraldas-Ecuador.

ANEXOS 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

CUESTIONARIO SOBRE EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA UTILIZADO PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA

A continuación, se presenta una serie de preguntas, con respecto a la formación y estrategia didáctica por el docente, las que deberá marcar con una (X), según corresponda. Agradecemos su sinceridad por la información brindada.

A. JUEGO

1. Usted como docente cree que el juego tiene importancia en el aprendizaje

Prioridad	Alt.	
1	Si	
2	No	

2. Según Piaget dice nos habla del juego que el niño aprende por descubrimiento y/o por guía del docente.

Prioridad	Piaget	
	Acomodación	Guía docente
1		
2		

3. ¿Cuál de las opciones elige como prioridad en el desarrollo de los estudiantes?

Prioridad	Alternativa	
1	Juego simbólico	
2	Juego de reglas	
3	Juego funcional	

4. ¿Cómo docente está de acuerdo con la teoría de Vygotsky sobre el juego en el estudiante?

1	Si	
2	No	

5. Para usted cuál de sus teorías de Vygotsky aplicaría en el aula.

Prioridad	Alternativa	
1	Juego dramático	
2	Juego de reglas	
3	Juego real	

6. Aplicaría la técnica grafo plástico como juego de aprendizaje del estudiante.

1	Si	
2	No	

7. ¿Cuál sería la técnica grafo plástica que utiliza como juego en los niños?

Prioridad	Alternativa	
1	Dibujo	
2	Modelado	
3	Pintura	

B. MOTRICIDAD FINA

8. Según su prioridad que actividad utilizaría para desarrollar la destreza de las manos en su actividad de aprendizaje.

Prioridad	Alternativa	
1	Movimiento	
2	Gestos	
3	Imitación	
4	Trazos	

9. Según su prioridad que ejercicio utilizaría para el desarrollo de las destrezas de los dedos.

Prioridad	Alternativas	
1	Abrir y cerrar los dedos	
2	Tocan cada dedo con el pulgar	
3	Con las manos sobre la mesa levantamos los dedos uno detrás de otro.	

10. Según su prioridad que actividad utilizaría para desarrollar la coordinación viso manual en sus actividades de aprendizaje. Ordene

Prioridad	Alternativa	N°
1	Punza	
2	Enhebra	
3	Dibuja	
4	Colorea	
5	Enrolla	
6	Enrosca	
7	Lanza	
8	Encaja	
9	Recorta	
10	Rasga	

Lista de cotejo de motricidad fina para niños de 4 años (50 niños).

MOTRICIDAD FINA	SI	NO
Rasga papel:		
Con la mano		
Con el dedo		
Abrocha botones:		
Grande		
pequeños		
Desabrocha:		
Botones		
broches		
Recorta en:		
Línea recta		
Línea en curva		
Línea zigzag		
Figuras grandes		
Figuras pequeñas		
Dibuja con:		
Plumón		
Pincel		
hisopo		
Enrolla:		
Cinta métrica		
Cinta de tela		
serpentina		
Punza:		
Alrededor de la imagen.		
Punza y retira la imagen		
Enrosca:		
Tapas de botella		
Colorea:		
Dejando espacios		
De arriba abajo		
Dentro de la figura		

Anexo 2

“Año del dialogo y Reconciliación Nacional ”

Lima, DICIEMBRE del 2018

CARTA N° 01-2018-D-EPE-ULADECH Católica

Señora: PAMELA OCHOA TRUCIOS

Directora:

I.E.I 035 “Isabel Flores de Oliva”

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial, se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial

*Los egresados se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: “**EL JUEGO COMO ESTRAGIA DIDACTICA UTILIZADO POR EL DOCENTE PARA DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE NIVEL INICIAL**” los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.*

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra (o) estudiante:

Br. BERNA MAYTA CCAMI

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....

Título de la Investigación: *El juego como estrategia de docentes
utilizado por el docente para desarrollar la Tsimetricidad finita*
Autora: *Derna Hoyta Cami*
Centro de Estudios: *ULAD ECH Botánico*

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad		<input checked="" type="checkbox"/>		
Adecuación		<input checked="" type="checkbox"/>		
Cantidad		<input checked="" type="checkbox"/>		
Calidad		<input checked="" type="checkbox"/>		

¿Modificó o iba a modificar las instrucciones:

Ninguna

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación		<input checked="" type="checkbox"/>		
Claridad en la redacción		<input checked="" type="checkbox"/>		
Adecuación de las opciones de respuestas		<input checked="" type="checkbox"/>		
Cantidad de preguntas		<input checked="" type="checkbox"/>		
Adecuación a los destinatarios		<input checked="" type="checkbox"/>		
Eficacia para proporcionar los datos requeridos		<input checked="" type="checkbox"/>		

Modificaciones que haría a las preguntas:

Ninguna

! egj r;irt ;g s g r -----
|
| ; J
|

Parte 3: Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

e-----
:02 :: a a conteníJ (cuesti ----- 1 -?: -----

repción enera; aZi cuesti ona; io

Rescata lo que se desea saber de las variables

Observaciones y Recomendaciones:

Ninguna


Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres: *Valenzuela Arteaga Victoria*

Grado y Año de obtención: *Magister 2012*

Institución donde labora: *UADACH Católica*


VICTORIA VALENZUELA
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA
Firma y sello