

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A
DISTANCIA



T E S I S

**Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de
4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado
de Sicuani - Cusco**

**Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación
Con mención: Inicial - Primaria**

Autor:

Bach. Jimena PACOMPIA FLORES

Asesora:

Dr. Edith Rocio LUIS VASQUEZ

Cerro de Pasco – Perú - 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A
DISTANCIA



T E S I S

**Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de
4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado
de Sicuani - Cusco**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Gastón Jeremías OSCATEGUI NÁJERA
PRESIDENTE

Mg. Federico Renato VILLAR YZARRA
MIEMBRO

Mg. Marleni Mabel CARDENAS RIVAROLA
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 54-2022

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con el software antiplagio Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:
PACOMPIA FLORES Jimena

Escuela de Formación Profesional
Educación a Distancia

Tipo de trabajo
Tesis

Intitulado
Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco

Asesor
LUIS VASQUEZ Edith Rocio

Porcentaje de similitud
12%

Condición
Aprobado

Se adjunta al presente el reporte de evaluación del software antiplagio e informa al decanato para los fines pertinentes:

Cerro de Pasco, 19 de marzo del 2023

Documento firmado digitalmente
Gaston OSCATEGUI NAJERA
Director(e)
Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la Educación

DEDICATORIA

A mis padres por haber sido nuestro apoyo a lo largo de toda nuestra etapa universitaria y a lo largo de mi vida. A toda mi familia que me acompañaron y aportando en mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

A los docentes de la Escuela de Formación Profesional de Educación a Distancia de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, por haber compartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de mi profesión, de manera especial, a la Dra. Edith Rocio Luis Vasquez asesora de la investigación quien ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente.

A toda mi familia por ser los principales promotores de mi sueño, por confiar y creer en las expectativas, por los consejos, valores y principios que me han inculcado.

RESUMEN

Los niños de 4 años dominan todos los tipos de acciones motrices, por tal motivo tratan de realizar cualquier tarea motriz sin considerar sus posibilidades reales: trepan, se deslizan, mantienen equilibrio, saltan desde alturas, comienzan a diferenciar los más diversos tipos de movimientos, que muchas veces se ve atrofiada por factores de tipo ambiental, metodológico, social requiriendo de la ayuda del docente para desarrollarlas apropiadamente y que el niño se adapte a las nuevas situaciones motrices y tecnológicas y vaya adquiriendo la experiencia motriz fina necesaria para ir regulando sus movimientos. Frente a esta situación, la investigadora abordó la temática incidencia de los factores psico-educativos en el desarrollo de la motricidad fina, desde la perspectiva de una realidad educativa transformadora e innovadora, que se efectuó en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco y permitieron evidenciar el problema en su magnitud. Para el desarrollo de la propuesta, el punto de partida fue el considerar al juego didáctico como estrategia con el uso de la tecnología, pues, la vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar; y le permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento, además, recomendaciones didácticas para los docentes que reduzcan aquellos factores que inciden en el desarrollo de la motricidad.

Palabras clave: Juegos didácticos - psicomotricidad fina.

ABSTRACT

4-year-old children master all types of motor actions, for this reason they try to perform any motor task without considering their real possibilities: they climb, slide, maintain balance, jump from heights, begin to differentiate the most diverse types of movements, that is often atrophied by environmental, methodological, and social factors, requiring the help of the teacher to develop them properly and for the child to adapt to new motor and technological situations and to acquire the fine motor experience necessary to regulate their movements . Faced with this situation, the researcher addressed the thematic incidence of psycho-educational factors in the development of fine motor skills, from the perspective of a transformative and innovative educational reality, which was carried out in the 4-year-old children of the Initial Educational Institution Manuel Prado de Sicuani Garden Cradle - Cusco and allowed to show the problem in its magnitude. For the development of the proposal, the starting point was to consider the didactic game as a strategy with the use of technology, since the life of children is to play, and they play by instinct, by an internal force that forces them to move, manipulate, crawl, stand up, walk; and they allow him the full enjoyment of his freedom of movement, in addition, didactic recommendations for teachers that reduce those factors that affect the development of motor skills.

Keywords: Educational games - fine motor skills.

INTRODUCCIÓN

Los cambios curriculares, para el I ciclo de educación básica, un Perfil de Desarrollo que se constituye en parámetros de excelencia para el desarrollo del niño de cuatro años. Orienta hacia una concepción de éstos como una unidad de cuerpo, pensamiento y espíritu, es decir como un ser esencialmente integral, con historia y dinamismos propios, con conciencia de sí mismo, de los otros y del lugar que ocupa en el mundo y además los juegos didácticos se van integrado en la formación de los niños.

El I ciclo de básica es sobre todo una oportunidad para aprender jugando. En esta etapa, los niños aún no necesitan recibir las nociones de lectura y escritura. La actividad de clase se concentra en enseñarles a convivir en grupo y ayudarles a desarrollar destrezas que les serán indispensables para poder aprender bien durante el resto de la educación básica al igual que el progreso de sus habilidades motoras finas a través de acciones que reduzcan la influencia de aquellos factores psico-educativos que interfieren en su desarrollo.

La presente investigación tiene como fundamento prioritario promover la ejecución y apropiación de estrategias que conduzcan al desarrollo de la motricidad fina, partiendo de la actividad más natural para los niños, el juego.

Los aspectos más consecuentes, más notables que estructuran el presente trabajo se recopilan en IV Capítulos:

El capítulo I, se refiere al problema de investigación, estudio a partir de considerar la importancia del estudio, sus limitaciones. Además, considera los problemas y objetivos.

El capítulo II, considera los antecedentes de estudio, el marco teórico, sistemas de hipótesis y por último sistemas de variables.

El capítulo III, describe los procesos de la metodología utilizada en el desarrollo de la tesis, mencionamos el tipo, método y diseño de investigación.

El capítulo IV, se presenta los resultados y discusión mediante las técnicas y análisis de datos, interpretando la aplicación, llegando a contrastar la hipótesis.

Al final presentamos las conclusiones, recomendaciones y la bibliografía.

La Autora

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. IDENTIFICACIÓN Y DETERMINACIÓN DEL PROBLEMA	1
1.2. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	3
1.2.1. DELIMITACIÓN DE ESTUDIO.	3
1.2.2. DELIMITACIÓN TEMPORAL.....	3
1.2.3. DELIMITACIÓN SOCIAL.....	3
1.2.4. DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	3
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	3
1.3.1. PROBLEMA GENERAL	3
1.3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS.....	3
1.4. FORMULACIÓN DE OBJETIVOS.....	4
1.4.1. OBJETIVO GENERAL	4
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	4
1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.6. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	5

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE ESTUDIO	6
2.2. BASES TEÓRICAS – CIENTÍFICAS	8
2.2.1. JUEGO DIDÁCTICO	8
2.2.2. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS	10
2.2.3. FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS	13
2.2.4. LA PSICOMOTRICIDAD FINA	15
2.2.5. BENEFICIOS QUE APORTA TRABAJARLA	16
2.2.6. LA REVOLUCIÓN TECNOLÓGICA EN LAS AULAS DE CLASES.	17
2.2.7. IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA EN LA EDUCACIÓN.	19
2.2.8. LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EVOLUCIONAN A TAL RITMO QUE EL DOCENTE SE HALLA EN UN PROCESO DE CONSTANTE FORMACIÓN.	20
2.2.9. LA EDUCACIÓN EN EL SIGLO XXI	24
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	26
2.4. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS	26
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	26
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	27
2.5. IDENTIFICACIÓN DE VARIABLES	27
2.6. DEFINICIÓN OPERACIONAL DE VARIABLES E INDICADORES	27

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	28
3.2. NIVEL DE INVESTIGACIÓN	28
3.3. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	28

3.4. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	29
3.5. POBLACIÓN Y MUESTRA	29
3.5.1. POBLACIÓN.....	29
3.5.2. MUESTRA.....	30
3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	30
3.7. SELECCIÓN Y VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN.....	31
3.8. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	34
3.9. TRATAMIENTO ESTADÍSTICO	34
3.10. ORIENTACIÓN ÉTICA FILOSÓFICA Y EPISTÉMICA	34

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO	35
4.2. PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO	35
4.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS	40
4.4. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	42

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

Los problemas psicomotores de los niños son cada vez más conocidos, este es un concepto que recientemente ha comenzado a difundirse, usamos el movimiento mental para comprender la relación entre pensamiento y movimiento, incluye el proceso de combinar función cognitiva, emoción, cuerpo y movimiento, es el proceso mediante el cual una persona piensa en una acción y finalmente la ejecuta, mejorar las habilidades motoras de un niño le permite controlar mejor sus movimientos e impulsos emocionales y adaptarse mejor al entorno social, familiar y escolar.

Los problemas psicomotores son también un factor que dificulta el aprendizaje, por lo que la intervención temprana es fundamental, por lo que el aprendizaje de la psicomotricidad puede mejorar las relaciones y la comunicación de los niños con los demás.

Los trastornos psicomotores están estrechamente relacionados con las dificultades emocionales o del estado de ánimo. Por tanto, suele ser necesario tratar ambos aspectos al mismo tiempo.

Cuando hablamos de problemas psicomotores en los niños, lo que realmente queremos decir es que no hay suficiente desarrollo. Esto significa que, por alguna razón, las habilidades motoras no se han aprendido correctamente. Este aprendizaje implica alcanzar y superar ciertos hitos, por lo que, si estos objetivos no se alcanzan a su debido tiempo, surgirán problemas.

Algunos de estos hitos son, por ejemplo, fijar la vista, gatear, caminar, movimiento coordinado, etc. Cada una de estas etapas se suele conseguir de forma más o menos estable; por ejemplo, es normal que los bebés empiecen a gatear entre los 6 y los 10 meses de edad. Por tanto, si estos hitos se desvían significativamente de la media habitual, hablaremos de los problemas psicomotores de los niños.

Puede haber muchas razones para estas dificultades de desarrollo. Algunos problemas psicomotores en los niños pueden deberse a trastornos genéticos o metabólicos. En otros casos, pueden deberse a dificultades encontradas durante el embarazo o el parto. Otras veces, nos encontramos con que los niños padecen determinadas patologías o enfermedades. Sin embargo, en cada caso particular, las causas y consecuencias pueden ser muy diferentes.

En la mayoría de los casos, los problemas de motricidad de los niños son inevitables. Sin embargo, la intervención temprana es posible, porque cuanto antes se detecte el problema, mejor será el pronóstico. Por tanto, los juegos didácticos son estrategias que ayudan a desarrollar la psicomotricidad fina del niño.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación de estudio.

La investigación priorizará dos variables: Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina, en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco, no se abarco en otras instituciones educativas, aunque las conclusiones a la que se llega pueden ser referente para ser aplicados en otras instituciones educativas.

1.2.2. Delimitación temporal.

Para realizar la presente investigación se estableció un tiempo prudencial de trabajo que va desde el mes de marzo al mes de diciembre del 2019.

1.2.3. Delimitación social.

En la investigación están involucradas toda la comunidad educativa de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco.

1.2.4. Delimitación espacial.

La investigación se desarrolló en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿De qué manera se relacionan los juegos didácticos con el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco?

- b) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la afectividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco?
- c) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo del movimiento en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.

1.4.2. Objetivos específicos.

- a) Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.
- b) Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la afectividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.
- c) Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo del movimiento en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.

1.5. Justificación de la investigación

Justificación Teórica: Esta investigación se realiza con el propósito de aportar al conocimiento existente sobre el uso de los juegos didácticos, como herramienta de apoyo en el desarrollo de la psicomotricidad fina,

cuyos resultados podrán sistematizarse en una propuesta, para ser incorporado como conocimiento a las ciencias de la educación, ya que se estaría demostrando que el uso de los juegos didácticos tiene relación con la psicomotricidad fina.

Justificación Metodológica: El uso de los juegos didácticos en relación a la psicomotricidad fina son situaciones favorables que pueden ser analizadas e investigadas como investigaciones educativas, una vez que sean demostrados su validez y confiabilidad podrán ser utilizados en otros trabajos de investigación y en aplicado en otras instituciones educativas.

Justificación Practica: Esta investigación se realiza porque existe la necesidad de desarrollar la psicomotricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado, con el uso de los juegos didácticos dentro y fuera del aula.

1.6. Limitaciones de la investigación

Entre las limitaciones que se presentaron en el desarrollo de la presente investigación tenemos:

- El escaso conocimiento que poseen los docentes de la Institución Educativa sobre los juegos didácticos en dispositivos móviles.
- Conectividad a Internet para la actualización de software

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Palacios (2015), menciona que el diseño e implementación de una división de tecnologías de la Comunicación al Desarrollo Sostenido de "Sistemas de Información Estratégicos contra los problemas sociales", llego a las siguientes conclusiones, no cuenta con una unidad especializada en Tecnología de Información y Comunicaciones (TIC) y Sistemas de herramientas tecnológicas y que cuente con Personal altamente especializado y en número adecuado se encargue del desarrollo e implementación de soluciones integrales que involucren TIC. Se llegó a la conclusión que la implementación de una División especializada en Tecnología de Información y Comunicaciones (TIC) y de Sistemas de Información (SI) se relaciona directamente con los Sistemas de Información Estratégicos, hallándose una correlación directa y significativa de 0.773.

García, G. y Lasluisa, L (2013) en su investigación sobre el uso del Scratch como recursos educativo para desarrollar la creatividad y las habilidades del pensamiento lógico en la asignatura de computación en los niños y niñas del quinto y sexto grado de educación general básica de la Unidad Educativa Particular “García” en el periodo lectivo 2012 – 2013, realizó un estudio con el propósito de mejorar el desarrollo de la creatividad y del pensamiento lógico de los maestros, niños y niñas de la Unidad Educativa Particular “García” de la ciudad de Guaranda, aplicando el Lenguaje de Programación (Scratch) de entretenimiento, para el fortalecimiento del aprendizaje de Computación. La conclusión a que se llegó es que el Scratch ayuda en el aprendizaje de computación aumentando la creatividad y las habilidades del pensamiento lógico de los niños y niñas de la institución educativa.

Díaz, M (2012) menciona que el uso de recursos didácticos como medio para mejorar el proceso enseñanza-aprendizaje de Matemática, para los alumnos del primero de bachillerato del Colegio Menor de la Universidad Central del Ecuador en el año lectivo 2011-2012, Proyecto socioeducativo presentado como requisito parcial para Optar por el Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación Mención: Matemática y Física. Carrera de Matemática y Física. Quito: UCE, presento una implementación de un recurso didáctico para el proceso de enseñanza- aprendizaje de Matemática; posibilitando así buscar un camino más para elevar el aprendizaje de los alumnos. Esta investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo y se sustenta a la modalidad de un proyecto Socio-Educativo. El nivel de la investigación es exploratorio- descriptivo. El proyecto se realiza por dos tipos de investigación: de Campo y Bibliográfica. La muestra para la investigación son los 35 alumnos del Primero de Bachillerato “C” del Colegio

Menor de la Universidad Central. La validez se verificó por juicios de expertos y para la confiabilidad se realizó una prueba piloto al 5% de la muestra. Los recursos y el presupuesto se establecieron por la colaboración y gastos económicos del proyecto. En el análisis de resultados se demostró estadísticamente que el proyecto es factible para lo cual se establecieron sus respectivas conclusiones y recomendaciones.

Barreiro, J. (2012) menciona que la enseñanza de lenguaje Scratch en educación primaria ventajas y requisitos. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, para optar el título profesional en educación primaria dice que el aprendizaje de este lenguaje despierta en el niño la necesidad de superarse mejorando sus producciones. Se pudo verificar que el aprendizaje de Scratch mejora las competencias como estimar, deducir, predecir, corregir, explicar sus ideas con sus propias palabras y valorar la opinión del otro.

2.2. Bases teóricas – científicas

2.2.1. Juego didáctico

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.

Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje.

El juego como método de aprendizaje es muy antiguo y recientemente se está recuperando este método de enseñanza porque está demostrado que se obtienen mejores resultados que utilizando los tan manidos métodos de repetición y el modelo niño espectador.

Por lo que los juguetes educativos-didácticos además de cumplir una de sus funciones básicas como juguete como es el disfrute de los niños, el desarrollo de su imaginación...también ofrecen otros beneficios que hoy más que nunca es necesario tener en cuenta.

En un mundo hiperconectado y con las nuevas tecnologías tan al alcance de todos ellos es fundamental no aprenderlo todo a través de pantallas ya que, pese a que existen un sin fin de productos para niños, el juego tradicional y en este caso en los juegos didácticos entran en “juego” los cinco sentidos y no solamente dos.

“Los olores provocan recuerdos, la suavidad ofrece seguridad, el espacio en el que juegan es su guarida, las personas con las que comparten el juego son “archivadas” en su subconsciente para siempre. Los amigos de un juego online no.”

Como todos los juegos, los juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del conocimiento.

Por lo que, si queremos que un niño aprenda algo, y lo traslade a su entorno cognitivo no existe mejor método de enseñanza que el juego.

Los juegos didácticos propician la adquisición de conocimientos y el desarrollo de diferentes habilidades:

- Fomentan la observación.
- Aumentan la concentración y la atención.
- Provocan interés en materias que antes no conocían o fuera de su alcance: investigación científica, conocimiento del entorno, gusto por las materias escolares (matemáticas, geografía, etc).

- Favorecen las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación.
- Presentan la necesidad de tomar sus propias decisiones.
- Aceleran la adaptación de los niños en los procesos sociales.
- Incitan a la imitación de roles a través de los cuáles relacionarse con su entorno.
- Desarrollan un espíritu crítico, disciplina, perseverancia, tenacidad, responsabilidad, audacia.
- Adquieren un potencial creador que marcará su manera de ser y de relacionarse con el mundo.

Crecer no sólo es cuestión de centímetros, a medida que adquieren conocimientos, gustos, inquietudes resueltas, comportamientos sociales, se desarrollan y crecen de verdad, por dentro y por fuera.

2.2.2. Características de los juegos didácticos

Los juegos didácticos tienen unas características básicas que habitualmente requieren una serie de fortalezas físicas y mentales, así como la necesidad del seguimiento de una serie de reglas de cara a conseguir un objetivo. Por otro lado, los juegos implican una competición que puede desarrollarse entre los distintos participantes, con una computadora o incluso con uno mismo. Además, los buenos juegos son intrínsecamente motivadores y ofrecen la cantidad justa de dificultad.

La cuantificación de la dificultad de un juego parte de la elaboración de un perfil de usuario en el que se almacenan los conocimientos del jugador/aprendiz y por tanto el software ajusta los niveles de dificultad en función de los logros que vaya alcanzando el alumno, evoluciona considerando tanto sus actuaciones como sus decisiones.

Las simulaciones y los micromundos tienen bastantes similitudes funcionales con los juegos y todos ellos pueden ser herramientas del aprendizaje, pero no deben confundirse. Mientras que las simulaciones constituyen versiones simplificadas de la realidad que difieren de su correlato real, los micromundos también son entornos simplificados, aunque frecuentemente mucho más conceptuales. En definitiva, es un método parecido al aprendizaje basado en problemas, ya que el docente propone una serie de problemas a los alumnos que éstos deben solucionar.

Los juegos serios o formativos son aquellos cuyo objetivo de aprendizaje entra dentro del ámbito de la educación, sanidad, política pública y comunicación estratégica con un valor añadido relativo a la concienciación o la denuncia social, la política etc. Aunque también pueden encontrarse como simulación o entrenamiento en habilidades complejas o peligrosas. En el ámbito educativo, el tipo de juego puede variar según la asignatura, por lo que el profesor tiene margen para improvisar y demostrar su creatividad a la hora de elaborarlo. Su objetivo es que el juego sirva de aliciente para que los alumnos atiendan más durante la clase y no se distraigan con demasiada frecuencia. Algunas investigaciones muestran cómo usar los juegos de manera efectiva con alumnos mayores, creando una red temática y compartiendo buenas prácticas.

Existen muchas investigaciones que defienden el aprendizaje basado en el juego como la forma en la que el ser humano aprende de manera más significativa. Son los mecanismos cerebrales innatos que tenemos las personas al nacer, los que favorecen el aprendizaje jugado por encima de otros tipos y métodos de aprendizaje, y es que, el ser humano, desde que nace, tiene un impulso

vital por jugar y así puede observarse en cualquiera de sus primeras interacciones con su entorno.

El juego proporciona placer y satisfacción a través de la necesidad natural que constituye. El alumno prueba, explora y asume con normalidad el error porque le permite mejorar y eso constituye una gran satisfacción. Disfruta el proceso. Estimula la curiosidad: el juego permite al alumno descubrir nuevas oportunidades y le hace ser más creativo. Ir avanzando requiere que se vaya preguntando continuamente sobre qué decisiones tomar. Estimula el afán de superación, de reto y la autoconfianza: el feedback generado a través del juego hace que el alumno persevere y siga afrontando los nuevos retos. Y esto mejora la autoestima, el reconocimiento social del resto de compañeros y constituye una estupenda forma de fomentar la resiliencia. Supone una oportunidad de expresar los sentimientos: al jugar se expresan de forma natural las emociones. El alumno asume su protagonismo y en la vorágine del juego se manifiesta tal como es. Favorece la interiorización de pautas y normas de comportamiento social: cualquier juego tiene sus propias reglas que se deben conocer y respetar. Muchos alumnos que son incapaces de mantener unas normas elementales, durante el juego se muestran totalmente respetuosos con las mismas. Estimula el desarrollo de funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales: dependiendo del tipo de juego, ejercitaremos unas funciones corporales u otras. Especialmente interesantes serán los juegos grupales que facilitarán el aprendizaje cooperativo.

Todo esto queda, a su vez, refutado por la neurociencia, disciplina encargada del estudio del cerebro y la neuroeducación, encargada de aplicar, en el ámbito educativo, los avances e informaciones que se obtienen de la primera disciplina. Siguiendo por la rama de la neuroeducación, el aprendizaje basado en

el juego promueve que el organismo segregue determinadas sustancias como son: la oxitocina (encargada del placer), la dopamina (encargada de las emociones y muy relacionada con la función motora) y la serotonina (encargada de regular procesos relacionados con la felicidad, la depresión, etc.). Pues bien, si el juego, favorece la segregación de sustancias que afectan tan positivamente a las personas, es evidente que el aprendizaje jugado es una fórmula perfecta a difundir y fomentar en el ámbito educativo.

2.2.3. Fundamentos psicológicos

En el ámbito de la enseñanza-aprendizaje uno de los primeros interrogantes a los que se enfrentaron los expertos fue ¿cómo se aprende? Los psicólogos educativos han propugnado diferentes teorías que explican el modo en que el ser humano aprende a lo largo de su vida, investigaciones en las que han utilizado la teoría del desarrollo cognitivo del psicólogo suizo Piaget sobre la naturaleza y el desarrollo de la inteligencia humana aplicándola a la educación.

Si Huizinga toma el juego desde un punto de vista sistemático, Jean Piaget centra su interés en los aspectos psicológicos. Para él, el juego constituye una de las manifestaciones más importantes del pensamiento infantil, ya que a través de él el niño desarrolla nuevas estructuras mentales a lo largo de sus distintas etapas evolutivas. En este sentido, distingue entre juegos motores o de ejercicio, juegos simbólicos y juegos de reglas.

Lev Vygotsky, por su parte, subraya que los dos elementos que caracterizan al juego son la circunscripción del mismo a una esfera imaginaria y la existencia de reglas. Él también clasifica los juegos en tres grandes grupos a lo largo de su evolución: juegos con distintos objetos, juegos constructivos y juegos de reglas. Asimismo, Vygotsky afirma que los juegos "constituyen la fuente

principal de desarrollo cultural en el niño, y en particular, del desarrollo de la actividad simbólica", ya que, en la infancia, la actividad simbólica que se da en los juegos les ayudará a comprender el mundo del que forman parte. (Valsiner 1994, 151; traducción propia)

La contribución de estos dos autores es de vital importancia para nuestro tema, ya que el constructivismo es, generalmente, el marco conceptual que guía el diseño de entornos de aprendizaje efectivos. Es más, en el aprendizaje actual en base a competencias-clave se recurre al constructivismo como el enfoque educativo que mejor se adapta a los procesos de construcción de las competencias. Una visión construida, como queda dicho, sobre el enfoque psicogenético de Piaget, la teoría de los esquemas cognitivos de Goodman y Smith (sobre el proceso de aprendizaje de la lectura) y la teoría de Vigotsky, entre otras contribuciones.

Sin embargo, "muchos investigadores conceptualizan el aprendizaje como un constructo multidimensional de habilidades de aprendizaje, resultados de aprendizaje cognitivo, así como conocimiento procedimental, declarativo y estratégico y actitudes". En este sentido destacan a otros autores, como Garris, que han desarrollado modelos de aprendizaje basado en juegos a partir del ciclo de aprendizaje descrito por David A. Kolb.

Asimismo, hay expertos que han destacado el valor del conductismo como marco conceptual adecuado para el desarrollo de este tipo de aprendizaje, mediante la creación de prácticas basadas en el ensayo-error y al amparo de la hipótesis general de que el éxito global de la experiencia resultará mucho más efectivo y motivador. Al hilo de esta reflexión, investigadores como Prensky aceptan la premisa de que el error abre la puerta del aprendizaje, pero consideran

que su efectividad depende de que el usuario reciba un feedback apropiado (realimentación positiva) o algún tipo de ayuda contextual cuando yerre.

La motivación es un aspecto que los juegos son capaces de potenciar. Se trata de un aspecto clave por varias razones:

- La motivación lleva a un aumento del esfuerzo y de la energía.
- Aumenta las posibilidades de iniciar y persistir en una actividad.
- Mejora la capacidad de atención.
- Mejora el rendimiento académico.
- Mejora la motivación extrínseca e intrínseca.

Los juegos han demostrado tener un gran poder motivador. Esto se debe a la capacidad de los elementos constituyentes de los juegos-puntos, medallas, tablas clasificatorias, marcos narrativos de la actividad, trabajo en grupos para atender las necesidades básicas que impulsan la acción del ser humano: competencia, autonomía y pertenencia al grupo.

Si bien es cierto que las investigaciones llevadas a cabo en el campo del aprendizaje basado en juegos han sido abundantes, muy pocos estudios tienen en consideración la importancia de las teorías del aprendizaje.

2.2.4. La psicomotricidad fina

Las destrezas de motricidad fina hacen referencia a las tareas que solicitan la coordinación óculo manual (es decir, la coordinación entre los ojos y las manos) y la de los músculos cortos, que son los encargados de realizar actividades más finas o delicadas. Toda actividad que precise el uso de la pinza entre los dedos índice y pulgar, por ejemplo, entra dentro de esta definición.

La psicomotricidad integra la inteligencia, la afectividad y el movimiento. Esto es así puesto que se ubica en la tercera unidad funcional del cerebro, zona

en la que se interpretan sentimientos y emociones y que está situada en el lóbulo frontal y en el área pre central.

Este tipo de psicomotricidad se utiliza a la hora de realizar tareas muy precisas en las que están implicados simultáneamente el ojo y la mano. Estas tareas pueden ser: pintar, colorear, escribir, dibujar, cortar, moldear... ¿Qué tienen en común todas ellas? Que a los niños les cuesta un tiempo y una gran dosis de práctica y paciencia aprenderlas, puesto que este tipo de motricidad no es innata en los bebés.

Esta clase de actividades tan coordinadas y delimitadas comienzan a desarrollarse a partir del primer año de vida de los niños. Son fundamentales a la hora de desarrollar actividades tan necesarias en su vida diaria y académica como la escritura, por lo que trabajar la motricidad fina desde pequeños es una gran ventaja.

2.2.5. Beneficios que aporta trabajarla

Existen multitud de ellos, pero vamos a centrarnos en los más destacables:

- Tomar conciencia de su cuerpo.
- Controlar la respiración.
- Adaptarse al mundo exterior.
- Dominar el equilibrio.
- Orientar el espacio corporal.
- Nociones de situación y orientación.
- Mejorar la memoria.
- Desarrollar del ritmo.
- Discriminar colores, formas y tamaños.
- Mejorar la creatividad y la expresión.

¿Cómo puedes ayudar a tus hijos a desarrollar la psicomotricidad fina?

El perfeccionamiento de la motricidad ofrece a tus hijos la posibilidad de fomentar una capacidad de exploración que va a impulsar enormemente su aprendizaje y también su desarrollo intelectual. Esto hace que incitar a tus hijos en sus búsquedas e intentos de investigación sea altamente recomendable. Déjales tocar, manipular y palpar todo lo que quieran, eso sí, controlando que existan unos límites de seguridad.

Para permitir una exploración segura es para lo que existen los juguetes, para favorecer esa coordinación ojo-mano y el uso de los músculos cortos de los que hablábamos anteriormente. Y para asegurarte de que las actividades tengan un cada vez un grado un poco más alto de dificultad es para lo que estos juegos se clasifican por edades, aunque la rapidez del proceso debe venir siempre determinada por cada niño.

Algunos de estos juguetes creados para niños de entre 1 y 3 años fomentan la creación de torres con cubos, o el trasvase de piezas con tamaños diferentes, como el LEGO Duplo animales creativos o el cubo de aprendizaje 5 en 1.

Para los niños de 3 a 6 años son recomendables el set de plastilina o la arena cinética con moldes, con los que podrán moldear el material a su antojo.

Como ya has podido comprobar, los juguetes educativos son una realidad y van a ayudar a tus hijos a desarrollar sus capacidades mientras no dejan de divertirse.

2.2.6. La revolución tecnológica en las aulas de clases.

Una nueva mirada educativa. Las aulas inteligentes y la brecha en la educación peruana. Según un informe del 2017 del instituto Integración, el 74% de los peruanos afirma que la educación mejora con tecnología. ¿Cómo son los

nuevos espacios y formas de aprendizaje? ¿Cómo cerrar la brecha tecnológica en la educación?

Las aulas tecnológicas, también llamadas “aulas inteligentes” o “aulas tech”, representan uno de los principales cambios de la influencia tecnológica en el ámbito educativo. Las pizarras de tiza y las acrílicas, así como los cuadernos y lapiceros han quedado atrás para dar paso a las laptops, tabletas y pizarras interactivas que están revolucionando los modelos de enseñanza tradicionales.

Estas nuevas herramientas son conocidas como Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y, según el Currículo Nacional del Perú, su uso es una tendencia que debe tomarse en cuenta en la educación. Según Roberto Bustamante, antropólogo especialista en tecnologías educativas, las TIC están “vinculadas básicamente a las computadoras, que están en todos lados: carros, celulares, laptops, videojuegos”.

“Las TIC son un conjunto de tecnologías y conocimientos que implican la posibilidad de manipular grandes cantidades de información y que pueden combinarse (sonido, audio, imagen)”. Roberto Bustamante, antropólogo especialista en tecnologías educativas.

Es importante resaltar que el equipamiento es un recurso, por lo que no se trata de sustituir a los profesores sino de insertarlos como guías en el proceso de aprendizaje. Para Alberto Patiño, coordinador académico de Educación a Distancia PUCP, el rol de los docentes es muy importante porque “los niños tienen que ser informados y orientados acerca de cómo manejar el contenido”. No basta con descargar una tarea de Internet y poner una foto, sino que se debe hacer un trabajo más crítico.

El docente puede no ser el experto en TIC, pero pidámosle que sea sensible y que su papel sea más de acompañante en los procesos de investigación, de creación e innovación. (Roberto Bustamante, antropólogo especialista en tecnologías educativas).

En su propia experiencia enseñando inglés en aulas equipadas, Christian Gómez, profesional de la organización Enseña Perú (PEP), menciona plataformas como Class Dojo, que, gracias a su tecnología, le permitían fortalecer habilidades blandas y “motivar cada cosa buena que hacían los alumnos en el aula premiándolos con puntos”. Además, cada estudiante tenía su propio avatar o caricatura virtual que podía ser personalizado con el puntaje recibido.

Otro ejemplo de juegos didácticos utilizados en el aula son los programas que brinda la ONG mundial Code.org. Gracias a dicha plataforma, Christian pudo enseñar a sus niños a través del juego y con dibujos como Star Wars, a programar y entender los códigos que permiten manejar robots, drones, computadoras e incluso crear aplicaciones. Sin duda las opciones que brinda la tecnología son múltiples, tanto en herramientas como en áreas de aprendizaje.

2.2.7. Importancia de la tecnología en la educación.

Este tipo de herramientas más que una opción son ya una necesidad, pues los niños de hoy nacen inmersos en tecnología y rodeados de aparatos electrónicos que aprenden a usar mientras crecen. “Es importante que los niños entiendan bien qué está pasando con todo esto que está alrededor de ellos, que entiendan cuál es su funcionamiento, sus objetivos, los fines”, indica Bustamante.

El Banco Interamericano de Desarrollo (BID), señala que el uso de la tecnología debe ser parte integral del trabajo en clase con el fin de que los alumnos mejoren su nivel de aprendizaje en áreas tradicionales. Para lograrlo, es

fundamental la labor de los docentes, quienes deben tener el rol de acompañantes y guías. “Nosotros como docentes tenemos que darles la orientación para que ellos (los alumnos) aprovechen el valor real que tiene la tecnología, esta no es buena ni mala por sí misma, sino va a depender del uso que le den”, comenta Gómez.

Las TIC ofrecen a las personas con necesidades educativas especiales herramientas y oportunidades accesibles para interactuar con mayor facilidad y en las mismas condiciones que el resto de la sociedad. (Currículo Nacional de la Educación Básica).

Más allá de que los niños conozcan las tecnologías, es necesario que aprendan a usarlas y a entender cómo funcionan para que puedan desempeñarse en el mundo actual, pero, sobre todo, en el futuro. Es por esto que según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) en el siglo XXI es indispensable saber utilizar tecnologías para que los niños puedan participar activamente en la sociedad e insertarse luego al mercado laboral.

2.2.8. Los juegos didácticos evolucionan a tal ritmo que el docente se halla en un proceso de constante formación.

El docente debe ser capaz de identificar de manera eficaz los recursos educativos que mejor se adapten a sus objetivos de aprendizaje, al grupo de alumnos y a su estilo de enseñanza.

Un recurso didáctico es cualquier material elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. Son, por tanto, recursos didácticos aquellos materiales o herramientas que tienen utilidad en un proceso educativo.

Consiguientemente, los recursos didácticos ayudan al docente en su función educativa. Conviene hacer hincapié que además de facilitar la labor del docente, tornan más accesible el proceso de aprendizaje para el alumno, pues mediante estos recursos el docente tiene la posibilidad de presentar los conocimientos de un modo más cercano y concreto a los alumnos.

Las principales funciones de los recursos educativos pueden resumirse en los siguientes puntos:

- Facilitan el aprendizaje del alumno proporcionándoles información.
- Son una guía para los aprendizajes, ya que ayudan al docente en la organización de la información que éste desea transmitir.
- Ayudan a ejercitar y desarrollar las habilidades, ya que proporcionan un entorno para la expresión del alumno, ya sea cumplimentando una ficha mediante una conversación en la que alumno y docente interactúan, ya sea a través de juegos de rol...
- Despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.
- Permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente suelen contener una serie de cuestiones con el fin de que el alumno reflexione.

A lo anterior hay que añadir que con la aparición de las nuevas tecnologías han irrumpido numerosos recursos educativos en el aula que facilitan la labor del docente.

Los así denominados recursos educativos de entornos tecnológicos los integran pizarras digitales, diferentes apps, libros digitales, tabletas, ya sea Ipad o de otra marca, teléfonos móviles e internet. Para poder utilizar estas

herramientas se requiere un entorno ideal. Éste podría ser bien un aula dotada de un puesto de ordenador por alumno, bien un aula con un ordenador y un proyector, ya sea un aula con pizarra digital, bien un aula que disponga de una tableta o un teléfono móvil por alumno. Y no podemos olvidar que un aspecto fundamental para poder utilizar bien estos recursos lo constituye una buena conexión de internet junto con una red wifi potente.

Lo novedoso y atractivo de estos recursos lo constituye el acceso a material auténtico y real, fundamental por ejemplo para el aprendizaje de una lengua extranjera. También permite la adaptación de los contenidos a los diferentes niveles y necesidades de los alumnos, diferenciándolos tanto por grado de dificultad como por intereses. Al utilizar unos medios muy cercanos al alumnado, la enseñanza se torna más entretenida y fácil de asimilar, ya que le permiten sentirse identificado con el tema o los personajes involucrados. Asimismo, permiten al alumno expresarse de una forma más espontánea y libre, algo que no le resulta posible en otras ocasiones en las que debe sumirse a una estructura estricta en la que sus respuestas sólo pueden ser “correctas” o “incorrectas”, sin espacio para la opinión.

Sin embargo, previo a su aplicación, el docente ha de estudiar bien qué juegos didácticos tiene a su disposición, el entorno en el que trabaja y si éstos se adaptan realmente a sus objetivos de aprendizaje. No se ha de olvidar que para encontrar los recursos didácticos adecuados es necesario tener bien claro qué se desea enseñar y, a continuación, organizar la información de manera clara y directa. Los materiales deben ser atractivos, ya que la clave del éxito se encuentra en el primer contacto con el alumno. Además, es importante recordar la importancia que tiene la cercanía del recurso; en otras palabras, el recurso ha de

ser a conocido y accesible para el alumno. Por una parte, el recurso ha de presentar una apariencia agradable para el alumno, que, a su vez, le permita ver rápidamente el tema del que trata y así crear un estímulo atractivo para éste. Por otra parte, es muy importante que el alumno conozca el recurso y sepa cómo manejarlo.

Con la entrada de los juegos didácticos en el aula la enseñanza ha dado un paso de gigante dotando a los docentes de medios que hace unos años ni soñaba, pero que, sin embargo, plantea a los docentes desde diversos ámbitos una serie de retos que ha de afrontar.

Los propios juegos didácticos evolucionan a tal ritmo que el docente se halla en un proceso de constante formación para, por un lado, mantenerse al tanto de las novedades educativas y, por otro, valorar y desarrollar con estos recursos didácticos aplicables a su labor docente, sin olvidar que es imprescindible que se sienta cómodo en el uso de los juegos didácticos, habida cuenta que hoy en día los alumnos se manejan muy bien en el ámbito digital. Aunque no se ha de confundir uso de herramientas digitales con ruido informativo.

En resumen, el docente ha de ser capaz de identificar los recursos educativos con los que se sienta más cómodo en su labor docente, pues ha de ser consciente que su objetivo, ante todo y en primer lugar, es didáctico. Si bien es cierto que este propósito es más fácil de alcanzar mediante recursos didácticos atractivos, sin embargo, el proceso de aprendizaje requiere estudio y reflexión. Con otras palabras, los recursos educativos son un medio, no un fin. Por consiguiente, el docente ha de utilizar estos [recursos didácticos tecnológicos] con mesura, de modo que en primer lugar le faciliten la comprensión de los contenidos y promuevan el desarrollo de habilidades tendentes al estudio

autónomo y en segundo lugar sirvan para despertar el interés, la motivación y del deseo del alumno por aprender y saber más.

2.2.9. La educación en el siglo XXI

La educación se ha convertido en un ente primordial en la vida de cada persona, está inmerso en casi todo ámbito pues nos permite expresar acciones, sentimientos y actitudes. La función principal de los docentes es ayudar y orientar a los niños a través de la formación de valores y virtudes para que puedan desenvolverse en la vida cotidiana.

(Aldana de la Vega & Costa Paris, 2011) citan al profesor Francisco Altarejos quien manifiesta que “La educación es la acción recíproca de ayuda al perfeccionamiento humano, ordenado intencionalmente a la razón, y dirigido desde ella, en cuanto que promueve a la formación de hábitos éticamente buenos”.

Dentro del sistema educativo existen dos actores: el docente más conocido como docente o educador, y el alumno o estudiante. Si uno de estos faltase no se trataría de un acto educativo.

El docente, es la guía dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, donde a través de sus conocimientos permitirá que el estudiante cumpla su rol. Además de contar con una vocación de enseñanza, pues es sin duda el modelo a seguir dentro del proceso educativo.

Es importante considerar que el reto personal y profesional del docente es el brindar un clima favorable para el aprendizaje, donde exista un compromiso con normas y finalidades claras y compartidas, en una necesidad de redefinir el papel del profesor como agente mediador entre individuo y sociedad y la del alumno.

El perfil del nuevo docente, docente eficaz, facilitador, mediador, guía demanda ciertas competencias como, por ejemplo: competente, responsable, profesional, agente de cambio, agente socializador, practicante, reflexivo, profesor investigador, intelectual, crítico, transformador, actualización y formación permanente de acuerdo a las necesidades de la escuela y sus alumnos, planificación del currículum que permita a sus alumnos adquirir conocimientos, enseñanzas y reforzamientos de valores, racionalización del tiempo de aprendizaje, etc.

Como asesor mediador y facilitador el profesor tiene el compromiso de fomentar el aprendizaje colaborativo, diseña y pone en prácticas actividades grupales de aprendizaje, facilitar la integración de grupos, facilitar roles diferentes entre los miembros del grupo para estimular el desarrollo de habilidades, promover la retroalimentación y relacionar el aprendizaje dentro del planteo de soluciones con la realidad.

El profesor más allá de transmitir conocimiento debe provocar un cambio constructivista en el alumno, debe tomar en cuenta el nivel evolutivo del alumno y su nivel de aprendizaje, debe ser un observador de conductas cambiante del alumno para brindar su papel de asesor y mediador, debe promover la sensibilidad en el alumno para que desarrolle su capacidad de asombro y sea capaz de generar importantes cambios, debe incorporar actividades lúdicas y holísticas en la enseñanza aprendizaje de sus alumnos y como mediador despertar un sentimiento entremezclado de valores, como libertad, humildad, responsabilidad, amor y respeto por todos y todo. (Garza)

Se configura el rol de docente como un profesional de la educación con la capacidad para comprender, atender y resolver la complejidad de las situaciones escolares.

2.3. Definición de términos básicos

Juego didáctico: Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje.

Educación Tecnológica: Refiere a un conjunto de contenidos a trabajar en el sistema educativo para la comprensión de las tecnologías en su contexto social y ambiental (el fenómeno tecnológico).

Desarrollo del aprendizaje: El aprendizaje es el proceso a través del cual se modifican y adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas y valores. Esto como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. ... El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal.

Psicomotricidad fina: La psicomotricidad fina se regula en el área cerebral denominada: Tercera Unidad funcional, ubicada en el lóbulo frontal y la región pre central. Allí se interpretan los diferentes sentimientos y emociones, y se programa y regula la actividad mental.

2.4. Formulación de Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Los juegos didácticos se relacionan significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.

2.4.2. Hipótesis específicas.

- a) Existe relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.
- b) Existe relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la afectividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.
- c) Existe relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo del movimiento en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.

2.5. Identificación de Variables

2.5.1. Variable 1

Juegos didácticos

2.5.2. Variable 2

Psicomotricidad fina

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

- Juegos didácticos
- Dimensiones:
 - Afectiva-emocional, social, creativa, cognitiva, sensorial y motora.
- Psicomotricidad fina
- Dimensiones:
 - Inteligencia
 - Afectividad
 - Movimiento

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es básica, según Hernández et al. (2014), esta investigación “cumple el propósito fundamental de producir conocimiento y teorías” (p. 24). Por lo tanto, este estudio al contrastar las hipótesis, teórica y estadísticamente, consolida sus fundamentos los cuales son parte de un nuevo conocimiento.

3.2. Nivel de investigación

El nivel de investigación es descriptivo correlacional

3.3. Métodos de investigación

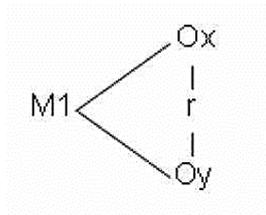
El método empleado en nuestro estudio es hipotético deductivo, Bernal (2006) afirma que “el método hipotético deductivo consiste en un procedimiento que parte de unas aseveraciones en calidad de hipótesis y busca refutar o falsear tales hipótesis, deduciendo de ellas conclusiones que deben confrontarse con los hechos” (p. 56).

3.4. Diseño de investigación

El diseño es no experimental, descriptivo, correlacional de corte transversal.

Según Hernández et al. (2014 p. 121-122) dice: La utilidad y el propósito de los estudios correlacionales cuantitativos son saber cómo se puede comportar un concepto o variable conociendo el comportamiento de otras variables relacionales. Este tipo de estudios tiene como propósito evaluar la relación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables.

Esquema de la investigación correlacional:



M = muestra

Ox = Juegos didácticos

Oy = Psicomotricidad fina

r = relación de variables.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Para Carrasco (2007) la población es el “Conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación” (p. 236).

La población de la investigación lo constituyen 272 niños de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco

3.5.2. Muestra

Se utilizará la técnica de muestras intencionadas no probabilísticas, Carrasco (2008, p. 243) refiere que “es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla o estadística”.

La muestra es no probabilística, del tipo muestreo intencional, es decir que se eligió la muestra a 21 niños de 4 años de las Instituciones Educativas Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Bernal (2000) considera que, “Un aspecto muy importante en el proceso de una investigación es el que tiene relación con la obtención de la información, pues de ello dependen la confiabilidad y validez del estudio. Estos datos o información que se recolectaron son el medio a través del cual se realizó la prueba de las hipótesis, se responden las preguntas de investigación y se logran los objetivos del estudio originados del problema de investigación” (p. 171). Esta etapa de la investigación también se le conoce como trabajo de campo.

Para ello se utilizó como técnica de recojo de datos el análisis de documentos (fuentes secundarias), que es una técnica basada en fichas bibliográficas que tienen como propósito analizar material impreso, utilizada para la elaboración del marco teórico del estudio. Luego tenemos la encuesta (fuente primaria) la misma que se fundamenta en el cuestionario o conjunto de preguntas preparadas con el propósito de obtener información de las personas o unidades muestrales.

Propiedades de los instrumentos

- La validez. Los instrumentos pasaron por un proceso de validez de contenido para mayor efectividad y medir lo que nos hemos propuesto.

- La confiabilidad. Para la prueba que trata sobre el aprendizaje significativo se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach por tener respuestas politómicas. La confiabilidad permitió al investigador la confianza que estos instrumentos permitan medir la apreciación de los niños respecto a las variables en estudio.

3.7. Selección y validación de los instrumentos de investigación

Con la selección y validez se determina la revisión de la presentación del contenido, el contraste de los indicadores con los ítems que miden las variables correspondientes. Hernández, S. (2006) expresó la validez como el grado de precisión con el que el test utilizado mide realmente lo que está destinado medir. Lo expresado anteriormente define la validación de los instrumentos, como la determinación de la capacidad de los instrumentos para medir las cualidades para lo cual fueron construidos.

Los instrumentos de medición utilizados (cuestionario, pruebas escritas) fueron validados mediante el procedimiento conocido como juicio de expertos. A los expertos se les suministró los instrumentos (matriz) de validación donde se evaluó la coherencia entre los reactivos, las variables, las dimensiones y los indicadores, presentadas en la matriz de operacionalización de las variables, así como los aspectos relacionados con la calidad técnica del lenguaje (claridad de las preguntas y la redacción).

La validación del instrumento se realizó en base al marco teórico, considerándose la categoría de “validez de contenido”. Se utilizó el procedimiento de juicio de expertos calificados quienes determinaron el coeficiente de confiabilidad a partir del análisis y evaluación de los ítems del respectivo instrumento.

A los expertos se les entregó un formato pidiéndosele que evaluara el instrumento en su totalidad. Para este efecto, se les pidió que emitieran su opinión sobre diversos aspectos como:

Claridad, Objetividad, Actualidad, Organización, Suficiencia, Intencionalidad, Consistencia, Coherencia y Metodología.

De los resultados procesados podemos concluir que el cuestionario es válido, sobre los Juegos didácticos tiene un promedio de 90%

Tabla 1

Opinión de expertos para la validación sobre juegos didácticos

Indicadores	CRITERIOS	Ex1	Ex2	Ex3
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.	91	90	90
Objetividad	Está expresado en conductas observables.	92	91	90
Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	90	91	90
Organización	Existe una organización lógica.	90	92	91
Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.	92	89	90
Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos de la metodología basada en la resolución de problemas contextualizados.	90	91	90
Consistencia	Basado en aspectos teórico científicos.	90	90	92
Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.	91	91	90
Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.	92	90	91
Oportunidad	el momento oportuno o más adecuado.	91	90	90
Totales		90	91	90

Fuente: Informes de expertos sobre validez y aplicabilidad del instrumento.

La validez de expertos para la prueba es del 90% lo que significa que se debe aplicar este instrumento. Cabanillas, G., (2004) propuso el siguiente cuadro de valoración acerca de los instrumentos, en el cual pudimos obtener el nivel de validez de los instrumentos empleado en esta investigación.

Tabla 2*Cuadro de valores de los niveles de validez*

Valores	Niveles de validez
0,81 a 1,00	Muy Alta confiabilidad
0,61 a 0,80	Alta confiabilidad
0,41 a 0,60	Moderada confiabilidad
0,21 a 0,40	Baja confiabilidad
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Cabanillas, G., (2004, p. 76)

Confiabilidad del instrumento aplicado

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right]$$

Dónde:

 α = Alfa de Cronbach

K = Numero de ítems del instrumento

 S_i = Varianza de cada ítem S_t = Varianza Total

Para la validación del cuestionario juegos didácticos se utilizó el Alfa de Cronbach el cual arrojó el siguiente resultado:

Tabla 3*Confiabilidad del cuestionario*

Estadísticos de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	Nº de elementos
0,901	20

Fuente: Datos de la investigación

Opinión de aplicabilidad: Los instrumentos son aplicables y pertinentes; cuentan con un valor de 0.901 y es muy alta confiabilidad de acuerdo a este cuadro de valoración.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

- Los datos recolectados fueron tabulados empleando las técnicas de marcas.
- Se utilizó la herramienta de Office Excel y el SPSS Programa Estadístico.
- Los datos fueron procesados empleando las técnicas estadísticas.

3.9. Tratamiento estadístico

Se empleó el paquete estadístico SPSS v24 y el programa Microsoft Excel 2016. Los métodos utilizados para el procesamiento de los resultados obtenidos a través de los diferentes instrumentos de recojo de datos, así como para su interpretación posterior, han sido el de análisis y síntesis, que permitió una mejor definición de los componentes individuales del fenómeno estudiado; y el de deducción - Inducción, que permitió comprobar a través de las hipótesis determinadas el comportamiento de los indicadores de la realidad estudiada.

3.10. Orientación ética filosófica y epistémica

Todos los datos obtenidos del presente trabajo de investigación son datos reales de la institución educativa, sin alterar su resultado, manteniendo así la confiabilidad de estos.

Todos los procedimientos realizados durante la investigación sobre los juegos didácticos y la psicomotricidad fina son realizados con la más estricta confiabilidad ya que el docente que labora en la asignatura respeta los protocolos que se realizan durante las clases.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

El trabajo de campo del trabajo de investigación se aplicó la estadística descriptiva es el proceso de recolectar, agrupar y presentar datos de una manera tal que describa fácil y rápidamente dichos datos”. Para ello, se emplearon las medidas de tendencia central y de dispersión. Luego de la recolección de datos, se procederá al procesamiento de la información, con la elaboración de tablas y gráficos estadísticos, se elaboraron tablas con los datos de las variables, las tablas les permiten presentar una gran cantidad de información con el fin de que sus datos sean más fáciles de comprender. El número de variables determina el número de dimensiones de una tabla, las gráficas, incluidos conceptualmente permiten mostrar la relación entre las variables.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultado

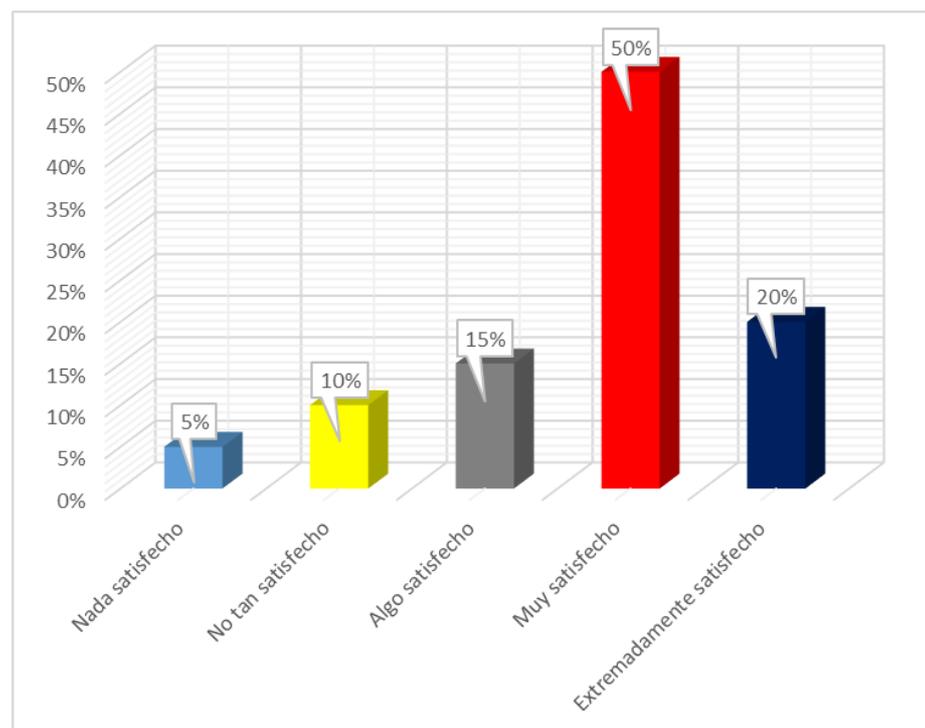
Los resultados del análisis descriptivo:

Tabla 4

Uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la psicomotricidad fina

Respuesta	Frecuencia	%
Nada satisfecho	1	5%
No tan satisfecho	2	10%
Algo satisfecho	3	15%
Muy satisfecho	10	50%
Extremadamente satisfecho	4	20%
TOTAL	20	100%

Gráfico 1



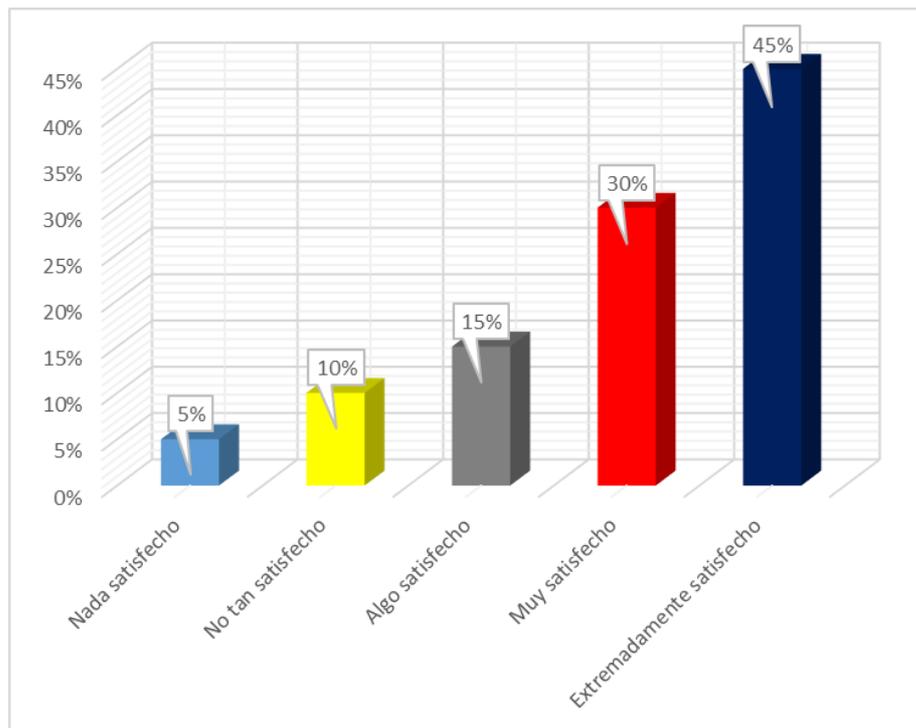
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que el 20% de los niños está extremadamente satisfecho con el uso de los juegos didácticos; el 50% está muy satisfecho, el 15% algo satisfecho, el 10% no tan satisfecho y el 5% nada satisfecho.

Tabla 5

Uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la inteligencia

Respuesta	Frecuencia	%
Nada satisfecho	1	5%
No tan satisfecho	2	10%
Algo satisfecho	3	15%
Muy satisfecho	6	30%
Extremadamente satisfecho	9	45%
TOTAL	20	100%

Gráfico 2



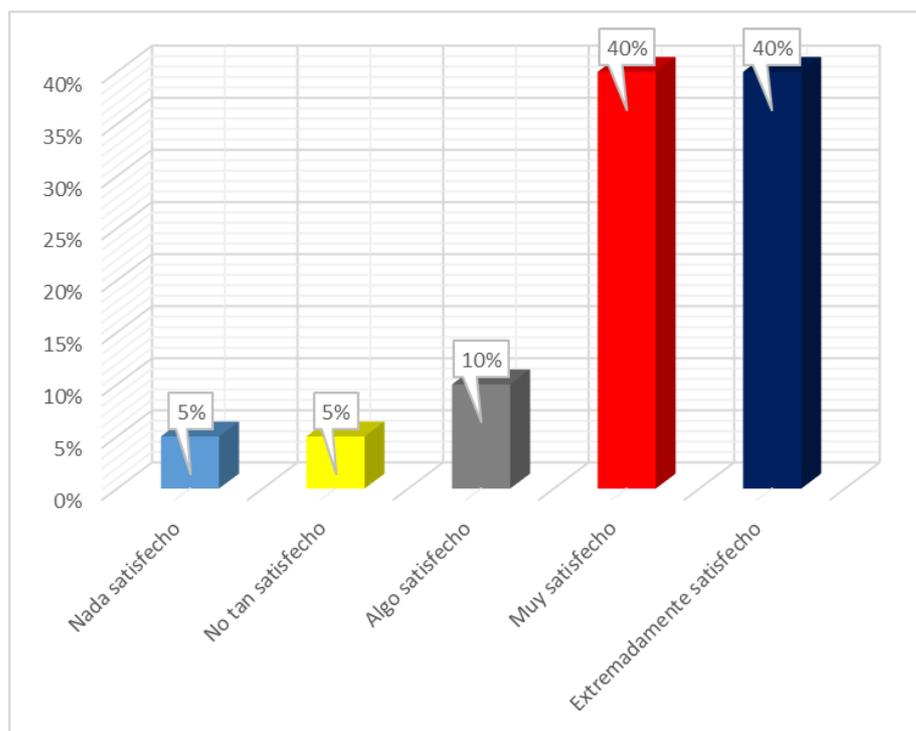
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que el 45% de los niños está extremadamente satisfecho con el uso de los juegos didácticos; el 30% está muy satisfecho, el 15% algo satisfecho, el 10% no tan satisfecho y el 5% nada satisfecho.

Tabla 6

Uso de los juegos didácticos en el desarrollo de la afectividad

Respuesta	Frecuencia	%
Nada satisfecho	1	5%
No tan satisfecho	1	5%
Algo satisfecho	2	10%
Muy satisfecho	8	40%
Extremadamente satisfecho	8	40%
TOTAL	20	100%

Gráfico 3



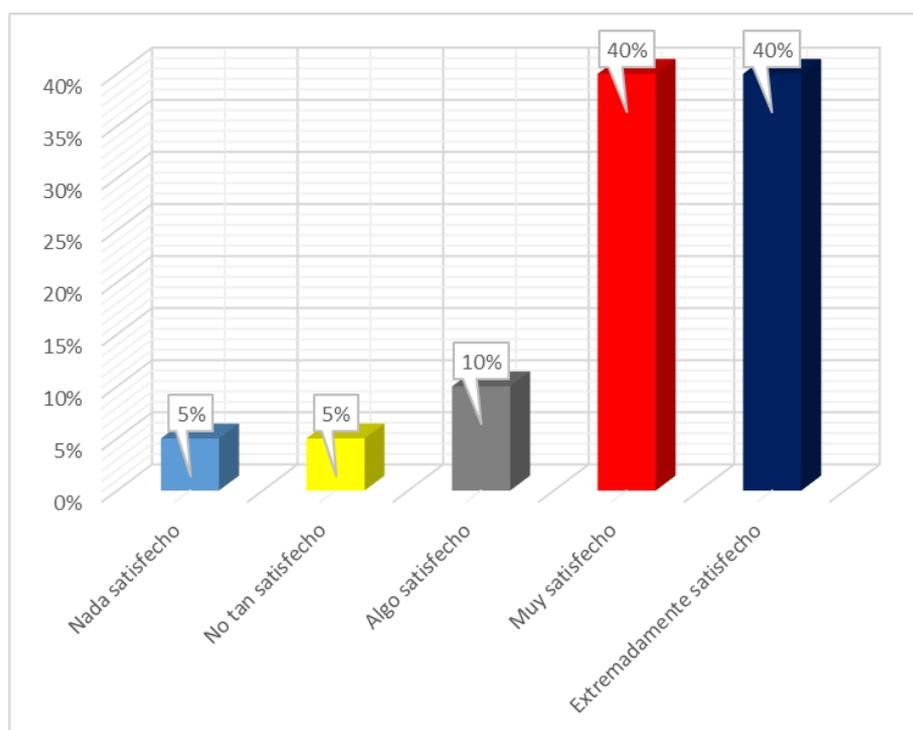
Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que el 40% de los niños está extremadamente satisfecho con el uso de los juegos didácticos; el 40% está muy satisfecho, el 10% algo satisfecho, el 5% no tan satisfecho y el 5% nada satisfecho.

Tabla 7

Uso de los juegos didácticos en el desarrollo del movimiento

Respuesta	Frecuencia	%
Nada satisfecho	1	5%
No tan satisfecho	1	5%
Algo satisfecho	2	10%
Muy satisfecho	8	40%
Extremadamente satisfecho	8	40%
TOTAL	20	100%

Gráfico 4



Interpretación: Los resultados obtenidos demuestran que el 40% de los niños está extremadamente satisfecho con el uso de los juegos didácticos; el 40% está muy satisfecho, el 10% algo satisfecho, el 5% no tan satisfecho y el 5% nada satisfecho.

4.3. Prueba de hipótesis

El estudio se enmarca dentro de una investigación de carácter descriptivo. En estas investigaciones, Danhke (1980), citado en Hernández S. (2006), señala que los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos o comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Los estudios descriptivos permiten medir y describir la información, su posterior análisis e interpretación sistemática de las características del fenómeno estudiado con base en la realidad del ambiente planteado.

Asimismo, se definió como una investigación de tipo correlacional, a tal efecto Ary (1994), la define como un tipo de investigación descriptiva que se usa comúnmente y que trata de determinar el grado de relación existente entre las variables. Permiten indagar hasta qué punto las alteraciones de una variable dependen de las alteraciones de la otra.

Dentro de este orden de ideas, Hernández S. (2006) señala que la utilidad de los estudios correlacionales es saber cómo se puede comportar una variable o concepto al conocer el comportamiento de otras variables relacionadas.

Hipótesis general

H₁: Existe relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.

H₀: No existe relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.

Para la muestra compuesta por 21 niños y de acuerdo a las características observadas se determinó la utilización de la prueba Rho de Spearman, para comprobar la relación existente entre los juegos didácticos y el aprendizaje significativo de los niños, reflejado en el promedio de notas (Teórico y práctico).
 Valor de significancia: $\alpha = 0,05$

Regla de decisión: Si: $p < \alpha$ se rechaza la Hipótesis nula

Si: $p > \alpha$ se acepta la hipótesis nula

Tabla 7

Correlación de la hipótesis general

			Juegos didácticos	Psicomotricidad fina
Rho de Spearman	Juegos didácticos	Coefficiente de correlación	1,000	0,763**
		Sig. (bilateral)	.	0,000
		N	21	21
	Psicomotricidad fina	Coefficiente de correlación	0,763**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,000	
		N	21	21

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Grado de relación entre las variables

Los valores obtenidos del Coeficiente de Correlación de Spearman calculados con el SPSS, dando un valor $r = 0,763$ lo que significa una relación positiva entre las variables en estudio.

Contrastación de la Hipótesis

De igual modo se puede decir que $p < 0,05$ y como p de acuerdo al valor calculado con el SPSS es Sig. (Bilateral)= 0,000, también se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna.

Conclusión

A partir de los resultados obtenidos, se puede afirmar que existe relación significativa entre los juegos didácticos y la psicomotricidad fina de los niños de la Instituciones Educativas Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco.

4.4. Discusión de resultados

Se confirma nuestra hipótesis general de que existe relación directa y significativa entre los juegos didácticos y la psicomotricidad fina de los niños de la Instituciones Educativas Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco, la cual, si comparamos los resultados con la investigación de Cabañas J., y Ojeda Y., (2010) en su investigación Aulas Virtuales como herramientas de apoyo en la educación, exponen que el aprendizaje colaborativo con el uso de las tecnologías de la información, en los centros de juegos didácticos – aulas interactivas, el aprendizaje es óptimo siempre y cuando el docente y el docente puedan manejar y utilizar el soporte virtual y multimedia.

De acuerdo a lo investigado, ellos indican que la teoría de una clase no es suficiente para decir que el tema ha sido aprendido. Aprendizaje involucra aplicación de los conocimientos, experimentación y demostración; esto ratifica mediante los resultados de las pruebas estadísticas realizadas.

CONCLUSIONES

- Como conclusión general y con los resultados obtenidos se puede afirmar que existe relación directa y significativa entre los juegos didácticos y la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.
- A partir de los resultados obtenidos, se concluye que existe relación entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.
- Se concluye que existe relación significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la afectividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.
- Se concluye que existe relación significativa entre los juegos didácticos y el desarrollo del movimiento en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.

RECOMENDACIONES

- Diseñar programas educativos para los niños que tienen regular rendimiento académico con participación y como facilitadores.
- Sugerimos que los docentes incentiven y se involucren sobre el uso de juegos didácticos en las diferentes actividades académicas planificadas, ejecutadas y evaluadas.
- Desarrollar charlas sobre planificación y organización del tiempo, utilización de juegos didácticos orientados a la psicomotricidad fina; por parte de profesionales del área tecnológico, dirigido a docentes y niños.
- Continuar desarrollando investigaciones dirigidas a conocer las diferentes variables que puedan estar relacionadas a los juegos didácticos y la psicomotricidad fina, por lo que se debe mantener o mejorar esta investigación.

BIBLIOGRAFÍA

- Adell, J.S., Llopis, M.A.N., Esteve, M.F.M. y Valdeolivas, N.M.G. (2019). El debate sobre el pensamiento computacional en educación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 22(1), 171-186. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.1.22303>
- Alvarado, O. (1996). Gerencia educativa, y oportunidades y Desafíos. Editorial ediciones valerianas. Trujillo Perú.
- Ausubel, D. (s.f.). Wikipedia. Recuperado el 2018, de https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo
- Bochardt, M. y Roggi, I. (2017). Ciencias de la computación en los sistemas educativos de América Latina. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IPE-Unesco. Recuperado de <https://bit.ly/2tTAwK7>
- Brito, A. (2015). Nuevas coordenadas para la alfabetización: debates, tensiones y desafíos en el escenario de la cultura digital. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación IPE-Unesco. Recuperado de <https://bit.ly/2tWW2gQ>
- Bueno, E. (1999). La gestión del conocimiento: nuevos perfiles profesionales. Extraído el, 9.
- Bunge, M. (1995). La Investigación Científica. 3era Edición. Editorial Azul. Barcelona.
- Cabero, J. (2004). Reflexiones sobre la brecha digital y la educación. Soto, F.
- Carrasco, S. (2006). Metodología de la investigación científica. Lima: Edit. San Marcos.
- Carrasco, S. (2009). Metodología de la investigación científica. Lima: Edit. San Marcos.

- Carrasco, S. (2014). Metodología de la investigación científica: pautas meteorológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación. Séptima reimpresión. Editorial San Marcos E.I.R.L. Lima- Peru.
- Cepal (2018). América Latina y el Caribe: Perfil Regional Socio-Demográfico. En CEPALSTAT | Bases de Datos y Publicaciones Estadísticas. Recuperado de <https://bit.ly/2vn6YTL>
- Clarenc, C. A. (2012). Tipos de LMS: Características Requisitos - Procedimientos para seleccionar un LMS. Disponible en:
- Claro, M. (2010). La incorporación de tecnologías digitales en educación. Modelos de identificación de buenas prácticas. Santiago de Chile: CEPAL y Naciones Unidas. Recuperado de <https://bit.ly/2rchOK7>
- Cobo, C. (2016). La innovación pendiente. Fundación Ceibal. Recuperado de <https://bit.ly/2yIpSek>
- Coll, C., y otros (1999). "El constructivismo en el aula". Barcelona - España, editorial Graó, novena edición,
- Cordero, Z. R. V. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. Revista Educación, 33(1), 155-165.
- Cordero, Z. R. V. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. Revista Educación, 33(1), 155-165.
- Delgado, K., y otros (1998). "Evaluación y calidad de la educación". Cooperativa Editorial Magisterio, Colombia,
- Díaz B. y Martins P. Estrategias de Enseñanza Aprendizaje. Instituto Interamericano de Cooperación. Costa Rica.1992.

- Díaz B., y otros. "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo". México: Mc Graw - Hill interamericana editores, 1999.
- Díaz, F. y Hernández, G. (2001) Docentes del siglo XXI: Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. Colombia:
- Gammace, P. (2000). "El profesor y el alumno. Aspectos psicosociales". Editorial Marova, S.L.
- García Barrera, A. (2016). Evaluación de juegos didácticos didácticos mediante rúbricas. REDALYC. Recuperado el 2018, de <http://www.redalyc.org/html/547/54745362013/>
- Guerra, M. y Jordán, V. (2010). Políticas públicas de Sociedad de la Información en América Latina: ¿una misma visión? Santiago de Chile: CEPAL y Naciones Unidas. Recuperado de <https://bit.ly/2TD7Za0>
- Hernández R. Fernández C. y Baptista L. (1999). Metodología de la Investigación. Ed. Nemos. Colombia.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2015). Metodología de la investigación. México: Editorial Mc Graw Hill.
- Hernández, F. (1998). "Metodología de estudio, ¿Cómo estudiar con rapidez y eficacia? Lima - Ediciones Inti.
- Hernández, R. y colaboradores (2009). Metodología de la investigación. México. Edic. McGraw Hill.
- Hernández, R. y otros. (2014). Metodología de la Investigación. 4ta Edición.
- Hernández, R., Hernández, C. y Baptista, M. (2014) Metodología de la investigación. Sexta edición. Editorial Mc Graw Hill. Mexico. ISBN: 978-14562-2396-0
- Holtz-Bonneau, F. (1986). La imagen y el ordenador: Ensayo sobre la imaginaria informática. Tecnos.

- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). Investigación del comportamiento (No. 300.18 K4). México City, México: McGraw-Hill.
- Kim, L. (2001). La dinámica del aprendizaje tecnológico en la industrialización. Seúl, Edit. Universidad de Korea.
- Lepeley, M. (2009). metodología de la investigación. México. Edic. McGrawHill
- Lewis (2001). Los discursos sobre las nuevas tecnologías en contextos educativos: ¿Qué hay de nuevo en las nuevas tecnologías? Disponible en <http://www.rieoei.org/deloslectores/1637Teske.pdf> Consultado en 26/01/2014
- Longoria, J. (2003), en su trabajo: "La educación en línea: El uso de la tecnología informática y comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje", en la Universidad Autónoma del Carmen. Campeche México
- Manrique, L. (2003) "Desafíos de la nueva educación: el maestro de la excelencia". Lima.
- Martínez, F., & Prendes, M. P. (2004). Nuevas tecnologías y educación. Madrid España: Editorial.
- Medina, D. (2010). Marco metodológico para la mejora de la eficiencia de usos de los procesos de Software, Universidad Carlos de Madrid España
- Meza, A. (2014). Estrategias de aprendizaje. Definiciones, clasificaciones e instrumentos de medición. Recuperado el 2018, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5475212.pdf>
- Ministerio de educación del Perú (2017). Diseño Curricular Nacional. Lima- Perú
- Ministerio de Educación Perú (2013). "Manual para docentes de educación secundaria"., Lima - Perú: Decisión Gráfica,
- Ministerio de Educación Perú (2015). "Diseño Curricular Nacional de la Educación Básica regular". Lima.

- Montenegro (2010) "Uso de la Informática Educativa" Universidad Pedagógica de la Habana "E.J. Varona. Habana Cuba.
- Moreno Luzón, M. D., & Peris Bonet, F. J. (1999). Gestión de la calidad y aprendizaje organizativo. Congreso Iberoamericano: Inteligencia Empresarial. La gestión del conocimiento en la empresa.
- Orlich, D. (1994). Técnicas de enseñanza. Modernización en el aprendizaje. México Noriega edil. Pg.51.
- Oseña D. (2015). "Estadística Aplicada a la Educación", Editorial San Marcos, Lima, Perú.
- Palacios L., "Cómo planificar la enseñanza aprendizaje en la Escuela Nueva". Lima-Perú: Editorial Coveñas, 2000.
- Perez Perez, J., & Parrales Zambrano, A. (2017). Los recursos didácticos digitales en la calidad del aprendizaje significativo en el área de matemática. Proyecto de tesis, Universidad de Guayaquil, Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/27349/1/BFILO-PD-INF25-17-338.pdf>
- Piaget, J. (1965: 28): "El recurso de la experiencia y la acción, de una manera general, la Pedagogía llamada Activa.
- Rodríguez, J. (2004): Tecnología, educación y diversidad: retos y realidades de la inclusión digital, Murcia, Consejería de Educación y Cultura, 23-42.
- Rodríguez, O. y Salazar, M. (2005; 32). Informática y Software Educativo, Editorial Pedagógico San Marcos Lima Perú.
- Rojano, T. (2003), "Incorporación de entornos tecnológicos de aprendizaje a la cultura escolar: proyecto de innovación educativa en matemáticas y ciencias en escuelas secundarias públicas de México". Distrito Federal México.

- Román, M., “Aprendizaje y Currículo. Didáctica socio - cognitiva aplicada. Madrid - España: Editorial EOS, 1999-
- Román, P. M, Diez, L. E. (2000). Aprendizaje y Curriculum. Ed. Novedades Educativas. México.
- Tamayo, M. (2004) Diccionario de investigación científica. México. Editorial. Trillas.
- Tapia, J (1991). Motivación y aprendizaje en la enseñanza secundaria. Santillana. Madrid.
- Torrance P., y Mayers, S., “La enseñanza educativa” México: Mc Graw - Hill interamericana editores.
- Vigotski, L. S. (s.f.). Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza. CEPES - Universidad de la Habana. Recuperado el julio de 2018, de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacion-temprana/articulo._vigostki.pdf
- Villacreses Veliz, E., Lucio Pillasagua, A., & Romero Yela, C. (2016). Los Recursos didácticos y el aprendizaje significativo. Tesis doctoral, Manabí. Obtenido de <http://www.itsup.edu.ec/myjournal/index.php/sinapsis/article/view/94/89>

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de Recolección de Datos

Encuestas dirigido a los padres de familia

Tema: Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina.

Instrucciones: Marque con un aspa (X)

ASPECTOS A EVALUAR	Nada satisfecho	No tan satisfecho	Algo satisfecho	Muy satisfecho	Extremadamente satisfecho
1. ¿Considera que el docente imparte su clase de forma dinámica?					
2. ¿Cree que aprender a manejar dispositivos móviles es importante?					
3. ¿Considera que las clases con juegos didácticos impartidas por el docente, son innovadoras y participativas?					
4. ¿El docente utiliza juegos didácticos como apoyo didáctico en los procesos de enseñanza?					
5. ¿Considera importante que los docentes implementen el uso de los juegos didácticos en las clases?					
6. ¿Utilizas los dispositivos móviles u otras tecnologías cuando realizas trabajos en clase?					
7. ¿Es usted hábil para utilizar los recursos tecnologías de ahora?					
8. ¿Son monótonas las metodologías y recursos que emplea el docente?					
9. ¿Considera que el uso de los juegos didácticos promueve el aprendizaje y enseñanza diferente al sistema tradicional?					
10. ¿Está de acuerdo el implementar y hacer uso de un software en clase?					

Anexo 2: Matriz de consistencia

Título: Juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani - Cusco.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables	Metodología
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General		
¿De qué manera se relacionan los juegos didácticos con el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco?	Determinar la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.	Los juegos didácticos se relacionan significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.	V. 1 Juegos didácticos V. 2 Psicomotricidad fina	Tipo Descriptivo - correlacional Método Descriptivo Diseño No experimental Correlacional
Problema Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Especificas		
a) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución	a) Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución	a) Existe relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la inteligencia en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial		

<p>Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco?</p> <p>b) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la afectividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco?</p> <p>c) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo del movimiento en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco?</p>	<p>Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.</p> <p>b) Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo de la afectividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.</p> <p>c) Identificar la relación que existe entre los juegos didácticos y el desarrollo del movimiento en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.</p>	<p>Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.</p> <p>b) Existe relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo de la afectividad en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.</p> <p>c) Existe relación directa entre los juegos didácticos y el desarrollo del movimiento en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Manuel Prado de Sicuani – Cusco.</p>		
--	--	--	--	--