



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA
MEJORAR LA COORDINACIÓN VISO MANUAL EN NIÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°002 SANTA
ROSA DE LIMA, CORRALES - TUMBES 2023**

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

AUTORA

**GUZMAN SUCLUPE, MARIELLA ROCÍO
ORCID: 0000-0003-3145-4294**

ASESORA

**PEREZ MORAN GRACIELA
ORCID: 0000-0002-8497-5686**

CHIMBOTE, PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0022-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:50** horas del día **06** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DÍAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN VISO MANUAL EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°002 SANTA ROSA DE LIMA, CORRALES - TUMBES 2023**

Presentada Por :
(2107171026) **GUZMAN SUCLUPE MARIELLA ROCIO**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TÍTULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DÍAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN VISO MANUAL EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°002 SANTA ROSA DE LIMA, CORRALES - TUMBES 2023 Del (de la) estudiante GUZMAN SUCLUPE MARIELLA ROCIO, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 24 de Junio del 2024




Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mí perseverancia y paciencia, puesto que a pesar de los múltiples problemas y/o dificultades presentadas, me mantengo firme frente al logro de esta meta a nivel profesional y personal.

A mi familia, especialmente a mis hijos, quienes se han constituido como el motor y motivo, que me inspira a mejorar a diario, para ser un referente de perseverancia y orgullo.

La autora.

Agradecimiento

A Dios, en primer lugar, por otorgarme salud e inteligencia, permitiendo que pueda desarrollarme profesionalmente.

A cada uno de los docentes que formaron parte de esta experiencia académica, en la escuela profesional de educación de la Universidad Católica Los Ángeles De Chimbote, quienes impartieron en mi persona, sus conocimientos, habilidades y destrezas, con la expectativa de formar una excelente profesional de la educación inicial.

La autora.

Índice general

Acta de sustentación	ii
Constancia de originalidad	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice general	vi
Lista de Tablas.....	viii
Lista de figuras	ix
Resumen	x
Abstracts	xi
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas	9
2.2.1. El juego.....	9
2.2.1.1. El juego Lúdico	10
2.2.1.2. Teorías del juego	11
2.2.1.3. Juego lúdico como estrategia didáctica	13
2.2.1.4. Importancia del juego lúdico como estrategia didáctica	14
2.2.1.5. Características del juego	16
2.2.1.5. Tipos de juego	16
2.2.2. Coordinación viso manual	18
2.2.2.1. Importancia de la Coordinación viso manual	18
2.3. Hipótesis	19
2.3.1. Hipótesis Alterna (Hi):	19
2.3.2. Hipótesis Nula (Ho):.....	19
III. METODOLOGIA.....	20
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	20
3.2. Población, muestra y muestreo	21
3.3. Variables. Definición y operacionalización.....	23
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información.....	25
3.5. Método de análisis de datos.....	28

3.6. Aspectos éticos	29
IV. RESULTADOS.....	31
DISCUSIÓN.....	41
V. CONCLUSIONES.....	48
VI. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS	51
ANEXO	57
Anexo 01 Matriz de consistencia.....	58
Anexo 02 Instrumento de recolección de información.....	59
Anexo 03 Validez del instrumento	60
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento	70
Anexo 05 Formato de Consentimiento informado	71
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información.....	73
Anexo 07 Declaración jurada	75
Anexo 08 Sesiones de aprendizaje	76

Lista de Tablas

<i>Descripción</i>	<i>Pág.</i>
<i>Tabla 1: Población de educación inicial, niños de 05 años de edad - Institución educativa N°002 Santa Rosa de Lima del distrito de Corrales – Tumbes.</i>	<i>21</i>
<i>Tabla 2: Muestra de estudio, Estudiantes de 05 años de edad perteneciente al aula Celeste de la institución educativa N.º 002 Santa Rosa de Lima del distrito de Corrales – Tumbes.</i>	<i>22</i>
<i>Tabla 3: Matriz de operacionalización de variables</i>	<i>24</i>
<i>Tabla 4: Pre test de la variable coordinación viso manual</i>	<i>31</i>
<i>Tabla 5: Sesiones de aprendizaje</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 6: Post test de la variable coordinación viso manual</i>	<i>35</i>
<i>Tabla 7: Pre y Post test de la variable coordinación viso manual</i>	<i>37</i>
<i>Tabla 8: Prueba de normalidad</i>	<i>39</i>
<i>Tabla 9: Prueba de wilconxon para variable dependiente</i>	<i>40</i>
<i>Table 10: Prueba estadística</i>	<i>40</i>

Lista de figuras

	<i>Pág.</i>
<i>Figura 1:</i> Distribución porcentual del nivel de coordinación viso manual, durante el pre test.	31
<i>Figura 2:</i> Representación gráfica de la aplicación del juego como estrategia didáctica.	34
<i>Figura 3:</i> Distribución porcentual del nivel de coordinación viso manual, durante el post test.	35
<i>Figura 4:</i> Distribución porcentual del nivel de coordinación viso manual pre y Post test.	37

Resumen

El presente estudio surge ante la problemática ¿De qué manera la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica mejoró la coordinación viso manual en los niños de la institución educativa inicial?, por ser la etapa pre escolar la base para niveles educativos posteriores en ese sentido se han evidenciado dificultades relacionadas con la coordinación óculo manual, por ello, se busca determinar si la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023. Estudio cuantitativo – con diseño pre experimental, con una población de 75 estudiantes y la muestra la conformaron 19 de estos niños, quienes se sometieron al método de la observación y la aplicación de una lista de cotejo estructurada en 20 ítems (pre y post test) validado por 03 expertos y con una confiabilidad equivalente a 0,7874337. Como resultado se observó, que el nivel de coordinación viso manual durante el pre test, en el 57.98% alcanzo un nivel de logro en proceso, el 36.84 logro esperado y el 5.27% logro destacado, mientras que, durante el post test estos resultados variaron, el 68.42% alcanzo un nivel de logro destacado, mientras el 26.32% nivel de logro esperado y solo el 5.26% en proceso. En conclusión, el juego lúdico como estrategia didáctica mejoró significativamente los niveles de coordinación viso manual (Prueba Wilcoxon $p = 0,000$) en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Palabras claves: Coordinación viso manual, estrategia didáctica, juego lúdico.

Abstracts

The present study arises from the problem: How did the application of playful games as a didactic strategy improve hand-eye coordination in children from the initial educational institution? Since the pre-school stage is the basis for subsequent educational levels in that sense, have shown difficulties related to hand-eye coordination, therefore, we seek to determine if the application of playful games as a teaching strategy improves hand-eye coordination in children from the initial educational institution N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023. Quantitative study – with a pre-experimental design, with a population of 75 students and the sample was made up of 19 of these children, who underwent the observation method and the application of a checklist structured in 20 items (pre and post test). validated by 03 experts and with a reliability equivalent to 0.7874337. As a result, it was observed that the level of hand-eye coordination during the pre-test reached a level of achievement in process in 57.98%, expected achievement in 36.84, and outstanding achievement in 5.27%, while during the post-test these results varied. , 68.42% reached an outstanding level of achievement, while 26.32% reached an expected level of achievement and only 5.26% in process. In conclusion, playful play as a teaching strategy significantly improved the levels of hand-eye coordination (Wilcoxon Test $p = 0.000$) in children from the initial educational institution N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Keywords: Visual-manual coordination, didactic strategy, playful game.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Uno de cada cinco niños de 36 meses de edad, nunca ha recibido servicio educativo pre escolar, representando 35 millones de los 137 millones infantes con esa edad que habitan nuestro planeta. Al respecto es importante señalar que solo la mitad de las naciones han podido garantizar servicio educativo gratuito. (UNESCO, 2022). Mientras a nivel nacional, finalizando diciembre 2021, cerca del 37,5% de centros educativos iniciales recurrieron a la semi presencialidad, siendo Loreto (1461), Ayacucho (995), Cajamarca (979) y Cusco (753), aquellos departamentos con mayor numero de instituciones con apertura a la presencialidad, mientras que Ancash (4), Lima provincias (16) y el Callao (14) fueron aquellos departamentos con menor proporcion de instituciones bajo semi presencialidad. (UNICEF, 2022)

Situacion, que ha generado preocupacion, por lo que, en distintos espacios de concertacion e integracion internacional, se vienen implementando intervenciones, es asi que hoy en dia la educacion preescolar se enmarca como una segunda meta del cuarto objetivo de desarrollo Sostenible, en aras de lograr al 2030 que “todos los niños tengan acceso a servicios de atención y desarrollo en la primera infancia y educación preescolar de calidad, a fin de que estén preparados para la enseñanza primaria” (UNICEF, 2018).

Por su parte, Diaz C.(2023) indica que existe una minima atencion entre la comunidad educativa, hacia la coordinacion oculo manual, vislumbrandose distintas realidades educativas, en alguna de estas, se ha detectado que los docentes atienden precariamente la integracion ojo mano de los infantes, asimismo, no desarrollan estrategias que promueven su mejora, situacion altamente preocupante, porque de este nivel de coordinacion dependera la adquisicion de la destresa ocular y motora de los estudiantes, necesario para el aprendizaje, pues a partir de alli partiran un sin numero de actividades mecenasias para la supervivencia del individuo.Las dificultades de este nivel de coordinación, se enmarcan como una de las problemáticas más comunes, que afecta a niños de todo el mundo, incidiendo desde el 1,4% al 19%, ocasionando dificultad en las habilidades de coordinación para completar las actividades cotidianas. (Bouwien, Emmanuel, & Fergusona, 2020)

En la república de Ecuador, un grupo de investigadores, encontraron que existen deficiencias muy significativas referidas a la integración de habilidades visomotoras, haciéndose evidente el impacto de la coordinación óculo motora desde la senso-percepción y la relación de tipo lógico, en la medida que ambos intervienen en la escritura y rendimiento general para la lectoescritura, siendo esta última, parte trascendental de la evolución del infante y la formación de percepción hacia el mismo. (Ramírez, Arteaga, & Luna, 2020, págs. 116-120)

La realidad educativa peruana resulta similar, donde un 54,3% de infantes presentan un deficiente nivel de coordinación viso-manual, por ello sostiene que las habilidades de integración visomotora son fundamentales para la participación en actividades significativas. (Díaz, 2023) Siendo actividades necesarias, para complementar la educación temprana que luego influenciaría en el éxito durante la escuela primaria, como la escritura, lanzar, atrapar entre otras, acciones que demandan la utilización de habilidades de integración visomotora, indicando además que aquellas dificultades visomotora son multifacéticas y afectan negativamente la participación y el autoconcepto. (Green, Torrence, & Henry, 2021)

Es importante señalar que los posibles efectos de una inadecuada coordinación ojo mano, serían evidentes en etapas escolares posteriores, como también en el correcto y libre desarrollo de actividades comunes de índole diario, relacionándose con alteraciones durante el desarrollo cognitivo, dificultad para aprender (Lectoescritura y educación física) en el contexto académico (no presta atención durante clase), profesional (muy poca eficiencia laboral) y finalmente incurriría en dificultades para el desarrollo de actividades comunes en la vida diaria (vestir, comer, coser, conducir). (CogniFit, s.f.)

Sin duda alguna, aprender mediante el juego, se connota como una estrategia didáctica útil, pues, se utilizan recursos que estimulan el proceso enseñanza aprendizaje, cada escenario educativo requiere de características propias, dependientes mucho de la edad y diversidad cultural, por lo que, el docente contruiera una propuesta lúdica atractiva, recurriendo a planes de aprendizaje alineados al logro pedagógico deseado. Un plan de estudios debe ser eficaz y estar diseñado para las distintas edades del niño, teniendo en consideración sus particularidades biológicas, personales y sociales,

muchos preescolares requieren de un plan educativo, que promueva en el estudiante, la exploración, recurriendo a la enseñanza de tipo intencional hacia los contenidos claves, para ello propiciara la interaccion que permita al niño un grado de progreso areas de desarrollo y aprendizaje. (UNICEF, 2018).

Los juegos, se connotan como un poderoso medio de enseñanza y aprendizaje, no solo se trata de una actividad placentera, sino también de aprendizaje y de evaluación, en el transcurso converge como un medio de proyección de emociones y de carácter, mediante este, se encuentran entrelazados cinco ámbitos básicos, para la búsqueda del crecimiento integral o construcción de la personalidad del infante, tal es así que interviene en el nivel cognitivo, psicomotor, afectivo, la personalidad y el ámbito sanitario. (Hernández & Estévez, 2014)

La actual investigación parte de la siguiente problemática ¿De qué manera la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica mejoró la coordinación viso manual en los niños de la institución educativa inicial 002 Santa Rosa de Lima, Corrales-Tumbes 2023? al evidenciarse cierta dificultad en la coordinación viso manual de algunos estudiantes, que interfieren con su escritura, independencia, interacción social y personalidad de los mismos, durante etapas posteriores con mayores responsabilidades, sin duda alguna, el proceso pedagógico durante la primera infancia, debería conducir al educador a implementar estrategias prácticas de naturaleza sencilla, que permita al niño la transición natural hacia responsabilidades de mayor alcance.

La justificación del estudio, está centrada básicamente, en el juego lúdico, como una estrategia educativa para un mejor desarrollo motriz fino del individuo, principalmente, la integración viso manual, por ello la autora, al finalizar la valoración inicial de la coordinación viso manual en un conjunto de niños que acuden a la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes, implemento en este grupo de individuos diez sesiones de aprendizajes basadas en el juego lúdico, para potenciar la integración ojo mano, una vez culminadas estas sesiones se procedió a realizar la evaluación final del grupo de estudio, evidenciándose en ellos, mejoras significativas que serán detalladas en los resultados.

La relevancia teórica, se cimenta en que a partir de la investigación, se pudo nutrir el acervo cognitivo existente, al recopilar y sistematizar la información referente a las variables materia de estudio, para ello se consultaron distintos postulados teóricos, los cuales fueron materia de análisis, discriminación científica y síntesis, de igual manera el estudio aportó una estrategia pedagógica para ser utilizada por el docente del nivel inicial, además del instrumento validado, connotando la relevancia metodológica del estudio.

Mientras que a nivel práctico, permitió potenciar en los niños, las distintas habilidades y destrezas directamente asociadas a la coordinación ojo mano, asimismo en base a los resultados obtenidos, las autoridades competentes del centro educativo, podrán tomar acciones pertinentes en dicha población infantil, mediante la utilización de distintas estrategias didácticas, para mejorar los movimientos de los dedos, manos, muñeca y brazo del niño, para una mayor predisposición hacia la escritura y nuevas experiencias de aprendizaje que permitan independencia en el desarrollo de las actividades diarias.

Dicho lo anterior el estudio planteó como objetivo general: Determinar si la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica mejoró la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023; y se plantearon además 03 objetivos específicos: OE1: Identificar mediante un pre test el nivel de coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

OE2: Elaborar y aplicar el juego lúdico como una estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

OE3: Verificar mediante un post test el nivel de coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedente Internacionales

Ramírez, Arteaga, & Luna (2020), desarrollaron “Las habilidades de coordinación viso motriz para el aprendizaje de la escritura - Ecuador, al evaluar el nivel de coordinación óculo manual, de los alumnos del tercer grado y aplicar una intervención psicoeducativa que propicie habilidad para el aprendizaje y escritura”. Tratándose de una investigación descriptiva e interpretativa, como técnica utilizaron la observación, entrevista y encuesta, los resultados obtenidos reflejaron que predomina un nivel promedio, bajo y muy bajo respectivamente, concluyendo que la coordinación óculo motora, contempla el control de movimiento, desarrollados de manera simultánea y coordinada, dicho nivel, es indispensable para que los niños alcancen o logren un grado de escritura satisfactorio y legible.

De igual manera, Sánchez, Gutiérrez, Hernández, & Segovia (2022), en su investigación "Efecto de un programa de refuerzo motriz en alumnado con dificultades motrices y/o sociales"-Ecuador, cuya finalidad consistió en implementar un programa completo de reforzamiento de la motricidad. Tratándose de un estudio pre experimental, cuya población fueron 60 niños de nivel educación infantil, de este grupo, mediante la aplicación de la prueba filtro se seleccionaron aquellos niños con dificultad motriz o con problemas para establecer interacción social, ahora bien en la segunda y tercera etapa del estudio se valoró la competencia motora a través de determinadas pruebas de movimiento, seguido a ello se llevó a cabo la propuesta de refuerzo motriz, y finalmente en la cuarta y última aplicaron un post para conocer el impacto de la propuesta en los menores. Comprobando que se mejoró de manera significativa el equilibrio, puntería, atrape y puntuación global. Concluyendo que será necesario continuar con el desarrollo de la estrategia propuesta de manera diaria, de esta manera se optimizará la competencia motriz y la interacción social entre la agrupación de infantes.

Cango (2019) desarrolló el estudio "La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo B de la escuela de educación básica Vicente Bastidas Reinoso, Loja – Ecuador, con el fin de instaurar el dominio de la propuesta lúdica en la motricidad fina de los estudiantes", fue una investigación descriptiva, con entrevista como técnica y la muestra representativa estuvo integrada por la docente y 17 estudiantes. Como resultado inicial (Pre test), la motricidad fina fue regular en el 58,82% de los menores y deficiente para el 17,65%, evidenciándose déficit a nivel de precisión, agilidad e integración ojo mano, solo para el 23,53% fue buena, ahora bien, la evaluación post test muestra que el nivel de motricidad fina en el 23,53% fue muy bueno; para un 64,71% bueno y en el 11,76% regular, concluyendo, que la aplicación de la guía de actividad lúdica, realizada diariamente, mejora la coordinación motora fina, sobremanera la integración óculo manual, con énfasis en los movimientos de pinza digital, precisión y agilidad, propiciando que el infante desarrolle tareas de mayor complejidad.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Huayta, (2021) desarrolló el estudio "Juegos como estrategia para el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa particular Bethel del Agustino Lima-Perú, para realizar la descripción de como la actividad lúdica interviene en la integración de los movimientos ojo mano". Para ello recurrió al enfoque cuantitativo, con diseño pre experimental, cuya muestra fueron 18 menores, para observarlos y aplicar una lista de cotejo para recoger información. Encontrando post aplicación de la estrategia, que un 75% alcanzo un nivel "A" de logro y 25% un nivel "B", el autor concluye, que existe evidencia con alto grado de significancia para afirmar que una secuencia lúdica como experiencia de aprendizaje logro la mejora del nivel de coordinación viso manual en los menores intervenidos.

Manchay (2022), realizo el estudio "Juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la I.E.P jardín pinceladas de color, Castilla-Piura, para establecer el efecto que proporciona el juego en la coordinación ojo mano". De nivel

cuantitativo – pre experimental, con 20 estudiantes como muestra representativa, con quienes trabajaron una lista de cotejo (Pre y post test) como instrumento. Entre sus resultados, antes de la aplicación de la actividad lúdica motora, el 99% de alumnos alcanzaron un logro en proceso y solo un 1% alcanzo logro destacado, empero, después de aplicado la secuencia lúdica motora, se desarrolló el post test, donde el 40% alcanzo logro en proceso mientras que un 60% un logro destacado, concluyendo que dicha propuesta motora contribuye en la integración ojo mano de los menores partícipes del mismo.

Por su parte, Neciosup (2021) ejecutó el estudio “Juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños de 4 años de la I. E. I. N°003 Colasay-Jaén, para determinar cómo influye la propuesta del juego psicomotor en el desarrollo de la coordinación motora gruesa en dichos escolares”. Fue estudio cuantitativo – descriptivo, pre experimental, aplico la observación y lista de cotejo. Encontrando previo a la aplicación de la propuesta lúdica (Pre test) que un 67% de los estudiantes presento un nivel de coordinación gruesa motora bajo, pero posterior a la aplicación un 58% presento un alto nivel de logro. Concluyendo que el juego psicomotor mejora directa y positivamente, los niveles de coordinación motor gruesa, sobremanera en sus categorías coordinación global, esquema corpóreo, control corporal y lateralidad en la población objeto en dicha investigación.

Almora & Quispe, (2019) desarrollaron el estudio académico “Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial Innova School, de la ciudad de Huancayo en el 2018”, proporcionando una estrategia didáctica que facilita el aprendizaje. Tratándose de una investigación cualitativa - transversal, con un tamaño muestral de 21 estudiantes a quienes aplico un cuestionario. Concluyendo que una propuesta lúdica como estrategia didáctica favorece significativamente el aprendizaje en los estudiantes de dicho plantel educativo, asimismo indica que los docentes están prestos a desarrollar estas nuevas estrategias, promoviendo su implementación durante el aprendizaje de dichos menores.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Aleman (2022), realizó el estudio “Estrategias didácticas cooperativas desarrollan la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la institución educativa N°105 de Tacna Libre-Casitas - Región Tumbes, para aplicar una estrategia didáctica de cooperación; para mejorar la motricidad fina”, fue una investigación pre experimental, también observo a 15 niños (muestra) y aplico una lista de cotejo, como resultado encontró que la coordinación ojo mano un $P < 0,01$; para la categoría facial $P < 0,01$, gestual $P < 0,00$ y finalmente para la categoría fonética $P < 0,01$, dichos valores demuestran la existencia de evidencia altamente significativa por categoría, concluyendo que la aplicación de una secuencia didáctica cooperativa, si desarrolla significativamente la motricidad fina.

Por su parte Aguilar, (2022) en "El juego lúdico mejora la motricidad fina en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 054 Higuierón, distrito San Jacinto, región Tumbes, 2021, busco conocer como el juego lúdico interviene en la motricidad fina”. Siendo esta una investigación cuantitativa - pre experimental, que recurrió a una ficha de observación como instrumento. Resultando, que el 13% se ubicaba en proceso, 87% en inicio, en cuanto a su coordinación fina, por lo que llevo a cabo la propuesta lúdica desarrollada en 10 actividades de aprendizaje, ahora bien, durante el post test, evidencio mejoras significativas, tal es así que, un 93 % tuvo un logro previsto y 7% en proceso, por lo que concluye que la estrategia lúdica, mejoro los niveles de motricidad fina en la población objetivo.

Saucedo (2021) realizó 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, el objetivo determinar la aplicación de los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 05 años de dicha Institución Educativa Inicial”. Tratándose de una investigación explicativa - pre experimental, la observación fue la técnica y la lista de cotejo el medio con el que recolecto la información, en una muestra integrada por 18 menores. Entre los resultados pos test, los alumnos en un 100% obtuvieron

AD como nivel de logro, de esta manera se concluye, una diferencia significativa pre y pos test, por lo que se infiere que la aplicación del juego lúdico mejora la motricidad fina.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

Dicha palabra proviene del latín "iocus" que significa 'broma', tratándose de una acción realizada por una o más personas, con la finalidad de brindar entretenimiento y diversión, además de propiciar la construcción o afinamiento de habilidades y destrezas de tipo cognitivo, motor y/o social, acotando en este punto, que el mayor aporte de este recurso será práctico. (Significados.com, 2018)

Esta actividad es reconocida mundialmente, porque se encuentra inmersa desde inicios de la humanidad en cada sociedad, comunidad, pueblo, etc. Sustentando tal afirmación, en las distintas evidencias de tipo arqueológico descubiertas en el transcurrir del tiempo, siendo que, el juego y por ende los juguetes han evolucionado en todo este tiempo, mejorando sus particularidades en concordancia con la función atribuida además del escenario donde se usa, actualmente no hay una conceptualización unitaria del juego. (Macmillan Education Everywhere, s.f.)

Torres (2002) señala que el juego "es una actividad agradable, se trata de una forma de esparcimiento antes que, de trabajo, se trata de una actividad universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida". Para Trillini (2013) el juego es "toda actividad desarrollada con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican, este establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar, incluso puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa".

Por su parte, Fingermann (2023), señala se trata de “toda acción y efecto del verbo jugar”, implicando el desarrollo de una acción, que permita utilizar el tiempo libre, para relajar y divertirnos, de manera individualizada o en compañía de otros individuos, el autor además cita a John Huizinga, quien connota en su obra “Homo Ludens” (hombre que juega) al juego como un acto libre, que es desarrollado en un determinado tiempo y espacio, generando distintas emociones. Es así que, para un buen desarrollo de la actividad lúdica deberá aceptarse las reglas diferenciando que durante la vida cotidiana se actuaría de manera distinta.

MINEDU (2023), lo ha definido como "una actividad espontánea, libre y placentera, por la que los niños y las niñas pueden desplegar toda su iniciativa, conocer y descubrir su entorno. Con ella expresan su mundo interno, lo representan y lo crean de acuerdo con sus necesidades e intereses propios"

2.2.1.1. El juego Lúdico

El termino lúdico, es un adjetivo calificador de todo lo relacionado al juego, etimológicamente deriva del latín “ludus” que significa juego, esta se trata de una acción que genera placer en el individuo, pues descarga emociones o tensiones diarias, además de sentirse relajado frente a las reglas adquiridas culturalmente, el juego durante la niñez ocupa un lugar trascendental, puesto que, genera libertad y placer, favoreciendo el desarrollo motor, psíquico , afectivo y social del infante. (Macmillan Education Everywhere, s.f.)

Respecto al método lúdico, Bernardo (2021), lo ha definido como "un conjunto de estrategias, diseñadas para crear un ambiente de armonía dónde los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje, sientan regocijo mediante el juego, en su diversidad de actividades divertidas y amenas en las que pueda incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo".

El desarrollo de la actividad lúdica implica acciones durante el tiempo libre, busca la descarga de tensiones, la desconexión con las tareas diarias o rutinarias, además de encontrar estándares ideales de goce, distracción y diversión. Por lo que el juego, durante la niñez se constituye como un activo factor desencadenante de potencial excesivo, de cualquier forma, promueve también el desarrollo sensitivo de la visión, olfato, tacto y audición, de aquellos individuos que requieren de algún agente estimulante y de la ejercitación de estos, para un correcto crecimiento y desarrollo. (Bernardo, 2021).

2.2.1.2. Teorías del juego

Existen distintos autores que durante el transcurso del tiempo se han mostrado interesados por estudiar las distintas características e implicancias del juego, dentro del ámbito educativo, destacando Piaget y el juego como estrategia de aprendizaje, quien relaciona 03 características sencillas de la actividad lúdica, con fases cognitivas del individuo, indicando al respecto que "el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio) y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)", centra su atención en el desarrollo cognitivo, sin prestar tanta, a la emoción o motivación del infante, en otras palabras su postulado resalta como idea principal de la inteligencia o lógica, adaptable a cada etapa del desarrollo cognitivo, dividiéndola en cuatro fases, la primera considerada como sensomotriz, que abarca desde el nacimiento hasta el segundo año del menor y se caracteriza porque hay limitada capacidad del infante por la representación o entendimiento del mundo, prevaleciendo un pensamiento aun limitado, pero el aprendizaje infantil, proviene del contexto externo, de acciones como explorar y manipular constantemente. (Guerri, 2023)

Asimismo, otra etapa se relaciona con las pre operaciones, que generalmente se adquiere desde los dos a seis años, en esta, el infante es capaz de representar el mundo desde su expectativa o visión (juego, imagen, lenguaje y dibujo), actuando sobre aquella representación, como si realmente creyera en estas. Otra etapa es la operativa o concreta, que comprende desde los seis hasta los once años, aquí es donde se asumen un número

limitado de procedimientos lógicos, sobre manera cuando se les presenta material de fácil clasificación y manipulación. Una cuarta etapa, operativo formal, que abarca desde la edad de 12 años en adelante, es allí donde son capaces de utilizar el raciocinio lógico, para sugerir y plantear hipótesis de manera abstracta. Sin duda alguna el planteamiento de Piaget se fundamenta en la "acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo, a través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo". (Guerri, 2023).

Vygotski y la psicología del juego, el autor lo considera "promotor del desarrollo mental, sostiene que las capacidades del niño pueden ser perfeccionadas mediante las actividades lúdicas" atribuyéndole a este una serie de beneficios hacia el desarrollo cognitivo, puesto que la capacidad del infante podría ser perfeccionada mediante recursos prácticos, divertidos con una connotación inconsciente, por lo que aporta al niño naturalidad y genera interés en él, considera que durante la niñez el juego contempla dos etapas: la numero uno se produce hasta los 03 años de edad, caracterizada por la utilización de distintos objetos con alguna significancia para los adultos, existe un lapso en esta etapa donde el infante aprende a desarrollar sustitución simbólica según la funcionalidad de cada objeto. En tanto, sobre la segunda etapa del juego lo denomina "socio-dramático", con base en la representación de un mundo adulto, atribuyéndose de manera imaginaria distintos roles. (Clementin, 2022)

El juego en la teoría de Freud, el infante recreará un mundo para él, en otras palabras, reordenará su mundo interno, relacionándolo a un pensamiento, el deseo por ser adulto será quien regirá al juego, imitando el comportamiento adulto a través del juego, Freud en 1907 indica que "el juego de los niños es elegido por sus deseos o más rigurosamente por aquel deseo de ser adulto, el niño juega siempre a ser mayor e imita en el juego lo que la vida de los mayores ha llegado a conocer". También menciona que los niños imitan en sus juegos todo aquello que ha motivado una impresión fuerte, descargando energía durante el juego, en síntesis Freud considera al juego como un proceso simbólico, permitiendo al infante la renuncia hacia la satisfacción instintiva, experimentando distintas emociones de las

vivencias generadas de manera pasiva al momento de desarrollar una función simbólica durante el desarrollo de la actividad lúdica. (Márquez, 2018)

2.2.1.3. Juego lúdico como estrategia didáctica

UNED (2013), sobre las estrategias didácticas indica que, "son actividades o acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción del aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados, se entiende como procedimientos organizados, formalizados y orientados a la obtención de una meta claramente establecida", en ese sentido aplicarlas diariamente requiere de la actualización de manera constante, en cuanto a procesos o técnicas, debiendo seleccionarse y diseñarse con la mayor responsabilidad del educador.

Bajo esa línea, la actividad lúdica resulta ser naturalmente atractiva, motivadora y capta la atención del ser humano en general, asimismo la asociación cuasi innata entre el juego y aprendizaje se inicia desde la infancia, puesto que este, ha formado, forma y formara parte del proceso de aprendizaje mismo, en ese sentido la utilización del juego resulta familiar durante la educación pre escolar y limitada en escenarios universitarios, de esta manera la utilización del juego como una estrategia didáctica en educación propicia y facilita el autoconcepto, la exploración, la comprensión lectora, la escritura entre otros beneficios. (Sosa & Col., 2018)

En el área educativa, la metodología lúdica, se trata de la agrupación de distintas estrategias de carácter didáctico, con la finalidad de hacer del aprendizaje una acción divertida, amena y natural para el educando, involucrándolo sin que se pueda notar que está participando, reemplazando el proceso educativo por actividades en apariencia de ocio, como también la construcción de dinámicas con contenido lúdico que refuerza y fomenta el logro de las competencias deseadas, estas últimas deberán adaptarse a la temática de interés, a la edad del participante además del escenario o espacio físico. (Equipo editorial Etecé, 2023)

Estos métodos, han resultado ser eficaces, sobremanera durante las etapas iniciales o preescolares (aproximadamente de 0 a 8 años), alejando su metodología de las conductas educativas establecidas de manera tradicional, por ello se requiere de educadores con predisposición al acogimiento del método lúdico, además de agenciarse de los recursos materiales y sociales que propicien su empleo, siendo muy atractivo y colaborativo, propicia la interacción social, promueve la seguridad, además de resaltar un rol protagónico en el estudiante, finalmente es flexible y de fácil adaptación, en la medida que existen muchos recursos lúdicos, para cada necesidad cognitiva, espacial y cultural. (Equipo editorial Etecé, 2023)

2.2.1.4. Importancia del juego lúdico como estrategia didáctica

MINEDU (2010), señala que el juego es considerado como "piedra angular de toda actividad del niño, es instrumento del niño para entender el mundo y darle significado a lo que está viviendo, expresando todo su mundo interno y a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constitutivos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje". Es así que este, tendrá un singular espacio durante la etapa infantil, constituyéndose como base fundamental para el desarrollo intelectual y afectivo, sin este, el niño solo repetirá mecánicamente contenidos.

Al respecto, el MIMP (2017), sobre el juego señala que "es el lenguaje universal de los niños y niñas, un modo efectivo de expresión, de comunicación y de desarrollo, que también es realizado por los/as adolescentes". Además, durante la convención sobre el derecho del niño, reconoce al niño y adolescente, como un sujeto de derecho, deber y garantía, posicionándolos como individuos dinámicos, reconociéndolos además como seres vulnerables demandantes de protección, en otras palabras, el autor considera que el juego es "un derecho fundamental e inherente, que contribuye enormemente a su desarrollo integral".

Pérez (2023) señala que "el juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de una manera muy importante, ya que incide en su desarrollo y sano crecimiento, en la medida que a través de este se adquiere capacidades como planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones". Interviene además en el lenguaje, permite el desarrollo de distintas capacidades, inclusive permite sobrellevar el estrés. Este autor indica que una estrategia lúdica propicia o estimula los aprendizajes y todos sus procesos devinientes, destacando una serie de beneficios como:

A nivel físico, propicia el desarrollo sensorial, el infante aprende a diferenciar la forma, el tamaño, el color y textura. En el plano afectivo, el niño experimenta y reconoce diferentes emociones, es capaz de sorprenderse, sentir temor, alegría, tristeza, entre otras. Mientras que, a nivel cognitivo, propicia el raciocinio, creatividad e imaginación, estos últimos, son factores innatos dentro de la actividad lúdica, que permite la interacción social. permite la construcción de lazos de afecto, que se manifiestan como empatía y seguridad infantil. (Pérez, 2023)

El papel del docente durante la actividad lúdica es relevante, en la mayoría de casos tiende a confundirse con permitir que el niño haga lo que quiera, por lo que será necesario aclarar que, si la estrategia consiste en aplicar el método lúdico, el o la docente no puede dejar nada al azar, se deberá establecer todo un programa, basado en la "libertad para elegir, que jugar, cómo jugar, con qué jugar", claro está que, bajo ninguna condición se deberá dejar de vigilar o acompañar al infante, comprometiéndose a escuchar y observar las expectativas del menor. (MINEDU, 2010)

Es recomendable trabajar por áreas o sectores, dividiendo el salón en "áreas con diferentes elementos y la idea es que ese tipo de materiales den lugar a que el niño pueda tomar eso como interés y a través del juego investigue, cree y plasme lo que está pasando, siendo importante la observación, el acompañamiento y escuchar" (MINEDU, 2010). Siendo que, la capacidad de escucha del maestro, hacia el estudiante debe primar y no perder su rol de moderador del juego, hasta que el niño logre integrarse y disfrutar de dicha actividad.

2.2.1.5. Características del juego

Respecto a las características del juego, MIMP (2017) cita a la Convención sobre los Derechos del Niño, quien señala en su artículo 31 “El niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar en las actividades artísticas y culturales” atribuyéndole las siguientes características:

"Es una actividad vital, se puede realizar en cualquier espacio y tiempo determinado. Es una actividad libre y voluntaria, se motiva a partir de intereses personales o colectivos de los niños, niñas y adolescentes, se caracteriza por la libertad de elegir libremente el tema de su juego, el rol que se quiere interpretar, el objeto o material a usar, etc.". (MIMP, 2017)

"Es fuente de alegría y de diversión, en la medida genera placer en las personas, sin embargo, se debe tener en cuenta que el juego no significa ocio, sino que el jugar es una acción que permite reconocer y desarrollar recursos y capacidades". (MIMP, 2017)

Asimismo, permite al niño/adolescente expresar su mundo interno, emociones y pensamientos e incluso adopta la capacidad de inventar historietas que generen sentimientos de mejora hacia si mismo, además de ser un canal de expresión, por donde se comunican los niños y adolescentes, interactuando de forma libre y elimina toda forma de estrés de manera satisfactoria y efectiva. (MIMP, 2017)

2.2.1.5. Tipos de juego

Juego psicomotor, relaciona procesos psíquicos y motores, mediante el movimiento y la acción corpórea se madura la capacidad motora, destacando juegos de tipo sensorial y perceptivo, favoreciendo la diferenciación según los sentidos, actuando como factores destacados para propiciar nuevos conocimientos. Mientras que el juego motor, desarrolla mayor información sobre el esquema corporal, integración y expresión corporal (Macmillan Education Everywhere, s.f.).

Juego cognitivo, estimula la actividad intelectual, destacando juegos de manipulación y construcción, estos sirven para potenciar creatividad, atención y concentración. Actividades lúdicas de experimentación, propician la acción de descubrir y manipular. Juegos de atención y memoria, sirven para fomentar observación y concentración. Juegos de tipo lingüístico, mejoran la vocalización y expresión oral. Actividad lúdica imaginativa, permite la actividad representativa, manifestación oral, propicia la capacidad de resolución de conflictos y actividad creativa. (Macmillan Education Everywhere, s.f.). Sobre el juego cognitivo MINEDU (2010), indica que "pone en marcha la curiosidad intelectual del niño, el juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular".

Juego social, MINEDU (2010) sobre esta forma de juego sostiene que "ayudan al niño a aprender a interactuar con otros, facilitándole saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura, además, acerca a quienes juegan, pues los vincula de manera especial". Este tipo de juego es desarrollado de manera grupal, favoreciendo la interacción social, destacando entre ellos el juego simbólico, que permite simular personajes u objetos ausentes durante el desarrollo del mismo "hacer como si fuera".

Los juegos de reglas, basado en instrucciones o normas que deben conocer los integrantes de la actividad lúdica, tratando en todo momento de cumplirlos para lograr el objetivo. Destaca también el juego cooperativo, que necesita del esfuerzo en conjunto, para alcanzar la meta en común. (Macmillan Education Everywhere, s.f.).

Y finalmente el juego afectivo, involucra la emoción, afectos y autoestima, durante la niñez, destacando los juegos dramáticos o juego de roles, propiciando el crecimiento emocional del niño, significa un instrumento para liberar, preocupación, frustración y situaciones tensas, cambiando la realidad y afrontándolas mediante situaciones representadas a través de la actividad lúdica. Por otro lado, se encuentran los juegos de autoconcepto, estos propician la autovaloración del niño. (Macmillan Education Everywhere, s.f.).

2.2.2. Coordinación viso manual

Rodríguez (2023), define la coordinación mano-ojo, como aquella "capacidad de nuestros ojos para percibir un movimiento y, a su vez, dirigir y controlar un movimiento motor usando nuestras manos, como respuesta a un estímulo determinado". De igual manera, Mecano (2022) lo define como "la capacidad de mover los ojos y las manos al mismo tiempo, le permite seguir un objeto en movimiento con los ojos y luego alcanzarlo con la mano".

Según Velasquez (2018) se trata de una "habilidad cognitiva compleja, en la cual se requiere una coordinación precisa entre la vista y los movimientos de la mano, durante la coordinación óculo manual, la vista debe guiar los movimientos de la mano mediante un proceso de retroalimentación de información que crea un plano de ubicación y estímulo visual". Durante los primeros años de vida, los individuos, practican la integración ojo mano, recurriendo al sentido de la vista, para concretar el cálculo casi exacto de la realidad física, que le rodea, según lo recabado procede a desempeñar una acción.

Capacidad del individuo, "para ejecutar, dominar, realizar movimientos, en los que intervienen los ojos y las manos, el desarrollo de este nivel de coordinación es promovida por aquellas actividades que trabajan con algún tipo de elementos para fortalecer y afianzar el dominio de manos de manera coordinada y dinámica donde juega un papel importante la visión, ya que garantiza si el gesto o movimiento realizado es coordinado". (Colegio Colombo gales, 2020)

2.2.2.1. Importancia de la Coordinación viso manual

Se trata de una competencia relevante en el desarrollo y proceso de aprendizaje infantil, la lectura, escritura y deportes se tratan de acciones, que requieren del uso permanente de la integración ojo mano, asimismo, es útil también en las actividades diarias, que necesitan de este nivel de coordinación. (Velasquez, 2018).

Paredes, (2020) sobre la coordinación viso manual cita a Granadillo (2013) quien indica que La coordinación óculo-manual se caracteriza por un proceso madurativo, el niño/a, utiliza todo el brazo para pintar, o realizar cualquier destreza manual, será la práctica, la estimulación y la maduración que darán paso a la independización segmentaria, necesaria para los futuros aprendizajes. Es necesario mantener una buena coordinación óculo-manual en el niño ya que es fundamental para el desarrollo de destrezas que se presentan en su vida cotidiana. Los elementos que intervienen directamente son la mano, muñeca, antebrazo y el brazo.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis Alterna (Hi):

La aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica, mejora significamente el nivel de coordinación viso manual en los niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

2.3.2. Hipótesis Nula (Ho):

La aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica, no mejora significamente el nivel de coordinación viso manual en los niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

III. METODOLOGIA

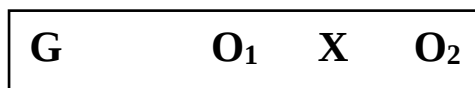
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

El nivel de estudio según alcance, es explicativo, porque buscó explicar, describir o conocer el efecto del juego lúdico en la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023. Al respecto, Mejia (2020) señala que los estudios explicativos intentan determinar la justificación o causalidad, del fenómeno o acontecimiento materia de estudio, permitiendo al investigador visualizar los casos y posteriores efectos existentes, teniendo en cuenta el contexto circunstancial, además, señala que, mediante las investigaciones explicativas, pueden reafirmarse o refutarse los postulados expuestos o las expectativas de otros los investigadores.

El estudio, según enfoque metodológico es cuantitativo, en la medida que las constantes (juego lúdico y coordinación viso manual) son cuantificables o medibles, permitiendo a la autora contrastar la hipótesis planteada. Respecto a este enfoque, Tamayo (2007) sostiene que, en estos estudios se contrastan teorías existentes, partiendo de un planteamiento o hipótesis proyectada por el autor, donde será necesario trabajar con una determinada muestra que representa el universo o fenómeno de interés, siendo necesario contar con un postulado construido. (pág. 47)

El diseño de la investigación es pre experimental, dado que se valoró la conducta de una constante dependiente (coordinación viso manual) antes y después del sometimiento al estímulo (El juego lúdico), en los niños objeto de análisis. Sobre las investigaciones con diseño pre experimental, estas, se tratan de estudios de caso único, donde un solo grupo poblacional, estaría expuesto a un fenómeno, ocurrencia o tratamiento, para después medir el efecto causado, no existiendo un grupo control que permita realizar alguna comparación, otra tipo de medición pre experimental, consiste en la medición del comportamiento de una constante antes y después de la exposición a la ocurrencia o fenómeno a estudiar. (Bastis Consultores, 2022).

Al estudio le correspondió el siguiente esquema metodológico:



Donde:

- G : Estudiantes de 05 años de la institución educativa inicial "Santa Rosa De Lima"
- O1 : Pre test – Nivel de coordinación viso manual
- X : El Juego lúdico
- O2 : Post test - Nivel de coordinación viso manual

3.2. Población, muestra y muestreo

La población, según Pineda, De Alvarado & De canales, (1994) indican, es aquella agrupación de individuos o cosas, de quienes se requiere identificar alguna característica, comportamiento u otro dentro de un estudio, es necesario precisar que la población o universo de estudio, podría constituirse por humanos, animales, registros, muestras de laboratorio, entre otros (pág. 108). El universo de la actual investigación, estuvo integrado por los estudiantes de 05 años, de la institución educativa inicial N°002 - Santa Rosa de Lima – Distrito Corrales, Departamento Tumbes, quienes fueron un total de 75 niños, según se aprecia en la siguiente tabla.

Tabla 1

Población de educación inicial, niños de 05 años de edad - Institución educativa N° 002 Santa Rosa de Lima del distrito de Corrales – Tumbes.

Institución Educativa	Número de niños	Número de niñas	Total
N.º 002 Santa Rosa de Lima del distrito de Corrales – Tumbes	31	44	75

Fuente: Nomina de matrícula 2023, de la IE inicial N°002

La muestra, es definida como sub conjunto o fracción universal, con quienes se desarrollará el estudio, es importante señalar que cuando la población es amplia, la determinación de la muestra requiere de la aplicación de fórmulas según corresponda. De manera general el tamaño de la muestra es la sección representativa del universo. (Pineda, De alvarado, & De canales, 1994).

En el estudio, estuvo integrada por los estudiantes de 05 años, matriculados en el aula celeste de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes, haciendo un total de 19 niños, como se aprecia en siguiente cuadro:

Tabla 2.

Muestra de estudio, Estudiantes de 05 años de edad perteneciente del aula Celeste-Institución educativa N.º 002 Santa Rosa de Lima del distrito de Corrales – Tumbes.

Institución educativa	UGEL	Nivel/ edad	Sección	Nº de niños
N.º 002 Santa Rosa de Lima del distrito de Corrales – Tumbes	Tumbes	05 años	Celeste	19
Total		19 niños		

Fuente: Nomina de matrícula 2023, de la IE inicial N°002

El muestreo, para el desarrollo del estudio se utilizó "muestreo no probabilístico por conveniencia", consiste en que, el autor selecciona a los integrantes del estudio solo por su nivel de proximidad y alcance, al utilizar este recurso también pueden valorarse las constantes o variables, evidenciándose hábitos, opiniones y puntos de vista con facilidad. (Ortega, s.f.). Para el correcto desarrollo del estudio, se tuvo en cuenta los siguientes criterios de inclusión y exclusión.

Inclusión

Niños de 5 años de edad, con matrícula regular 2023.

Niños que asisten el día de la aplicación.

Niños que cuenten con asentamiento informado, firmado por sus padres o apoderados.

Exclusión

Niños, con edad mayor o menor a 5 años.

Niños que no asistan el día de la aplicación.

Niños cuyos padres o apoderados no brinden el asentamiento informado.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Definición conceptual

Variable independiente: El juego lúdico

Es la agrupación de distintas estrategias pre diseñadas, con el fin de generar un ambiente armónico durante el proceso de aprendizaje, utilizando estrategias divertidas y amenas que incluyen "contenidos, temas o mensajes del currículo" mismos que deberán aprovecharse al máximo por el maestro. (Etecé, 2023) Para el estudio serán consideradas como dimensiones los momentos de aprendizaje: Inicio, desarrollo y cierre.

Variable dependiente: Coordinación Viso Manual

Capacidad del individuo para realizar la ejecución y dominio de los movimientos ojo mano de manera coordinada. Para desarrollar este grado de integración es necesario promover acciones con distintos elementos que buscan el fortalecimiento, además de afianzar el dominio coordinadamente, denotando gran importancia para la visión, garantizando que el gesto o movimiento desarrollado sea coordinado. (Colegio Colombogales, 2020).

Tabla 3.*Matriz de operacionalización de variables*

Variables	Definición operativa	Dimensión	Indicador	Escala de medición	Categoría o valoración
Independiente El juego lúdico	Se trata de una propuesta o secuencia lúdica, para ser aplicada en los estudiantes del aula de 5 años de la IE inicial Santa Rosa de Lima.	Inicio.	Se activa atención del niño.	Ordinal	Inicio. Proceso. Logro esperado. Logro destacado
			Se rescatan saberes previos.		
		Desarrollo	Se establece el objetivo de sesión.		
			Aplicación del juego lúdico, como estrategia didáctica.		
Dependiente: Coordinación Viso Manual	Los estudiantes de 05 años, serán capaces de desarrollar movimientos guiados por estímulos visuales.	Cierre	Se refuerza lo aprendido. Retroalimentación.	Ordinal	Inicio. Proceso. Logro esperado. Logro destacado
		Integración de los dedos.	Dominio de movimiento ojo dedos.		
		Integración de la muñeca	Dominio de movimiento ojo muñeca.		
		Integración de la mano.	Dominio de movimiento ojo mano.		
		Integración del brazo.	Dominio de movimiento ojo brazo.		

Nota. Elaboración propia.

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

Técnica de recolección de datos

Se utilizó la observación como técnica, antes y después de aplicar la propuesta lúdica, mediante esta técnica se pudo analizar, conocer, describir y explicar el comportamiento del individuo frente a eventos o situaciones específicas, en este caso de los alumnos considerados para conformar la muestra de estudio. Respecto a la observación, Piza, Amaique, & Beltrán (2019) señalan que este, permite la obtención del registro conductual de un individuo u objeto de estudio en el momento preciso, existiendo una probabilidad muy baja al error, por el contrario, se obtiene mayor precisión y exactitud en cuanto a los resultados.

Instrumento de recolección de datos

En el estudio, para valorar la coordinación viso manual del grupo muestral seleccionado, se utilizó como instrumento una lista de cotejo. Sierra, Sosa, & González (Sf) lo definen como un instrumento que asocia determinadas actuaciones o acciones frente a labores específicas, organizadas sistémicamente buscando medir la presencia o carencia de estas, asimismo asegurar su cumplimiento durante la experiencia enseñanza aprendizaje, en el sector educación es utilizada para medir la capacidad cognitiva, actitudinal y aptitudinal, también permite al docente evaluar el grado de logro del educando.

Dicha lista se aplicó antes y después del desarrollo de la estrategia didáctica basada en el juego lúdico, para la mejora en la integración ojo mano de los menores, tal es así, que la lista contempló 20 ítems, distribuidos en 04 dimensiones coordinación de los dedos (Ítem 1 al 5 de la lista de cotejo) – coordinación de manos (Ítem 6 al 10 de la lista de cotejo) , coordinación de muñeca (Ítem 11 al 15 de la lista de cotejo) y coordinación de brazo (Ítem 16 al 20 de la lista de cotejo) cuyas posibles alternativas o respuestas, se valoraran teniendo

en cuenta la escala valorativa tipo Likert: Excelente (3 puntos), Bueno (2 puntos), Regular (1 punto) y Malo (0 puntos).

Posteriormente, el nivel de logro de los niños que estudian en la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima del distrito de Corrales – Tumbes 2023, se valorara en dos momentos pre y post prueba, de la siguiente manera:

Inicio	0 – 10 puntos.
Proceso	11 – 20 puntos.
Logro esperado	21 – 40 puntos.
Logro destacado	41 – 60 puntos

Validez de Instrumento

Para lograr la validez del instrumento - Lista de cotejo de la coordinación viso manual, este, fue sometido a juicio de expertos, profesionales altamente competentes en la materia de estudio, quienes accedieron a realizar la evaluación del instrumento, de manera unánime los tres profesionales coincidieron que la lista de cotejo es aplicable y valido. (Ver anexo 03).

Arribas (2004) define la validez de un instrumento como “el grado en que un instrumento de medida mide aquello que realmente pretende medir o sirve para el propósito para el que ha sido construido” (pág. 27).

Robles & Del Carmen (2015), citan a Cabero y Llorente (2013) quienes refieren que la "validación por juicio de expertos", se trata de un método de validación, muy utilizado en el campo científico, en términos generales se trata de solicitarle a determinados individuos una opinión o calificación hacia un objeto, instrumento, material educativo u otro similar.

Confiabilidad de Instrumento.

Esta prueba hace referencia a nivel de consistencia de la calificación obtenida por los mismos individuos en ocasiones diferentes o con distintos grupos poblacionales, una de las pruebas más destacadas es el alfa, esta permite medir la consistencia interna del instrumento, donde los valores oscilan entre 0 a 1, su cálculo se desarrolla para responder a la interrogante: cuanta semejanza existe entre la agrupación de datos, logrando determinar tal semejanza mediante una escala valorativa que contempla "0 (absolutamente no semejante) a 1 (perfectamente idénticos), se debe tomar en cuenta que cuando los valores son muy altos (mayor a 0.90), podría deberse a la existencia de alguna redundancia entre reactivos, estímulos o preguntas del instrumento" (Reidl, 2013).

Para determinar el grado de confiabilidad del instrumento del presente estudio, como primera medida se realizó una prueba piloto a 10 niños con características similares al objeto del presente, posteriormente se tabularon los datos recogidos, los cuales fueron sometidos a la prueba de confiabilidad Alfa Cronbach (Ver anexo 04). Entonces para la determinación del grado de confiabilidad del instrumento se trabajó con la formula siguiente:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{vt} \right)$$

Donde:

α (Alfa de Cronbach)	= 0.7874
K (Numero de ítems)	= 20
$\sum V_i$ (Varianza de cada ítem)	= 7.8
Vt (Varianza total)	= 30.96

Cálculo de la confiabilidad:

$$\alpha = ((20 / (20-1)) * (1-(7.8/30.96)))$$

$$\alpha = 0,7874337$$

Después de realizado el reemplazo en la formula con los datos arrojados por la prueba piloto, estos fueron sometidos al análisis de confiabilidad mediante el coeficiente alfa de Cronbach obteniendo un valor de 0,7874337, dicho resultado permite a la autora afirmar que el instrumento posee excelente nivel de confiabilidad. (Ver anexo 02).

3.5. Método de análisis de datos

Para dar inicio al recojo de la información, como primera medida se solicitó la debida autorización a la directora de la Institución Educativa Inicial N°002 Santa Rosa de Lima del distrito de Corrales – Tumbes, una vez otorgado este permiso solicitado, se procedió a coordinar con el Tutor del aula, asimismo se brindó la información respectiva a los padres de familia, una vez informados se solicitó el consentimiento para que sus hijos formaran parte del estudio.

La recolección de datos, se desarrolló en dos fases: La primera, antes de la aplicación de la estrategia didáctica (pre test), posteriormente a ello, se llevaron a cabo las 10 sesiones de aprendizajes, las cuales tuvieron una duración aproximada de 90 minutos, asimismo se utilizaron materiales e insumos seguros para los menores. El segundo momento consistió en la aplicación del Post test, permitiendo a la autora evaluar el efecto de la intervención en la coordinación viso manual del grupo poblacional intervenido. Una vez recolectada la información pre y post test, se procedió al análisis de la información recabada, para ello:

- Se elaboró una tabla Excel para el traslado de datos.
- Se procedió a migrar los datos al programa estadístico SPSS Versión 27, para el análisis estadístico e inferencial.

- Se realizó la prueba de contraste de hipótesis, previa prueba de normalidad.
- Se elaboraron las tablas estadísticas, presentadas en el informe final, según dimensiones y objetivos planteados.
- Se elaborarán los gráficos estadísticos y se presentaron, según dimensiones y objetivos planteados.

3.6. Aspectos éticos

Durante la ejecución del presente estudio se respetaron los principios éticos establecidos por Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en su reglamento de integridad científica 2023, como lo son (CU-ULADECH, 2023):

El Respeto y protección de los derechos de los intervinientes, se tuvo un riguroso cuidado en el resguardo de la información personal del menor, por lo que se utilizó un código en la lista de cotejo para cada niño, de manera tal que no se exponga su identidad, además la autora en todo momento brindo un trato amable y respetuoso con el menor con la finalidad de generar confianza y mantener las condiciones adecuadas dentro del aula buscando proteger la integridad psicológica y física de cada uno de los participantes del actual estudio.

Libre participación por propia voluntad, al tratarse de individuos menores de edad, se tramitó y esperó el consentimiento del padre de familia o tutor, quien previamente fue informado sobre la finalidad del estudio, asimismo se aclararon dudas generadas, además se dio la libertad al menor, quien bajo ninguna medida fue obligado o coaccionado a participar de la investigación por lo que se mantuvo siempre la posibilidad a retirarse del mismo.

Beneficencia, no maleficencia, para la ejecución de la investigación, se tuvo en cuenta el balance riesgo-beneficio asegurando en todo momento el respeto hacia el bienestar e integridad del menor. Durante el desarrollo de las sesiones y aplicación del instrumento se utilizó material seguro y desarrollaron actividades que no involucraron riesgo alguno para el menor.

Integridad y honestidad, la información recabada fue utilizada solo para los fines descritos en el estudio, asimismo no se manipularon los resultados, estos, estarán disponibles en el repositorio de esta prestigiosa universidad, para ser utilizada por la comunidad científica.

Justicia, durante el desarrollo del estudio, cada uno de los participantes recibió un trato equitativo y justo, de tal forma que no se presentaron favorecimientos o discriminación hacia ninguno de los niños.

IV. RESULTADOS

4.1. Identificar mediante un pre test el nivel de coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Tabla 4

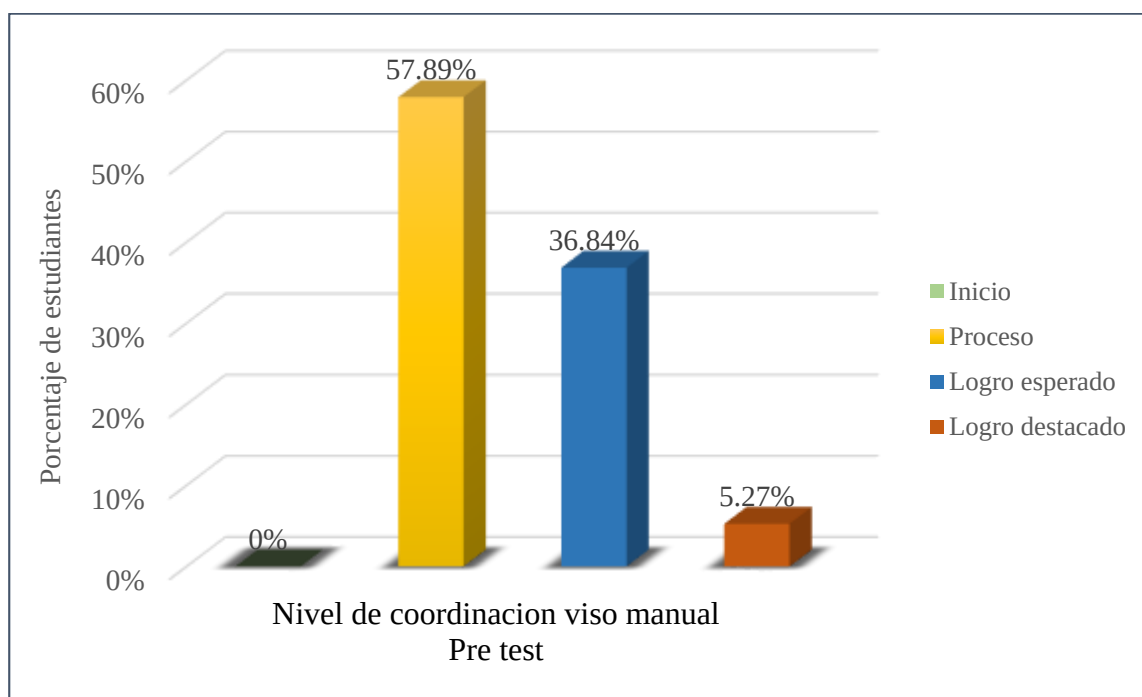
Pre test de la variable coordinación viso manual

Nivel de coordinación viso manual	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0%
Proceso	11	57.89%
Logro esperado	7	36.84%
Logro destacado	1	5.27%
Total	19	100,0%

Nota: Lista de cotejo de la coordinación viso manual.

Figura 1

Distribución porcentual del nivel de coordinación viso manual, durante el pre test.



Nota: Tabla 04.

Interpretación:

La tabla 4 y figura 1, corresponden a información recogida, antes de la aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego lúdico, evidenciándose que, del número total de niños de 05 años de edad pertenecientes a la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, el 57.98%, al inicio obtuvieron un nivel de logro en proceso respecto a la coordinación viso manual, mientras el 36.84% un nivel de logro esperado y el 5.27% alcanzo un nivel de logro destacado.

Dichos resultados iniciales, muestran que la mayoría de estudiantes, aun requieren de intervenciones que favorezcan la mejora de los niveles de coordinación óculo manual (ojo dedo, ojo mano, ojo muñeca y ojo brazo), teniendo en cuenta que aún no existe una buena técnica para la manipulación del lápiz, para abotonar, coger objetos pequeños, para recortar objetos curvos respetando las líneas, etc., por ende si no se trabajan en esos aspectos básicos podría presentarse dificultades al momento de la escritura lo que retrasaría el aprendizaje durante la educación primaria, además, se debe promover en el menor, cierta independencia hacia el desarrollo de actividades cotidianas, que exigen mayor responsabilidad en el menor.

4.2. Elaboración y aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Tabla 5:

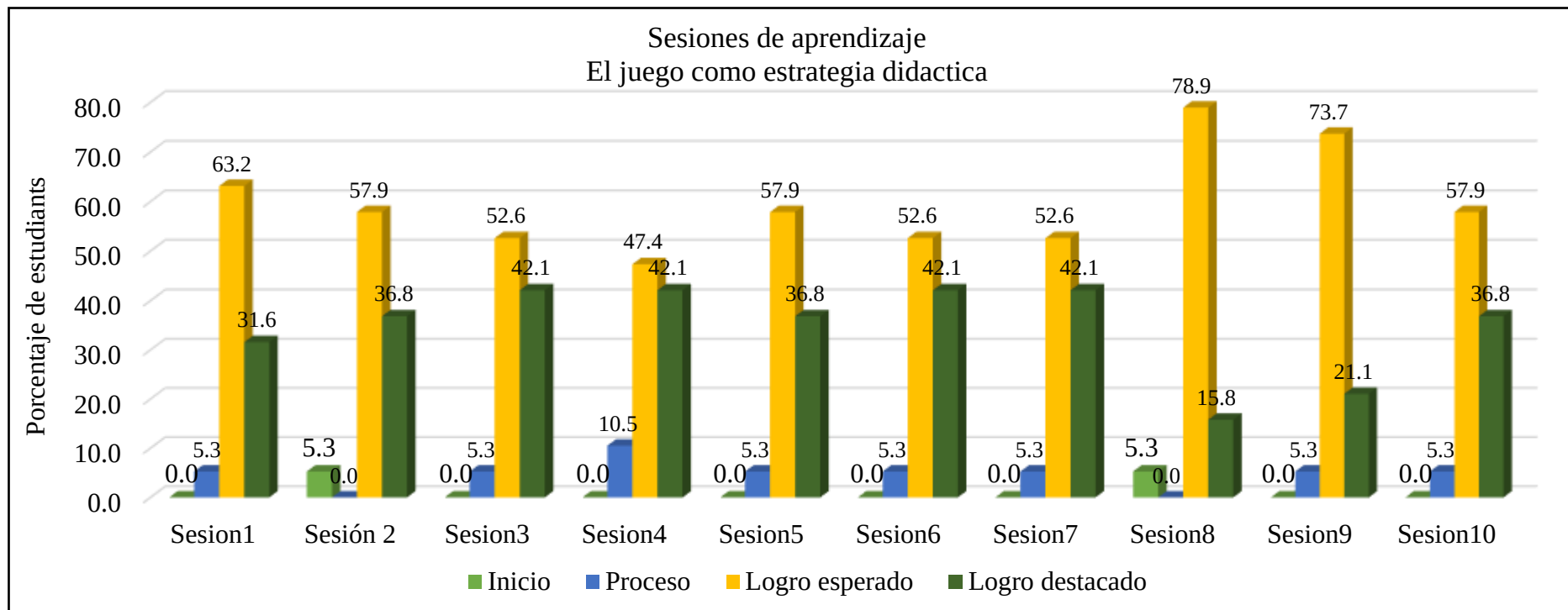
Sesiones de aprendizaje

Coordinación viso manual	Numero de Sesiones									
	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Sesión 4	Sesión 5	Sesión 6	Sesión 7	Sesión 8	Sesión 9	Sesión 10
Inicio	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0
Proceso	1	0	1	2	1	1	1	0	1	1
Logro esperado	12	11	10	9	11	10	10	15	14	11
Logro destacado	6	7	8	8	7	8	8	3	4	7
Total	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19

Nota: Lista de cotejo de la coordinación viso manual.

Figura 2

Representación gráfica de la aplicación del juego como estrategia didáctica



Nota: Tabla 5

Interpretación: De la tabla 5 y figura 2, se infiere que se han desarrollado 10 sesiones de aprendizaje con base en el método lúdico, evidenciándose que los niños han mejorado su coordinación ojo mano, logrando altos estándares de nivel de logro en la mayoría de los niños de 05 años de la institución educativa N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

4.3. Identificar mediante un post test el nivel de coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Tabla 6

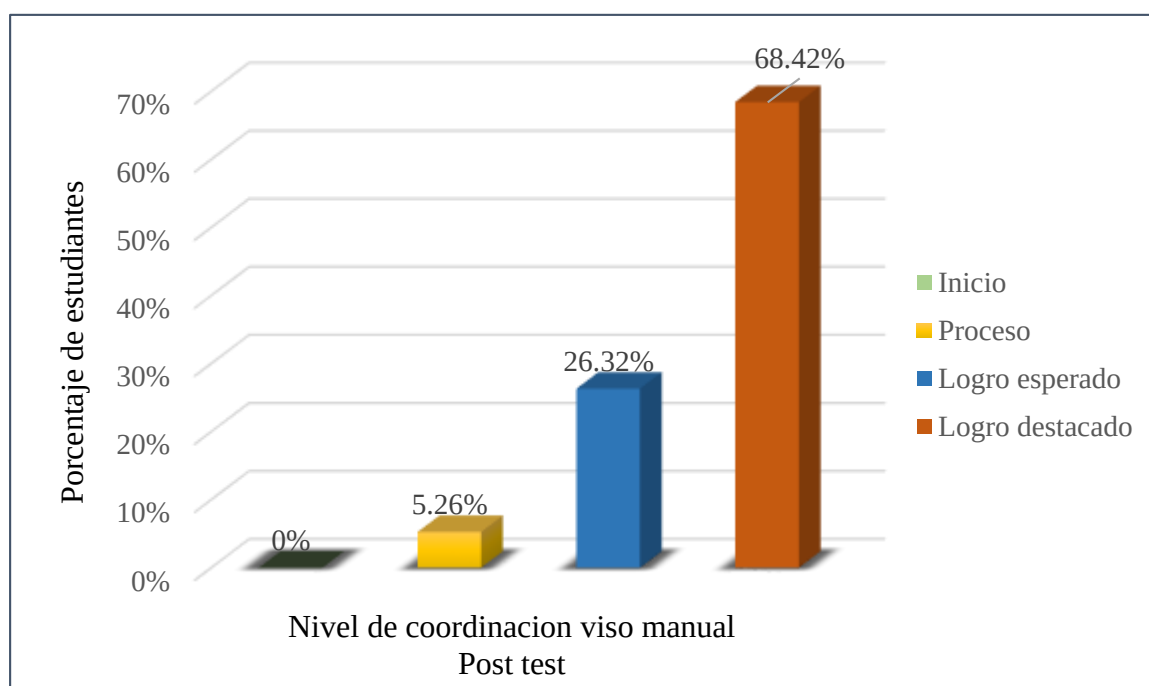
Post test de la variable coordinación viso manual

Nivel de coordinación viso manual	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
Proceso	1	5.26%
Logro esperado	5	26.32%
Logro destacado	13	68.42%
Total	19	100,0%

Nota: Lista de cotejo de la coordinación viso manual.

Figura 3

Distribución porcentual del nivel de coordinación viso manual, durante el post test.



Nota: Tabla 6

Interpretación:

La tabla 6 y grafico 3, corresponden a resultados post aplicación de la estrategia didáctica basada en el juego lúdico, obteniéndose que un 68.42% de los menores que participaron de dicha iniciativa alcanzaron un nivel de logro destacado, mientras el 26.32% un nivel de logro esperado y solo el 5.26% de los niños partícipes alcanzaron un nivel de logro en proceso.

Dichos datos demuestran que la estrategia didáctica basada en el juego lúdico y aplicada en los menores de manera secuencial, obtuvo cambios en su nivel de logro respecto a la integración óculo manual, observándose que la mayoría de estos niños alcanzaron logro esperado y destacado, solo un mínimo porcentaje alcanzo un logro en proceso, además ninguno de los niños se ubicó en inicio.

4.4. Nivel de coordinación visomanual pre y post test, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Tabla 7

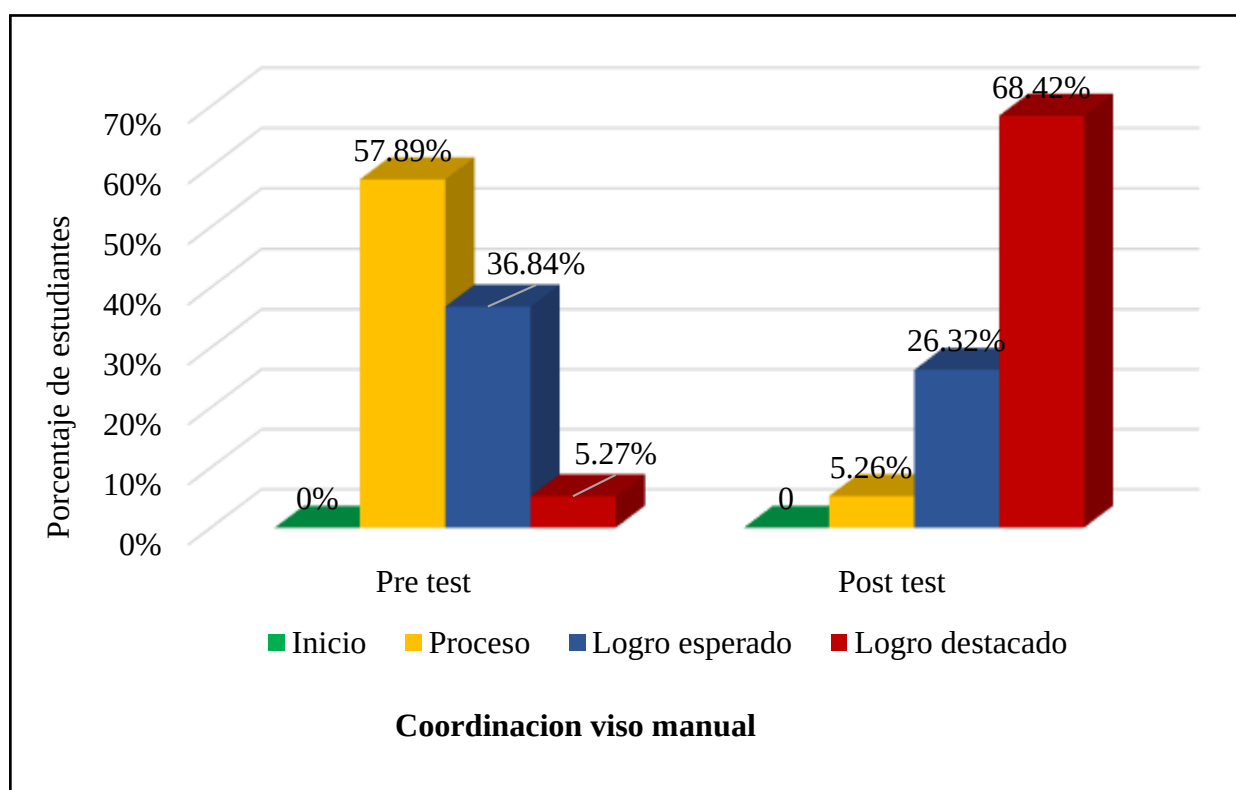
Pre y Post test de la variable coordinación viso manual.

Nivel de coordinación	Pre test	%	Post test	%
Inicio	0	0%	0	0
Proceso	11	57.89%	1	5.26%
Logro esperado	7	36.84%	5	26.32%
Logro destacado	1	5.27%	13	68.42%
Total	19	100,0%	19	100,0%

Nota: Lista de cotejo de la coordinación viso manual.

Figura 4

Distribución porcentual del nivel de coordinación viso manual pre y Post test.



Nota: Tabla 7

Interpretación:

La tabla 7 y grafico 4, establecen como lo niños de 05 años de edad, lograron cierta mejora respecto a su coordinación viso manual, como se aprecia, durante el pre test el 57% de estos niños solo obtuvieron un nivel de logro en proceso respecto a la coordinación viso manual mientras que durante el post test, este mejoró a logro destacado en el 68.42%, infiriendo que esta propuesta didáctica mejoro el nivel de coordinación en los estudiantes participes de la investigación.

Sin duda alguna, se puede observar la mejora respecto a los niveles de coordinación viso manual en los menores de 05 años de edad de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales – Tumbes, los datos muestran la transición sufrida entre el pre test y post test, con una clara tendencia a la mejora, asimismo se observó que durante el desarrollo de dicha estrategia, los estudiantes se mostraron más confiados y seguros al momento de desarrollar las distintas actividades propuestas, las cuales propiciaron además de la integración ojo mano, la interacción social entre los estudiantes.

ANÁLISIS INFERENCIAL

Para el desarrollo del estudio se plantearon las siguientes hipótesis: Alternativa (H_i), la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica, si mejora el nivel de coordinación viso manual en los niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Hipótesis Nula (H_0), la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica, no mejora el nivel de coordinación viso manual en los niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

En este acápite se procederá a desarrollar las pruebas respectivas, para ello primero se realizó la prueba de normalidad de SHAPIRO – WILK, dado que la muestra fue menor a 50.

Tabla 8

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad			
Shapiro-Wilk			
	Estadístico	Gl	Sig.
Pre test	0.685	19	0.000
Post	0.647	19	0.000
a. Corrección de significación de Lilliefors			

Criterio de decisión

Si $p < 0,05$ se rechaza la hipótesis nula (H_0) y acepta la alternativa (H_a).

Si $p \geq 0,05$ se acepta la hipótesis nula (H_0) y rechaza la alternativa (H_a).

Interpretación: En la tabla 8, se observa que el nivel de significancia, es menor a $p < 0,05$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y acepta la alternativa (H_a), es decir los datos no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos estadística no paramétrica – prueba Wilcoxon.

Tabla 9*Prueba de wilconxon para variable dependiente*

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Post – pre test	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
	Empates	2 ^c		
	Total	19		

a. Post < pre test

b. Post > pre test

c. Post = pre test

Nota: Lista de cotejo de la coordinación viso manual.

Table 10*Prueba estadística*

Estadísticos de prueba	
	Post – pre test
Z	-3,758 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Nota: Lista de cotejo de la coordinación viso manual.

Interpretación: Después de aplicar la Prueba Wilcoxon, se obtuvo un valor $p = 0,000$, al respecto, como $P \leq 0,05$ se infiere que existen diferencias altamente significativas entre el Pre y Post Test, una vez aplicado el juego lúdico como estrategia didáctica.

Por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Infiriendo que la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica logro mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos permiten ser confrontados con otros trabajos similares que han servido de antecedentes; con este dinamismo se puede arribar a conclusiones válidas para el ámbito científico, el análisis empezará, teniendo como referente el objetivo general, en la medida que el estudio planteó Determinar si la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Al respecto debo señalar que los niveles de coordinación pasaron de un nivel de logro en Proceso (57.89%) durante el pre test a Logro destacado (68.42%) durante el post test, en la mayoría de los niños, mientras que al desarrollar el análisis inferencial, mediante Prueba Wilcoxon, se obtuvo un valor $p = 0,000$, entonces como $P \leq 0,05$ se infiere que existen diferencias altamente significativas entre el Pre y Post Test, una vez aplicado el juego lúdico como estrategia didáctica, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, en ese sentido la autora, ha encontrado evidencia significativa para afirmar que, la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica, si mejora significativamente la coordinación viso manual en los niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Estos resultados coinciden con los encontrados por Sanchez, Gutierrez, Hernandez, & Segovia (2022), quienes tambien indicaron que luego de aplicar su intervención comprobaron mejoras significativas entre las medias pre y post en la dimensión equilibrio, puntería, atrape y puntuación global, concluyendo que es necesario seguir trabajando en esta línea para favorecer un adecuado desarrollo de los alumnos durante la etapa infantil, tanto a nivel motriz como a nivel social.

De igual manera, Polar & Neyra (2022), en su estudio referido a la "influencia del juego ludico en la coordinacion oculo manual desarrollada en Arequipa, al aplicar la prueba de contraste de hipótesis obtuvo un nivel de significancia equivalente a .000, con coeficiente

de correlación de .495, concluyendo entonces que el juego lúdico influye de forma significativa en la coordinación óculo-manual de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Lideres Kids del Cerro Colorado, 2020".

Por su parte, Cango (2019) en su estudio "La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo "B" de la escuela de educación básica "Vicente Bastidas Reinoso" de la ciudad de Loja – Ecuador, encontró que su propuesta guía de actividades lúdicas, aplicada todos los días favorece el desarrollo de la motricidad fina, aspectos como habilidades manuales, ejercitación de los músculos de las manos y dedos, coordinación óculo-manual, pinza digital, precisión y agilidad para tareas más complejas para su edad, al respecto, Aguilar (2022) también logro demostrar en su estudio "El juego lúdico mejora la motricidad fina en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa inicial N° 054 Higuerón, Distrito San Jacinto, Región Tumbes, 2021", que el juego lúdico mejora significativamente la motricidad fina de los niños y niñas de la institución educativa N°054 Higuerón, basado en los resultados de su prueba wilconxon, cuyo nivel de significancia fue 0,001.

Ramirez, Arteaga, & Luna (2020) afirman que "La coordinación visomotriz implica actividades de movimientos controlados, es decir que requieren de mucha precisión, donde se utilizan los procesos óculo manual en forma simultánea (ojo, mano, dedos), como por ejemplo acciones de cortar, pintar, rasgar, pegar, etc. Al realizar estas tareas se está ejercitando el proceso óculo motriz que luego servirá para empezar con el proceso de la escritura de letras y números". (págs. 116-120). La coordinación visomanual es sumamente relevante en el proceso educativo del niño, por su parte Helveston, Bilis y Weber (1970) citados por Rodriguez H (2018), sostienen que "el desarrollo de la coordinación óculo-manual tiene una enorme importancia en el aprendizaje de la escritura por lo que supone de ajuste y precisión de la mano en la prensión y ejecución de grafemas, siendo la vista quien tiene que facilitarle la ubicación de los trazos en el renglón, juntos o separados".

Como autor de la presente investigación, puedo afirmar que la propuesta lúdica favorece la coordinación visomanual de nuestros niños, constituyéndose como un instrumento de aprendizaje útil, valido y confiable que estará disponible a la comunidad educativa en general, especialmente a los infantes de la institución educativa intervenida, una secuencia organizada e intencional de aprendizaje con base en el método lúdico, permitirán al docente fortalecer las competencias y destrezas relacionadas con la integración ojo mano, necesarias para la escritura, independencia e interacción social del infante, entre otras.

Ahora bien, en relación al primer objetivo específico, se planteó Identificar mediante el pre test el nivel de coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

En la investigación se logró identificar que el 57.89% de los participantes, se encontró en proceso, el 36.84% en logro esperado y solo un 5.27% de estos niños, alcanzó un logro destacado, denotando que aún persiste la necesidad por parte del docente para establecer estrategias didácticas que permitan mejorar dicha coordinación viso manual, más aún en esa edad preescolar, puesto que los menores transitaran al nivel educativo primario que demandara de mayores responsabilidades en cuanto a capacidades y destrezas. Similar panorama encontró Polar & Neyra (2022) demostrado "que el 73.7% de niños se encuentran en un nivel de proceso, lo que significa que han desarrollado algunas dimensiones del juego lúdico, siendo la más desarrollada, el juego simbólico; asimismo, el 63.2% de niños tuvieron un nivel medio en la coordinación óculo-manual, teniendo resultados mayormente positivos en la coordinación de muñeca y mano".

Cango (2019) en su estudio, también pudo encontrar que durante el pre test, el 58,82% de los niños investigados tuvieron un nivel de motricidad fina regular; el 17,65% en un nivel deficiente, presentando dificultades en los movimientos manuales, precisión, agilidad, coordinación óculo-manual y el 23,53% un nivel bueno de motricidad fina, asimismo Manchay (2022) entre sus resultados durante el pre test, obtuvo que el 99% de los estudiantes obtuvieron un nivel de logro en proceso y el 1% logro destacado.

También, Neciosup (2021) en el estudio "Juegos psicomotrices para desarrollar la coordinación motora gruesa en niños de 4 años de la I. E. I. N° 003 Colasay- Jaèn" antes del programa el 67% de alumnos obtuvo un nivel bajo de logro. Por su parte, Diaz (2023) encontro en su estudio, que "el 54,3% de los infantes presentaron un bajo nivel de coordinación viso-manual, donde el 57,1% tuvo bajo nivel de coordinación visual y el 45,7% bajo nivel de coordinación manual, concluyendo que existe un bajo nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial "Túpac Amaru" de Chincheros en Apurímac".

Antes de emitir la apreciacion de la autora respecto a los hallazgos relacionados con el primer objetivo especifico, citarea a Basto, Barrón, & Garro (2021) en quienes sostienen que durante la etapa preescolar, se "presta mayor atención a las competencias académicas, descuidando el progreso de la motricidad fina, provocando dificultad en el progreso adecuado de la habilidad motora fina, atención, concentración, coordinación viso-manual, manejo inadecuado de pinza para realizar diversos movimientos precisos en sus actividades diarias e incluso su predisposición para el siguiente nivel educativo".

Por ello la autora, indica que, los niños inician con niveles paupérrimos en cuanto a su nivel de coordinación viso manual, cada uno de las fuentes consultadas, indican haber detectado deficiencias o bajo nivel de coordinación visomanual, en los estudiantes durante la etapa preescolar, situación que se observa con mayor casuística en instituciones educativas iniciales del ámbito público, demandando a los docentes a implementar estrategias para mejorar la motricidad fina, sobremanera la referida a la integración ojo mano, pues se trata de una competencia necesaria e indispensable para que el niño logre avanzar a etapas educativas posteriores de manera adecuada, puesto que si no se cuenta con esta capacidad desarrollada, el niño retrasara su proceso de aprendizaje.

Entonces, será necesario implementar estrategias didácticas eficaces, en ese sentido el segundo objetivo específico consistió en: Elaborar y aplicar el juego lúdico como una

estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Por lo que, la autora desarrollo 10 sesiones de aprendizaje, donde se utilizaron recursos o materiales atractivos para los niños, procurando simular un espacio natural, cómodo, seguro y divertido, donde cada uno de los niños pudo participar de manera activa, cada experiencia de aprendizaje, que tuvo una duración aproximada de 90 minutos aproximadamente, contando con la participación e involucramiento de la maestra tutora y de los 19 estudiantes, previo consentimiento de sus padres, como toda sesión hubo una secuencia de inicio de la actividad, desarrollo y cierre de la misma, asimismo, cada sesión tuvo un objetivo de aprendizaje, respecto a la coordinación viso manual.

Sobre ello, Flecher & Hipatia (2023) indican que, para el desarrollo de estrategias didácticas, es necesario "establecer los criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje; en el nivel inicial, en la formación del niño es importante la motivación y planificación por parte del docente del aula incluyendo la aplicación de estrategias para lograr la adquisición de conocimientos y disminuir las diversas necesidades de aprendizaje y desarrollo de la psicomotricidad fina". Al respecto, Shunta & Chasi (2022) citan al Ministerio de Educación (2014, pág. 41) para indicar que "al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones".

Entonces la aplicación de estrategias didácticas debe responder a las necesidades educativas que presentan los estudiantes durante la etapa preescolar, en este caso la problemática se centró en los bajos niveles de coordinación viso manual, razón por la cual la autora, trabajo toda una experiencia de aprendizaje basada en el juego lúdico, esta significo un recurso muy atractivo y seguro para los estudiantes, puesto que lograron alcanzarse las metas planteadas por sesión de aprendizaje, asimismo le otorgo un valor agregado a la clase intervenida, en la medida que, pudo mejorarse además aspectos

relacionados con la interacción social, autonomía y seguridad del estudiante, tal estrategia didáctica, intervino en el tercer objetivo específico del estudio.

Verificar mediante un post test el nivel de coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023, evidenciándose la mejora significativa de la coordinación viso manual, donde un 68.42% alcanzo un nivel de logro destacado, mientras el 26.32% nivel de logro esperado y solo el 5.26% de los niños participantes alcanzaron un nivel de logro en proceso.

Estos hallazgos son similares a los encontrados por Sanchez, Gutierrez, Hernandez, & Segovia, (2022) quienes, comprobaron la mejora significativa en el equilibrio, puntería, atrape y puntuación global, indicando la necesidad de continuar con el desarrollo de la estrategia de manera diaria, pues así se logrará un óptimo desarrollo de la motricidad e interacción social, en los estudiantes.

De la misma manera, Cango, (2019) en su evaluación post test mostraron que el nivel de motricidad fina en el 23,53% fue muy bueno; para un 64,71% bueno y en el 11,76% regular, concluyendo, que la aplicación de la guía de actividad lúdica, realizada diariamente, mejora la coordinación motora fina, sobremanera la integración óculo manual.

También, Huayta, (2021) al desarrollar los "Juegos como estrategia para el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa particular Bethel del Agustino Lima-Perú" después de aplicar la estrategia determino, que un 75% alcanzo un nivel "A" de logro y 25% un nivel "B", afirmando que la actividad lúdica aplicada como estrategia de aprendizaje mejoro el nivel de coordinación viso manual en los menores intervenidos. A un resultado similar arribo Manchay, (2022), quien durante el post test, encontró que el 40% alcanzo logro en proceso mientras que un 60% logro destacado, concluyendo que la propuesta de juegos motores si contribuye en la coordinación ojo mano en los menores participantes de estudio.

Estos últimos resultados son satisfactorios para la autora, quien pudo corroborar como los niveles de logro referidos a la coordinación óculo manual, mejoraron en la población materia de estudio, esto demuestra que los docentes de nivel inicial estamos en la obligación de indagar de manera constante las posibles dificultades que retrasan o dificultan a los estudiantes alcanzar las metas de aprendizaje, muchas podrían estar sujetas a deficiencias a nivel de la integración ojo mano, que de no detectarse a tiempo, perjudicaran al menor, promoviendo inclusive un sentimiento frustrante, dado que estará de alguna manera limitado o por debajo de sus compañeros.

El dominio de los dedos, muñeca, mano y brazo, dependen mucho del sentido de la vista, enmarcándose entonces ambos, como elementos importantes durante el crecimiento y desarrollo del niño, tanto a nivel biológico como cognitivo, mientras mejor se potencien estos elementos, mayor será el grado de aprendizaje en el menor, en tal sentido los maestros de educación primaria no tan solo deben preocuparse por lograr los objetivos que la currícula escolar les exige en la semana de aprendizaje en que se encuentran, sino además deben estar pendientes en aquellos niños que no logran cumplir con las competencias definidas, puesto que allí podrían encontrarse con problemáticas como las aquí descritas, que interfieren en el proceso de aprendizaje del menor, que de no atenderse a tiempo, implicaría un fracaso del individuo en su etapa escolar primaria.

Existen un sin número de estrategias aplicar, en el estudio se ha implementado al juego lúdico como una estrategia didáctica para mejorar la coordinación visomanual, misma que estará disponible y al alcance de aquellos educadores que quieran aplicarla, tratándose de un recurso confiable y valido.

V. CONCLUSIONES

En la presente investigación, se logró determinar que la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica, si mejora significativamente la coordinación viso manual en los estudiantes de 05 años de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes, en ese sentido se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. El juego lúdico como estrategia didáctica hacia el mejoramiento de la integración óculo manual, es una opción práctica y sencilla, que atrae la participación del niño de manera espontánea, pues no lo asume directamente como una responsabilidad, sino por el contrario el niño aprende jugando, permitiendo al docente potenciar el nivel de coordinación ojo dedo, ojo mano y ojo brazo, necesario para etapas educativas posteriores.

A través del estudio, se identificó durante el pre test, que los niveles de coordinación viso manual, en los niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales – Tumbes, se encontraban en proceso y logro esperado. En educación es importante antes de aplicar un programa o estrategia conocer el valor inicial de la competencia a mejorar, en el estudio fue la coordinación ojo mano, el cual obtuvo valores bajos pese a que estaba por culminar el año escolar y el infante aún tenía destrezas limitadas, que de no atenderse repercutirán durante su educación primaria.

En la presente investigación se planifico, elaboro y ejecuto la estrategia didáctica el juego lúdico para mejorar la coordinación visomanual, desarrollada en 10 sesiones de aprendizaje, con una duración aproximada de 90 minutos, para ello se utilizaron recursos o materiales atractivos para los niños, construyendo un espacio natural, cómodo, seguro y divertido, donde cada niño participó activamente. Se trató de una experiencia de aprendizaje amena y espontánea, que permito al docente trabajar y fortalecer aspectos relacionados con la integración óculo manual, en todo momento el niño se mostraba interesado por los recursos didácticos, los espacios elegidos, la interacción social con sus *compañeros y la* docente, además de convertirse en un espacio para liberar emociones y expresarse y comportarse con naturalidad.

Asimismo, en concordancia con el tercer objetivo específico, a través del estudio durante el post test, se logró evidenciar que el juego como estrategia didáctica logro mejorar los niveles de coordinación viso manual, de un nivel de logro destacado y logro esperado, en la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales – Tumbes. Los niveles de coordinación viso manual, mejoraron de manera evidente en la población participe del estudio, lo que denota que la aplicación del juego como estrategia didáctica durante el proceso enseñanza aprendizaje se connota como una herramienta útil y valida durante la etapa preescolar, puesto que aporta resultados significativos, en ese sentido se requiere por parte del docente la constancia para la aplicación de esta estrategia, asimismo el involucramiento de los padres de familia quienes deben replicar la experiencia en sus hogares, para que los logros alcanzados puedan sostenerse.

VI. RECOMENDACIONES

Desde la experiencia positiva obtenida en el actual estudio, la autora recomienda a los educadores del nivel educativo inicial desarrollar esta propuesta sencilla de aprendizaje, donde el juego lúdico es la principal estrategia didáctica, puesto que favorece la coordinación viso manual, además de procurar un clima armónico y divertido para nuestros niños y motivar un buen desarrollo de su motricidad fina en general.

Se recomienda a los docentes a investigar más sobre la importancia de la coordinación viso manual con el fin de mejorar su nivel académico y sus técnicas de enseñanza - aprendizaje, dirigido a los niños de este nivel educativo, tan relevante en el desarrollo del ser humano.

Finalmente es necesario la interacción padre de familia - docente, puesto que desde casa ellos deben motivar a los niños y practicar los juegos lúdicos con el propósito de mejorar su coordinación viso manual y puedan sostener los logros obtenidos durante la clase.

REFERENCIAS

- Aguilar, R. (2022). *El juego lúdico mejora la motricidad fina en niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 054 Higuierón, distrito San Jacinto, región Tumbes*. Tesis pregrado, Tumbes – Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/26458>
- Alemán, E. (2022). *Estrategias didácticas cooperativas desarrollan la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 105 de Tacna Libre-Casitas, región Tumbes*. Tesis pregrado, Tumbes - Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/25571>
- Almora, I., & Quispe, E. (2019). *Los juegos lúdicos como estrategia pedagógica en el aprendizaje de los niños de la institución educativa inicial innova school, de la ciudad de Huancayo*. Trabajo academico Segunda especialidad. , Huancavelica - Peru. Obtenido de <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3925>
- Arribas, M. (2004). Diseño y validación de cuestionarios. En M. Arribas, *Diseño y validación de cuestionarios* (págs. 23-29). Obtenido de Disponible en http://enferpro.com/documentos/validacion_cuestionarios.pdf
- Bastis Consultores. (12 de Diciembre de 2022). *Investigación pre-experimental*. Obtenido de <https://online-tesis.com/investigacion-pre-experimental/>
- Basto, I., Barrón, J., & Garro, L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. *Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 6(30). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8274431>
- Bernardo, A. (09 de Abril de 2021). *Qué es un juego lúdico y para qué sirve*. Obtenido de <https://aleph.org.mx/que-es-un-juego-ludico-y-para-que-sirve>
- Bouwien, E., Emmanuel, B., & Fergusona, G. (2020). Motor skill learning in children with and without Developmental Coordination Disorder. *Human Movement Science*, 74. doi:<https://doi.org/10.1016/j.humov.2020.102687>
- Cabero, J., & Llorente, M. (2013). La aplicación del juicio de experto como técnica de evaluación de las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7(02), 11-22. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4857163>
- Cango, S. (2019). *La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 A 5 años, paralelo “B” de la escuela de educación básica “Vicente Bastidas Reinoso” de la ciudad de Loja*. Tesis pregrado, Ecuador. Obtenido de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/21774>

- Clementin, F. (23 de Febrero de 2022). *Vygotski y la psicología del juego*. Obtenido de Eres mama: <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>
- CogniFit . (s.f.). *Coordinación Ojo-Mano*. Obtenido de <https://www.cognifit.com/pe/coordinacion-ojo-mano>
- Colegio Colombo gales. (4 de Diciembre de 2020). *Coordinación Viso – Manual*. Obtenido de <https://colegiocolombogales.edu.co/coordinacion-viso-manual/>
- CU-ULADECH. (2023). *Reglamento de integridad científica en la investigacion*. Chimbote.
- Díaz, C. (2023). *Nivel de desarrollo de la coordinación viso-manual en los estudiantes de cuatro años de la Institución Educativa Inicial “Tupac Amaru” de Chincheros – Apurímac*. Tesis de especialidad, Universidad nacional de Huacavelica, Huancavelica. Obtenido de <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3b5cae7b-6890-4446-b8f6-0fc58c9e614c/content>
- Equipo editorial Etecé. (13 de Noviembre de 2023). *Lúdico*. Obtenido de Concepto.de.: <https://concepto.de/ludico/>
- Etecé. (16 de Febrero de 2023). *Lúdico*. Obtenido de <https://concepto.de/ludico/>
- Fingermann, H. (24 de junio de 2023). *Concepto de juego*. Obtenido de <https://deconceptos.com/ciencias-sociales/juego>
- Flecher, X., & Hipatia, M. (2023). Estrategia didáctica para el desarrollo de la motricidad fina en niños de tres a cuatro años. *Scientific MQRInvestigar*, 7(2), 37-58. doi:DOI:10.56048/MQR20225.7.2.2023.37-58
- Granillo, Y., & Macias, M. (2013). *Coordinacion óculo manual en el desarrollo de destrezas*. Tesis de Licenciatura en Educación de Párvulos, El milagro - Ecuador. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/1897>
- Green, K., Torrence, W., & Henry, B. (22 de Julio de 2021). Systematic Review of Visual Motor Integration in Children with Developmental Disabilities. *Occupational Therapy International*, 2021. doi:<https://doi.org/10.1155/2021/1801196>
- Guerri, M. (18 de Mayo de 2023). *Teoría del Aprendizaje de Piaget: resumen, qué es, análisis y vídeos*. Obtenido de Psicoactiva: <https://www.psicoactiva.com/blog/la-teoria-del-aprendizaje-de-jean-piaget-ideas-principales/>
- Hernández, A., & Estévez, M. (Marzo de 2014). La pedagogía y el juego. *Revista Digital EFDeportes.com*, 18(190). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd190/la-pedagogia-y-el-juego.htm>

- Huayta, M. (2021). *Juegos como estrategia para el desarrollo de la coordinación óculo manual de los niños de 4 años del nivel inicial de la institución educativa particular Bethel del Agustínolima – Perú*. Tesis pregrado, Peru. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/23929>
- Macmillan Education Everywhere. (s.f.). *El juego*. Obtenido de https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf
- Manchay, H. (2022). *los juegos motores para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 3 años de la i.e.p jardín pinceladas de color, castilla-piura*. Tesis pregrado, Piura - Peru. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/28941>
- Márquez, X. (11 de marzo de 2018). *Medium*. Obtenido de El Juego: Dimensiones Teóricas: <https://medium.com/alternativas-psicoterap%C3%A9uticas-en-ni%C3%B1os-y-el-juego-dimensiones-te%C3%B3ricas-5838b96d5641>
- Mecano. (28 de Junio de 2022). *10 Actividades cotidianas para trabajar la coordinación viso motora en niños*. Obtenido de <https://www.mecano.edu.mx/blog/10-actividades-cotidianas-para-trabajar-la-coordinacion-viso-motora-en-ninos#:~:text=La%20coordinaci%C3%B3n%20viso%20motora%20tambi%C3%A9n,futbol%20o%20basquetbol%2C%20entre%20otros>
- Mejia, T. (27 de Agosto de 2020). *Investigación explicativa: características, técnicas, ejemplos*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-explicativa/>
- MIMP. (2017). *Guía para la Ejecución de Sesiones de Juego Estructurado con Niños, Niñas y Adolescentes*. Guía, Lima-Peru. Obtenido de https://mef.gob.pe/contenidos/presu_publ/migl/metastaller_guia_meta44.pdf
- MINEDU. (2010). *La hora del juego libre: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Lima - Peru.
- MINEDU. (2023). *Currículo Nacional¿Qué se entiende por juego?* Obtenido de <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-se-entiende-por-juego/>
- Neciosup, M. (2021). *Juegos psicomotrices para el desarrollo de la coordinación motora gruesa en niños de 4 años de la I.E.I. N° 003 Colasay – Jaén 2020*. Tesis pregrado, Chimbote - Peru. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/23676>
- Ortega, C. (s.f.). *¿Qué es el muestreo por conveniencia?* Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-por-conveniencia/>

- Paredes, M. (2020). *Coordinación óculo manual en niños*. Trabajo academico de segunda especialidad., Universidad nacional de Tumbes, Jaen. Obtenido de <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/63457>
- Pérez, A. (27 de Febrero de 2023). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Obtenido de <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=El%20juego%20es%20una%20actividad,y%20corporal%2C%20y%20el%20desarrollo>
- Pineda, B., De alvarado, E., & De canales, F. (1994). *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud*. Washington: OPS.
- Piza, N., Amaiquema, F., & Beltran, G. (02 de diciembre de 2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Conrado*, 15(70), 455-459. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455&lng=es&tlng=es.
- Polar, S., & Neyra, C. (2022). *Influencia del juego lúdico en la coordinación óculo-manual para niños de 4 años de la institución educativa Lideres Kids Del Distrito De Cerro Colorado Arequipa*. Tesis pregrado, Universidad Jose Carlos Mariategui., Arequipa. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1764>
- Ramírez, C., Arteaga, M., & Luna, H. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. *Revista Universidad y Sociedad*, 12(1), 116-120. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100116&lng=es&tlng=es.
- Reidl, L. (2013). Confiabilidad en la medicion. *Investigacion en educacion medica*, 2(6), 107-111. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000200007&lng=es&tlng=es.
- Robles, P., & Del Carmen, M. (2015). La validación por juicio de expertos: Dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Nebrija*, 18. Obtenido de <https://www.nebrija.com/revista-linguistica/la-validacion-por-juicio-de-expertos-dos-investigaciones-cualitativas-en-linguistica-aplicada.html>
- Rodriguez, A. (09 de julio de 2023). *¿Qué es la coordinación mano-ojo y cómo mejorarla?* Obtenido de Mejorconsalud.as: <https://mejorconsalud.as.com/que-es-coordinacion-mano-ojo-como-mejorarla/>
- Rodríguez, H. (2018). *Relación entre lateralidad cruzada mano-ojo, coordinación óculo-manual y direccionalidad del trazo en niños de 4 y 5 años*. Tesis posgrado, Rioja. Obtenido de

<https://1library.co/document/yrdenmj-q-relacion-lateralidad-cruzada-coordinacion-oculo-manual-direccionalidad-ninos.html>

- Sánchez, Y., Gutiérrez, D., Hernández, A., & Segovia, Y. (2022). Efecto de un programa de refuerzo motriz en alumnado con dificultades motrices y/o sociales. *Cuadernos de Psicología del Deporte*, 22(11). doi:DOI: <https://doi.org/10.6018/cpd.421831>
- Saucedo, F. (2021). *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*. Trabajo de investigación para optar grado de bachiller en educación., Tumbes. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23234/JUEGOS_MOTRICIDAD_SAUCEDO_FERNANDEZ_FLORINDA%20.pdf?sequence=3
- Shunta, E., & Chasi, J. (2022). La motricidad fina en la educación inicial. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 35-68. doi:DOI: 10.37811/cl_rcm.v7i1.4677
- Significados.com. (20 de octubre de 2018). *Que es el juego*. Obtenido de <https://www.significados.com/juego/>
- Sosa, & Col., A. &. (20 de julio de 2018). *El aprendizaje lúdico como estrategia didáctica: El territorio en Juego*. documento de congreso In-Red 2018, Universitat Politècnica de València, España. doi:Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2018.2018.8876>
- Tamayo, M. (2007). *El proceso de la investigación científica*. Mexico: LIMUSA.
- Torres, C. (Octubre de 2002). El juego: Una estrategia importante. *Educare*, 6(19), 289-296. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Trillini, C. (Julio de 2013). *Definición de juego*. Obtenido de <https://enciclopedia.net/juego/>
- UNED. (2013). *¿Qué son las estrategias didácticas?* Obtenido de https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf
- UNESCO. (15 de Noviembre de 2022). *Por qué es importante la atención y educación de la primera infancia*. Obtenido de <https://www.unesco.org/es/articles/por-que-es-importante-la-atencion-y-educacion-de-la-primera-infancia#:~:text=A%20escala%20mundial%2C%20la%20proporci%C3%B3n,alcanzar%20el%2075%25%20en%202020.>
- UNICEF. (Octubre de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

UNICEF. (14 de Febrero de 2022). *Durante el 2021 solo el 37% de servicios de educación inicial abrieron sus puertas a la semipresencialidad.* Obtenido de [https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/durante-el-2021-solo-el-37-de-servicios-de-educacion-inicial-abrieron-sus-puertas#:~:text=Hasta%20diciembre%20del%202021%2C%20apenas,%20y%20Cusco%20\(753\).](https://www.unicef.org/peru/comunicados-prensa/durante-el-2021-solo-el-37-de-servicios-de-educacion-inicial-abrieron-sus-puertas#:~:text=Hasta%20diciembre%20del%202021%2C%20apenas,%20y%20Cusco%20(753).)

Velasquez, F. (14 de Enero de 2018). *La coordinación óculo manual. Qué es y en qué consiste.* Obtenido de <https://fernandez-velazquez.com/coordinacion-oculo-manual-y-oculomotora/>

ANEXO

Anexo 01 Matriz de consistencia

Título: El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
¿De qué manera la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, ¿Corrales - Tumbes 2023?	Objetivo general: Determinar si la aplicación del juego lúdico como estrategia didáctica mejora la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023. Objetivos específicos: Identificar mediante un pre test el nivel de coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023. Elaborar y aplicar el juego lúdico como una estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023. Verificar mediante un post test el nivel de coordinación viso manual, en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.	Hi: Al aplicar el juego lúdico como estrategia didáctica, se mejora significativamente la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023. Ho: Al aplicar el juego como estrategia didáctica no se mejora significativamente la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023.	Variable independiente: Juegos lúdicos Dimensión Método lúdico como estrategia didáctica. Variable dependiente: Coordinación Viso manual Dimensiones: Dedos Mano Muñeca Brazo.	Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Población 75 estudiantes Técnica: Observación Instrumento: Lista de cotejo Muestra Se trabajará con 19 niños de 05 años de edad, pertenecientes al aula celeste.

Fuente: Elaboración propia

Anexo 02 Instrumento de recolección de información
Pre y post test

Lista de cotejo de la coordinación viso manual.

Código del participante: ----- **Sexo:** -----

Nº	Indicadores	Escala de medición			
		0	1	2	3
Coordinación de los dedos					
1	Utiliza adecuadamente los dedos al momento de coger las piedritas.				
2	Toca sin dificultad cada dedo de su mano con el pulgar.				
3	Coge adecuadamente la canica o pepo, para separarla del resto.				
4	Abotona o desabotona con facilidad, la camisa del muñeco de trapo.				
5	Al momento de escribir la palabra secreta, agarra adecuadamente (forma una pinza con los dedos) el lápiz				
Coordinación de la mano					
6	Abre y cierra con facilidad, el frasco que contiene el tesoro escondido.				
7	Abrocha y desabrocha su zapato sin dificultad.				
8	Viste al muñeco con facilidad.				
9	Coge la pelota en movimiento sin dificultad.				
10	Muestra habilidad y precisión para coger y ubicar los vasos				
Coordinación de la muñeca					
11	Muestra destreza para unir los bloques.				
12	Sostiene los bloques con facilidad.				
13	Colorea dentro de la línea del dibujo brindado.				
14	Recorta el dibujo, respetando las curvas y demás líneas.				
15	Muestra su palma o dorso de manera sincrónica a la solicitud de la orden del juego.				
Coordinación del brazo					
16	Flexiona el brazo de manera adecuada al momento de dibujar.				
17	Encesta el objeto en la canastilla.				
18	Puede quitarse la camiseta con facilidad.				
19	Construye la torre de vasos con éxito hasta el final.				
20	Mueve y balancea el brazo indicado.				

Fuente: Elaboración Propia

Anexo 03 Validez del instrumento

Carta de Presentación al Experto

Dra. Consuelo Sosa Noriega
Dra. Victoria Calisaya Lavalle
Dra. María Isabel Feijoo casariego

Presente. -

Tema: Proceso de validación a través de juicio de expertos

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo Mariella Rocío Guzmán Suclupe, egresado del programa académico de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi proyecto se titula: “El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023” y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

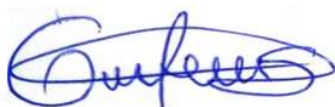
Ficha de Identificación de experto para proceso de validación

- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

Agradezco anticipadamente su atención y participación, me despido de usted.

Atentamente,

DNI: 40876586



Firma de Estudiante

Ficha de Identificación – Primer Experto

VALIDEZ DEL INSTRUMENTO
Experto

Ficha de identificación del experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: victoria Calizaya Lavalle.

Nº DNI/CE: 00230427 Edad: 51

Teléfono/Celular: 956830634 Email: vickycaliz@hotmail.com

Título profesional: Docente Educación Inicial

Grado académico: Mg. Gestión de la Educación.

Especialidad: Maestría X Doctorado:

Institución donde labora: I.E.I Nº 021 La Garita - Corrales.

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título: “El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial Nº002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023”

Autora: Br. Guzmán Suclupe, Mariella Rocío

Programa académico: Educación Inicial



Firma



Huella Digital

Ficha de Identificación – Segundo Experto

Ficha de identificación del experto para proceso de validación	
Nombres y apellidos: Consuelo Sosa Noriega	
Nº DNI/CE: 00203919	Edad: 59
Teléfono/Celular: 947 055 829	Email: csosanoriega@gmail.com
Título profesional: Licenciada En Educación Inicial	
Grado académico: Magister en Gestión Pública/ Doctora en educación	
Especialidad: Maestría ☒ Doctorado: ☒	
Institución donde labora: Institución Educativa Inicial Santa Rosa de Lima - Corrales	
Identificación del proyecto de investigación o tesis	
Título: “El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023”	
Autora: Br. Guzmán Suclupe, Mariella Rocío	
Programa académico: Educación Inicial	
	
Firma	Huella Digital

Ficha de identificación Tercer experto

Ficha de identificación del experto para proceso de validación	
Nombres y apellidos: María Isabel Feijoo Casariego	
Nº DNI/CE: 00238546	Edad: 54 años
Teléfono/Celular: 968 479 780	Email: maifeca@gmail.com
Título profesional: Licenciada en educación	
Grado académico: Magister en Gestión Pública/ Doctora en educación	
Especialidad: Maestría ☒ X _____	Doctorado: ☐ _____
Institución donde labora: Institución educativa Nª118 Víctor Alberto Peña Neyra	
Identificación del proyecto de investigación o tesis	
Título: “El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023”	
Autora: Br. Guzmán Suclupe, Mariella Rocío	
Programa académico: Educación Inicial	
	
Firma	Huella Digital

Ficha de Validación – Primer experto

TÍTULO: “El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023”.								
Coordinación viso manual en niños de 05 años		Relevancia		Pertinencia		Claridad		observaciones
		cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Coordinación de los dedos								
1	Utiliza adecuadamente los dedos al momento de coger las piedritas.	X		X		X		
2	Toca sin dificultad cada dedo de su mano con el pulgar.	X		X		X		
3	Coge adecuadamente la canica o pepo, para separarla del resto.	X		X		X		
4	Abotona o desabotona con facilidad, la camisa del muñeco de trapo.	X		X		X		
5	Al momento de escribir la palabra secreta, agarra adecuadamente (forma una pinza con los dedos) el lápiz	X		X		X		
Coordinación de la mano								
6	Abre y cierra con facilidad, el frasco que contiene el tesoro escondido.	X		X		X		
7	Abrocha y desabrocha su zapato sin dificultad.	X		X		X		
8	Viste al muñeco con facilidad.	X		X		X		
9	Coge la pelota en movimiento sin dificultad.	X		X		X		
10	Muestra habilidad y precisión para coger y ubicar los vasos	X		X		X		
Coordinación de la muñeca								
11	Muestra destreza para unir los bloques.	X		X		X		
12	Sostiene los bloques con facilidad.	X		X		X		
13	Colorea dentro de la línea del dibujo brindado.	X		X		X		

14	Recorta el dibujo, respetando las curvas y demás líneas.	X		X		X		
15	Muestra su palma o dorso de manera sincrónica a la solicitud de la orden del juego.	X		X		X		
Coordinación del brazo								
16	Flexiona el brazo de manera adecuada al momento de dibujar.	X		X		X		
17	Encesta el objeto en la canastilla.	X		X		X		
18	Puede quitarse la camiseta con facilidad.	X		X		X		
19	Construye la torre de vasos con éxito hasta el final.	X		X		X		
20	Mueve y balancea el brazo indicado.	X		X		X		

Recomendaciones: Ninguna, porque que el instrumento mantiene consistencia y coherencia entre sus ítems, respondiendo además a los objetivos planteados.

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dra. Victoria Calizaya Lavalle / DNI N° 00236427



REGIONAL GOVERNMENT OF LA LIBERTAD
LA LIBERTAD, PERU
I.E.I N° 021 LA GARCITA
COMPTES
Mg. Victoria Calizaya Lavalle
DIRECTORA

Firma del experto

Ficha de Validación – Segundo Experto

TÍTULO: “El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023”.								
Coordinación viso manual en niños de 05 años		Relevancia		Pertinencia		Claridad		observaciones
		cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Coordinación de los dedos								
1	Utiliza adecuadamente los dedos al momento de coger las piedritas.	X		X		X		
2	Toca sin dificultad cada dedo de su mano con el pulgar.	X		X		X		
3	Coge adecuadamente la canica o pepo, para separarla del resto.	X		X		X		
4	Abotona o desabotona con facilidad, la camisa del muñeco de trapo.	X		X		X		
5	Al momento de escribir la palabra secreta, agarra adecuadamente (forma una pinza con los dedos) el lápiz	X		X		X		
Coordinación de la mano								
6	Abre y cierra con facilidad, el frasco que contiene el tesoro escondido.	X		X		X		
7	Abrocha y desabrocha su zapato sin dificultad.	X		X		X		
8	Viste al muñeco con facilidad.	X		X		X		
9	Coge la pelota en movimiento sin dificultad.	X		X		X		
10	Muestra habilidad y precisión para coger y ubicar los vasos	X		X		X		
Coordinación de la muñeca								
11	Muestra destreza para unir los bloques.	X		X		X		
12	Sostiene los bloques con facilidad.	X		X		X		
13	Colorea dentro de la línea del dibujo brindado.	X		X		X		

14	Recorta el dibujo, respetando las curvas y demás líneas.	X		X		X		
15	Muestra su palma o dorso de manera sincrónica a la solicitud de la orden del juego.	X		X		X		
Coordinación del brazo								
16	Flexiona el brazo de manera adecuada al momento de dibujar.	X		X		X		
17	Encesta el objeto en la canastilla.	X		X		X		
18	Puede quitarse la camiseta con facilidad.	X		X		X		
19	Construye la torre de vasos con éxito hasta el final.	X		X		X		
20	Mueve y balancea el brazo indicado.	X		X		X		

Recomendaciones: Ninguna, porque que el instrumento mantiene consistencia y coherencia entre sus ítems, respondiendo además a los objetivos planteados.

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: **Dra. Consuelo Sosa Noriega / DNI N° 00203919**


Firma del experto

Ficha de Validación – Tercer

TÍTULO: “El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023”.								
Coordinación viso manual en niños de 05 años		Relevancia		Pertinencia		Claridad		observaciones
		cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Coordinación de los dedos								
1	Utiliza adecuadamente los dedos al momento de coger las piedritas.	X		X		X		
2	Toca sin dificultad cada dedo de su mano con el pulgar.	X		X		X		
3	Coge adecuadamente la canica o pepo, para separarla del resto.	X		X		X		
4	Abotona o desabotona con facilidad, la camisa del muñeco de trapo.	X		X		X		
5	Al momento de escribir la palabra secreta, agarra adecuadamente (forma una pinza con los dedos) el lápiz	X		X		X		
Coordinación de la mano								
6	Abre y cierra con facilidad, el frasco que contiene el tesoro escondido.	X		X		X		
7	Abrocha y desabrocha su zapato sin dificultad.	X		X		X		
8	Viste al muñeco con facilidad.	X		X		X		
9	Coge la pelota en movimiento sin dificultad.	X		X		X		
10	Muestra habilidad y precisión para coger y ubicar los vasos	X		X		X		
Coordinación de la muñeca								
11	Muestra destreza para unir los bloques.	X		X		X		
12	Sostiene los bloques con facilidad.	X		X		X		
13	Colorea dentro de la línea del dibujo brindado.	X		X		X		

14	Recorta el dibujo, respetando las curvas y demás líneas.	X		X		X		
15	Muestra su palma o dorso de manera sincrónica a la solicitud de la orden del juego.	X		X		X		
Coordinación del brazo								
16	Flexiona el brazo de manera adecuada al momento de dibujar	X		X		X		
17	Encesta el objeto en la canastilla	X		X		X		
18	Puede quitarse la camiseta con facilidad.	X		X		X		
19	Construye la torre de vasos con éxito hasta el final.	X		X		X		
20	Mueve y balancea el brazo indicado.	X		X		X		

Recomendaciones: Ninguna, porque que el instrumento mantiene consistencia y coherencia entre sus ítems, respondiendo además a los objetivos planteados.

Opinión de experto: Aplicable (X) Aplicable después de modificar () No aplicable ()

Nombres y Apellidos de experto: Dra. María Isabel Feijoo Casariego / **DNI N° 00238546**



Firma del experto

Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

1. Lista de cotejo para valorar al juego lúdico como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual.

2. N^a de ítems: 20

3. N^o sujetos de la muestra piloto: 10

Para medir la confiabilidad del instrumento para la recolección de datos se ha recurrido a la prueba de confiabilidad alfa Cronbach, en la medida que cada uno de los ítem o indicadores de la lista de cotejo, presenta distintas alternativas de respuesta, manteniendo una escala de valoración ordinal con las siguientes respuestas: Excelente, bueno, regular y malo.

El método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum v_i}{vt} \right)$$

Donde:

α (Alfa de Cronbach) = 0.7874

K (Numero de items) = 20

ΣV_i (Varianza de cada ítem) = 7.8

V_t (Varianza total) = 30.96

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica. Según los datos tenemos que el coeficiente de alfa de Cronbach es > 0.7874 es confiable

Calculo de la confiabilidad:

$\alpha = ((20 / (20-1)) * (1-(7.8/30.96)))$

$\alpha = 0,7874337$

Base de datos prueba piloto

	Indicadores de la lista de cotejo																				
ENCUESTADOS	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	SUMA
NIÑO1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	26
NIÑO2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	28
NIÑO3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	24
NIÑO4	1	2	3	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
NIÑO5	2	2	2	2	2	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	29
NIÑO6	1	3	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	3	31
NIÑO7	3	2	1	3	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	40
NIÑO8	3	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	36
NIÑO9	3	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	1	2	3	1	1	38
NIÑO10	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
VARIANZA	0.84	0.54	0.46	0.54	0.23	0.32	0.27	0.28	0.27	0.27	0.18	0.27	0.10	0.50	0.27	0.28	0.49	0.72	0.49	0.49	
SUMATORIA DE VARIANZAS	7.8000																				
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	30.96																				

Anexo 05 Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio: El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023.

Investigador (a): Br. Guzmán Suclupe, Mariella Rocío

Propósito del estudio: Estamos invitando a su hijo(a) a participar del trabajo de investigación titulado: El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Fundamento De Trabajo De Investigación: Se pretende conocer cómo influye el juego lúdico como estrategia didáctica para mejorar la coordinación viso manual en los niños de 05 años, puesto que este nivel de coordinación de motricidad fina, permitirá a sus niños desarrollar sin dificultad la escritura durante su etapa escolar.

Procedimientos: Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Desarrollo de un pre test para valorar su nivel de coordinación viso manual, inicialmente.
2. se aplicará la estrategia didáctica en base al juego lúdico, desarrollada en 10 sesiones.
3. Desarrollo de un post test para valorar su nivel de coordinación viso manual, al finalizar la estrategia didáctica.

Riesgos: La investigación no implica riesgo alguno en la integridad física y cognitiva de los estudiantes.

Beneficios: Como principales efectos benéficos destacan:

- Se realizará una evaluación minuciosa y veraz respecto al nivel de logro alcanzado en la coordinación viso manual del niño.
- Se reforzará los aspectos cognitivos y destrezas del niño mediante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.
- Se pondrá a disposición las sesiones de aprendizaje elaborada por la autora.

Costos y/o compensación: El estudio no generará gastos a la institución educativa o al participante, puesto que los costos generados, serán totalmente asumidos por la autora.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 990 082 518.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo
Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos del Participante

Fecha y Hora

Br. Guzmán Suclupe, Mariella Rocío
DNI N° 40876586
Investigadora

01/12/2023
Fecha y Hora

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Tumbes, 20 octubre 2023

Carta S/N° 01- 2023-ULADECH CATÓLICA

Sr (a).

Mg. Consuelo Sosa Noriega

Directora de la I. E. Inicial N°002 "Santa Rosa de Lima- Corrales"

Asunto: Permiso para ejecución de Proyecto de Investigación

Presente. -

De mi consideración:

Es grato dirigirme a usted, para expresar nuestro cordial saludo en nombre de la Escuela de Post Grado de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. El motivo de la presente tiene por finalidad presentar en calidad de bachiller en educación Inicial **Mariella Rocío Guzmán Suclupe**, con código de matrícula N° 2107171026, quien ejecutará el proyecto de investigación titulado "El Juego Lúdico como Estrategia para Mejorar la Coordinación Viso Manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°002 Santa Rosa de Lima, Corrales - Tumbes 2023".

Es espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente,

GUZMAN SUCLUPE MARIELA ROCIO
DNI. N° 40876586

Recibido
20-10-2023
H: 12:28'



PERÚ

Ministerio
de Educación



UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL
TUMBES

I.E.I 002 SANTA ROSA
DE LIMA - CORRALES



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

“TUMBES, TIERRA GLORIOSA, VICTORIOSA E INMACULADA DE LA PATRIA”

Corrales, 23 octubre 2023

CARTA DE ACEPTACION

LA DIRECTORA DE LA I.E. INICIAL 02 SANTA ROSA DE LIMA- DISTRITO DE CORRALES- TUMBES.

Que, Mariella Rocio Guzmán Suclupe, Identificada con DNI 40876586, con código de matrícula 2107171026, de la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote, doy la aceptación para ejecutar el proyecto de investigación titulado **“EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA COORDINACIÓN VISO MANUAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°002 SANTA ROSA DE LIMA, CORRALES - TUMBES 2023”**, en calidad de Bachiller durante los meses de octubre y noviembre del año 2023.

Se expide la presente a solicitud del interesado para fines que estime pertinentes.

Atentamente,

 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
TUMBES

Mg. Consuelo Sosa Nutini
DIRECTORA

Anexo 07 Declaración jurada

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Guzmán Suclupe, Mariella Rocío, identificado (a) con DNI N° 40876586, con domicilio real en Av. Buenos Aires Norte N° 10 Distrito Corrales, Provincia Tumbes, Departamento Tumbes,

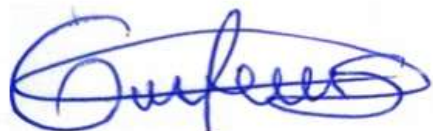
DECLARO BAJO JURAMENTO,

En mi condición de bachiller con código de estudiante 2107171026 de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-II:

Los datos consignados en la tesis titulada “El juego lúdico como estrategia para mejorar la coordinación viso manual en niños de la institución educativa inicial N°002 Santa Rosa De Lima, Corrales - Tumbes 2023”.

Son reales y se consideran las precauciones necesarias para evitar sesgos en la investigación Firmo la presente declaración y doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

Tumbes, 12 de noviembre de 2023.



Guzmán Suclupe, Mariella Rocío

DNI N° 40876586



Huella Digital

Anexo 08 Sesiones de aprendizaje

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N° 01

1. Datos informativos:

- 1.1. IE : Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
 1.2. Edad : 05 años
 1.3. Aula : Celeste
 1.4. Denominación : Jugamos a recoger piedritas utilizando los dedos
 1.5. Fecha de ejecución : 20/11/2023
 1.6. Duración : 60 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Utiliza adecuadamente los dedos para coger las piedritas. Toca sin dificultad cada dedo de su mano con el pulgar.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Se da inicio con el saludo a esta experiencia de aprendizaje y la invitación a escuchar y ver juntos el video de la canción. "La familia dedos" https://www.youtube.com/watch?v=CtIH_d_OQ8E Los niños responden a preguntas sobre el video observado: ¿De qué se trata la canción? ¿Cuál es el dedo azul en la canción?, ¿Cuál es el dedo rojo en la canción?, identificamos los colores de cada dedo. Preguntamos ¿Podremos utilizar nuestros dedos como pinzas para coger las piedritas? ¿Cómo lo haremos?	Proyector. Laptop. Parlantes Piedras pequeñas.

	Comunicamos el Propósito de la sesión: Hoy vamos a utilizar nuestros dedos como pinzas para coger piedritas.	
Desarrollo	En asamblea sentados cómodamente en el patio, dialogamos sobre trabajo que vamos a realizar, los materiales que se van a utilizar y los acuerdos de convivencia que se tendrán en cuenta. Explicamos en qué consistirá el juego “Cogiendo piedritas con nuestros dedos”. A cada niño se le colocará en sus dedos un stiker: rojo, azul, verde amarillo y anaranjado y recibirá una bolsita con 4 piedritas. Luego realizarán la expresividad motriz, ante las indicaciones que se le brindarán: • Sacan las piedritas y las colocan en el piso en forma extendida. • Cogen una piedrita utilizando el pulgar (rojo) con el meñique (anaranjado). • Cogen la segunda piedrita utilizando el pulgar (rojo) con el anular (amarillo). • Cogen la tercera piedrita utilizando el dedo pulgar (rojo) y el dedo medio (verde). • Cogen la cuarta piedrita utilizando el dedo pulgar (rojo) y el dedo índice (azul).  Los niños guardan sus materiales y se sientan ordenadamente en el piso. Participan del momento tranquilo cantando la canción” Cierro y abro mis manitos”.	
Cierre	Dialogamos sobre la experiencia realizada, qué sintieron, cómo lo hicieron, tardaron o lo hicieron rápido.	

Evaluación de competencia

Estudiante		Utiliza adecuadamente los dedos para coger las piedritas.	Toca sin dificultad cada dedo de su mano con el pulgar	Valoración final
Código estudiante	Sexo			
001	Masculino	2	2	Logro esperado
002	Masculino	3	3	Logro destacado
003	Femenino	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	Logro esperado
006	Femenino	2	2	Logro esperado
007	Femenino	3	3	Logro destacado
008	Femenino	2	2	Logro esperado
009	Masculino	2	2	Logro esperado
010	Masculino	2	2	Logro esperado
011	Masculino	2	3	Logro esperado
012	Masculino	3	3	Logro destacado
013	Masculino	3	3	Logro destacado
014	Masculino	2	2	Logro esperado
015	Femenino	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	Logro esperado
017	Masculino	3	2	Logro esperado
018	Masculino	3	3	Logro destacado
019	Masculino	1	1	Proceso

Valoración:

- 0 Malo
- 1 Regular
- 2 Bueno
- 3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N° 02

1. Datos informativos:

1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4.Denominación	: Juguemos y contemos las canicas
1.5. Fecha de ejecución	: 21/11/2023
1.6. Duración	: 90 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Coge adecuadamente la canica o pepo, para separarla del resto. Coge la canica en movimiento sin dificultad.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Se da inicio a la actividad promoviendo el diálogo con los niños a partir de la observación de imágenes referidas a juegos de tipo tradicional, motivándoles a que indiquen: ¿Cómo se llaman? ¿Cuál quisieran jugar?  Se comunica a los estudiantes, que vamos a jugar un solo juego, se les muestra una bolsa con canicas y se les pregunta ¿Han escuchado hablar de la canicas o pepos? ¿Saben cómo es el juego de las canicas?.	Imágenes de juegos tradicionales. Deposito Canicas

Desarrollo	Se invita a los niños a salir al patio, sentados en semicírculo participan en la asamblea de diálogo sobre cómo se realizará el juego. Quedará muy claro que es un juego, cuyo fin es ganar las canicas de quienes juegan contigo. Se establecen las reglas del juego: • Nos organizamos en parejas. • Cada pareja sacará de la bolsa 5 canicas. • Se pintará un círculo en el piso por donde deben movilizar dichas canicas para no perder.	
Cierre	Se hace entrega de las 05 canicas para que los niños puedan llevarlas a casa y compartir la experiencia de aprendizaje con sus padres.	

Evaluación de competencia

Estudiante		Coge adecuadamente la canica o pepo, para separarla del resto.	Coge la canica en movimiento sin dificultad.	Valoración final.
Código estudiante	Sexo			
001	Masculino	2	2	Logro esperado
002	Masculino	3	3	Logro destacado
003	Femenino	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	Logro esperado
006	Femenino	2	2	Logro esperado
007	Femenino	3	3	Logro destacado
008	Femenino	2	3	Logro esperado
009	Masculino	3	3	Logro destacado
010	Masculino	2	2	Logro esperado
011	Masculino	3	2	Logro esperado
012	Masculino	3	3	Logro destacado
013	Masculino	2	2	Logro esperado
014	Masculino	2	3	Logro esperado
015	Femenino	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	Logro esperado
017	Masculino	3	3	Logro destacado
018	Masculino	3	3	Logro destacado
019	Masculino	0	1	Inicio

Valoración:

0 Malo
1 Regular
2 Bueno
3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N° 03

1. Datos informativos:

1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4.Denominación	: Jugamos a vestir a Pimpón y Emily
1.5. Fecha de ejecución	: 22/11/2023
1.6. Duración	: 90 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Abotona o desabotona con facilidad, la camisa del muñeco de trapo. Viste al muñeco con facilidad.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Iniciamos saludando a los niños y los motivamos a participar cantando: “Canción para vestirse” de María Elena Walsh https://cancioncitas.com/canciones-infantiles-educativas/cancion-para-vestirse-maria-elena-walsh/ Observamos el video https://www.youtube.com/watch?v=qIjTT2oRIL8 Se les cuenta a los niños una breve historia: “Dos niños en apuros”	Proyector Laptop Parlantes Muñeco y muñeca.

	 Mario y Ana, eran dos hermanos que vivían con sus padres. El papá salía muy temprano a trabajar y la mamá Rosa les preparaba su lonchera y los vestía para llevarlos al Jardín. Un día se enfermó la abuelita y Rosa tenía que rápidamente llevarla al médico y Mario y Ana no podían vestirse solos, tardaban para abotonar su ropa. La mamá se vio muy apurada. Para evitar esto qué deben saber los niños.... Se les comunica: Hoy aprenderemos a vestirnos.	Ropa para muñeco.
Desarrollo	Se invita a los niños a salir al patio. Tomamos posición en un lugar adecuado e invitamos a los estudiantes a sentarse cómodamente. Se procede a explicar a los niños, las instrucciones del juego: Nos organizamos en dos grupos: Grupo de hombres y grupo de mujeres. Proponemos jugar “Vestimos a Pimpón y Emily” El grupo de hombres vestirá a Pimpón. El grupo de mujeres vestirá a Emily. Se realiza la demostración de la actividad y luego se entrega a ambos grupos, los muñecos y la ropa correspondientes. Se demuestra la expresividad motriz colocando las prendas de vestir y abotonando donde sea necesario. Se aprovecha la oportunidad para enfatizar la importancia de cuidar el cuerpo y que cada prenda cubre una parte importante de él. Facilitamos la oportunidad para la relajación, haciéndoles sentar en el piso en semicírculo, cierran os ojos y cantamos “Pimpón”.	 

Cierre	Comentamos sobre la actividad realizada, incidiendo en el para qué les servirá, en cómo se han sentido con lo que hicieron y si es fácil para ellos vestirse. Como tarea el niño deberá pegar o dibujar en su cuaderno una camisa con dos botones. Se recalca a los niños la importancia de aprender a vestirse solos, pues se trata de una actividad muy sencilla y fácil de desarrollar.	
----------------------	---	--

Evaluación de competencia

Estudiante		Abotona y desabotona con facilidad, la camisa de Pimpón o de Emily.	Viste al muñeco con facilidad.	Valoración final
Código estudiante	Sexo			
001	Masculino	2	2	Logro esperado
002	Masculino	3	3	Logro destacado
003	Femenino	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	Logro esperado
006	Femenino	2	2	Logro esperado
007	Femenino	3	3	Logro destacado
008	Femenino	2	3	Logro esperado
009	Masculino	2	2	Logro esperado
010	Masculino	2	2	Logro esperado
011	Masculino	2	2	Logro esperado
012	Masculino	3	3	Logro destacado
013	Masculino	3	3	Logro destacado
014	Masculino	3	3	Logro destacado
015	Femenino	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	Logro esperado
017	Masculino	3	3	Logro destacado
018	Masculino	3	3	Logro destacado
019	Masculino	2	1	Proceso

Valoración:

0 Malo
 1 Regular
 2 Bueno
 3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N° 04

1. Datos informativos:

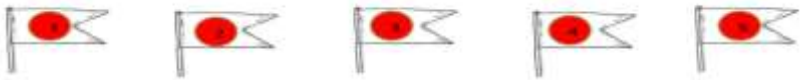
1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4.Denominación	: Encontramos el Tesoro Escondido
1.5. Fecha de ejecución	: 23/11/2023
1.6. Duración	: 60 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Abre y cierra con facilidad el frasco que contiene el tesoro escondido, haciendo uso del dedo índice y pulgar. Coge el lápiz adecuadamente, con los dedos en forma de pinza para realizar trazos de escritura.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Se saluda a los niños y se les indica que saldremos al patio. Se les solicita sentarse y formar un círculo, invitándoles a explorar y describir las cosas u objetos que observan a su alrededor. Se promueve el diálogo sobre lo que observaron, tratando que en cada intervención de los niños vayan agregando otros objetos.	Frasco de plástico. Pica pica.

	Bajo la mediación de la docente se sigue pidiendo la participación de todos los niños. Luego se les pregunta ¿Qué más vieron? Nada más. Yo si veo algo que ustedes no han visto. (Previamente colocho cuatro frascos llenos de objetos ubicados indistintamente), en cada lugar he colocado una banderita de color rojo con un número: Se les pregunta ¿Qué será? 	Animales de plástico y 4 lápices. Sonido de suspenso.
Desarrollo	Se organizan a los niños en equipos de cuatro integrantes. Cada equipo tendrá un número, del 1 al 5. Se les pide atención para que escuchen las indicaciones: Se indica el lado donde se encuentra el tesoro escondido. Se les dice que hay una banderita con un número y cada equipo buscará el tesoro ahí donde señala la banderita.  Luego regresan a sus posiciones y les comunicaré lo que harán a continuación. Realizan la expresividad motriz, a la voz de 3 un integrante de cada equipo abre el tesoro, saca un objeto y lo cierra, así uno por uno, abre saca un objeto y cierra. Cada vez que hacen la acción señalada comentan sobre el objeto extraído. Se reparten entre ellos los lápices que se encuentran en el frasco del tesoro escondido. Se le entrega a cada niño un cuarto de hoja bond para que escriban la palabra TESORO. (Escribiré la palabra en una tarjeta grande)	

	Se monitorea a cada equipo para asegurar la observación de que escriban utilizando adecuadamente sus dedos. Cuando todos hayan terminado, se les pide que se sienten, cierren los ojos y cantemos una canción conocida ayudándola con suaves chasquidos de los dedos.	
Cierre	Dialogamos sobre lo que les gustó de la actividad y por qué les gustó. Regresan a su aula en forma ordenada.	

Evaluación de competencia

Estudiante		Coge el lápiz con los dedos en forma de pinza para realizar trazos de escritura.	Abre y cierra con facilidad, el frasco que contiene el tesoro escondido.	Valoración final
Código estudiante	Sexo			
001	Masculino	2	2	Logro esperado
002	Masculino	3	3	Logro destacado
003	Femenino	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	Logro esperado
006	Femenino	1	2	Proceso
007	Femenino	3	2	Logro esperado
008	Femenino	2	3	Logro esperado
009	Masculino	2	2	Logro esperado
010	Masculino	3	3	Logro destacado
011	Masculino	2	2	Logro esperado
012	Masculino	3	3	Logro destacado
013	Masculino	3	3	Logro destacado
014	Masculino	3	3	Logro destacado
015	Femenino	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	Logro esperado
017	Masculino	3	3	Logro destacado
018	Masculino	3	3	Logro destacado
019	Masculino	2	1	Proceso

Valoración:

0 Malo

1 Regular

2 Bueno

3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N° 05

1. Datos informativos:

1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4.Denominación	: Jugamos a vestarnos sin ayuda
1.5. Fecha de ejecución	: 24/11/2023
1.6. Duración	: 60 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Puede quitarse y ponerse la camiseta con facilidad. Abrocha y desabrocha su zapato sin dificultad.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Iniciamos el trabajo con un saludo afectuoso, dando un abrazo al compañero que está al lado. Los motivamos a observar un interesante video https://www.youtube.com/watch?v=ejwMNvyp8EI Se procede a preguntar: ¿Les gustó el video? ¿De qué se trató? ¿Nosotros usamos todo lo que dice el video? ¿Siempre los usamos? ¿Nos colocamos solos esas prendas de vestir?	Proyector Parlantes 02 Par de zapatos. 02 camisetas

Desarrollo	Se les brinda las indicaciones sobre la expresividad motriz a realizar. La actividad consiste en quien amarra primero el zapato y se coloca la camiseta, para ello se conforman dos grupos y se promueve la participación de la totalidad de los niños. Se conforman 02 filas. Se traza una zona de salida y una meta. Los niños en la zona de inicio recogen una camiseta o polo y un par de zapatos. Posteriormente al llegar a la zona meta deben colocarse de manera correcta la camiseta y abrochar el zapato. Culminada de manera correcta la actividad se da la posta al siguiente compañero para que replique la actividad. Todos los niños participarán en las dos tareas señaladas. Al término se sientan en el piso, cierran los ojos imaginando que caminan en arena, suave, suavcito, levanten los pies, caminen lento.	
Cierre	Se culmina con un aplauso hacia todos los niños, indicándoles que todos son ganadores y en adelante deberán practicar dicha actividad en casa.	

Evaluación de competencia

Estudiante		Abrocha y desabrocha su zapato sin dificultad.	Puede quitarse y ponerse la camiseta con facilidad	Valoración final
Código estudiante	Sexo			
001	Masculino	2	2	Logro esperado
002	Masculino	3	2	Logro esperado
003	Femenino	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	Logro esperado
006	Femenino	2	2	Logro esperado
007	Femenino	2	2	Logro esperado
008	Femenino	3	2	Logro esperado
009	Masculino	2	3	Logro esperado
010	Masculino	3	2	Logro esperado
011	Masculino	2	2	Logro esperado
012	Masculino	3	3	Logro destacado
013	Masculino	3	3	Logro destacado
014	Masculino	3	2	Logro destacado
015	Femenino	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	Logro destacado
017	Masculino	3	3	Logro destacado
018	Masculino	3	2	Logro destacado
019	Masculino	1	1	Proceso

Valoración:

0 Malo
 1 Regular
 2 Bueno
 3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N°06

1. Datos informativos:

1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4.Denominación	: Jugamos armando torres
1.5. Fecha de ejecución	: 27/11/2023
1.6. Duración	: 60 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Muestra habilidad y precisión para coger y ubicar los vasos. Construye la torre de vasos con éxito hasta el final.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Iniciamos la sesión, con el saludo afectuoso y un aplauso que nos anime a realizar las actividades. Se les propone participar de la dinámica: “Estoy Feliz”. Se les comenta a los niños que realizaremos una actividad muy bonita, pero para participar tenemos que estar felices y antes de salir al patio, vamos a dejar las emociones negativas: tristeza, flojera, cólera, envidia etc. Cada niño recibe un globo y les dice que en ese globo se va a ir todo lo negativo y lo lanzarán con fuerza muy lejos.	Globo Inflador Vasos de plástico.

	Cuando todos lanzaron sus globos, se les comunica que vamos a salir ordenados al patio, les recordamos los acuerdos de convivencia que deben cumplir, preguntamos ¿Qué actividad creen que realizaremos?, ¿Por qué necesitamos estar felices para hacerla? Se le hace conocer que vamos a participar en una competencia: Armandos torres.	
Desarrollo	 Una vez en el patio se sientan en el piso para escuchar las indicaciones: El juego consiste en armar la torre de vasos. Primero se procederá a demostrar a los niños la manera correcta de armar la torre de vasos, cuya base será de 04 vasos, luego tres, dos y finalmente en el extremo superior solo quedará un vaso. Participarán niños en filas de 6 participantes. Cada participante contará con su mesita y los 10 vasos a utilizar. Se indica al niño, que deberá tomar el tiempo adecuado, además de ser cuidadoso con los movimientos de sus manos y brazos, para evitar derrumbe. Habrà un ganador en cada fila. El ganador recibirá una medalla. Se inicia la expresividad motriz con la primera fila de participantes, se toma el tiempo utilizado y se va anotando al ganador de cada fila. Terminado el juego se sientan en semicírculo para observar la premiación.	
Cierre	Comentamos ¿Qué les pareció el juego?, ¿En qué otro juego desearía participar?, ¿Cómo se sienten los ganadores?	

valuación de competencia

Estudiante		Muestra habilidad y precisión para coger y ubicar los vasos.	Construye la torre de vasos con éxito hasta el final.	Valoración final
Código estudiante	Sexo			
001	Masculino	2	2	Logro esperado
002	Masculino	3	3	Logro destacado
003	Femenino	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	Logro esperado
006	Femenino	2	2	Logro esperado
007	Femenino	3	2	Logro esperado
008	Femenino	3	2	Logro esperado
009	Masculino	2	3	Logro esperado
010	Masculino	2	2	Logro esperado
011	Masculino	2	2	Logro esperado
012	Masculino	3	3	Logro destacado
013	Masculino	2	3	Logro destacado
014	Masculino	3	2	Logro destacado
015	Femenino	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	Logro destacado
017	Masculino	3	3	Logro destacado
018	Masculino	3	2	Logro destacado
019	Masculino	1	1	Proceso

Valoración:

0 Malo

1 Regular

2 Bueno

3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N° 07

1. Datos informativos:

1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4.Denominación	: Jugamos al albañil
1.5. Fecha de ejecución	: 28/11/2023
1.6. Duración	: 60 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Muestra destreza para unir los bloques. Sostiene los bloques con facilidad.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Se inicia el taller saludando a los niños y se conversa sobre las noticias del día que hablan sobre las lluvias. Se les invita a participar cantando la canción: La casa construida. Se entrega a los niños una hoja en blanco. Se les invita a dibujar la casa de sus sueños Se le pregunta respecto al dibujo y qué necesitarán para construir la casa.	Papel bond. Crayones Bloques brandes.

Desarrollo	Se les comunica cómo van a realizar la construcción:  Se organizarán en equipos de 5 integrantes. Observarán los bloques de madera que servirán para construir la casa. Cada integrante será un albañil y tiene que construir una casa segura. Se les muestra una imagen de una casa construida con bloques y se les dice que comiencen su construcción. Se monitorea a los equipos, se registra cómo es que los niños demuestran los indicadores propuestos. Se culmina la sesión con el canto yo tengo una casita https://www.youtube.com/shorts/ 1JbMUbQ9FQ	
Cierre	Terminadas las construcciones cada equipo comunica lo que hizo y cómo se sintió	

Evaluación de competencia

Estudiante		Muestra destreza para unir los bloques.	Sostiene los bloques con facilidad.	Valoración final
Código estudiante	Sexo			
001	Masculino	2	2	Logro esperado
002	Masculino	3	3	Logro destacado
003	Femenino	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	Logro esperado
006	Femenino	2	1	Proceso
007	Femenino	3	3	Logro destacado
008	Femenino	2	3	Logro esperado
009	Masculino	2	2	Logro esperado
010	Masculino	3	3	Logro destacado
011	Masculino	3	3	Logro destacado
012	Masculino	3	3	Logro destacado
013	Masculino	3	3	Logro destacado
014	Masculino	2	2	Logro esperado
015	Femenino	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	Logro esperado
017	Masculino	3	3	Logro destacado
018	Masculino	2	2	Logro esperado
019	Masculino	2	2	Logro esperado

Valoración:

0 Malo
1 Regular
2 Bueno
3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N° 08

1. Datos informativos:

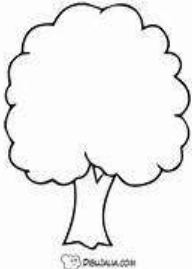
1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4.Denominación	: Llegó la hora de dibujar y pintar
1.5. Fecha de ejecución	: 29/11/2023
1.6. Duración	: 60 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo- manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Colorea dentro de la línea del dibujo brindado. Recorta el dibujo, respetando las líneas curvas y demás líneas. Flexiona el brazo de manera adecuada al momento de dibujar

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Iniciamos el taller saludando a los niños y promoviendo el saludo entre ellos, asimismo se presenta a dos títeres a través de los que se comienza el diálogo sobre las frutas. Se presenta una fuente con manzanas y mangos. Se pregunta a los niños si aquí en su pueblo siembran manzanas, si han comido mangos, si todos los mangos son iguales, si conocen la	Títeres. Cartulina Hoja bond

	planta de mango. ¿Podremos pintar una planta de mango? ¿Podríamos dibujar mangos en la planta?	Tijeras Lápices Crayones Bandeja de frutas.
Desarrollo	 Se entrega a los niños una silueta de una planta de mango la que deberán pintar. Se les proporciona los materiales necesarios para este trabajo. Luego dibujarán y pintarán los mangos en la planta. Se les indica que no deben salir de los bordes al pintar la planta. Se pide a los niños recortar la planta que pintaron. Culminada su actividad gráfico plástica exhiben sus trabajos en un panel. Se invita a todos los niños a observar y apreciar el trabajo de sus compañeros.	
Cierre	Se sientan en semicírculo y comentan qué planta tiene los mejores mangos, por qué le parecen mejores.	

Evaluación de competencia

Estudiante		Colorea dentro de la línea del dibujo brindado.	Recorta el dibujo, respetando las curvas y demás líneas.	Al momento de dibujar flexiona el brazo de manera adecuada.	Valoración final
Código estudiante	Sexo				
001	Masculino	2	2	3	Logro esperado
002	Masculino	3	3	2	Logro esperado
003	Femenino	2	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	2	Logro esperado
006	Femenino	2	2	2	Logro esperado
007	Femenino	3	3	2	Logro esperado
008	Femenino	3	2	2	Logro esperado
009	Masculino	2	2	2	Logro esperado
010	Masculino	3	3	2	Logro esperado
011	Masculino	3	3	2	Logro esperado
012	Masculino	3	3	3	Logro destacado
013	Masculino	3	2	3	Logro esperado
014	Masculino	2	2	2	Logro esperado
015	Femenino	3	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	2	Logro esperado
017	Masculino	3	3	3	Logro destacado
018	Masculino	3	3	2	Logro esperado
019	Masculino	0	0	1	Inicio

Valoración:

0 Malo
1 Regular
2 Bueno
3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N° 09

1. Datos informativos:

1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4.Denominación	: La Macarena con las manos
1.5. Fecha de ejecución	: 02/12/2023
1.6. Duración	: 60 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Muestra su palma o dorso de manera sincrónica a la solicitud de la orden del juego. Mueve y balancea el brazo indicado.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	La docente ingresa al aula bailando al son de la música “La Macarena”, Se les pide a los niños que escuchen la letra de la canción. ¿Qué dice? Se realiza el baile de la macarena con los niños, indicándoles una secuencia simple con la manos y brazos. Se pregunta a los niños ¿Podremos bailar haciendo lo que nos dice la canción? Entonces vamos a bailar.	Parlantes Pompones de color rojo y verde.

	Se les recuerda cumplir con los acuerdos de convivencia. Se propone una secuencia para realizar la expresión motriz. Moverán las manos y brazos al ritmo de la música. Se invita a los niños a dividirse en 03 grupos. Cada grupo repetirá la secuencia, al escuchar ROJO culminada las melodías mostrarán sus palmas y VERDE mostrarán el dorso de la mano. Al escuchar brazo derecho, levantarán su brazo e igual con el izquierdo. Culminada la canción, la repetimos con las mismas indicaciones. Nos sentamos y respiramos profundo, nos brindamos un fuerte aplauso.	
Cierre	Para culminar la actividad cantamos como despedida "Adiós, ya nos vemos mañana". Hacemos adiós con nuestras manos y brazos https://www.youtube.com/watch?v=jnkcyNebjhl	



Evaluación de competencia

Estudiante		Muestra su palma o dorso de manera sincrónica a la solicitud de la orden del juego.	Mueve y balancea el brazo indicado.	Valoración final
Código estudiante	Sexo			
001	Masculino	2	2	Logro esperado
002	Masculino	3	3	Logro destacado
003	Femenino	2	2	Logro esperado
004	Masculino	2	2	Logro esperado
005	Femenino	2	2	Logro esperado
006	Femenino	1	2	Logro destacado
007	Femenino	3	2	Logro esperado
008	Femenino	2	2	Logro esperado
009	Masculino	2	3	Logro esperado
010	Masculino	3	2	Logro esperado
011	Masculino	2	2	Logro esperado
012	Masculino	3	3	Logro destacado
013	Masculino	2	3	Logro esperado
014	Masculino	2	2	Logro esperado
015	Femenino	3	3	Logro destacado
016	Femenino	2	2	Logro esperado
017	Masculino	3	2	Logro esperado
018	Masculino	3	2	Logro esperado
019	Masculino	0	1	Proceso

Valoración:

0 Malo
 1 Regular
 2 Bueno
 3 Excelente

EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

SESION N°10

1. Datos informativos:

1.1.IE	: Santa Rosa De Lima N°002 - Corrales
1.2. Edad	: 05 años
1.3. Aula	: Celeste
1.4. Denominación	: Jugemos a encestar
1.5. Fecha de ejecución	: 20/11/2023
1.6. Duración	: 60 minutos

2. Selección de competencias y capacidades

Área	Competencia	Desempeño	Indicadores/Evidencia
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Realiza movimientos de coordinación óculo-manual, que requieren mayor precisión al utilizar distintos objetos, materiales y/o herramientas en situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales, según sus propias posibilidades e intereses.	Encesta el objeto en la canastilla.

3. Secuencia didáctica

Momentos	Actividades	Recursos
Inicio	Iniciamos con nuestro saludo y fomentamos el saludo cordial entre los niños. Se entrega a los niños un balón para que lo describan. Se procede a preguntar. ¿Cómo se llama el objeto? ¿Qué forma tiene? ¿Para qué se utiliza? Y finalmente se les pregunta ¿si les gustaría encestar el balón?	Parlantes Balones Cestos

Desarrollo	la docente del aula, procede a brindar las instrucciones del juego a los estudiantes, solicitándoles que: se organicen en dos grupos. Establecemos la línea de salida y la meta. Se indica a los niños que en la línea de salida deberán tomar uno de los tres balones, y posteriormente caminar hacia la línea meta, desde allí deberán lanzar el balón al cesto indicado. Se invita a los otros niños a motivar a sus compañeros mientras participan. Se repite dicha actividad por cada niño.	
Cierre	A tocar el tambor, culminamos la actividad invitando a cada niño a tocar el tambor y cerramos cantando Mis manitos https://youtu.be/jMAfUmjswes	

Evaluación de competencia

Estudiante		Logra encestar el objeto en la canastilla.	Valoración final
Código estudiante	Sexo		
001	Masculino	2	Logro esperado
002	Masculino	2	Logro destacado
003	Femenino	2	Logro esperado
004	Masculino	2	Logro esperado
005	Femenino	2	Logro esperado
006	Femenino	2	Logro esperado
007	Femenino	2	Logro destacado
008	Femenino	2	Logro esperado
009	Masculino	3	Logro destacado
010	Masculino	2	Logro esperado
011	Masculino	2	Logro esperado
012	Masculino	3	Logro destacado
013	Masculino	3	Logro destacado
014	Masculino	2	Logro esperado
015	Femenino	3	Logro destacado
016	Femenino	2	Logro esperado
017	Masculino	3	Logro destacado
018	Masculino	2	Logro esperado
019	Masculino	1	Proceso

Valoración:

0 Malo
 1 Regular
 2 Bueno
 3 Excelente