



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LÚDICOS MEJORAN
LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 006
“SANTA ROSA DE LIMA” DEL DISTRITO DE LA
CRUZ - TUMBES, 2020.**

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

AUTORA

SAUCEDO FERNANDEZ, FLORINDA

ORCID: 0000-0002-6944-0560

ASESOR

PEREZ MORAN, GRACIELA

ORCID: 0000-0002-8497-5686

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Saucedo Fernández, Florinda

ORCID: 0000-0002-6944-0560

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

HOJAS DE FIRMAS DEL JURADO DE TESIS

Mgtr. Andrés Teodoro, Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofia Susana, Carhuanina Calahuala

Miembro

Mgtr. Luis Alberto, Muñoz Pacheco

Miembro

Dra. Graciela, Pérez Morán

Asesora

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por ser mi guía, que siempre esta hay y me ayuda en cada paso que doy, por darme sabiduría y conocimiento, para esforzarme cada por mi meta. A mis docentes que me imparten sus conocimientos.

DEDICATORIA

Dedico esta investigación a Dios, mis padres, esposo, mis hijos, por su ayuda permanente y están pendiente para llegar a culminar esta carrera tan importante en mi vida.

Florinda, Saucedo Fernández

RESUMEN

El propósito de esta investigación fue la “Aplicación de los Juegos Lúdicos Mejoran la Motricidad Fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del distrito de La Cruz - Tumbes, 2020; siendo el objetivo Determinar la aplicación de los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020. Este estudio corresponde a una investigación explicativa en la que se aplicó un pre y post test a un determinado grupo. La población estuvo conformada por 67 alumnos con una muestra de 18 alumnos. Para realizar la medición se aplicó el instrumento de observación a través de la lista de cotejo basado en 10 ítems que fueron primeramente validados por un juicio de 5 expertos. Se recopiló información sobre la motricidad fina, luego se aplicó la estrategia de aprendizaje los juegos lúdico. Los resultados obtenidos del pos test, según sus logros de aprendizaje demostraron que el 100% tienen un logro de AD. Se concluye que, si existe una diferencia significativa entre el pre y pos test, en los resultados obtenidos con un nivel de significancia de 0.000 se concluyó que la aplicación de los juegos lúdicos mejora la motricidad fina.

Palabras claves: fina, juegos, lúdicas, motricidad.

ABSTRACT

The purpose of this research was the “Application of Playful Games Improve Fine Motor Skills of 5-year-old boys and girls from the initial educational institution 006“ Santa Rosa de Lima ”in the district of La Cruz - Tumbes, 2020; The objective being to determine the application of playful games improve the fine motor skills of 5-year-old boys and girls from the Initial Educational Institution 006 “Santa Rosa de Lima” of the District of La Cruz - Tumbes, 2020. The methodology is quantitative type, explanatory level, non-experimental design, the technique was observation and the instrument was the checklist, the sample formed by 11 boys and 9 girls, total of 20 boys and for the analysis of results the Excel program was used, reaching the conclusion that The dimensions of Phonetics, visual-hand, Gesture and Facial, can be better if you work with the application of Playful Games, these being of great importance to improve the Fine Motor skills of 5-year-old boys and girls, as Rosillo tells us in his research Motor skills are configured as a process, the constitution of which involves the construction of intentional movement based on reflection.

Keywords: fine, games, playful, motor skills.

INDICE GENERAL

1. Título.....	i
2. Hoja de firma del jurado y asesor	ii
3. Agradecimiento.....	iii
4.Dedicatoria.....	iv
5. Resumen.....	v
6. Abstract.....	vi
7. Índice general.....	vii
8. Índice de tabla.....	x
9. Índice de gráfico.....	x
I. Introducción.....	11
II. Revisión de la literatura.....	15
2.1. Antecedentes	15
2.2. Bases teóricas	19
2.2.1. Didáctica	19
2.2.1.1. Juego	20
2.2.1.2. Juego lúdico	22
2.2.1.3. Juego en el aula	24
2.2.2. El aprendizaje significativo	25
2.2.2.1. Tipos de aprendizaje significativo	26
2.2.2.2. Situación de aprendizaje significativo	27
2.2.2.3. Recursos como soporte de aprendizaje	28
2.2.3. Material concreto.....	29
2.2.4. Motricidad fina	30

2.2.4.1.Los movimientos fino	37
2.2.4.2. Dimensiones de la motricidad fina.....	38
2.3. Hipótesis	38
III. METODOLOGÍA.....	39
3.1.Diseño de investigación.....	39
3.2.Población y muestra.....	40
3.2.1.Población.....	40
3.2.2. Muestra.....	41
3.3. Definición y operacionalización de las variables.....	42
3.3.2Operacionalización de las variables.....	43
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	44
3.5. Plan de análisis.....	47
3.6. Matriz de consistencia.....	48
3.7. Principios éticos.....	49
IV. Resultado.....	50
4.1. Resultado	50
4.2Análisis de resultado.....	63
VI. Conclusiones.....	65
VII. Recomendaciones.....	66
Referencias bibliográficas.....	68
Anexos.....	72

INDICE DE TABLAS

Tabla N°01: Distribución de la población muestra de los estudiantes de educación inicial	47
Tabla N°02: Muestra.....	47
Tabla N°03: Matriz de consistencia.....	49
Tabla N°04: Pre test	58
Tabla N°05: Distribución del nivel de logro de las sesiones de aprendizaje	60
Tabla N°06: Pos test	61

INDICE DE FIGURA

Figura N°01: Pre test	58
Figura N°02: Distribución del nivel de logro de las sesiones de aprendizaje	61
Figura N°15: Pos test	62

I. INTRODUCCIÓN

El presente informe de investigación está basado en la aplicación de los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” tumbes 2020.

Las Naciones Unidas en el año 2018 realiza una investigación sobre “la importancia de motricidad fina”, según el análisis de los expertos fundamentan que la motricidad fina es un aspecto fundamental en el desarrollo del infante, porque le va permitir desarrollar sus diferentes movimientos de sus dedos, manos y muñecas a través de las técnicas grafico plástico y la interacción de los juegos lúdicos como un medio de motivación. Las técnicas que se utilizan en la motricidad mayor mente son: embolillado, rasgado, cortado, pintura de dedos, modelado, etc.

Según el Currículo Nacional Educación Básica (2017) la motricidad es importante porque va generar el estímulo de la capacidad creativa desde la infancia a través del arte, apoyándose de los recursos, objetos y materiales disponibles para lograr las acciones de experimentar, reflexionar, imaginar, construir a través de la exploración con distintos materiales. En este caso hablamos sobre la capacidad de escribir, desarrollando sus movimientos corporales.

Según Espinoza (2018) el juego en la motricidad fina es una actividad fundamental porque va permitir en el niño experimentar sus primeros aprendizajes, desarrollando su aspecto cognitivo y motriz. El desarrollo de las actividades de juego deben estar relacionados con los movimientos y con su potencial cognitivo, donde su percepción

y su memoria sean motivados a través del juego para un mayor procesamiento de aprendizaje (pág. 27).

En la institución educativa 006 “Santa Rosa de Lima” se pudo observar que la motricidad fina de los niños no es adecuado, porque los docentes no utilizan de manera apropiada las técnicas gráfico plástico y sus actividades lúdicas. Los niños de la I.E. tienen dificultad en el embolillado, rasgado, modelado, dactilopintura, etc.

Por ello, ante la problemática y con el interés de dar un aporte a la investigación se formuló el siguiente enunciado: ¿De qué manera la aplicación de los Juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “006 Santa Rosa De Lima” del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020?

Por lo expuesto, la investigación tiene como objetivo general: Determinar si la aplicación de los juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “006 Santa Rosa de Lima” del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020. Por otro lado, se formuló los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años mediante un pre test, Aplicar actividades de juegos lúdicos en los niños de 5 años, Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años mediante un pos test.

La investigación es un espacio que va permitir compartir nuevas estrategias con los docentes del nivel inicial y de esa manera puedan mejorar las actividades que realizan en el área motriz logrando de manera significativa su motricidad fina de

manera cooperativa en su interacción con sus compañeros. La investigación se va justificar en los siguientes:

En la parte teórico: En la investigación se conceptualizo la parte teórica de la motricidad fina, donde se va justificar a través de los aportes de otras investigaciones ,así como las estrategias y técnicas que permiten realizar las actividades de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina de los niños del nivel inicial.

En el campo Práctico: En la investigación fue importante la observación de los resultados obtenidos en pre test para aplicar nuevas propuestas para mejorar la motricidad fina utilizando diferentes actividades lúdicas que ayuden a obtener resultados positivos ante este problema y pueda ser satisfactorio para el aprendizaje y desarrollo de la motricidad fina de los alumnos.

La metodología, fue de tipo cuantitativo, porque se aplicó un pre y post test sobre una muestra de alumnos; su nivel fue explicativo, porque ayudo a explicar al investigador los efectos de las variables y tuvo un diseño pre experimental porque tuvo pre y pos test. Tuvo una población de 67 niños y su muestra fue de 18 alumnos, la técnica que utilizo fue la observación y como instrumento la lista de cotejo.

Los resultados confirman en identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina el 0 % se ubica en el logro AD, el 6% en el logro A , el 22 % en el logro B y el 72 % ubicados en el logro C .Los resultados en la aplicación de los juegos lúdicos

consto de 10 sesiones las cuales en la primera sesión se obtuvieron calificaciones bases y a medida que se iban implementado más actividades se vio la mejoría de los resultado. Los resultados confirman evaluar el nivel de la motricidad final que en un pre test el 100% están ubicados en el logro AD, el 0% en el logro A, el 0% en el logro B y el 0% están ubicados en el logro C. En conclusión los juegos lúdicos ayudo a mejorar significativamente la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E. inicial 006 “Santa Rosa de Lima”

I. MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales:

Borbor (2017) realizó la investigación sobre “*Técnicas grafo-plásticas para el desarrollo de la motricidad fina*” en los alumnos del colegio Medina Domínguez en la parroquia Santa Rosa del cantón en el año 2015- 2016” en Ecuador; en la cual tiene como objetivo determinar en qué forma las técnicas grafo plástico ayuda en el desarrollo de la motricidad fina en los alumnos. En esta investigación se utilizó el diseño Pre-experimental, con una población constituida por 20 alumnos de 5 años de edad. Así mismo se concluyó que las técnicas grafo-plástico para el desarrollo de las competencias llevo a concluir que las sesiones ejecutadas promovieron el desarrollo de las competencias en los alumnos de educación básica del colegio Medina Domínguez en la parroquia Santa Rosa

Rodríguez (2017) realizó la investigación “*Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina*” en los estudiantes de educación inicial de 5 años del colegio Gandhi del recinto Olón en la provincia de santa Elena en el año 2016” en Ecuador; El propósito de la investigación es evidenciar las falencias que los niños/as tienen en las actividades de motricidad fina, para contrarrestar y lograr cambios en los procesos de enseñanza que se realiza en el proceso pedagógico de una localidad competitivo con proyectos de innovación para lograr un óptimo en el rendimiento escolar. El estudio se realizó con 58 estudiantes y 6 docentes, nivel de investigación de campo, descriptivo explicativo. Delos resultados llevo a la conclusión que Esta

evaluación permitió valorar que es indispensable ejercitar el desarrollo de la motricidad fina en los niños/as. Con los resultados obtenidos se afirmó la aplicación de nueva estructura didáctica para la solución de problemas motrices en el aula.

Ortega y Posso (2017) realizó la investigación “Los juegos lúdicos para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos “A” y “B” del colegio experimental “Teodoro Gómez de la Torre” de la parroquia el sagrario cantón Ibarra provincia de Imbabura durante el año lectivo 2015-2016” en Ecuador. Tuvo como objetivo determinar los juegos lúdicos para una adecuada coordinación motriz en los niños y niñas del primer año de educación básica. La muestra para esta investigación fue de 84 estudiantes del primer Año de Educación básica paralelos “A” y “B” del colegio experimental “Teodoro Gómez de la Torre” de la parroquia el sagrario cantón, tuvo un diseño de investigación pre experimental. Después del análisis de los resultados concluyo que los docentes no utilizan adecuadamente las técnicas en el desarrollo motriz del alumno. En su mayoría todavía no desarrollar adecuadamente las técnicas necesarias en su desarrollo motriz. Por otro lado tiene algunas dificultades en la ejecución de su fonética.

2.1.2. Nacionales:

Salirrosas (2017) en su tesis: Programa de técnicas didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años de la I.E: N° 159 Pedro Gálvez San Marcos – 2017. Considerando mediante su indagación, concluyo utilizar programas de técnicas didácticos utilizando material concreto para mejorar el aprendizaje de la motricidad fina en los alumnos de 5 años. En la Institución Educativa N° 159 Pedro Gálvez San Marcos - 2016. Para la

prueba de la hipótesis se utilizó el estadístico de contraste la prueba de t de student se pudo identificar el valor de $T = -12.773 < 1.77$, es decir existe mucha diferencias significativas en el nivel de logro de aprendizaje obtenidos en el Pre Test y Post Test. Por lo tanto como resultado se concluyó que el programa de técnicas didácticas utilizando material concreto es significativo para mejorar la motricidad fina.

Doroteo (2017) Aplicación de actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto para desarrollar la motricidad en los alumnos de 4 años del colegio N° 345 del distrito de Neshuya - Ucayali, 2017. Se consideró como objetivo general de la investigación determinar si la aplicación de actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto desarrolla la motricidad en los alumnos de 4 años del colegio N° 345 del distrito de Neshuya-Ucayali, 2016. La metodología tuvo una muestra de 30 alumnos con un diseño pre experimental. Se trabajó con dos grupos, al que se aplicó un pre test antes del tratamiento y un post test después. Se concluye que sí existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test y post, por lo tanto la aplicación de las actividades lúdicas basadas en el enfoque colaborativo utilizando material concreto ayudo a mejorar el desarrollo de la motricidad.

Chávez y Valdivia (2017) en su tesis titulada “Ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo manual en los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 568 Pucarumi”. Su objetivo general fue la aplicación de ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños y niñas. El estudio concluye que se ha determinado que la influencia de los ejercicios motrices en el desarrollo de la coordinación óculo-manual de los niños de 5 años de la

Institución Educativa Inicial N° 568 Pucarumi. En esta investigación se utilizó un estudio de tipo cuantitativo con un diseño Pre-experimental, con una población constituida por 30 alumnos de 5 años de edad. Así mismo se concluyó que los ejercicios motrices ayudo a desarrollar la coordinación óculo manual en los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial N° 568 Pucarumi”

2.1. 3. Local:

Morales (2017) en su tesis titulada “*Aplicación de técnicas plásticas para desarrollar la motricidad fina*” de la universidad Cesar Vallejo en Perú, para optar el grado magister. Dicha investigación fue de tipo aplicado a nivel experimental, con diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por 50 niños de los cuales se extrajo una muestra de 25 niños y niñas para el grupo control y la misma cantidad para el grupo experimental. Los instrumentos empleados en el pre y post test fue una lista de cotejo con 18 indicadores. La investigación concluye que la aplicación de técnicas plásticas favorece de manera significativa el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años. Así mismo se concluyó que la aplicación de las técnicas plásticos ayudo a desarrollar la motricidad fina de manera significativa.

Ávila (2017) en su tesis: Aplicación de talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para mejorar la motricidad en los alumnos de 5 años de la I.E.P. ULADECH del distrito de Chimbote en el año 2016. La investigación está dirigido a determinar si la aplicación de talleres de psicomotricidad bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto para la mejora de la motricidad en los alumnos de 5 años de la I.E.P “ULADECH” del distrito de Chimbote, 2016, del mismo modo, se consideró en la metodología el

diseño de investigación pre experimental, con un pre y post test a un solo grupo. De la misma manera, el autor trabajo con una población muestral de 20 estudiantes de 5 años de educación inicial. La técnica e instrumento utilizados para la recolección de los datos fueron la observación y la lista de cotejo respectivamente. De esta manera en sus conclusiones finales afirma que la aplicación de talleres de sicomotricidad con material concreto ayuda a desarrollar la motricidad en los alumnos de 5 años.

Noblecilla (2018).En su investigación: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para desarrollar la motricidad fina en los alumnos de 3 años de la institución educativa “San Agustín”, 2017. En su investigación ha considerado el siguiente objetivo general: Determinar si los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de la institución educativa “San Agustín” 2017, se sustentó en un método, cuantitativo con una población de 32 estudiantes aplicando un pre test y un post test así mismo se ha llegado a las siguientes conclusiones: Después de haber realizado esta investigación ,los resultados obtenidos de la aplicación de la prueba de Wilcoxon donde mostro valores precisos del estudio en donde la muestra 1 (pre test) es menor que la muestra 2 (post test) ya que el valor calculado (estadístico $-4,638b$) , de esta manera se puede decir que la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto ayudo a desarrollar la motricidad fina.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Didáctica

2.2.1.1. Definición:

Tapia (2018) Conceptúa que la profesora debe incitar el interés en los estudiantes, motivándolos a la investigación científica y promoviendo el desarrollo integral de la personal. “Es importante para el estudiante enfrentarse a casos concretos, que lo preparan para su desempeño integral como técnico, como ciudadano y como persona responsable de su propio proyecto de vida y del desarrollo de la sociedad” (pág. 29)

2.2.1.2. Modalidad de organización de la enseñanza

Alvarado (2018) manifiesta que la propuestas que se deben emplear en la enseñanza – aprendizaje debe tener un carácter crítico con el objetivo de ayudar en la construcción del aprendizaje propio del alumnos, para organizar estos aprendizaje es importante armar un trabajo que sea productivo y significativo y para ello se debe articular y seleccionar los contenidos, estrategias y la didáctica que se desea aplica en los niños en su desarrollo de aprendizaje, logrando un desarrollo cognitivo, motriz, etc. (pág. 30).

2.2.2. El juego

Según Espinoza (2018) el juego es una actividad prioritaria para el niño. Los niños experimentan sus primeros aprendizajes a través del juego, por tanto las actividades lúdicas que se desarrollan deben estar relacionado con el aprendizaje que se quiere brindar al infante. La educación en los niños es fundamental porque va construir sus aspecto cognitivo, motriz, emociona que le ayudar ir poco a poco tener una perspectiva de aprendizaje más constructor de acuerdo a su edad. Las actividades lúdicos son importantes en el aprendizaje los niños porque le va ayudar a construir

más rápido su aprendizaje y a desarrollarse de manera activa en el progreso de su potencial cognitivo, emocional, destrezas, etc. (pág. 27).

2.2.2.1. Juego lúdico

Según Melo y Hernández (2018) el juego es aquella actividad que permite al niño desarrollar en su entorno social, ya sea imitando o desarrollando a través de diferentes estímulos que se desarrollen en su aspecto integral “el proceso de enseñanza y aprendizaje es reconocida, pues se considera que enmarcado en una actividad didáctica potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, que son aspectos determinantes en la construcción social del conocimiento”.

Para Melo (2018) La actividad lúdica ayuda a desarrollar el nivel cognitivo de la persona de modo original, “los más importantes desde el punto de vista de la infancia son la familia y la escuela. La familia se convierte en el primer contexto natural de juego; son las madres las primeras que a partir del vínculo con su hijo o hija intercambian actividades de interacción placenteras para ambos y que llamamos juego. El juego es indudablemente un punto de partida en el aprendizaje social. En el juego el infante hace uso de sus diferentes habilidades y a su vez disfruta este vínculo de afecto entre el adulto y el infante”. (pág. 45)

Cedeño (2015) sostiene que: Los materiales lúdicos son instrumentos de aprendizaje que apoyan al niño de manera emocional, físico, intelectual, y social; quiere decir que estimula el desarrollo integral del niño. Los materiales son utilizados como objeto de apoyo en el desarrollo del proceso educativo, seleccionando los objetos motivadores y de gran importancia para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El uso de los materiales será efectivo si hay una participación mental activa de parte de los alumnos por medio de la atención, interés y percepción adecuada. Los materiales son instrumentos que se utiliza para la enseñanza activa en el proceso de aprendizaje (Cedeño, 2015).

Cebrián (2016), manifiesta que:

“Los materiales lúdicos son todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, que toman como referencia directo la realidad y el estilo de aprendizaje que favorecen la reconstrucción del conocimiento y de los significados culturales del currículum” (p.90).

Para Castañeda (2015), los materiales son medios y recursos que ayuda a facilitar la enseñanza y el aprendizaje dentro del medio educativo, utilizando de manera directa la didáctica educativa, utilizando los sentidos los sentidos y lograr de manera adecuada la adquisición de sus propios concepto, habilidades, actitudes y destrezas.

Según Concepción, (2015), citado por (Cabrera, 2016) nos dice: Los materiales son medios de estímulo que recibe el niño del ambiente que le rodea. A partir de un problema nace en el niño un interés que impulsa y motiva a realizar esfuerzos para conseguir una solución. El esfuerzo significa luchar con obstáculos familiarizándose con los materiales, desplegando paciencia, constancia y vigilancia sin bajar la guardia, dando como resultado la solución de problemas.

2.2.1.2. El juego en las aulas de educación inicial

Según Espinoza (2018) la actividades motriz en el juego ayuda de manera significativa en el comportamiento del alumno a través de juego social , ayudándolo a mejorar su conducta y su adaptación en el juego cooperativo. El juego en las actividades motrices es considerado un crecimiento en su formación integral del infante. El juego es un eje fundamental, porque va permitir al niño desarrollar su aprendizaje a través de las diferentes actividades lúdicas, haciendo uso de sus habilidades motrices (pág. 28).

2.2.1.3. Secuencia didáctica del juego

Según Pintado (2016) *“el juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño y como estrategia didáctica permite desarrollar distintas habilidades en el niño generando cada vez un conocimiento con mayor solidez”*.

Según Guerra (2017) los materiales deben estar acorde a la edad del niño, ya que en ellas van a desarrollar habilidades indispensables en sus actividades comunicativas. Los materiales son considerados como un medio indispensable para el alumno, donde se puede observar las necesidades e interés del contexto social en sus diferentes actividades que se realizan con el niño.

2.2.1.4. El juego como actividad de desarrollo cognitivo

Contreras (2017) el juego es una actividad que se realiza por placer, logrando en el niño su desarrollo físico, social e intelectual. Los niños adquieren a través del juego sus habilidades y destrezas, de acuerdo al tipo de actividad que realiza y la confianza que el mediador les da.

2.2.1.5. Clasificación basada en la teoría de Piaget

La teoría nos indica que el juego es importante para los niños del primer nivel, porque va ayudar en su aspecto intelectual del niño, ya que se considera como una estructura activa de su contexto. El juego es un ente principal en el proceso intelectual del ser humano que va permitir lograr sus objetivos y metas que se proponen Rodríguez (citado por Rosillo 2018).

2.2.3. Aprendizaje significativo

Según Espinoza (2018) el aprendizaje significativo se efectúa a partir de los saberes previos. Dentro del aprendizaje significativo es importante la elaboración de los materiales que ayude en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el niño. Segundo, se deben estimular los conocimientos previos con ayuda de los materiales didácticos que se presenta en la enseñanza – aprendizaje para lograr un aprendizaje nuevo que sea significativo para el niño (pág. 28).

2.2.3.1. Requisitos para lograr el aprendizaje significativo

Según Espinoza (2018) Para lograr un aprendizaje significativo en el alumno es necesario utilizar material que sea significativo para el alumno, que ayude en la construcción de sus conocimientos ,donde va permitir enlazar sus saberes previos con el nuevo conocimiento. También es importante que el alumno posea una memoria a largo plazo y que pueda de manera significativa seguir avanzando.

2.2.3.2. Situación del aprendizaje significativo

Espinoza (2018) primera dimensión: “Modo en que se adquiere información: Recepción: El contenido se presenta en su forma final, el alumno debe interiorizarlo en su estructura cognitiva, no es sinónimo de memorización propios de etapas avanzadas del desarrollo cognitivo en la forma de aprendizaje verbal hipotético sin referentes concretos” y la segunda dimensión: “Forma en que el conocimiento se

incorpora en la estructura cognitiva del aprendiz: Significado: La información nueva se relaciona con la ya existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria ni al pie de la letra, el alumno debe tener una disposición o actitud favorable para extraer el significado”. (Pág. 30)

2.2.3.3. Importancia del juego en el aprendizaje

Rosillo (2018) el juego es importante porque es una actividad divertida y entretenida que nos ayuda a distraernos, aprender o desarrollar algún tipo de capacidades, cuando los niños juegan son total felices y creativos, que ponen en práctica sus habilidades y destrezas para nutrir su aprendizaje. El juego es importante porque permite al infante a desarrollar múltiples de actividades y fortalece de manera apropiada su vínculo social y familiar.

2.2.3.4. Material concreto en el juego ludico

El material concreto se refiere a todo instrumento, objeto o elemento que la maestra facilita dentro de un salón de clases, teniendo como propósito brindar los contenidos educativos desde la manipulación y experiencia que los estudiantes adquieran en su proceso educativo (66).

Para Montessori (66) los materiales concretos permiten a los niños investigar y explorar de manera individual e independiente diferentes tipos de materiales, donde va permitir demostrada a la maestra mediante un programa integral estructurado con diferentes tipos de materiales. Dentro de las distintas áreas del currículo, cada material es presentado en orden de acuerdo a la complejidad y las interrelaciones con los materiales de otras áreas del currículo.

Sierra & Guédez (2016) La enseñanza es más significativo cuando se utiliza material

concreto ,porque va permite que el niño logre su propio concepto desde la estimulación de sus sentidos hasta la interiorización de sus conceptos que se les trata de enseñar. La manipulación de los objetos permite tener una estructura concreta de lo que se quiere lograr con el niño, priorizando los objetos de su contexto. Para Gutiérrez la utilización del material concreto va ser fundamental como un propósito de brindar las posibilidades para que el niño aprenda a través de la manipulación de diferentes tipos de materiales que le ayude a conceptual su propio aprendizaje.

a) Aspecto físico:

Saldarriaga (2016) debe ser resistente, garantizar una durabilidad a largo plazo, el tamaño debe permitir la fácil manipulación, que tenga bordes redondeados y aristas que no corten, verificando que esté elaborado con sustancias no tóxicas, envases transparentes para su fácil identificación, envases de fácil traslado, que sea atractivo, diseños y colores que despierten la curiosidad del niño.

b) Aspecto gráfico:

Saldarriaga (2016) impresión debe ser clara, colores claramente definidos, diagramación: ágil y fluida, tamaño adecuado para que se aprecie sin dificultad.

c) Aspecto pedagógico:

Saldarriaga (2016) debe tener relación con las capacidades curriculares, que permitan el desarrollo de habilidades ; además de ser vistosos, que puedan ser utilizados para estimular al niño.

d) Plastilina

Díaz (2016), es un material plástico de colores variados que contiene entre sus

componentes: aceite, cera, cinc, azufre, cadmio, etc ; es una herramienta principal para que el niño trabaje.

e) Lápices de colores

Díaz (2017) menciona que el lápiz de colores tiene una forma particular, teniendo un estilo de forma de barra, incluyendo una mina fina, dando una mejor facilidad de uso .Donde esta mina está elaborada con materiales de cera, resina y pigmentación de color, a la misma forma que contiene el lápiz de grafito.

El lápiz de color tiene una barrita de madera con una mina coloreada en su interior, dura y fina, que es más fácil para su uso.

f) Témpera

Meduca (2016) La témpera, también llamada “gouache”, es un material que se diluye en agua, lo que permite utilizar capas de colores de manera espesa, en la cual cubre rápidamente donde se aplica, los colores pueden mezclarse y lograr un color llamativo.

La témpera se aplica con diferentes utensilios como: el pincel, cepillo, rodillo, esponja; los soportes pueden ser muy distintos: papel, madera o, cartón u otros. Es tan fácil su manipulación que permite trabajar utilizando diferentes plantillas con cinta adhesiva, ya sea raspando, soplando, etc.

g) Punzón

Esta herramienta tiene las características siguientes, está formado por madera en la parte del mango, mayormente es utilizado para trabajos en superficies blandas, en materiales de madera y plástico, realizando agujeros.

h) Plumón o marcador

Bembibre (2016) Menciona que el marcador se utiliza para la designación de instrumentos de escritura, encontradas con diversas tintas de colores, lo cual el marcador tiene un trazo más grueso, distinto al lapicero .Así también los marcadores o pueden ser llamados como lápices ya que cuentan con su propia tinta .A diferencia de otros tipos de lapiceros tiene una características diferentes, generando así una trazabilidad más notoria ya que también se representa en diversas colores.

i) Tijera

Taringa (2016) La herramienta llamada tijera es mayormente para uso de corte y generalmente utilizado en la vida humana, conteniendo dos lados metálicos, principalmente afiladas, con huecos incluidos dando la facilidad al individuo a realizar el corte establecido. Los tipos de tijeras, que se observa simultáneamente, son de jardinería, de cocina, entre otras para diferentes usos.

2.2.4. Motricidad

Según Rosillo (2018) la motricidad es una conmovión juiciosa del individuo especificando su apreciación, memoria, predominio, actividad, emoción, meditación.En sus diferentes expresión como : gestual, verbal, escénica y plástica etc. La motricidad es un proceso de movimientos corporales que se refleja en los logros de su aprendizaje (pág. 47).

2.2.4.1. Desarrollo de la motricidad

Según Córdoba (2018) El desarrollo de la motricidad no es una función de su eficacia para controlar un objeto, sino como una habilidad en sus desarrollo motriz. Sin embargo, los movimiento se desarrolla en presencia de otros, deja de ser una

manifestación únicamente subjetiva para convertirse en una expresión activa en su desarrollo de su contexto. “La motricidad permite que el hombre se realice en un ámbito donde el deseo de trascendencia desempeña un papel primordial. La motricidad constituye una forma concreta de relación del ser humano consigo mismo, con los otros y con el mundo, a través de su corporeidad” (pág. 48).

Según Prieto (2018) los movimientos corporales ayuda desde enfoques positivista : El método positivo, se va dar por los movimientos, se entiende como el desplazamiento del cuerpo en el espacio que va permitir al niño adaptarse a su entorno. En este enfoque, es importante rescatar el aprendizaje motor que se va desarrollar de lo simple a lo complejo en sus diferentes factores de acuerdo a la adquisición de su entorno social y de su contexto(pág. 48).

2.2.4.2. Motricidad fina

Según Acebedo (2017) la motricidad fina va permitir hacer diferentes tipos de movimientos de acuerdo a los estilos motores que pueda tener el alumno, donde es fundamental el desarrollo del cerebro y las habilidades motrices que el niño puede a ver adquirido en sus actividades de desarrollo motor. También se puede conceptualizar como los movimiento dotados de cada persona con un sentido útil para su desarrollo motriz. También puede definirse como las acciones del ser humano en cuya realización se relaciona la intervención de los órganos de los sentidos, con mayor rasgo los ojos, manos y dedos.

Según Romero (2017) afirma que la motricidad fina es un proceso donde se va desarrollando de manera progresiva el desarrollo motriz del niño haciendo uso de diferentes actividades que permita lograr de manera apropiada los movimientos finos

del niño y de esa manera pueda lograr desarrollar sus diferentes actividades como: trazar, dibujar, escribir ,etc.

Rovati (2017) la aplicación de diversas técnicas adecuadas aplicado a los infantes genera la estimulación de la motricidad fina. Si un maestro no estimula apropiadamente esta habilidad puede desencadenar dificultades en el desarrollo de los niños y las niñas, a nivel educativo, personal, integral y una lenta maduración motriz en un futuro (p.60)

Córdoba (2018) sostiene que: La motricidad fina es importante en el desarrollo de su coordinación viso-manual, motricidad facial , motricidad fonética y motricidad gestual, donde va permitir desarrollar diferentes actividades de manera adecuada según la maduración que tiene el niño. También se considera a la motricidad fina como una actividad fundamental de las manos acompañados de las técnicas como: pintura, punzado, pegado, rasgado, coger cosas con la yema de los dedos, etc. (pág. 50)

2.2.4.3. Clasificación de la motricidad fina

Córdoba (2018) sostiene que: La motricidad fina es un desarrollo importante en la motricidad del niño que le va ayudar en su desarrollo de coordinación viso-manual, motricidad facial , motricidad fonética y motricidad gestual; donde va implicar la maduración que tiene el niño para realizar diferentes actividades, donde va a identificar sus habilidades y las dificultades que puede tener en el desarrollo de sus actividades motrices. También considera a la motricidad fina como una actividad

fundamental de las manos acompañados del óculo manual, pintura, el punzado, pegado, rasgado, coger cosas con la yema de los dedos, etc. (pág. 50)

2.2.4.4. Desarrollo de la motricidad fina

Fernández (2017) el desarrollo de la motricidad fina, tiene como base la estabilidad y la coordinación bilateral en el niño. La motricidad fina es importante en el desarrollo del niño porque va permitir la estimulación de sus partes finas para desarrollar diferentes actividades como: escribir, realizar movimientos de sus manos, dedos, muñeca , así como utilizar adecuadamente las técnicas de ayuden en el desarrollo de sus actividades motoras (pág. 51).

2.2.4.5. Teoría

2.2.4.5.1. Teoría de Wallon

Para Wallon los docentes deben observar y buscar diversas actividades que puedan trabajar con sus alumnos , donde le permita tener una visión clara de que estrategias o técnicas se debe aplicar para lograr desarrollar sus propias competencias y de esa manera desarrollar su motricidad fina en el alumno. Las técnicas y los juegos lúdicos son base para desarrollar la motricidad fina porque va permitir que a través de su desarrollo motriz el niño va poder realizar diferentes actividades de escritura.

2.2.4.5.2. Teoría de Piaget

Los docentes del nivel inicial deben tener presente que el desarrollo de la motricidad es fundamental para el niño, porque va permitir desarrollar sus diferentes habilidades en las diferentes áreas de trabajo curricular. El aprendizaje que se le brinda al niño, debe ser un aprendizaje estructurado en base a juegos, técnicas o algunas estrategias que ayude a desarrollar el aprendizaje significativo de acuerdo a su contexto.

Flores (2016) el desarrollo de la coordinación motora es un eje primordial para los niños porque le va ayudar a desarrollar diferentes actividades en su pre escritura,

escritura, dibujo y pintura y en sus diferentes áreas según las actividades. Las actividades que se realizan en el desarrollo de la motricidad fina es un proceso que ayuda en la capacidad de coordinación y manipulación de diferentes actividades educativas como: cortar, rasgar, manipular, etc.

Prieto (2016) explica que los psicólogos creen que el desarrollo motriz es fundamental para los ejercicios de la salud y la formación educativa, donde va permitir diferentes tipos de actividades para el desarrollo de sus dibujos, escritura y para su autoexpresión. El control adecuado de ciertas actividades, va permitir al niño que pueda coger y soltar diferentes objetos según el tamaño y pueda desarrollar las diferentes partes de su cuerpo (pag.131).

2.2.4.6. Los movimientos finos:

Los movimientos finos son aprendizaje que se desarrollan por imitación, donde se puede decir lo siguiente.

- Escucha y observa las actividades que se realiza.
- Presta atención y percibe a la persona de una manera relevante.
- Realiza diferentes movimiento según lo que observado.

Romero (2016) los movimientos son actividades que se desarrollan con un proceso de coordinación, estimulación, ejercitación que se realiza con el niño.

Según Bernard (2016) propone una práctica psicomotriz encaminada a que el niño vaya adquiriendo autonomía y se convierta en un niño/a abierto, capaz de hacer frente a los miedos. Hablamos de un niño abierto cuando este acoge a los demás y hace demandas a las personas que lo rodean, así como que experimenta el placer de dar, de recibir, de descubrir y de saber. Podríamos definirlo como un ser que siente curiosidad por aprender, que se siente feliz manifestando sus deseos sin miedo y que

se siente reconocido por sus capacidades. Es un niño que no se traumatiza ante un posible fracaso porque sabe que le ofrecerán unas condiciones adecuadas para su desarrollo.

El desarrollo de la motricidad fina depende de la precisión a partir de los estímulos adecuados acompañados de destreza de movimientos de cada mano. El niño y la niña a medida que crecen se tornan más precisos. En las diferentes actividades que realizan intervienen todas las partes del cuerpo teniendo en cuenta los siguientes movimientos:

2.2.4.7. Dimensiones de la motricidad fina:

La motricidad fina, son actividades necesarias que ayuda a obtener un nivel de coordinación estimulativo en el desarrollo de sus diferentes movimiento de coordinación. (Ardanas , 2016).

2.2.4.7. 1.Coordinación viso-manual:

Ardanas (2016) la coordinación viso-manual se desarrolla mediante ejercicios que se realiza con los brazos, antebrazos, y muñeca según la actividad que observa. El desarrollo de las actividades de coordinación viso manual, permite que el niño logre diferentes tipos de estimulación en su proceso de aprendizaje.

2.2.4.7. 2. Coordinación fonética

Ortega (2016) la coordinación fonética, es un tipo de estimulación que ayuda a lograr el dominio expresivo, donde se va complementar la coordinación de movimientos.

Según Posso (2016) El proceso de coordinación fonética, se da por intermedio del aparato fonador, de acuerdo al estímulo y la maduración lingüística que pueda adquirir el niño en su proceso escolar.

La coordinación fonética ayuda de manera directa en la emisión de sonidos, ya sean de manera sistemática como la emisión de sílabas, palabras o frases sencillas, según el dialogo o los sonidos que pueda realizar de manera espontánea.

2.2.4.7. 3. Coordinación gestual

Según Posso (2016) la motricidad gestual se realiza a través de las manos, que permite la coordinación viso-manual de manera autónoma y con el control del segmento muscular.

a) Las Manos: El dominio de la coordinación manual se da mediante las manos y los segmentos musculares donde el niño realiza diferentes actividades motrices.

-Los títeres: La utilización de los títeres se da para realizar la coordinación y los movimientos de los dedos en diferentes actividades propuestos por la docente.

-Las marionetas: Son movimientos que se realizan de manera indirecta entre los dedos y el objeto.

-Teclear: Son movimientos que se da a través de los dedos extendidos, para lograr una dependencia entre los dedos.

-Movimientos Del Pulgar: los movimientos del pulgar es importante porque va permitir el desarrolla en la pre escritura.

2.2.4.7. 4. Coordinación facial:

Según Ortega (2016) la motricidad facial, es el musculo que permite la interacción de la comunicación a través de los gestos voluntarios e involuntarios de la parte final de la cara. La coordinación facial, es la capacidad de los movimientos finos de la cara, dando cada expresión , sentimiento o emoción se va realizar a través de los gestos.

2.2.4.8. Aspectos que trabaja la motricidad fina

La motricidad fina en el niño es fundamental, porque va permitir que niño realice de manera adecuada sus movimientos de sus dedos, manos y muñeca ,realizando diferentes actividades de aprendizaje. En la motricidad fina es importante trabajar las técnicas grafico plástico porque va ayudar a estimular de manera apropiada sus dedos manos y muñeca. Un niño estimulado adecuadamente va lograr progresos en su escritura, dibujo ,pintado, etc.

2.2.4.9. Técnicas graficas plásticas en la motricidad fina

2.2.2.2. Definición de gráfico plásticas.

Sdenisse (2016) señala que las técnicas grafo plásticas son estrategias que se utilizan en los primeros años de educación básica para desarrollar la psicomotricidad fina, con el objetivo de preparar a los niños y niñas para el proceso de aprendizaje y en especial el de la lectura escritura, se basan en actividades práctica, propias de la participación del alumno, a través del dibujo y la pintura. Las técnicas grafico plástico ayudan a los alumnos a desarrollar su actividades motrices y la creatividad en cada uno de ellos.

Según Ramos (2016) las técnicas grafo plásticas son desarrollados a través de las actividades prácticas en el proceso de preparación para su primera escritura, haciendo uso de trozado, rasgado, cortado, etc.

2.2.2.3. Técnicas del grafo plástico

2.2.2.3. 1.Técnica del trozado y pegado

Según Cordoba (2017) esta técnica ayuda al niño a desarrollar sus movimientos de su

dedo índice y el pulgar ,donde el niño va trozar y pegar diferentes tipos de materiales que sean sencillo y fácil de utilizarlo como estimulación de desarrollar sus propias destrezas y habilidades que pueda obtener en dicha técnica.

2.2.2.3. 2.Técnica del Rasgado

Según Arquero (2018) esta técnica es importante porque va ayudar a desarrollar en el niño los movimientos de sus manos haciendo uso de sus dedos y los movimientos de su muñeca, es importante en la aplicación de esta técnica hacer uso de diferentes tipos de materiales que sean sencillo y fácil de utilizarlo como estimulación de desarrollar sus propias destrezas y habilidades que pueda obtener en dicha técnica.

Para Peña (2017) esta técnica es base en el alumno porque va permitir utilizar sus dedos al rasgar papel y de esa manera va desarrollar movimientos y estimular su motricidad fina. El rasgado de papel tiene que ser con material apropiado para el niño que le permita desarrollar sus propias habilidades y destrezas que pueda utilizar en dicha técnica.

2.2.2.3.3. Técnica del Arrugado

Para Silva (2016) esta técnica es esencial para los niños, porque permite abrir la mano y poder empezar con las demás actividades de desarrollo de coordinación motor fino. También permite desarrollar la coordinación viso-motora fina, percepción táctil y destreza manual.

Antes de arrugarse el papel debe realizarse ejercicios de expresión corporal y después se debe realizar el trabajo con una mano y luego con las dos manos, por

último con el pulgar y el índice, haciendo la pinza digital.

2.2.2.3.4. Técnica del Armado

Según Turriate (2016) esta técnica va permitir en el alumno desarrollar su creatividad haciendo uso de diferentes materiales que va estimular en el niño su creatividad en la utilización y reutilización de material reciclable en diferentes actividades como: manualidades, títeres, maceteros, marcos, etc.

2.2.2.3.5. Técnica del Picado

Blanco (2017) menciona que la técnica del picado es una actividad que ayuda a estimular en el desarrollo de la habilidad ocular- manual, ya que le exigen al niño pre-escolar su coordinación de movimientos para perforar el papel. Esta técnica se da progresivamente por parte del maestro, donde va permitir orientar al niño que debe aprender a coger de manera correcta el punzón.

2.2.2.3.6. Técnica del Plegado

Blanco (2017) menciona que la técnica del plegado es una actividad que ayuda en el desarrollo motriz fino del niño, desarrollando su coordinación y creatividad en los trazos, figuras geométricas, origami o cualquier tipo de actividad con pliegues geométricos. Esta técnica ayuda en el desarrollo óculo manual que permite que el alumno pueda pensar libremente y de manera creativa en doblados haciendo uso de las diferentes figuras geométricas de lo más simple a lo más complejos.

2.2.2.3.7. Técnica del recortado con tijeras

Para Silva (2017) la técnica del recortado es una técnica fundamental para el niño, pero es importante aplicarlo cuando el niño haya logrado una adecuada madurez.

Esta técnica ayuda al niño a desarrollar su coordinación viso – motora logrando en ella la adquisición de coordinación de sus dedos.

2.2.2.3.8. Técnica del entorchado

Cruz (2016) comenta que la técnica del entorchado se debe aplicar cuando el niño por diferentes razones no ha logrado desarrollar sus habilidades haciendo uso del papel chino, esta técnica se realiza con diferentes tipos de hojas, donde el docente tiene que enseñar de una manera estratégica para que alumno pueda comprender y pueda realizarlo de manera correcta.

III. HIPOTESIS

Los juegos lúdicos mejora de manera significativa el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del distrito de la Cruz - Tumbes, 2020.

Los juegos lúdicos no mejora de manera significativa el desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del distrito de la Cruz - Tumbes, 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

4.1.1. El tipo

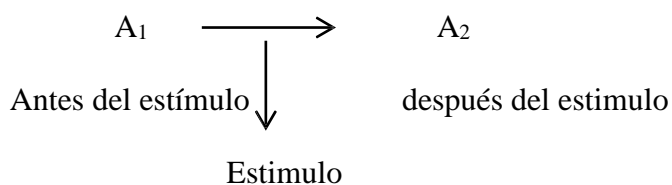
El tipo de investigación fue cuantitativo donde el objetivo es establecer datos sobre las variables, que ayudó a explicar la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población o muestra en este caso los estudiantes de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del distrito de la cruz – Tumbes.

4.1.2. Nivel de investigación

La investigación fue de nivel explicativo, según el manual de la metodología de investigación (2016), Describe que la finalidad es explicar las variables, respondiendo a las causas que se centra en la investigación, donde su estructura va implicar un propósito de exploración, para dar contraste a las causas que provocan un problema en el estudio de la investigación.

4.1.3. Diseño de la investigación

La investigación tuvo un diseño de investigación pre experimental se llamó así porque su grado de control es mínimo, al compararse con un diseño experimental real. La ausencia de su manipulación de las variables intervinientes en la investigación, puesto que el investigador suele limitarse a observar en condiciones naturales el fenómeno analizado sin modificarlo o alterarlo, peculiaridad que permite confiar en la existencia de altos niveles de validez de los resultados obtenidos. Generalmente fue útil para tener un primer acercamiento al problema de investigación en la realidad y luego utilizar un diseño más confiable. (Hernández, Fernández & Gutiérrez (2017); cuyo diagrama fue:



A= Selección de muestra

A₁ = Aplicación del pre test

→ = aplicación de juego lúdico

A₂ = Aplicación del post test

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

La población es el conjunto de todos los sujetos o miembros que se adaptan a un conjunto designado de especificaciones para la investigación, que va facilitar la obtención de datos siendo susceptibles de los resultados que se puedan alcanzar. (Hernández, Fernández y Baptista, 2016).

La población estuvo conformada por 40 niños y 30 niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial 006 “santa rosa de lima” del distrito de la cruz - tumbes, 2020.

Tabla 01: Población d estudio de los niños de 5 años de la institución educativa inicial 006 “santa rosa de lima” del distrito de la cruz - tumbes, 2020

Edad	Institución Educativa	UGEL	Niños(as)		Total
			H	M	
3 AÑOS	La Semilla	Santa	12	13	25
4 AÑOS			10	8	18
5 AÑOS			14	10	24
TOTAL			36	31	67

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.2.3. Muestra:

El tamaño de la muestra se determinó por un muestreo probabilístico, considerando la misma población de niños y niñas de 5 años.

Tabla02: *Población muestral de los niños de 5 años de la institución educativa inicial 006 “santa rosa de lima” del distrito de la cruz - tumbes, 2020*

Edad	Institución educativa	UGEL	Niños (as)		Total
			Hombres	Mujeres	
4 años	La Semilla	Santa	10	8	18
TOTAL			10	8	18

Fuente: Nómina de matrícula 2020

4.3. Definición y operacionalización de la variable y los indicadores

4.3.1. Definición operacional: Juegos lúdicos

El juego es aquella actividad de adaptación de la persona en su medio social, ya que se va relacionar con diversas actividades que pueda encontrar como diversión y placer en su sociedad, el juego en su proceso de aprendizaje es una estrategia de aprendizaje que ayudar al alumno a desarrollar su aspecto cognitivo, afectivo y social Melo y Hernández (citado por Rosillo 2018).

4.3.2. Variable independiente: Motricidad fina

La motricidad fina permite en el niño desarrollar sus movimientos y destrezas corporales, donde va desarrollar sus emociones y sentimientos localizados en su lóbulo frontal y en pre central Melo y Hernández (citado por Rosillo 2018).

dedos y se refiere a las destrezas que se tienen con dichas partes en forma individual o entre ellas.

4.3.1. Operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición		
Juegos Lúdicos	El juego es aquella actividad de adaptación de la persona en su medio social, ya que se va relacionar con diversas actividades que pueda encontrar como diversión y placer en su sociedad, el juego en su proceso de aprendizaje es una estrategia de aprendizaje que ayudar al alumno a desarrollar su aspecto cognitivo, afectivo y social Melo y Hernández (citado por Rosillo 2018).	Se relacionará la variable juegos Lúdicos de acuerdo con sus dimensiones e indicadores permitiendo comprobar la hipótesis de acuerdo con su grado de significancia.	Coordinación de movimientos	Identifica figuras variadas	1,2,3,4,5			
				Sabe recortar figuras variadas				
				Manipula plastilinas y moldea bolitas				
				Arruga papel crepe y las pega sobre líneas de dibujos variados				
				Punza sobre puntos de una figura según se le indica.				
				Puede desplazarse con seguridad	6,7,8,9,10			
				Se desplaza por espacios con obstáculos				
				Realiza ejercicios con equilibrio				
			Equilibrio	Realiza movimientos uniformes con los dedos				
				Hace presión con los dedos				
Motricidad fina	La motricidad fina permite en el niño desarrollar sus movimientos y destrezas corporales, donde va desarrollar sus emociones y sentimientos localizados en su lóbulo frontal y en pre central Melo y Hernández (citado por Rosillo 2018).	Se relacionará la variable desarrollo Motricidad fina de acuerdo con sus dimensiones e indicadores permitiendo comprobar la hipótesis de acuerdo a su grado de significancia.	Coordinación fonética	Entona canciones que escucha, siguiendo sonidos	11,12,13,14,15			
						Imita sonidos de objetos de su entorno		
						Imita sonidos de animales domésticos		
						Articula las letras de la música		
						Interpreta sin forzar la voz	16,17,18,19,20,	
						Realiza actividades: trozado.		
						Realiza actividades: rasgado.		
						Realiza actividades: arrugado.		
			Realiza actividades: Collage.					
			Realiza actividades modelado, dátilo pintura. Etc					
			Coordinación gestual	Imita gestos de las emociones que percibe en aula	21, 22			
				Gestualiza al momento de practicar las vocales				
				Guiña el ojo al sonido de las palmas	23, 24, 25			
			Coordinación facial	Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado y tristeza				
				Realiza actividades diarias en forma de mímicas (Planchar, comer)				
				Expresa gestos de emoción juntos a la persona que quiere.				

4.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

4.1. Técnica

A. Observación:

Benguría (2016) refiere que la Observación es una conducta en la cual la percepción, va permitir obtener una información relevante antes, durante y después de la aplicación del programa propuesto, ya que se debe potenciar sin imponer la atención del niño/a lo que el adulto quiere que mire y deberá ser canalizada libremente según la capacidad de observación. Esta técnica es sumamente útil cuando el objeto de estudio está constituido por comportamientos perceptibles, de los estudiantes, docentes o del resultado de las interacciones entre ambas partes.

4.2. Instrumento

Carranza (2014) El instrumento que se va utilizar es la lista de cotejo, ya que va permite la recopilación de datos para obtener información del informante, mediante unos indicadores.

A. Lista de cotejo:

La lista de cotejo es un instrumento que sirve para medir aquellas destrezas que puede presentar la persona a la cual estamos observando y de esa manera tomar apuntes de acuerdo a las acciones que se especifican como indicadores de evaluación. Según Salirrosas (2016), “consiste en una serie de enunciados o preguntas sobre el aspecto a evaluar en la que hay emitir un juicio de si las características a observar se producen o no” (p. 70). El instrumento se elaboró teniendo como base los indicadores propuestos en el Curricular Nacional de Educación Básica Regular en las matemática de 5 años del Ministerio de educación,

el total de desempeños o ítems propuestos en el instrumento fueron 6. Al utilizar el instrumento para la evaluación de los aprendizajes de los niños, se le dio una valoración numérica a la respuesta de los indicadores que fue: SI=1 y NO=0.

VALIDEZ DE LA ESCALA LIKERT PARA EVALUAR la MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL

Validez del instrumento

Cabe agregar que para la validación del instrumento se realizó lo siguiente:

- Se elaboró el instrumento que consta de 10 ítems, los cuales se tiene en cuenta los estándares de aprendizaje que tienen que alcanzar de acuerdo con la edad en la que se encuentran, estos ítems esta divididos en tres dimensiones nivel literal por 4 ítems, nivel inferencial compuesta por 3 ítems, y finalmente nivel crítico por 3 ítems
- Se validó la lista de cotejo por 5 expertos de nivel inicial a través de la ficha de validación de la lista de cotejo, fueron de la Institución Educativa La Semilla, quienes me dieron su opinión y aprobación teniendo en cuenta la pertinencia, relevancia y claridad de los 10 ítems expuestos en el instrumento, con la finalidad de que este adecuado para poder aplicarlo con los niños de 5 años.
- Los expertos llenaron y firmaron la carta de validación respondiendo si cada pregunta del instrumento es pertinente, relevante y claro.
- Se verificó que los ítems evaluados cuenten con pertinencia, relevancia y claridad según el número de expertos.

Por ello, para medir el valor de validez de contenido para cada ítem, se obtuvo que el valor del coeficiente de validez total de los 5 expertos equivale el 100%.

Tabla 4

Juicio de expertos validación del instrumento

Expertos	Grado de estudio	Confiabilidad
Chinchay Béjar Maritza Yadira	Licenciada	100%
Iparraguirre Chávez Milagros	Licenciada	100%
Vise Bazán Ana Claudia	Licenciada	100%
Castillo Diestra Josefina	Licenciada	100%
Lara Sánchez Erika	Licenciada	100%

Fuente: Certificado de validez de contenido del instrumento que mide el nivel de la motricidad fina

Confiabilidad.

- Se calculó el Coeficiente de Validez Total de la lista cotejo, la cual se empleó la fórmula Lawshe determinada “Razón de validez de contenido”. Menciona que es esencial la evaluación y aprobación de 5 expertos, que valoren y analicen los ítems expuestos en el instrumento (Lawshe, como se citó en Puerta y Marín, 2017), en donde se empleó la siguiente fórmula para obtener el grado de confiabilidad:

$$CVR = \frac{n_s - N/2}{N/2}$$

n_s = número de expertos que indican “esencial”

N = número total de expertos

Reemplazando los términos con los datos obtenidos para determinar el grado de confiabilidad:

Calculo del Coeficiente de Validez Total:

Coeficiente de validez total

$$= \frac{\sum CVRi}{Total\ de\ reactivos} = \frac{7.00}{7.00} = 1.00$$

validez t

Coefficiente de validez total =1,4

Este valor indica que el instrumento es válido para recabar información respecto a la secuencia y agrupación en los niños y niñas de educación inicial.

Merino (2017), dicen que el coeficiente de validez V Aiken "es una de las técnicas para cuantificar de validez de contenido o relevancia del ítem respecto a un dominio de contenido en N jueces, cuya magnitud va desde 0.00 hasta 1.00" (p. 1).

Los ítems fueron evaluados por los siete expertos cuyos resultados fueron de 1.0 de validez, por lo que se puede afirmar que el grado de confiabilidad es válido.

4.5. Plan de análisis

El procedimiento para la recolección de datos se realizó de la siguiente manera: Se coordinó el permiso con la directora de la I.E. Inicial "006 Santa Rosa De Lima" distrito de la Cruz - Tumbes, 2020. Para la aplicación del instrumento a los alumnos del nivel inicial. Una vez obtenido el consentimiento, la persona responsable estableció el día y la hora para aplicar el instrumento, considerando las actividades que iba a realizar el docente de aula y no interferir en la planificación de las sesiones de aprendizaje. Al inicio, se evaluó el "pre test de la motricidad fina" utilizando diferentes materiales. El primer nivel de procesamiento se dio a partir de la información procesada en el pre test. En esta etapa se establece cómo analizar los datos y que herramientas se debe utilizar en el análisis estadístico. Se tomó en cuenta los siguientes factores: Nivel de variable y el Diseño de la investigación. Se empleó la codificación de la información y la tabulación a través de los gráficos con el fin de explicar la relación de las variables. Para el vaciado del instrumento se tabulo la

información recogida utilizando el programa Excel 2010. Este programa ayudo en la redacción del análisis de la información y las conclusiones.

4.6. Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Metodología	Escala de medición
<p>Aplicación de los Juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “006 Santa Rosa De Lima” del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si la aplicación de los juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “006 Santa Rosa de Lima” del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020.</p> <p>Objetivo específico</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años mediante un pre test -Aplicar actividades de juegos lúdicos en los niños de 5 años. - Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años mediante un pos test. 	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Aplicativo. Diseño: No experimental</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Población muestral:18</p>	<p>Nominal</p>

4.7. Principios éticos

En el presente trabajo se ha considerado los principios éticos de confidencialidad, respeto a la persona y respeto a la propiedad intelectual, del mismo modo se reconoce que la información presentada en el trabajo ha sido utilizada para los académicos de la investigación.

El principio de protección a las personas: El niño desde el momento que es más vulnerable, ya que todavía no acaba de desarrollarse ni física ni mentalmente. Es por eso que el alumno necesita una protección y atención especial.

Los principios de beneficencia: El investigador es obligado a maximizar los posibles riesgos de la investigación en beneficio de los estudiantes en el desarrollo de la motricidad fina.

Principio de justicia: Derecho a un trato justo: Los participantes tienen derecho de igualdad antes, durante y después de su participación ,especialmente a los estudiantes que participan o que abandonen la actividad de juego.

Principio de integridad: La estudiante se esfuerza por hacer lo correcto en el cumplimiento de sus deberes profesionales. Es responsable y veraz y respeta las relaciones de confianza que establece en su ejercicio profesional.

V RESULTADOS

5.1. Resultados

Los resultados se presentan teniendo en cuenta la hipótesis de la investigación y los objetivos específicos formulados en el estudio.

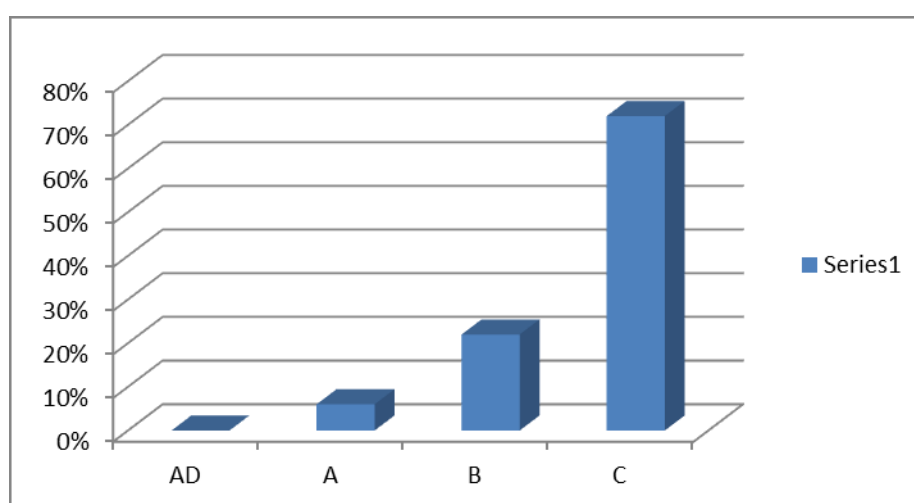
5.1.1. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina a través de un Pre test de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” – año 2020.

TABLA 04

Motricidad fina, pre-test

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	0	0%
A	1	6%
B	4	22%
C	13	72%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo de M.F adaptado de Saucedo (citado Cruz,2020)



Fuente: Lista de cotejo de M.F adaptado de Saucedo (citado Cruz, 2020)

En la tabla 04, así como en la figura 01, que se antecede, con respecto al primer objetivo , el 0% de los niños alcanzaron el nivel de logro AD, mientras que el 6% logro obtener A, asimismo el 22% alcanzo B y el 72% consiguieron una calificación de C.

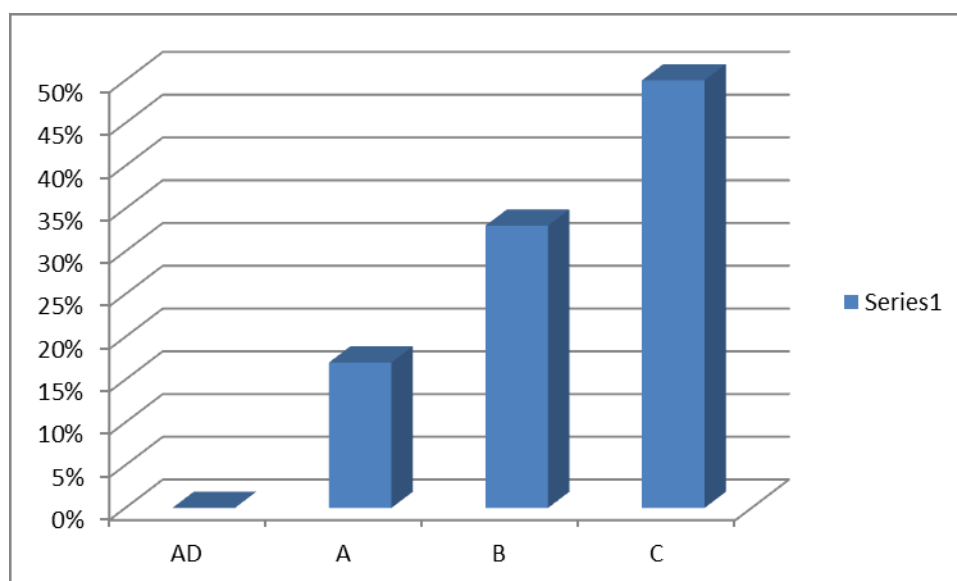
5.1.2. Aplicar actividades de juegos lúdicos en los niños de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” – año 2020.

TABLA 05

Sesión 01: Haciendo un lindo collar.

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	0	0%
A	3	17%
B	6	33%
C	9	50%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

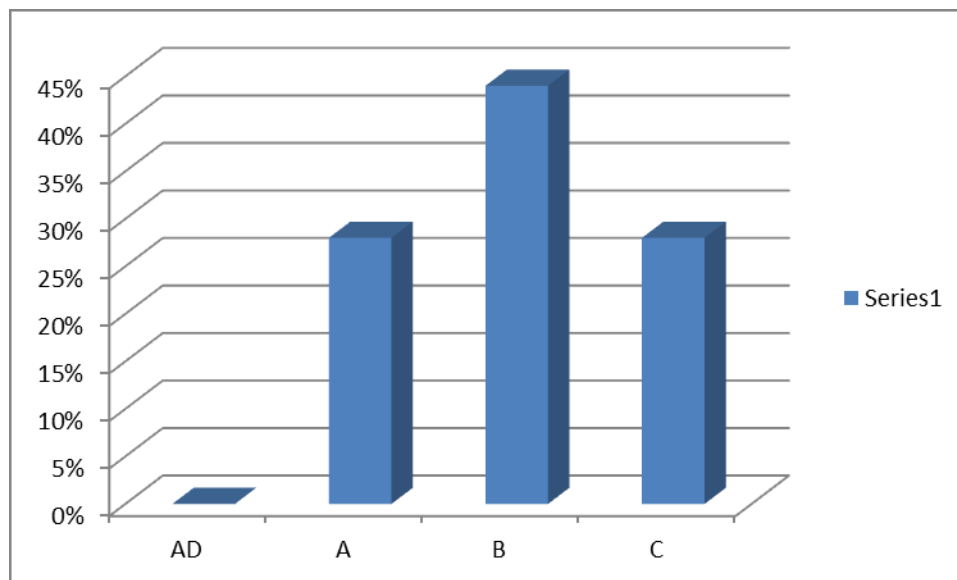
En la tabla 05 , así como en la figura 2, en relación a la sesión 1 ,el 0 % alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 17 % el nivel de logro A, asimismo el 33 % alcanzo B y el 50 % C.

Tabla 06

Sesión 02: Jugando con la pelota

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	0	0%
A	5	28%
B	8	44%
C	5	28%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

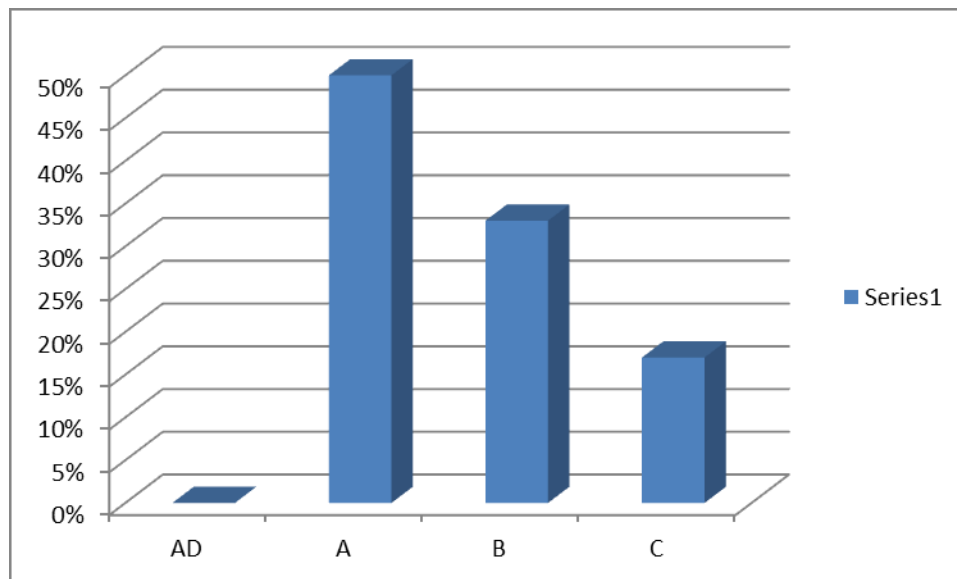
En la tabla 06 , así como en la figura 4, en relación a la sesión 2 ,el 0 % alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 28 % el nivel de logro A, asimismo el 44 % alcanzo B y el 28 % C.

Tabla 07.

Sesión 03: Moviendo mi cuerpo

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	0	0%
A	9	50%
B	6	33%
C	3	17%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

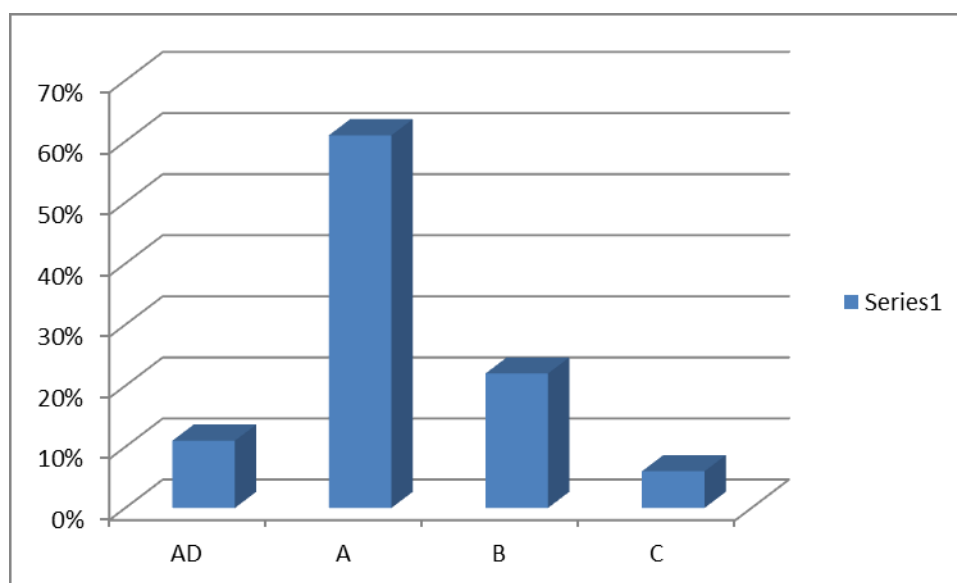
En la tabla 07 , así como en la figura 5, en relación a la sesión 3 ,el 0 % alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 50% el nivel de logro A, asimismo el 33 % alcanzo B y el 17 % C.

Tabla 08

Sesión 04: Tocando las partes finas de mi cara

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	2	11%
A	11	61%
B	4	22%
C	1	6%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

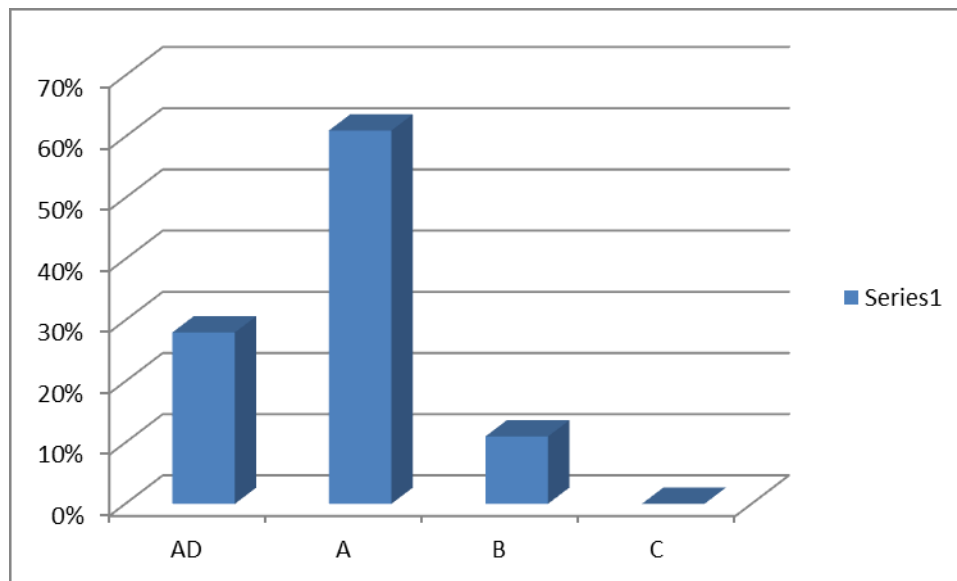
En la tabla 08 , así como en la figura 5, en relación a la sesión 4 ,el 11 % alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 61% el nivel de logro A, asimismo el 22% alcanzo B y el 6% C.

Tabla 09

Sesión 05: Pintando nuestras caritas

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	5	28%
A	11	61%
B	2	11%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020)

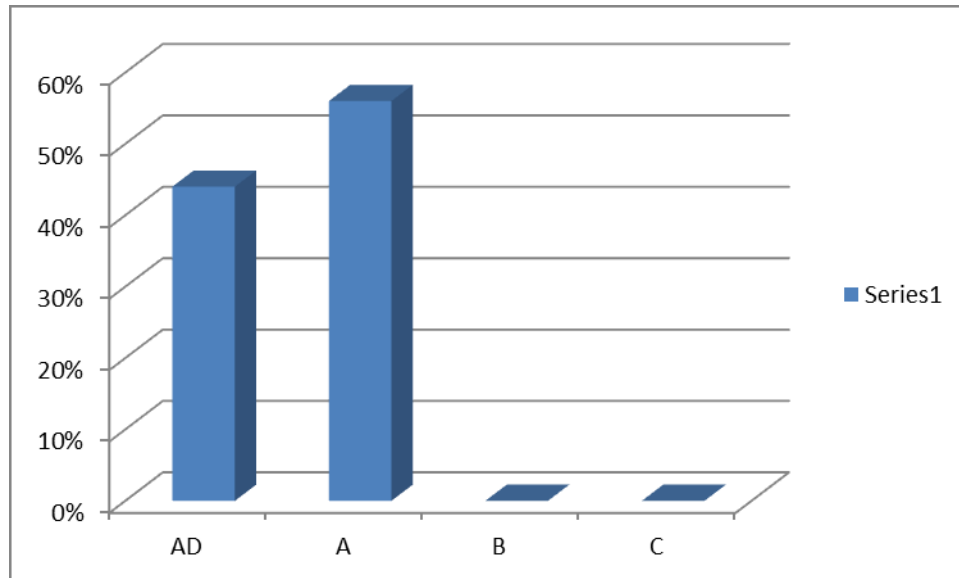
En la tabla 09 , así como en la figura 6, en relación a la sesión 5 ,el 28 % alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 61% el nivel de logro A, asimismo el 11% alcanzo B y el 0% C.

Tabla 10

Sesión 6: Jugando con los dedos

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	8	44%
A	10	56%
B	0	0%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

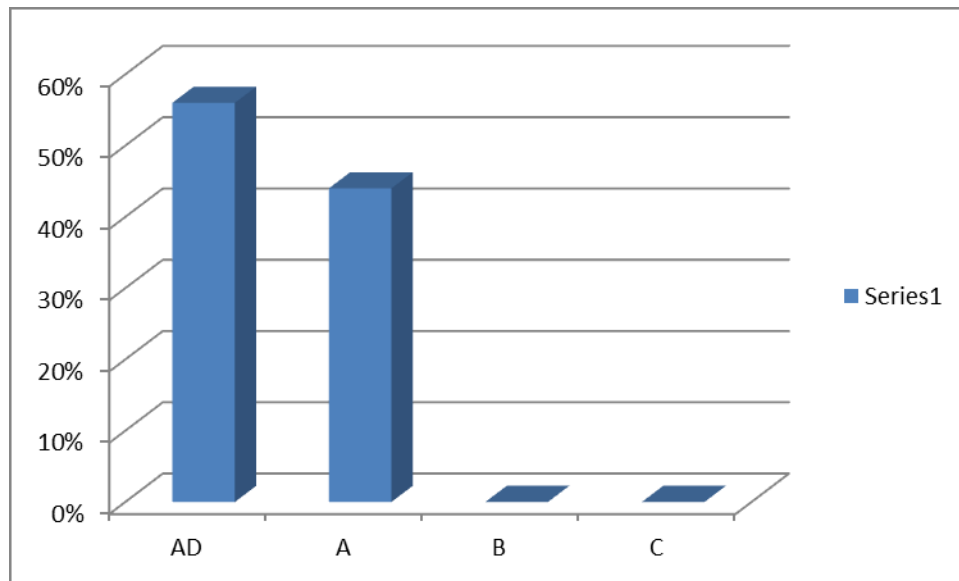
En la tabla 10 , así como en la figura 7, en relación a la sesión 6 ,el 44% alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 56% el nivel de logro A, asimismo el 0% alcanzo B y el 0% C.

Tabla 11

Sesión 07: Agarra la pelota

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	10	56%
A	8	44%
B	0	0%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

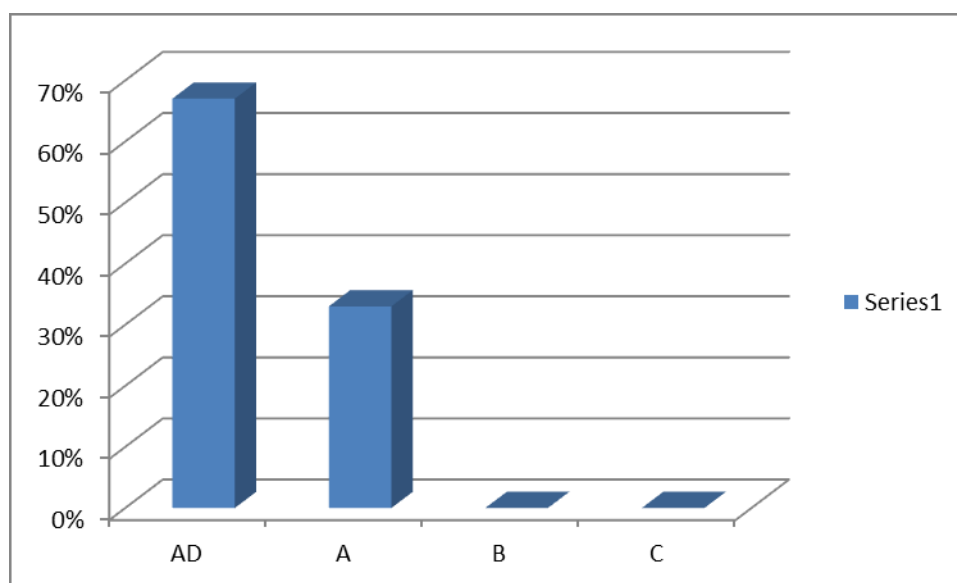
En la tabla 11 , así como en la figura 8, en relación a la sesión 7 ,el 56% alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 44% el nivel de logro A, asimismo el 0% alcanzo B y el 0% C.

Tabla 12

Sesión 08: Tocando nuestro rostro

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	12	67%
A	6	33%
B	0	0%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

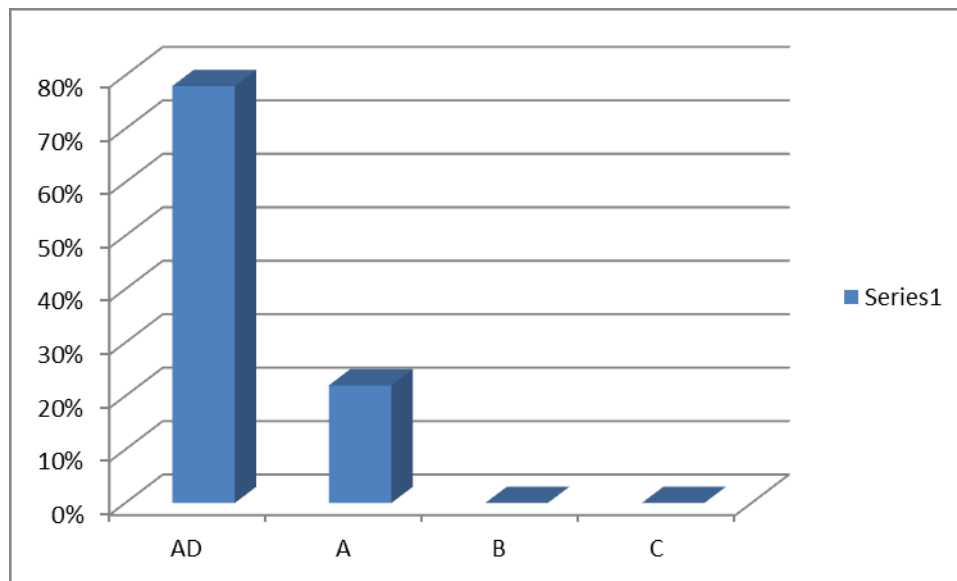
En la tabla 12 , así como en la figura 9, en relación a la sesión 8 ,el 67% alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 33% el nivel de logro A, asimismo el 0% alcanzo B y el 0% C.

Tabla 13

Sesión 09: Jugando con sacos

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	14	78%
A	4	22%
B	0	0%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

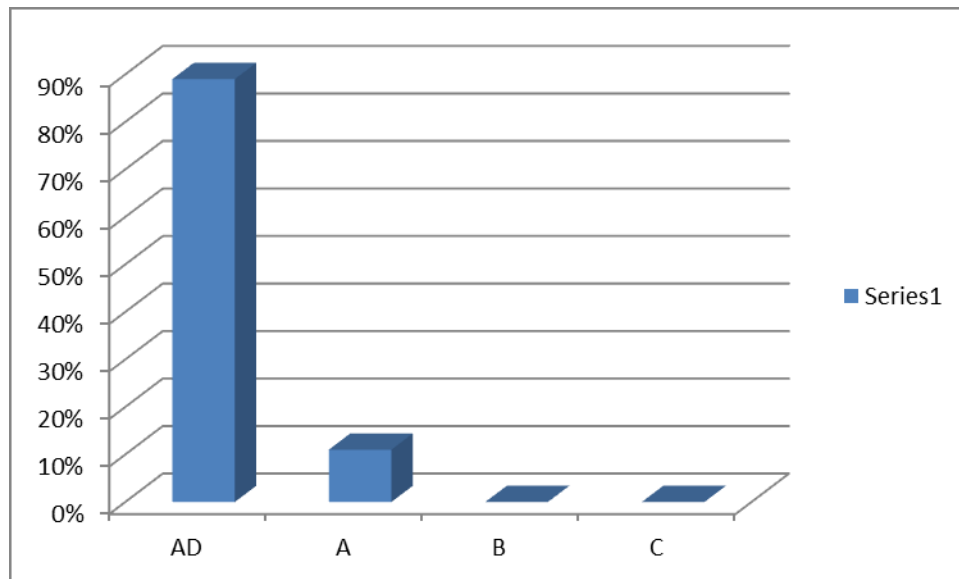
En la tabla 13 , así como en la figura 10, en relación a la sesión 9 ,el 78% alcanzó el nivel de logro AD, mientras que el 22% el nivel de logro A, asimismo el 0% alcanzó B y el 0% C.

Tabla 14

Sesión 10: Jugando en mi aula

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	16	89%
A	2	11%
B	0	0%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Registro de evaluación (2020).



Fuente: Registro de evaluación (2020).

En la tabla 14 , así como en la figura 11, en relación a la sesión 10,el 89% alcanzo el nivel de logro AD, mientras que el 11% el nivel de logro A, asimismo el 0% alcanzo B y el 0% C.

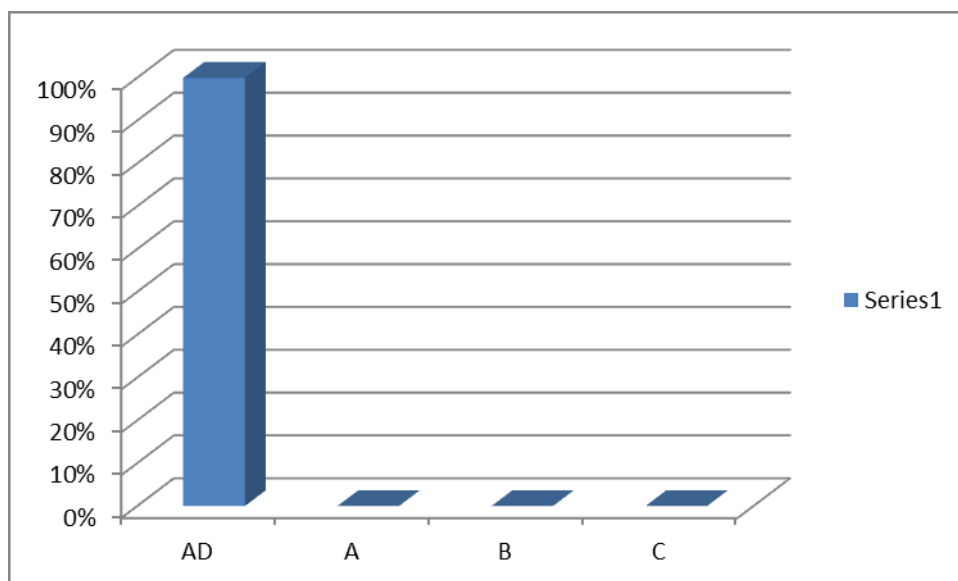
5.1.3. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina a través de un Post test de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” – año 2020.

TABLA 15

Motricidad fina, post-test

Calificaciones	Número de muestra	%
AD	18	100%
A	0	0%
B	0	0%
C	0	0%
TOTAL	18	100%

Fuente: Lista de cotejo de M.F adaptado de Bruno (citado Cruz,2020)



Fuente: Lista de cotejo de M.F adaptado de Saucedo (citado Cruz, 2020)

En la tabla 15, así como en la figura 12, que se antecede, con respecto al tercer objetivo , el 100% de los niños alcanzaron el nivel de logro AD, mientras que el

0% logro obtener A, asimismo el 0% alcanzo B y el 0% consiguieron una calificación de C.

5.2. Análisis de resultados

La discusión de la presente investigación estuvo organizada en base al cumplimiento de los objetivos específicos que se vieron reflejados en los resultados obtenidos a través del pre-test, aplicación de sesiones de aprendizaje y el post-test respectivamente.

5.2.1. Identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina a través de un pre test

Los resultado que se han obtenido en los niños tiene un nivel de logro bajo en el nivel de motricidad fina, demostrando que no desarrollaron de manera apropiada sus movimientos fina de su cuerpo. Los resultados en el pre test tienen una puntuación porcentual de estudio que el 0 % de los estudiantes obtuvieron un nivel de AD; el 6% tienen un nivel de A, el 22% obtuvieron un nivel de B y el 72% lograron C. Según los resultados obtenidos se puede precisar que los niños se encuentran en el nivel C en el desarrollo de su motricidad fina. Este resultado tiene una relación con la investigación realiza por Marcheno (2017) él nos dice que las actividades lúdicas ayudan de manera significativa el desarrollo de las competencias motoras del niño de educación básica de la escuela Medina Domínguez en la parroquia santa rosa, del cantón salinas en el año 2015-2016” en Venezuela; el objetivo del trabajo de investigación es la aplicación de actividades lúdica como estrategia para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años. Tuvo como tipo de investigación cuantitativa, como instrumento la lista de cotejo. Su población estuvo conformada por 86 niños .Las actividades lúdicas

aportan de manera positiva en el desarrollo de la motricidad, con la finalidad de lograr de manera significativa el desarrollo de las técnicas y el manejo adecuado de sus dedos, manos y muñecas.

5.2.2. Aplicar las actividades de juego lúdico en los alumnos de 5 años.

Se aplicó 10 sesiones de aprendizaje como estrategia para mejorar la motricidad fina, que a medida como se fue avanzando los resultados fueron mejorando el nivel previsto (AD)

Según con Rojas (2017) en su tesis “La aplicación de las técnica gráfico plásticos ayuda de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.P.ULADECH. La investigación tuvo como objetivo determinar si las técnicas grafico plásticos ayuda de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 5 años. La metodología que utilizo fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y con diseño pre experimental. Su muestra de estudio estaba conformado por 20 alumnos, con su instrumento de evaluación lista de cotejo como recolección de los datos, su hipótesis de investigación se planteó de qué manera la aplicación del juego lúdico ayudo a mejorar significativamente la motricidad fina. Teniendo en cuenta la aplicación de los juegos ludos ayudo de manera significativa en mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los alumnos 5 años.

5.2.3. Evaluar la motricidad fina a través de un pos test

Los resultados que se han obtenido en el post test demuestran que la aplicación de las actividades lúdicas ayudaron de manera significativa en la motricidad fina logrando una puntuación porcentual del 100% en el nivel de logro AD, el 0% B, el 0% en B y el 0% en C. Según los resultados se puede corroborar Escobar (2017) en que hace mención que las actividades lúdicas ayudan de manera significativa en el desarrollo de motricidad fina ,demostrando que el niño por ser un ente activo el juego le ayuda a desarrollar su motricidad fina.

Según los resultados obtenidos del pre y pos test se puede apreciar que se ha tenido una ganancia porcentual en el logro de aprendizaje de AD , demostrando de manera significativa que la aplicación de los juegos ludos ayudo a mejorar la motricidad fina de los alumnos de 5 años del nivel inicial.

VI. CONCLUSIONES

- Antes de aplicar los juegos lúdicos, el nivel de desarrollo de la motricidad fina era bajos en los alumnos de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa De Lima” la mayoría de los alumnos se encontraban en el nivel de inicio. Evidenciando los resultados se pudo inferir que los alumnos tenían dificultad en su motricidad fina. Por ello se consideró aplicar los juegos lúdicos en los niños de 5 años.

-Los juegos lúdicos ayudó de manera significativa en el desarrollo de la motricidad fina en los niños quienes después demostraron realizar actividades con los dedos y manos. Se aplicó 10 sesiones que ayudo a mejorar la motricidad fina en el cortado, rasgado, modelado, plegado y picado

-Después de aplicar los juegos lúdicos se evidenció que los niños lograron de manera satisfactorio una mejoría en el nivel de desarrollo de la motricidad fina, lo que permitió afirmar que los juegos lúdicos ayudo a mejorar de manera significativa el nivel de desarrollo de la motricidad fina. En los niños de 5 años. En los resultados obtenidos se evidencia con claridad que el 100% logro el nivel de AD.

VII. RECOMENDACIONES

- Realizar talleres con los padres de familia sobre los juegos lúdicos y de qué manera pueden enseñarle a trabajar en casa con sus niños.

- Sugerir a los docentes aplicar los juegos lúdicos dentro de las diferentes áreas, con la finalidad de desarrollar de manera creativa su aprendizaje de forma innovador y creativo.

- Capacitar a los docentes para utilizar de manera adecuada los juegos , promoviendo el desarrollo de la motricidad en los alumnos.

- Distribuir los espacios para trabajar los juegos lúdicos donde los niños puedan desarrollar de manera significativa su aprendizaje.

REFERENCIA BIBLIOGRAFICA

- Almeida, I. (2017). *Procesos de aplicación de instrumentos lúdicos para el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 – 5 años de edad, considerando variables de género, clase, etnicidad y territorial. Incluye uso de Tics*([tesis de titulación, Universidad Central Del Ecuador, Ecuador](#)).
[Recuperada](#) [de](#)
<http://www.runayupay.org/publicaciones/EstudioMotricidadFina.pdf>
- American Psychological Association, (2019) *Comenta sobre la variable categóricamente será resumida en frecuencias relativas.*
- Aristizabal, (2016) *Definición de la Secuencia Didáctica del Juego.*
- Arnau, 1995 *Definición del término de investigación no experimental.*
- Benites (2018). *Juego lúdico, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa “Angelitos De Jesús”, Región Tumbes, 2018*([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú](#)).
[Recuperada](#) [de](#)
[file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(75\).pdf](file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20(75).pdf)
- Briceño (2017). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 406 Sarita Colonia De Huánuco-2017*([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú](#)). [Recuperada de](#)
[file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(70\).pdf](file:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20(70).pdf)

- Cárdenas (2017). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la Institución Educativa N° 231 Virgen De Fátima De Ucayali-2017*([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú](#)). Recuperada [defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(71\).pdf](#)
- Carrasco, Z. (2014). *La aplicación de actividades plásticas, bajo el enfoque colaborativo utilizando material concreto, mejora significativamente la motricidad fina en los niños de 4 años de edad de educación inicial de la Institución Educativa Particular “Buena Esperanza “N Nuevo Chimbote, 2013* ([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú](#)). Recuperada [defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(80\).pdf](#)
- Castro, D. (2017). *Las técnicas gráfico plásticas basado en el enfoque colaborativo desarrolla la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad del Pronoei Los Pecesitos Del Distrito De Coishco, Año 2015* ([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú](#)). Recuperada [defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(85\).pdf](#)
- Cerron, F. (2017). *Técnicas grafoplásticas y desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°363 Mazamari- 2016* ([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú](#)). Recuperada [defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(88\).pdf](#)
- Contreras, (2014) *Definición de El juego como actividad de desarrollo cognitivo.*
- Espinoza (2018). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas*

de 4 años de la I.E.I. N° 080 “Erick Stéfano Silva Morán”, Del Distrito De Tumbes, Región Tumbes 2018([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú](#)). Recuperada [defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(74\).pdf](#)

Guerra, (2012) *Definición de la Secuencia didáctica del juego*.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2017). *Metodología de la investigación* (Sexta). Retrieved from [www.elosopanda.com%7Cjamespoetrodriguez.com](#)

Kerlinger y Lee (2002) *Definición del diseño de una investigación No Experimental*.

Lupu (2018). *Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 206 “Fe Y Alegría” De La Villa De Uña De Gato, Región Tumbes 2018*([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú](#)). Recuperada [defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(72\).pdf](#)

Melo y Hernández (2018) *Concepto de Juegos Lúdicos*.

Minedu (2008) *Comenta de la psicomotricidad constante en el niño es favorable para el desarrollo*.

Preciado (2018). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 004 “Mi Dulce Hogar”, Del Distrito De Pampas De Hospital, Región Tumbes, Año 2018*([tesis de titulación, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote,](#)

Perú).

Recuperada

[defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(76\).pdf](defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20(76).pdf)

Puertas (2017) *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta “Avelina Lasso de Plaza” período lectivo 2015-2016.* ([tesis de titulación](#), Universidad Central Del Ecuador, Ecuador). [Recuperada de http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf)

Rosillo (2018). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 009 Jesús De La Divina Misericordia,” Región Tumbes 2018.* ([tesis de titulación](#), Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Perú). [Recuperada defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(73\).pdf](defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20(73).pdf)

Santiesteban, (1963) Concepto de Observación.

Sabino, (2016) *Definición de investigación tipo cuantitativo.*

Santamaría (2017) *Importancia del juego en el aprendizaje.*

Suárez, (2005) *Definición de la clasificación de las hipótesis.*

Uladech 2019 *Definición de las Principios éticos.*

Vara, (2013) *Clasificación basada en la teoría de Piaget.*

Veramendi (2017). *Juegos lúdicos basados en el enfoque sociocognitivo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de 05 años de*

*edad en la Institución Educativa Inicial N° 034 “Santa Teresa De Calcuta”
De Chahuarcon – Chingas, 2016* [\(tesis de titulación, Universidad Católica
los Ángeles de Chimbote, Perú\). Recuperada
defile:///G:/Descargas/Uladech_Biblioteca_virtual%20\(69\).pdf](#)

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

.EDAD: SECCIÓN:

DOCENTE INVESTIGADOR: FECHA:

VARIABLES	DIMENSIONES	ITEM	1	2	
JUEGOS LÚDICOS	Coordinación de movimientos	1. ¿Identifica figuras variadas?			
		2. ¿Sabe recortar figuras variadas?			
		3. ¿Manipula plastilinas y moldea bolitas?			
		4. ¿Arruga papel crepe y las pega sobre líneas de dibujos variados?			
		5. ¿Punza sobre puntos de una figura según se le indica?			
	Equilibrio	6. ¿Puede desplazarse con seguridad?			
		7. ¿Se desplaza por espacios con obstáculos?			
		8. ¿Realiza ejercicios con equilibrio?			
		9. ¿Realiza movimientos uniformes con los dedos?			
		10. ¿Hace prensión con los dedos?			
MOTRICIDAD FINA	Coordinación fonética	11. ¿Puede desplazarse con seguridad?			
		12. ¿Se desplaza por espacios con obstáculos?			
		13. ¿Realiza ejercicios con equilibrio?			
		14. ¿Realiza movimientos uniformes con los dedos?			
	Coordinación manual	Coordinación viso	15. ¿Hace prensión con los dedos?		
			16. ¿Realiza actividades: trozado?		
		17. ¿Realiza actividades: rasgado?			
		18. ¿Realiza actividades: arrugado?			
		19. ¿Realiza actividades: Collage?			
		20. ¿Realiza actividades modelado, dátilo pintura Etc?			
Coordinación gestual	21. ¿Imita gestos de las emociones que percibe en aula?				
Coordinación facial	22. ¿Guiña el ojo al sonido de las palmas?				
	23. ¿Se expresa a través de gestos, sentimientos de enfado y tristeza?				
	24. ¿Realiza actividades diarias en forma de mímicas (Planchar, comer)?				
	25. ¿Gestualiza al momento de practicar las vocales?				



FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA DE EDUCACION

Consentimiento informado

Formulario: de autorización de padres

Estimado padre de familia, la presente Escala de estimación es un instrumento de recolección de datos del estudio de investigación titulado **“LOS JUEGOS LÚDICOS MEJORAN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 016 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DEL DISTRITO DE LA CRUZ - TUMBES, 2020”**, el mismo que no será identificado con el nombre ya que es anónimo. Participarán todos los niños de 5 años y que los padres acepten libremente firmar el consentimiento informado.

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

DECLARACIÓN DEL CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo,....., padre de familia de la Institución Educativa con DNI..... acepto que mi menor hijo forme parte de la investigación titulado **“LOS JUEGOS LÚDICOS MEJORAN LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 016 “SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS” DEL DISTRITO DE LA CRUZ - TUMBES, 2020”**, realizado por la estudiante **Florinda Saucedo Fernández**, del VIII Ciclo de la Carrera Profesional de Educación Inicial.

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

Nombre del participante (Padre de familia)

Firma del participante (padre de familia)

Nombre de la persona que obtiene el consentimiento (niño y/o niña)

Firma de la persona que obtiene el consentimiento (niño y/o niña)

, †

FECHA: / /



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION.

“Año del bicentenario del Perú: Doscientos años de independencia”

La cruz, 26 de marzo del 2021.

Carta s/nº - 2021-ULADECH CATÓLICA.

Mg: SARELA CAMPAÑA PRECIADO.

Directora de la I.E “santa rosa de lima”

Presente.

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo e informarle que soy estudiante de la Escuela Profesional de educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentarme, Saucedo Fernández Florinda, con código de matrícula N° 2107171008, de la Carrera Profesional de educación inicial, ciclo VIII, quién solicita autorización para ejecutar de manera remota o virtual, el proyecto de investigación titulado “LOS JUEGOS LUDICOS MEJORAN LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS Y NINAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 00 6” SANTA ROSA DE LIMA “DEL DISTRITO DE LA CRUZ -TUMBES, 2021. Durante los meses de Abril , mayo y junio del presente año 2021.

Por este motivo, mucho agradeceré me brinde el acceso y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente mi investigación la misma que redundará en beneficio de su Institución. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

MG. Sarela campaña preciado