



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5
AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIVINO JESÚS 20017 ASENTAMIENTO
HUMANO LOS MÉDANOS - DISTRITO DE CASTILLA, PROVINCIA, PIURA 2024**

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

AUTOR

REQUENA CARHUAPOMA, DANIELA ANABEL

ORCID:ORCID: 0000-0001-8919-4398

ASESOR

TAMAYO LY , CARLA CRISTINA

ORCID:0000-0002-4564-4681

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL

ACTA N° 0255-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **23:50** horas del día **25** de **Junio** 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**, conformado por:

PEREZ MORAN GRACIELA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIVINO JESÚS 20017 ASENTAMIENTO HUMANO LOS MÉDANOS - DISTRITO DE CASTILLA, PROVINCIA, PIURA 2024**

Presentada Por :
(0807171014) **REQUENA CARHUAPOMA DANIELA ANABEL**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

PEREZ MORAN GRACIELA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. TAMAYO LY CARLA CRISTINA
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: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIVINO JESÚS 20017 ASENTAMIENTO HUMANO LOS MÉDANOS - DISTRITO DE CASTILLA, PROVINCIA, PIURA 2024 Del (de la) estudiante REQUENA CARHUAPOMA DANIELA ANABEL, asesorado por TAMAYO LY CARLA CRISTINA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 14% 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, 18 de Setiembre del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación está dedicado primero a Dios, ya que me brindo la fuerza, apoyo, en cada paso de este camino académico de investigación satisfactoriamente, así poder concluir con mi carrera

A mi Madre , mi querida familia apoyándome incondicionalmente que depositaron mi confianza en mí ,y que han sido el respaldo muy importante en mi vida ya que han hecho posible mi superación como profesional y como persona

Agradecimiento

Agradezco a Dios por haberme dado la vida, por haberme dado la oportunidad de hacer realidad mi anhelo de culminar mi carrera con éxito; y mis más sinceros agradecimientos.

Ala Universidad Católica los Ángeles de Chimbote que, m abrió sus puertas y desde luego a los docentes que hicieron posible mi formación académica para poder formarme y ser una profesional.

ÍNDICE GENERAL

Caratula	I
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
ABSTRACT.....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II.MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes internacionales	4
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	5
2.1.3. Antecedentes locales.....	6
2.2. Bases teóricas	7
2.2.1. Actividades lúdicas.....	7
2.2.1.1. Definición de la lúdica.....	7
2.2.1.2. Dimensiones de las actividades lúdicas.....	9
2.2.1.3. Teorías sobre las actividades lúdicas.....	10
2.2.1.4. Características de las actividades lúdicas	11
2.2.1.5. Importancia de las actividades lúdicas	12
2.2.2. La motricidad fina	12
2.2.2.1. Definición de motricidad fina.....	12
2.2.2.2. Teorías sobre la motricidad fina	14
2.2.2.3. Dimensiones de la motricidad fina	17
2.2.2.4. Desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años	18
2.2.2.5. Ventajas de la motricidad fina.....	19

2.2.2.6. La relación Actividades lúdicas y motricidad fina	19
2.3. Hipótesis.....	20
III. METODOLOGÍA	22
3.1. Nivel, Tipo y Diseño de investigación	22
3.2. Población y muestra	23
3.3. Operacionalización de las variables	27
3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos	29
3.5. Método de análisis de datos	31
3.6. Aspectos éticos	31
IV. RESULTADOS.....	32
4.1. Resultados.....	32
V. DISCUSIÓN	45
VI.CONCLUSIONES.....	49
VII .RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS	56
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	56
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	58
Anexo 03. Evidencia de validación del instrumento	59
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	66
Anexo 05. Consentimiento informado.....	67
Anexo 07. Evidencias de ejecución	69

LISTA DE TABLAS

Tabla 1 Población estudiantil Institución Educativa 20017 Los Médanos.....	23
Tabla 2. Muestra de estudio de los niños de la Institución Educativa 20017 Los Médanos.....	24
Tabla 3 Resultados de validación de expertos	30
Tabla 4 Nivel de motricidad fina en estudiantes de 5 años - Castilla.....	32
Tabla 5. Nivel de coordinación visomanual en estudiantes de 5 años - Castilla	33
Tabla 6. Nivel de coordinación gestual en estudiantes de 5 años - Castilla	35
Tabla 7. Nivel de coordinación fonética en estudiantes de 5 años - Castilla.....	36
Tabla 8. Procedimiento de la prueba de normalidad	38
Tabla 9 Estadísticas de muestras emparejadas	38
Tabla 10. Prueba de muestras diferencias emparejadas.....	39
Tabla 11. Procedimiento de la prueba de normalidad visomanual	39
Tabla 12. Estadísticas de muestras emparejadas dimensión visomanual	40
Tabla 13. Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión visomanual.....	40
Tabla 14. Procedimiento de la prueba de normalidad gestual	41
Tabla 15. Estadísticas de muestras emparejadas dimensión gestual	42
Tabla 16. Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión gestual.....	42
Tabla 17. Procedimiento de la prueba de normalidad dimensión fonética.....	43
Tabla 18. Estadísticas de muestras emparejadas dimensión fonética.....	43
Tabla 19. Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión fonética	44

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Nivel de motricidad fina en estudiantes de 5 años - Castilla.....	32
Figura 2. Nivel de coordinación visomanual en estudiantes de 5 años - Castilla.....	34
Figura 3. Nivel de coordinación gestual en estudiantes de 5 años - Castilla.....	35
Figura 4 Nivel de coordinación fonética en estudiantes de 5 años - Castilla	37

RESUMEN

El presente trabajo tuvo como objetivo determinar si las actividades lúdicas mejoran la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos - Castilla, se aplicó un enfoque cuantitativo, diseño pre experimental. Su muestra fue de 26 estudiantes de cinco años seleccionada bajo un muestreo no probabilístico por conveniencia. Con respecto a ello se utilizó una ficha de observación para medir la variable motricidad fina agrupados en tres dimensiones y con una totalidad de 12 ítems. En ese sentido, para comprobar la hipótesis general se realizó una prueba paramétrica con el estadístico T- Student $p < 0.00$, el cual demostró en el posttest un 58% de los participantes consiguieron un logro destacado en cuanto a su motricidad fina, ya que en el pre tes el 42% estaban inicio. Datos que se reflejó un gran avance en cuanto a su motricidad. De igual manera, en la dimensión viso manual en el pre test con el 50% en inicio, pero después de la aplicación del programa un 54% en logro destacado, en la dimensión gestual en el pre test el 42 en inicio; sin embargo después de aplicar el programa el 42% en logro destacado; igual mente, con la dimensión fonética en el pre test con el 54% en inicio; pero después de la aplicación del programa el 69% en logro destacado, se concluye que la estrategia basada en actividades lúdicas fue un éxito en los estudiantes ya que desarrollaron sus actividades motrices finas.

Palabras clave: Fonética, gestual, habilidades, motricidad, viso manual

ABSTRACT

The objective of this work was to determine whether recreational activities improve fine motor skills in 5-year-old children from the Divino Jesús educational institution 20017 Settlement Humano Los Médanos - Castilla, a quantitative approach, pre-experimental design was applied. Their sample was 26 five-year-old students selected under non-probabilistic convenience sampling. In this regard, an observation sheet was used to measure the fine motor variable grouped into three dimensions and with a total of 12 items. In this sense, to verify the general hypothesis, a parametric test was carried out with the T-Student statistic $p < 0.00$, which showed in the post-test that 58% of the participants achieved an outstanding achievement in terms of their fine motor skills, since in The previous 42% were home. Data that reflected great progress in terms of motor skills. Similarly, in the manual vision dimension in the pre-test with 50% at the beginning, but after the application of the program 54% in outstanding achievement, in the gestural dimension in the pre-test 42% at the beginning; However, after applying the program, 42% achieved outstanding results; Likewise, with the phonetic dimension in the pre-test with 54% at the beginning; but after the application of the program 69% in outstanding achievement, it is concluded that the strategy based on recreational activities was a success for the students since they developed their fine motor activities.

Keywords: Phonetics, gestural, skills, motor skills, manual vision.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En todo el mundo, la educación preescolar tiene como finalidad promover el conocimiento por medio de experiencias trascendente en un entorno seguro, permitiendo a los niños experimentar y explorar de forma independiente de acuerdo con su edad biológica, antecedentes culturales y proceso de aprendizaje: un pequeño satisfecho y en pleno funcionamiento estará listo y equipado para aprender, conseguir nuevos conocimientos y desarrollarse, lo que brindará a los niños diversos espacios de aprendizaje para interactuar dinámicamente según sus predilecciones, teniendo en cuenta la disponibilidad de cualquier actividad recreativa. Por esta razón, es el bienestar general de los niños que juegan solos o interactúan en grupos para explorar, sentir, construir, resolver problemas, expresarse, relacionarse entre sí, desarrollarse y lograr un aprendizaje significativo a lo largo de toda la vida (López, 2022).

En el contexto internacional, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019) menciona que del total de la muestra (100%) existe un aproximado del 23% de los niños del mundo tienen problemas con el desarrollo motor, cognitivo y socioemocional, lo que crea una enorme diferencia entre la inocente población mundial.

En Chile, los estudiantes presentaron una infinidad de dificultades en cuanto a su desarrollo motor fino, debido el cierre de centros educativos por Coronavirus, este tipo de emergencia nacional generalizada en la que a los niños no se les permite salir de sus hogares y el impacto en su libertad de movimiento son cuestiones importantes, especialmente para los niños más pequeños en su conexión corporal, las conexiones de sus movimientos, no lo desarrollaban adecuadamente, por ultimo que no se les permitía jugar con los demás niños sabiendo que los juegos son de gran importancia que a través de ellos se recrean que es favorable en los pequeños (Palma, 2020).

En Perú, en la ciudad de Cajamarca fueron evaluados 80 estudiantes pertenecientes a la edad de tres años de un colegio estatal, el cual dio como resultado que la mayor parte de niños presentaban deficiencias en su desarrollo motor fino (Clavo y Asenjo, 2021).

Por otro lado, un estudio realizado por Castillo (2021) afirmó que la mayor parte de la población presentan deficiencias en el movimiento de sus manos, así como coordinación óculo manual, bajo dominio en movimientos de pies, encauzamiento espacial y lateralidad bajo. Por esta razón es fundamental emplear las actividades recreativas incluyen todas las actividades que promueven la admiración y el placer, la satisfacción, la exploración y contribuyen al crecimiento global; por lo que es necesario descubrir actividades de entretenimiento en la etapa educativa, no sólo porque genera sensación de satisfacción, sino también porque es un medio para optimizar herramientas de aprendizaje trascendental, como el fomento de la interacción social, el desarrollo equilibrado de la personalidad, los principios, conocimiento y mejorar las habilidades comunicativas.

Por consiguiente, en el centro educativo Divino Jesús 20017 Los Médanos los estudiantes cuentan con acción de deficiencia y retraso en el desarrollo motor fino demostrando en las variaciones espontaneo de ambos pies, seguimiento y el caminar sobre la línea proyectada en el suelo de manera equilibrada, así como también trasladarse rebotando la pelota al mismo tiempo, armado de cubos, insertar objetos diminutos en un recipiente, coger el color a la hora de pintar y no salir del contorno señalado, rasgar con pinza laminas o papel. Los problemas de motricidad fina pueden ser causados por el metabolismo, causas genéticas o uso negativo del espacio, uso poco frecuente de estrategias que promuevan la mejora motriz, uso poco frecuente de juegos u otros factores. Sin embargo, las actividades lúdicas son una herramienta de aprendizaje para los estudiantes a lo largo de su vida académica, tienen muchos beneficios y pueden mejorar diversas habilidades motrices en el desarrollo del día a día escolar.

En base a los problemas identificados la investigación planteó como pregunta guía, ¿La aplicación de actividades lúdicas mejorará la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024? pregunta que permitió definir como objetivo general, Determinar si las actividades lúdicas mejorará la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024. Asimismo, como objetivos específicos, se señalaron a) determinar si las actividades

lúdicas mejorarán la dimensión viso manual, b) determinar si las actividades lúdicas mejorará la dimensión gestual, c) determinar si las actividades lúdicas mejorará la dimensión fonética en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024.

Se justificó teóricamente, en referencia a los aportes de los resultados encontrados y a la vez fueron analizados mediante la estadística descriptiva e inferencial. Por otro lado, respaldado por la teoría de Piaget quien menciona que se utiliza un ciclo de respuestas: la respuesta primaria se centra en el cuerpo del niño, la respuesta secundaria se centra en la manipulación de objetos y la respuesta terciaria se relaciona con la exploración de los nuevos efectos del entorno.

Por otro lado, de manera práctica, porque parte de una problemática, el cual fue estudiada durante el desarrollo de esta investigación; de tal manera, fue evidenciada en la recolección de datos y las conclusiones finales donde describe lo suceso de los datos recolectados profundizados en el dilema acontecida ya que fue dar solución al problema encontrado a través de los participantes.

De igual manera se justificó metodológicamente ya que se destacó los componentes que influyen en la carencia manejo de estrategia en los estudiantes, ya que la falta preparación de los maestros es una preocupación constante en los centros educativos. En tal sentido, se utilizó instrumentos de evaluaciones que fueron validadas por expertos que se encuentren en la línea científica.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

Un estudio, realizado por Farez (2023) tesis de Licenciatura denominada: Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina mediante el arte para niños de 4 - 5 años del Centro de Educación Inicial – Ecuador; tuvo como objetivo determinar de que manera las actividades lúdicas estimulan la motricidad fina. Empleó el enfoque cuantitativo y pre experimental, su muestra correspondió a 25 estudiantes, utilizó una lista de cotejo que fueron validados por expertos. En sus resultados, el 67% presentaron deficiencias en el desplazamiento de movimientos finos, el cual permitió aplicar estrategias metodológicas a fin de resolver la problemática. De ello concluye, es interesante que los maestros se preocupen por el bienestar de los niños desde muy pequeños para así combatir y mejorar el desarrollo motor fino.

Duque (2021) con su tesis: Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial I en la unidad educativa Enrique Malo Andrade. Tesis para obtener título de licenciada en educación inicial. Tesis sustentada en la Universidad Politécnica del Ecuador. Tuvo como objetivo elaborar actividades lúdicas para inducir la motricidad fina en los estudiantes de inicial. Utilizó una metodología de tipo cuantitativa, nivel descriptivo y diseño pre experimental. Trabajó con una muestra de los niveles de 3 y 4 años, la misma que utilizó como técnica la observación y como instrumento la ficha de observación. En sus resultados demostró que el 67% estuvieron en nivel bajo antes de las actividades lúdicas por lo que significó que los niños les faltaba desarrollar su motricidad fina. Por lo tanto, se concluyó que las sesiones de aprendizaje fueron de beneficio donde se aplicaron numerosas herramientas didácticas.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Alfaro y Ferrel (2023) en su tesis de Licenciatura titulada: Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una Institución – Trujillo, tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años, perteneció a un enfoque cuantitativo diseño pre experimental longitudinal, su muestra correspondió a 30 estudiantes de 4 años. Los resultados demostraron con la aplicación de actividades lúdicas mejoraron al 72%, según la prueba de T – Student $0.000 < p = 0.05$ demostro que fue aceptada la hipótesis del investigador. De ello, se concluyó que la estrategia fue de gran ventaja porque ayudo a mejorar a cada uno de sus dimensiones en los estudiantes de cuatro años.

Aprieta (2023) en su tesis de Licenciatura titulada: Juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. P. Ayllon Saco Olveros – Chimbote; tuvo como objetivo determinar si los juegos simbólicos para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años, perteneció a un enfoque cuantitativo diseño pre experimental y nivel explicativo, su muestra fue de 16 estudiantes de 5 años. Los resultados demostraron el el pretest el 88% estaban en inicio; sin embargo, despues de la aplicación de la estrategia la mayoría supero con el 94%. Se concluyó que los juegos son herramientas potencial en el uso de los niños ya que les ayuda a desarrollar su creatividad.

Barrios y Garcia (2022) sustentaron su tesis de Licenciatura titulada: Espacios de juego para el desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar – Chiclayo; tuvo como objetivo demostrar la incidencia de los espacios de juego en el desarrollo de la motricidad fina en los niños. Así mismo, corresponde al tipo aplicada, enfoque cuantitativo y diseño de acción. Su muestra fue de 14 niños, se utilizó ficha de observación, el cuestionario y lista de cotejo. Los resultados demostraron en el pretest el 80% presentaban deficiencias al mover sus manos y brazos al coger un color. Sin embargo, después de aplicar el programa denominado; “Mis manitos trabajadoras” se evidenció una mejora motriz fino. Se concluye que los espacios de juego inciden de manera positiva en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la I.E.P. “Villa Catarina”.

2.1.3. Antecedentes locales

Castillo (2023) en su tesis de Maestría denominada: Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto – Piura; tuvo como objetivo determinar si los juegos motores mejoran la motricidad fina en niños de inicial. Así mismo, corresponde al enfoque cuantitativo, diseño experimental con alcance preexperimental. Su muestra fue de 14 niños, se utilizó ficha de observación. Los resultados mostraron una mejora en cada una de sus dimensiones, el 74% superaron en su desarrollo motor. Se concluyó que los juegos motores si mejoran significativamente la motricidad fina en niños pre escolares.

Román (2023) en su tesis de Licenciatura titulada: Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de una Institución Educativa 112 Pacaipampa – Piura. Tuvo como objetivo determinar el grado de influencia del programa de actividades lúdicas en el nivel de la psicomotricidad fina en niños de 4 años, abarco un de tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental. Así mismo su muestra fue de 36 estudiantes de 4 años, se utilizó la observación y lista de cotejo. Los resultados demostraron el el pretest el 72% estaban en inicio; sin embargo, despues de la aplicación de la estrategia la mayoría supero con el 96%. Se concluyó que que la influencia de las actividades lúdicas, estimula el nivel de desarrollo de la psicomotricidad fina.

En un estudio realizado por Ipanaque (2020) tesis de Licenciatura quien denomino: Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos, Piura. Tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina por medio de actividades lúdicas. Perteneció a un enfoque cuantitativo, diseño pre experimental. Su muestra fue de 73 niños de cinco años, se utilizó la observación y lista de cotejo. En sus resultados más relevantes destaco que el 76% estuvieron en nivel inicio, donde explicó que los estudiantes presentaron imperfecciones en su motricidad. Se concluye que las aplicaciones lúdicas fueron de beneficio a los pre escolares y además cumplen un papel fundamental en la pedagogía.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Actividades lúdicas

2.2.1.1. Definición de la lúdica

La palabra latina “ludus” asume diferentes significados, en función al campo de su aplicación así, por ejemplo, Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación. No se puede dejar de asumir que el juego como herramienta o estrategia didáctica, es un arma muy importante en el desarrollo de los aspectos corporales, motrices y cognitivos en los niños. En este sentido el juego desde el punto de vista práctico-didáctico, implica un proceso de manipulación, de motivación, de estimulación sobre sobre procesos de formación física, cognitiva y social en los infantes (Jiménez, 2022).

Es preciso señalar que la lúdica ha sido considerada, desde los diversos espacios de la educación, como una herramienta metodológica, didáctica o práctica, cuyo contenido más significativo es poder enseñar algún contenido cognitivo, físico, emocional a partir de la implementación del juego, en razón del aporte como de Vygotsky o Piaget, quienes asumen que el niño aprende jugando y el ambiente social es imprescindible en esta fase de aprendizaje.

Según Jiménez (2022) manifestó:

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos”. (p. 42)

Motta (2020) la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a apropiarse. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas. (p. 23). La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

El MINEDU (2020), también recoge experiencias muy valiosas que las plasma en los contenidos del Programa Curricular de Educación Inicial, al asumir que, “jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera. Le permite al niño, de manera natural, tomar decisiones, asumir roles, establecer reglas y negociar según las diferentes situaciones. A través del juego, los niños y las niñas movilizan distintas habilidades cognitivas, motoras, sociales y comunicativas”. (p. 21).

Por otra parte, EL MINEDU (2020) en esta perspectiva asume que el juego es una actividad fundamental en el quehacer de los niños, sobre todo en los primeros años de la existencia, su accionar permite fortalecer el desarrollo neuronal que va a permitir el desarrollo de múltiples competencias, capacidades y habilidades en ellos niños. De igual manera, nos dice que los niños y las niñas aprenden mientras juegan y a través de sus actividades lúdicas se enfrentan a sí mismos, a otras personas y al mundo de los objetos de su entorno. Los juegos constituyen un eficaz recurso, para reforzar sentimientos de seguridad, firmeza, independencia, que modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos, estos favorecen el desarrollo emocional. Se debe agregar también que el juego es una actividad netamente divertida, liberadora de emociones, estímulos y de interacción social, es decir que nos permite relacionarnos con los otros.

Las actividades lúdicas es un considerable medio de especificación de los razonamientos más insondable y conmociones del individuo. Patrocina el desarrollo global del sujeto estabilizándose, tanto en las apariencias físicas, impresionable, sociales y especulativos beneficiando la observación, la meditación, y el carácter crítico, progresando el vocabulario tonificando la autoestima y desarrollando su imaginación (Martínez, 2021).

De igual manera, Romero y Ramos (2020) mencionan que la lúdica es una estipulación, una inclinación del ser frente a la vida, frente a lo periódico. Es una manera de estar en la vida y de correlacionarse con ella en esos ambientes habitual donde se disfruta, se goza, acompañado de la relajación que ocasionan actividades emblemáticas y fantásticas con el juego.

De manera semejante, Piaget mencionado por Blanco (2019) donde dice que le juego configura parte de la imaginación del niño, porque simboliza la absorción funcional o repetición de la realidad de acuerdo a cada fase evolutiva del sujeto.

2.2.1.2. Dimensiones de las actividades lúdicas

a) Juegos motrices

Con estos juegos los niños revelan sus probabilidades corporales, fomentado su motricidad gruesa y sosteniendo equilibrio en sus desplazamientos. En este procedimiento de incremento y maduración, y congruente entendimiento global e integral del infante por sí mismo, los individuos y los objetos de su distribución, el avance de los sentidos o de las funciones sensitivo – perceptiva del infante es esencial y, como tal, es previo al avance de las acciones opcionales consientes (Navajas, 2020).

b) Juegos sociales

La mayoría de las tareas que comprometen jugar, se deben realizar en equipos que facilita que los pequeños se interrelacionen entre ellos, beneficiando la socialización y que se ha climaticen a los nuevos equipos. Por lo tanto, los juegos ficticios o los simbólicos, lo que se requiere de conductas, en los que ayuden a sus aptitudes inferiores (Navajas, 2020).

c) Juegos emocionales afectivos

Estos tipos o estilos de juego son los que ejercitan a los pequeños a solventar diferentes impedimentos de la vida cotidiana. Este juego desarrolla la sensación y la verificación palpable, para esto se requiere componentes peculiares en relación con las funciones con los pequeños. Cabe recalcar que para realizar estas acciones dicho anteriormente se requiere de materiales como recadero, aguja, y mecanismos de plásticos (Rubio, 2022).

2.2.1.3. Teorías sobre las actividades lúdicas

Se sustenta bajo la teoría cognitivo de Piaget quien asume que el aprendizaje es proceso progresivo, en este aprendizaje interviene el medo social, las instituciones educativas que le proporcionan al niño las experiencias para interactuar con su medio, así explica Piaget, que todos los niños tienen las mismas estructuras mentales independientemente de su raza y cultura y todos tienen la oportunidad de construir un conocimiento sobre su realidad, en este aprendizaje juega un rol importante el juego o las actividades lúdicas (Ruiz, 2021)

Por otro lado, los juegos son actividades lúdicas, que tienen como fin ser recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad. Es común, según Piaget que los niños juegan desde sus primeros años de vida con el propósito de divertirse, buscar afecto y crear solidaridad, e interactuar con sus pares, así como adentrándose en el juego logran desarrollar su fantasía, su imaginación y su creatividad aprendiendo a convivir con su medio social. y aprenden a vivir (Ruiz, 2021). Cabe resaltar que en la infancia los juegos en los que se insertan o desarrollan los niños, estos no tienen normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo (Ruiz, 2021).

Es entonces a través del juego que los niños logran desarrollar las capacidades físicas, habilidades motrices y habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos que en su imaginación y creatividad desarrollan. El insertarse en los juegos, lo niños aprende a descubrir su entorno, desarrollan la capacidad de explorar y comprender el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos, así como logran desarrollar la capacidad para relacionarse con otras personas, adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.; aprenden a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrollan su personalidad y encuentran un lugar en la sociedad.

El pensamiento que expone Piaget, (1976), permite concluir que esta teoría permite ser el fundamento de nuestra investigación. Piaget toma en cuenta que el juego es la actividad principal en la vida del niño y es a través del juego que lograr desarrollar sus habilidades motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales, comunicativas y lingüísticas. Este enfoque teórico permite entonces el sostenimiento de nuestra investigación.

2.2.1.4. Características de las actividades lúdicas

Según Omeñaca y Ruiz (2020) propone las siguientes características:

Manantial de alegría y júbilo: en oportunidades va incorporado a vivencias de animación, a sensaciones de totalidad impresionable, es capaz observar a los individuos que colaboran en un juego para llegar a la terminación.

Establecen un fin en sí mismo: La actividad lúdica simboliza un distraerse en la propia intervención.

Propician el aprendizaje: Concurrente de manera muy singular en los aprendizajes que efectúan los estudiantes en sus primeros años de infancia. Pero su capacidad como fuente de enseñanza se mantiene a lo largo de toda ella.

2.2.1.5. Importancia de las actividades lúdicas

Por medio de la actividad lúdica, los infantes se acercan al entendimiento del medio que los rodea, al razonamiento y a las conductas adecuadas y de los demás. Por su naturaleza motivadora, inventiva y placentera. Las funciones lúdicas tienen relevancia primordial definitiva en educación infantil. Dicha actividad solicita acondicionar de tiempo y espacio, planificar y disponer los materiales (Dolores, 2021).

El mismo autor, menciona que para los infantes pre escolares, las actividades lúdicas se convertirán en una actividad rutinaria, su avance evolutivo en su mayor parte está acentuado por el ejercicio y práctica de las actividades que empiezan en su contexto familiar y posteriormente lo continúan en su fase pre escolar.

2.2.2. La motricidad fina

2.2.2.1. Definición de motricidad fina

Frías (2021) dice que es aquella que incorpora movimientos efectuados por diversas partes del cuerpo que solicitan requerimiento, un oportuno nivel de coordinación, evidente grado de preparación neuromotriz y una levantada habilidad cognitiva a desigualdad de la solicitada en coordinación visomotriz (pg.35). Por otro lado, Frías indica que la realización precisa de un desplazamiento coordinado, ya sea sincrónico o proporcionado, es ineludible haber conseguido la plena separación de oscilaciones.

De igual manera, Alegría (2020) menciona que el nivel pre escolar establece la fase inicial del procedimiento educativo, donde se cimentan las bases para los avances de la naturaleza de los infantes y tiene como propósito elemental el certificar su desarrollo global de manera física, intelectual y moral.

Igualmente, la motricidad se refiere al dominio que cada ser humano tiene para ejercitar su propio cuerpo ya que está involucrado el organismo, pero esto parte de la reproducción de movimientos y gestos, la principal manifestación de motricidad se da con el juego y según va avanzando se provee con los estímulos y vivencias diarias, creando así los movimientos más ordenados y elaborados. (Orellana y Ochoa, 2021 p. 15).

En otra perspectiva Aguirre, (2020), asume que la motricidad fina, tiene relación con el movimiento de las manos y los dedos. Se centra en tareas como el manejo de las cosas, orientadas a la capacidad motora para la manipulación de objetos, para la creación de nuevas figuras y formas y el perfeccionamiento de la habilidad manual.

Hernández (2019), por el contrario, define a la motricidad fina, como la acción de mover pequeños músculos de la cara y los pies y también abarca a los movimientos precisos de las manos.

Sin embargo, Da Fonseca (2020) sostiene que la motricidad fina son los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual forma parte de los objetivos principales para la adquisición de habilidades motrices finas.

Por su parte Pacheco (2019), sostiene que es la capacidad para utilizar los pequeños músculos y para realizar movimientos muy específicos, por ejemplo: arrugar la frente, apretar los labios, cerrar el puño, recortar, etc. y todos aquellos movimientos que requieran la participación de las manos y los dedos.

Recurriendo al enfoque de Rigal, cuyo enfoque lo desarrolla en su libro Educación Motriz y Educación Psicomotriz en Preescolar y Primaria, asumiendo las ideas de Piaget y Wallon lo conduce a afirmar: “que la evolución temprana de la motricidad y el psiquismo están estrechamente relacionadas ya que para ellos la “motricidad desempeña una función de importancia en el desarrollo de la

inteligencia y las funciones cognitivas y las relaciones que mantiene en su entorno” (Rigal, 2019, p. 43).

2.2.2.2. Teorías sobre la motricidad fina

Sustentada bajo la teoría de Piaget, explica que la comunicación más primaria mediante la cual el niño logra comunicarse con su entorno la realiza con su cuerpo, en él se encuentran integradas el resto de las posibilidades comunicativas como la verbal, plástica, musical, entre otras. Asumiendo este enfoque se puede referir, que, desde que el niño se integra al contexto social, principalmente a la familia y luego a la comunidad, su desarrollo será condicionado por el movimiento, es a partir de este que logra dar a conocer algo, así en una primera etapa sus movimientos serán reflejos involuntarios, innatos y van a surgir como respuesta a un estímulo del mundo exterior (Piaget, 1973).

Sin embargo, menciona el desarrollo de sus movimientos, tanto los reflejos involuntarios innatos, como los voluntarios, el sistema nervioso central será el encargado del control de sus funciones de sus movimientos, el mismo que se va desarrollando a medida que va incorporando nuevas experiencias motrices a su vida, conforme se va desarrollando cronológicamente. Es en esta etapa donde es muy importante el reforzamiento a nivel de la familia, como de las primeras instituciones educativas para estimular un adecuado desarrollo psicomotriz, que permita condicionar la evolución de sus capacidades motoras, base del desarrollo cognitivo, por lo que se debe esperar que el crecimiento y la maduración haga su trabajo para que los movimientos sean más coordinados, se tenga un mayor control postural, proporcionen mayor equilibrio a la hora de andar, correr, saltar, subir y bajar escaleras, etc., así como pueda tener control sobre el movimiento de sus extremidades como la mano, para manejar, moldear, cortar objetos, adaptando las manos para la preescritura. (Piaget. 1973, p. 36).

Así mismo, sostiene que es a través de la actividad corporal que los niños y niñas aprenden, crear, imaginar, pensar, actúan con su medio, así como aprenden la forma o manera de resolver problemas, con ello se potencia el desarrollo de la inteligencia, el desarrollo de su personalidad, la cual se encuentra circunscrita a la actividad motriz que se realiza desde los primeros años de vida. En otro punto, sostiene el autor que todo el conocimiento y el aprendizaje se centra en la acción del niño con el medio, y las experiencias a través de su acción y movimiento. (Gil, et .al. 2020).

Bajo el enfoque de Piaget, se entiende la importancia del desarrollo de la psicomotricidad, su importancia radica no solo en la relación que se establece entre el desarrollo motor, sino que su afianzamiento conduce al crecimiento y organización del esquema corporal, que a la vez conducen al desarrollo de competencias y capacidades a nivel emocional, cognitivo y social. En este sentido, Piaget, asume que la psicomotricidad se caracteriza por permitir un desarrollo mental, físico, cognitivo, base para la conquista del entorno del niño universo.

Por otro lado, tenemos la Teoría de Howard Gardner quien sostiene que el individuo, en su desarrollo evolutivo, acumula grandes cantidades de energía las cuales se orientaban en un inicio a la supervivencia, dando lugar a la acumulación de gran cantidad de energía que en algún momento deberían ser liberadas, para no ocasionar algún mal funcionamiento del organismo, por lo cual las actividades lúdicas como el juego, entre otras actividades contribuían a la estabilidad emocional y física del hombre (Gómez, 2021).

Igual manera, se fundamenta en la creencia de que la infancia y la niñez constituyen dos etapas importantes en el proceso de evolución de los niños, pues gran parte de la vida de los niños transcurre asociadas al juego. Por un lado, favorecen el despliegue de energía que facilita su evolución por la actividad física que realizan, pero al mismo tiempo el juego debe ser incorporado a la educación como una herramienta para desarrollar e innovar el aprendizaje, para favorecer el desarrollo de la inteligencia, la creatividad y

el juego es un factor importante que puede utilizarse en el desarrollo físico de los niños, como en la psicomotricidad fina (Montero, 2020).

De igual manera, la Teoría de Gesell menciona que el niño no nace con su sistema de percepciones listo, sino que se debe desarrollarla en contacto con su mundo exterior y esto se consigue con la experiencia y la creciente madurez de las células sensoriales, motrices, etc. Además, concibe la personalidad del niño como una red organizada y reorganizada de estructuras de comportamiento, en especial de comportamiento personal y social. (Gesell, 1954).

Al respecto, Gesell distingue cuatro áreas importantes en el desarrollo evolutivo del hombre: Comportamiento motor: estudia la postura, la locomoción, la presión y los conjuntos posturales.

Comportamiento de adaptación: abarca la capacidad de percepción de los elementos significativos de una situación, así como la capacidad de utilizar la experiencia presente y pasada para adaptarse a las nuevas situaciones.

Comportamiento verbal: hace referencia a todas las formas de comunicación y comprensión de los gestos, sonidos y palabras.

Comportamiento social: son las relaciones ante los demás y la cultura social. (Gesell, 1954).

Sin embargo, la teoría de Wallon (1974) señala en su teoría sobre la motricidad que, el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea, que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Se sostiene que el niño construye su propia motricidad partiendo del control de los movimientos, y que la evolución o desarrollo va desarrollando el acto al pensamiento. A partir de esta edad, los infantes crean, razonan, intervienen para desafiar, solventar problemas y además menciona que la evolución de la inteligencia de los pequeños depende de la actividad motriz (p.23).

Desde esta postura, Wallon planteó la importancia del movimiento para el desarrollo del psiquismo y la construcción de su esquema e imagen corporal. Bajo este enfoque se logra asumir que todo lo que vive el niño, lo

que siente, percibe y realiza en su vida, se traduce en una organización mental que permite nuestra maduración neurológica y desarrollo afectivo, motor, emocional y mental. De esta forma reafirma la importancia del desarrollo motriz, la que debe fortalecerse permanentemente en la etapa infantil para lograr no solo su desarrollo motriz, sino su desarrollo cognitivo, emocional y social (Wallon, 1974).

Analizando las teorías que explican la importancia del desarrollo motriz fino como grueso, se puede asumir desde nuestra perspectiva, que acciones como cortar, pintar, coger y trasladar objetos, así como el desarrollo de muchas actividades cotidianas dependen en gran medida del proceso de maduración en la motricidad fina y es en la etapa de la educación preescolar donde se debe sentar las bases de su desarrollo y maduración, con ello se garantiza que el niño logre su adaptabilidad y funcionalidad con su medio, de allí que las teorías expuestas son el fundamento de la investigación.

2.2.2.3. Dimensiones de la motricidad fina

Coordinación viso manual: Fernandez y Maco (2020) la coordinación viso – manual es uno de los grandes aspectos que se tiene en cuenta en el incremento de la motricidad fina. Se da a entender como el vínculo entre las vistas y las manos así poder realizar labores, armar el rompecabezas, pasar hojas, llevar objetos de un lugar a otro, llenar semilla en una botella y contar tapitas.

Coordinación facial: Espinoza y Urbano (2021) la motricidad facial que persigue que el niño aprenda a dominar los músculos de la cara es fundamental que el niño pueda expresar sus emociones y sus sentimientos haciéndose referencia a la capacidad de realizar movimientos con los músculos de la cara, esto le posibilita al niño relacionarse con el mundo, expresar sentimientos y emociones y comunicarse a través de los gestos.

Coordinación fonética: Se inicia imitando sonidos en su entorno, luego poco a poco ira pronunciando sílabas, palabras y frases simples, posibilitando sistematizar su lenguaje y así perfeccionar la emisión de sonidos (Fernández y Maco, 2020) manifiesta que:

A través de la fonética el niño emite sonidos que le ayudara al habla, la imitación es un buen método de aprendizaje. Ya que ayuda al desarrollo de las cuerdas vocales (p.27).

Para concluir los niños concretan la emisión de sonoridad para concientizar la expresión y sean más adecuada y maneja el aparato fonador tendrá un lenguaje con total precisión y coherencia y será en el colegio donde fluirá lingüísticamente concluyendo esta fase de gran importancia de la comunicación.

Coordinación gestual: Asimismo, Yovanina (2019) la coordinación se inicia en los primeros años de vida, donde el niño va descubriendo los sonidos que en principio no tiene la madurez, pero con el tiempo el niño adquiere correctamente emitir distintas palabras, enseñar a manejar los músculos faciales es esencial ya que los niños expresan sus inquietudes y efectos. Su enseñanza y crecimiento se dividen en dos fases. El primer objetivo es captar voluntariamente los músculos faciales, y el segundo objetivo es identificarlo como un medio para expresar pensamientos y comunicarse con las personas a su alrededor.

2.2.2.4. Desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años

La fase motriz, se vincula primordialmente en las oscilaciones coordinados de los músculos grandes y pequeños del procedimiento corporal, frecuentemente al reforzar al pequeño a desarrollar y proponer sus desplazamientos, que le posibiliten más individualización y autodeterminación para desplazarse sin guiarlo o vigilarlo, en otras palabras, debe realizar esta motricidad es muy elemental en su crecimiento del niño. El desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de 5 años, se evidencia a que esta edad sabe utilizar las tijeras, pueden escribir en letras mayúsculas, abrochan botones considerable y ejecutan formas con plastilina (Córdova, 2020, p. 11).

Es decir, a esta edad los pre escolares ya debieron a ver perfeccionado su motricidad fina, muy aparte de dibujar, son capaces de cortar, trazar formas, entre otros. Esta es la fase donde los niños se enriquecen con más

concisión, rapidez y coordinación conforme avance en su crecimiento (Córdova, 2020).

Otra causa, considerable es el movimiento de las pinzas, coordinación de meñique, índice y pulgar facilitan la mayor parte de las funciones excelentes coordinadas como el desgarrado, pinchada, pegar, partir, engarzar (Díaz, 2020).

Los avances de la motricidad fina son determinantes para la aptitud de experiencia y autodidáctica de su contexto, congruentemente, juega una labor central en el crecimiento del razonamiento. Se evoluciona en orden progresista apresurados (Condemarin, 2019).

2.2.2.5. Ventajas de la motricidad fina

Entre sus ventajas se proporciona al infante desde casa antes de ir a la educación pre escolar. Este principio toma repercusión conforme los niños van prosperando y desarrollándose. De igual manera, la pedagogía puede ser interesada por la infancia con la finalidad de mejorar su enseñanza. Caso contrario sino existe provocaría obstáculos en los infantes en la fase inicial de la pre escolaridad (Velásquez, 2022).

Otra de las ventajas, acerca de la motricidad fina son los rendimientos en la coordinación óculo manual, las cuales posibilitan una independencia entre la posición espacial de la mano a la coyuntura de la escritura. Por otro lado, tiene ventajas en la destreza de la mano al escribir ya que efectúa una precisa utilización del lápiz, permitiendo un procedimiento eficiente en el desgarrado, pinchado y recortado (Puertas y Cando, 2020).

2.2.2.6. La relación Actividades lúdicas y motricidad fina

La actividad lúdica o los juegos de movimiento de su cuerpo con objetos y con los compañeros que realiza el niño a lo largo de la infancia fomentan el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices, es decir, de la coordinación motriz y la estructura perceptiva. En estas actividades lúdicas se descubren nuevas sensaciones, coordina los movimientos de su cuerpo, desarrolla la capacidad perceptiva, estructura la representación mental,

explora sus posibilidades sensoriales y motoras, ampliándolas; se descubre a sí mismo en el origen de las modificaciones materiales que provoca, va conquistando su cuerpo y el mundo exterior, y obtiene intenso placer (Gastiaburú, 2020).

Las actividades lúdicas tienen potencialidades que de manera directa intervienen en el desarrollo del niño. Son múltiples las potencialidades que la actividad lúdica tiene para el desarrollo de la psicomotricidad y motricidad en general, entendiéndose que la primera constituye la relación cerebro sensorial de las reacciones motoras que inicialmente promueven con especialidad la motricidad fina a desarrollarse que en definitiva es la gestora de las habilidades y destrezas que el niño necesita para lograr los aprendizajes y conocimientos.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis general

H₁: La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

H₀: La aplicación de las actividades lúdicas no mejorará significativamente la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

2.3.2. Hipótesis específicas

H₂: La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión viso manual en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

H₀: La aplicación de las actividades lúdicas no mejorará significativamente la dimensión viso manual en niños de 5 años de la institución educativa

Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

H₃: La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión gestual en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024

H₀: La aplicación de las actividades lúdicas no mejorará significativamente la dimensión gestual en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024

H₄: La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión fonética en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024

H₀: La aplicación de las actividades lúdicas no mejorará significativamente la dimensión fonética en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

III.METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de investigación

El tipo de investigación respondió a la básica. Según Sampieri, (2017), este tipo de investigación se utiliza en el ámbito científico para comprender y ampliar nuestros conocimientos sobre un fenómeno o campo específico. También se acepta como investigación pura o investigación fundamental, pues contribuye a ampliar el campo de conocimientos existentes sobre el tema abordado, así permitió ahondar la experiencia sobre el rol de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina.

De igual manera, responderá al tipo aplicada, según Herbas(2020) menciona que busca la utilización de conocimientos adquiridos basándose en solucionar problemas prácticos que se presentan en un entorno social o empresarial.

Por consiguiente, El enfoque de la investigación responderá al cuantitativo, se basará en la recopilación de datos numéricos para explicar el fenómeno estudiado, en este caso medir el nivel de influencia de las actividades lúdicas en la motricidad fina. Según Hernández et al. (2020) la investigación cuantitativa permite la obtención de información que permiten definir modelos de comportamiento y demostrar teorías o hipótesis, confiando en la medición numérica, el conteo y el uso de la estadística.

En este mismo contexto, el diseño de investigación pertenecerá al pre experimental, porque el investigador tratará de aproximarse a una investigación experimental, pero no se encuentran los medios de control suficientes que permitieron la validez interna. Según Arnal (2021) afirma que la investigación pre experimental, se produce cuando se compara un grupo de sujetos al que no se aplica un tratamiento experimental con otro grupo, además se mide el mismo sujeto antes de la aplicación de la variable independiente y después de la aplicación de la misma. La investigación responde al siguiente diseño:

$$\text{GE: } O_1 - X - O_2$$

Donde:

G.E: Grupo experimental

O_1 : Pre test para evaluar la motricidad fina

X: Actividades lúdicas

O_2 : Post test al grupo para evaluar la motricidad fina.

3.2. Población y muestra

A. Población:

La población estará constituida por 58 niños de 3, 4 y 5 años de nivel inicial de la Institución Educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos - Castilla. Según Borrego (2021) define a la población como aquel universo de estudio de la investigación, sobre el cual se pretende generalizar los resultados, constituida por características o estratos que le permiten distinguir los sujetos, unos de otros.

Tabla 1

Población estudiantil Institución Educativa 20017 Los Médanos

Nivel	Hombres	Mujeres	Total
5 años	12	13	25
4 años	9	8	17
3 años	8	8	16
Total	29	29	58

Fuente. Extraída de la nómina de matrícula I.E. 20017 Los Médanos Castilla (2024).

B. Criterios de inclusión y exclusión

• Criterios de inclusión

- Aquellos estudiantes que se encuentran matriculados en la edad de 5 años.
- Niños con 5 años de edad cumplidos.

Criterios de exclusión

- Aquellos estudiantes que presentan inasistencia a las clases.
- Aquellos estudiantes, sus padres no firman el consentimiento informado.

C. Muestra

Hernández et al. (2020), menciona que la muestra es el grupo de personas o subconjunto de la población que se va a estudiar. Para la investigación, por la técnica del muestreo no probabilístico y por conveniencia se definió trabajar con 25 niños que pertenecieron a la sección de 5 años.

Tabla 2.

Muestra de estudio de los niños de la Institución Educativa 20017 Los Médanos

Nivel	Hombres	Mujeres	Total
5 años	12	14	26
Total	12	14	26

Fuente. Extraída de la nómina de matrícula I.E. 20017 Los Médanos Castilla (2024).

D. Técnica de muestreo

La técnica de muestreo que se utilizó en el presente trabajo de investigación fue el muestreo no probabilístico por conveniencia ya que buscó con mucha dedicación al lograr muestras representativas. En otras palabras, cumplen con peculiaridades de interés del investigador (Ávila, 2020).

3.3. Operacionalización de las variables

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICION	CATEGORIAS O VALORACIÓN
Actividades lúdicas	La variable será estructurada a través de tres dimensiones cada una de ellas contiene cuatro indicadores y cuatro ítems con una siendo un total de 12 ítems.	Juegos estructurados	<ul style="list-style-type: none"> - Armar circuito con bloques - Estructura distintas figuras - Inserta pasadores - Traspasa agua de un lugar a otro 	Nominal	
		Juegos sensoriales	<ul style="list-style-type: none"> - Observa objetos - Clasifica el tamaño de objetos - Reconoce los sonidos - Utiliza su creatividad para crear 		
		Juegos emocionales	<ul style="list-style-type: none"> - Participa en los juegos - Ejecuta acciones con canciones - Aplica técnicas novedosas - Crea grupos para socializar 		

Motricidad fina	<p>La variable será medida a través de cuatro indicadores y cuatro ítems con una escala valorativa</p> <p>Inicio (1) Proceso (2) Logro esperado (3) Logro destacado (4).</p> <p>Así mismo, cada dimensión cuenta con 4 ítems cada uno siendo un total de 12 ítems.</p>	Coordinación viso manual	<ul style="list-style-type: none"> - Recorta figuras - Rasga papeles de diferentes formas - Embolilla papel - Modela con plastilina 	Ordinal 1 – 4	Siempre (4) Casi siempre (3) Rara vez (2) Nunca (1)
		Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> - Imita gestos - Mueve la lengua de acuerdo la canción - Expresa emociones y sentimientos - Demuestra expresiones faciales 	Ordinal 5 – 8	
		Coordinación fonética	<ul style="list-style-type: none"> - Repite sonido de animales - Repite trabalenguas - Entona canciones - Realiza movimientos 	Ordinal 9 – 12	

3.4. Técnica e instrumento de recolección de datos

A. Técnicas de recolección de datos

La observación es la palabra que significa práctica o enlace directo con las cosas para demostrar y probar sus virtudes y cualidades, por lo que las actividades para los niños deben permitirles manipular o conducir directamente los elementos (Penn, 2021).

Por lo tanto, en este estudio se utilizará como técnica la observación que consistirá en observar a los niños de 5 años para evaluar sus desempeños y sus habilidades.

B. Instrumentos

Se utilizó la ficha de observación que son mecanismos más considerados para evaluar el rendimiento en el contexto educativo Su finalidad es demostrar en un documento escrito lo que se evidencia en el aula. Asimismo, consisten en un conjunto de características aprendizaje, cualidades y aspectos que se consideran que los alumnos deben poseer al finalizar la clase (Stobart, 2021).

De igual manera, En el presente estudio se utilizó la ficha de observación elaborada por una escala valorativa (siempre, casi siempre, rara vez, nunca). Este instrumento fue validado por el Mgtr. Evaristo Castillo, Santos, A; Albán, C y Sanchez, J (2020). La misma que fue estructurado en tres dimensiones como son “coordinación visomanual, coordinación gestual y coordinación fonética” y cada una de estas dimensiones está estructurado con sus indicadores y sus respectivos ítems. La dimensión visomanual, gestual y fonética consta de cuatro indicadores por cada dimensión. En total este instrumento está conformado por 12 ítems.

Por otro lado, las tres dimensiones corresponden a un nivel: inicio se encuentra en el rango de 4 - 7, proceso en el nivel de 7 - 10, logro esperado de 10 - 13 y logro destacado de 13 - 16., y en cuanto a la variable general motricidad fina se encuentra en el nivel inicio 12 - 21, proceso del 21 - 30, logro esperado del 30 - 39, y logro destacado de 39 - 48.

C. Validez y confiabilidad del instrumento

El instrumento será validado por tres expertos conocedores del tema, de la especialidad de educación inicial. El cual hace referencia al grado que un instrumento medirá que se está ejecutando (Hernández et al, 2018).

Tabla 3

Resultados de validación de expertos

Apellidos y Nombres	Grado	Evaluación	
		Ítems	Criterios
Evaristo castillo santos	Magíster	12	Adecuado
Albán cornejo Ángela	Licenciado	12	Adecuado
José Alvarado Sánchez	Magister	12	Adecuado

Fuente validación expertos 2022.

La confiabilidad del instrumento viene a ser precisión de medir a nivel de los examinados. Es decir, la replicabilidad de los puntajes individualmente obtenidos de dicho instrumento. Un buen análisis de confiabilidad posibilita estudiar ciertas amenazas de replicabilidad de un test (Morasso, 2020).

La confiabilidad del instrumento, se determinó mediante el coeficiente de Alfa Cronbach siendo = 0,959 a través de una prueba piloto

Tabla 4.

Estadística de fiabilidad para ficha de observación motricidad fina

Alfa de Cronbach	N° de elementos
0,959	12

Fuente. Alfa de Cronbach instrumento motricidad fina

3.5. Método de análisis de datos

Para el análisis se utilizó la estadística descriptiva y la estadística inferencial de acuerdo a los objetivos de investigación, se usó el programa de Microsoft Excel 2019. El procesamiento de los datos fue después de la aplicación del instrumento a los informantes. De igual manera, para obtener la estadística inferencial se utilizó el programa SPSS V. 26. Por lo tanto, estos resultados fueron presentados en tablas y gráficos.

3.6. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación se llevó, bajo los principios éticos que determina el reglamento de integridad científica (ULADECH ,2023)

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: fueron ejecutadas sin disponer en peligro la virtud física de los preescolares y demás participantes. El investigador promovió el respeto y la integridad de los sus individuos sujetos de estudio.

Libre participación, por su propia voluntad: la realización de la investigación fue permitido por dirección de la institución donde se realizó la misma, además de prever el consentimiento de la docente del aula en que se ejecutó el proyecto y de ser factible la autorización de los papas o apoderados respecto a la participación de sus menores hijos en las respectivas actividades que se programen durante el proyecto de investigación.

Beneficencia y no maleficencia: la ejecución del proyecto se realizó buscando generar un beneficio directo a sus participantes, en todo momento el investigador orientó la investigación hacia la consecución de sus objetivos sin causar daño o perjuicio alguno durante su desarrollo.

Integridad y honestidad: se presentó los datos obtenidos si ser manipulados demostrando autenticidad.

Justicia: el investigador demostró un trato e igualitario con todos uno de los participantes en la investigación, sin distinción alguna de índole social, económica, cultural o ideológica.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1.1. Análisis descriptivo

Tabla 4

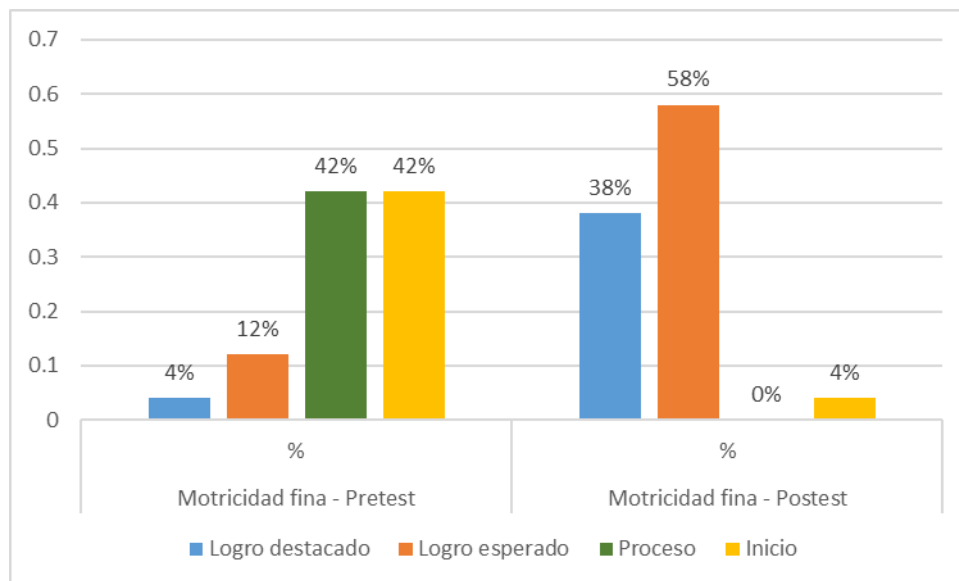
Nivel de motricidad fina en estudiantes de 5 años - Castilla

Escala	Motricidad fina - Pretest		Motricidad fina - Posttest	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	1	4	10	38
Logro esperado	3	12	15	58
Proceso	11	42	0	0
Inicio	11	42	1	4
Total	26	100	26	100

Fuente. Ficha de Observación aplicada a estudiantes de 5 años de la I.E. 20017, Los Médanos.

Figura 1

Nivel de motricidad fina en estudiantes de 5 años - Castilla



Fuente. Tabla 3

Datos mostrados según la estadística descriptiva se determinó en el pre test el 42% estaban en inicio (C) en su motricidad fina, el 42% en proceso (B), el 12% logro esperado (A) y el 4% logro destacado (AD); sin embargo, después de aplicar la estrategia actividades lúdicas la mayoría (58%) de estudiantes de la institución educativa 20017 Los Médanos consiguieron el logro esperado (A), mientras el 38% en logro destacado (AD), y el 4% en inicio (C). En conclusión, los niños logran desarrollar su competencia 93 desenvolviéndose de manera autónoma por medio de su motricidad, conllevándolos en la mejora de cada una de las dimensiones que se propusieron en los objetivos.

Tabla 5.

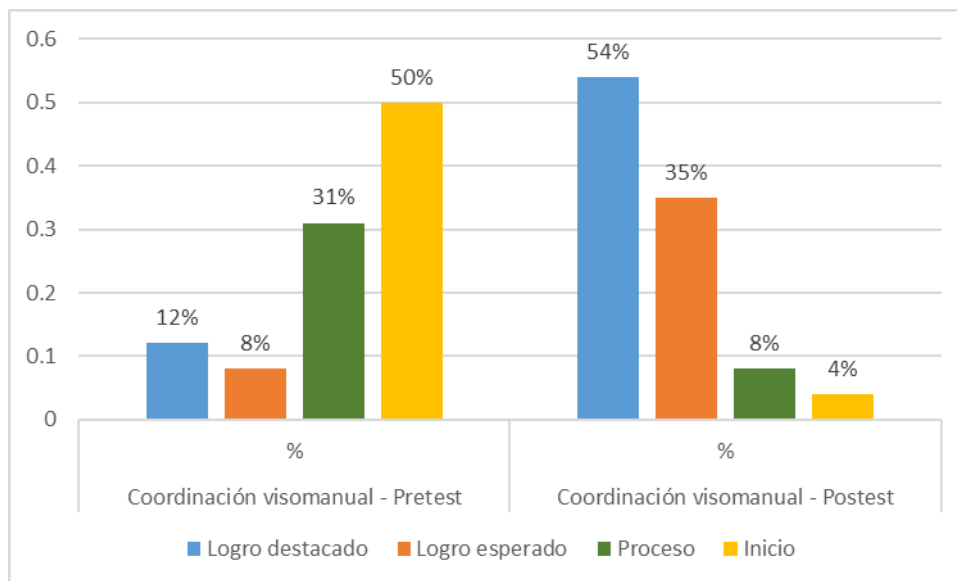
Nivel de coordinación visomanual en estudiantes de 5 años - Castilla

Escala	Coordinación visomanual -		Coordinación visomanual	
	Pretest		- Posttest	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	3	12	14	54
Logro esperado	2	8	9	35
Proceso	8	31	2	8
Inicio	13	50	1	4
Total	26	100	26	100

Fuente. Ficha de Observación aplicada a estudiantes de 5 años de la I.E. 20017, Los Médanos.

Figura 2.

Nivel de coordinación visomanual en estudiantes de 5 años - Castilla



Fuente. Tabla 4

Datos mostrados según la estadística descriptiva se determinó en el pre test el 50% estaban en inicio (C) en su motricidad fina, el 31% en proceso (B), el 12% logro destacado (AD) y el 8% logro esperado (AD); sin embargo, después de aplicar la estrategia actividades lúdicas la mayoría (54%) de estudiantes de la institución educativa 20017 Los Médanos consiguieron el logro destacado (A), mientras el 35% en logro esperado (A), el 8% en proceso, y el 4% en inicio. En conclusión, los niños logran desarrollar la dimensión visomanual, en donde desarrollan actividades de manipular correctamente la tijera y embolillar papel de color.

Tabla 6.

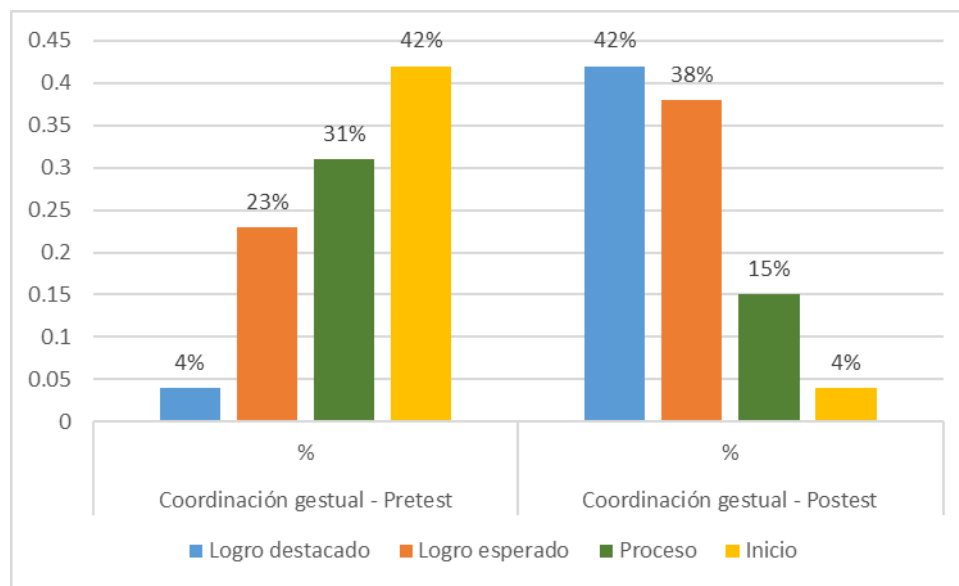
Nivel de coordinación gestual en estudiantes de 5 años - Castilla

Escala	Coordinación gestual - Pretest		Coordinación gestual - Postest	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	1	4	11	42
Logro esperado	6	23	10	38
Proceso	8	31	4	15
Inicio	11	42	1	4
Total	26	100	26	100

Fuente. Ficha de Observación aplicada a estudiantes de 5 años de la I.E. 20017, Los Médanos.

Figura 3.

Nivel de coordinación gestual en estudiantes de 5 años - Castilla



Fuente. Tabla 5

Datos mostrados según la estadística descriptiva se determinó en el pre test el 42% estaban en inicio (C) en su nivel gestual, el 31% en proceso (B), el 23% logro esprado (A) y el 4% logro esperado (AD); sin embargo, después de aplicar la estrategia actividades lúdicas la mayoría (42%) de estudiantes de la institución educativa 20017 Los Médanos consiguieron el logro destacado (AD), mientras el 38% en logro esperado (A), el 15% en proceso, y el 4% en inicio. En conclusión, los niños logran desarrollar la dimensión gestual, en donde desarrollan actividades de imitar gestos cuando se miran frente a un espejo, así como también expresar sus emociones y sentimientos durante los jugos.

Tabla 7.

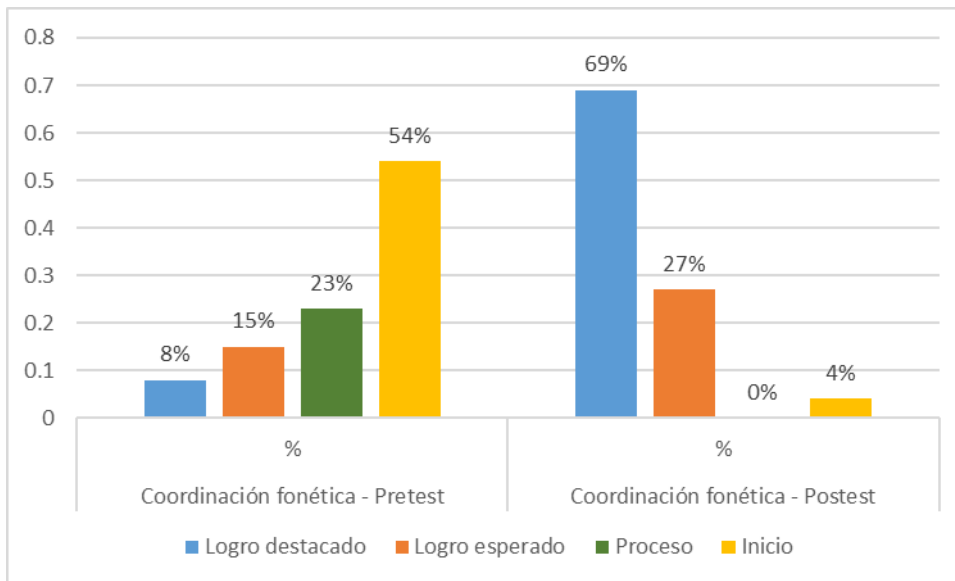
Nivel de coordinación fonética en estudiantes de 5 años - Castilla

Escala	Coordinación fonética - Pretest		Coordinación fonética - Postest	
	fi	%	fi	%
Logro destacado	2	8	18	69
Logro esperado	4	15	7	27
Proceso	6	23	0	0
Inicio	14	54	1	4
Total	26	100	26	100

Fuente. Ficha de Observación aplicada a estudiantes de 5 años de la I.E. 20017, Los Médanos.

Figura 4

Nivel de coordinación fonética en estudiantes de 5 años - Castilla



Fuente. Tabla 6

Datos mostrados según la estadística descriptiva se determinó en el pre test el 54% estaban en inicio (C) en su nivel fonética, el 23% en proceso (B), el 15% logro esperado (A) y el 8% logro destacado (AD); sin embargo, después de aplicar la estrategia actividades lúdicas la mayoría (69%) de estudiantes de la institución educativa 20017 Los Médanos consiguieron el logro destacado (AD), mientras el 27% en logro esperado (A), y el 4% en inicio. En conclusión, los niños logran desarrollar la dimensión fonética, en donde desarrollan actividades de repetir los sonidos de los animales que escucha a través del video., por otro lado, entona canciones siguiendo el ritmo de la melodía.

4.1.2. Prueba de hipótesis

4.2.1.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis objetivo general

Tabla 8.

Procedimiento de la prueba de normalidad

Pruebas de normalidad			
		Shapiro – wilk	
	Estadístico	gl	Sig
Diferencia	,944	26	,166

Fuente. Resultados del programa SPSS V 26

Se observa en la Tabla 4., se trabajó con la prueba de normalidad Shapiro wilk, donde se muestra el sig lateral es mayor que el estadístico significativo de 0,05, por lo que se da como aceptado la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; en vista a ello, se toma la iniciativa de trabajar con la prueba de T – Student.

Tabla 9

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1	Pretest_Motricidad fina	22,46	26	7,322	1,436
	Postest_Motricidad fina	37,73	26	7,006	1,374

Fuente. Resultados del programa SPSS V 26

De acuerdo a los datos presentados, se observa una diferencia en el pre y post, datos que fueron recolectados del programa SPSS. Es decir, aplicado el programa actividades lúdicas se evidenció una mejora en el desarrollo motriz fino.

Tabla 10.*Prueba de muestras diferencias emparejadas*

		Media	Desv.	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral ,000
					Inferior	Superior			
Par 1	Pretest_Motricidad fina- Post_Motricidad fina	- 15,269	9,535	1,870	-19,121	-11,418	- 8,165	26	

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26

Correspondiente a la Tabla 6., se especula $P = 0.000 < 0.05\%$, dando como respuesta que es aceptada la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula; el cual consistió una mejora en los estudiantes de cuatro años en su desarrollo motriz fino.

H₁: La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

H₀: La aplicación de las actividades lúdicas no mejorará significativamente la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

4.2.1.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis específicas

Tabla 11*Procedimiento de la prueba de normalidad visomanual*

Pruebas de normalidad			
		Shapiro – wilk	
	Estadístico	gl	Sig
Diferencia dimensión visomanual	,956	26	,321

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26

Se observa en la Tabla 7., se trabajó con la prueba de normalidad Shapiro wilk, donde se muestra el sig lateral 0,321 es mayor que el estadístico significativo de 0,05, por lo que se da como aceptado la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; en vista a ello, se toma la iniciativa de trabajar con la prueba de T – Student.

Tabla 12.

Estadísticas de muestras emparejadas dimensión visomanual

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1	Pretest_Visomanual	7,54	26	2,996	,588
	Posttest_Visomanual	12,58	26	2,802	,550

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26

De acuerdo a los datos presentados, se observa una diferencia en el pre y post, datos que fueron recolectados del programa SPSS. Es decir, aplicado el programa actividades lúdicas se evidenció una mejora en el desarrollo de la dimensión visomanual.

Tabla 13.

Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión visomanual

		Media	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Pretest_Dimnsion visomanual - Post_Dimensión visomanual	-5,038	4,285	,840	-6,769	-3,308	-5,996	26	,000

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26

Correspondiente a la Tabla 9., se especula $P = 0.000 < 0.05\%$, dando como respuesta que es aceptada la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula; el cual consistió una mejora en los estudiantes de cuatro años en su desarrollo de la dimensión viso manual.

H₁: La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión viso manual en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

H₀: La aplicación de las actividades lúdicas no mejorará significativamente la dimensión viso manual en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

Tabla 14.

Procedimiento de la prueba de normalidad gestual

Pruebas de normalidad			
Shapiro – wilk			
	Estadístico	gl	Sig
Diferencia	,965	26	,500
Dimensión gestual			

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26

Se observa en la Tabla 11., se trabajó con la prueba de normalidad Shapiro wilk, donde se muestra el sig lateral 0, 500 es mayor que el estadístico significativo de 0,05, por lo que se da como aceptado la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; en vista a ello, se toma la iniciativa de trabajar con la prueba de T – Student.

Tabla 15.*Estadísticas de muestras emparejadas dimensión gestual*

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1	Pretest_Dimensión gestual	7,58	26	2,564	,503
	Postest_Dimensión gestual	11,96	26	2,778	,545

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26

De acuerdo a los datos presentados, se observa una diferencia en el pre y post, datos que fueron recolectados del programa SPSS. Es decir, aplicado el programa actividades lúdicas se evidenció una mejora en el desarrollo de la dimensión gestual.

Tabla 16.*Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión gestual*

		Media	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Pretest_Dimnsion visomanual - Post_Dimensión visomanual	-5,038	4,285	,840	-6,769	-3,308	- 5,996	26	,000

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26

Correspondiente a la Tabla 12., se especula $P = 0.000 < 0.05\%$, dando como respuesta que es aceptada la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula; el cual consistió una mejora en los estudiantes de cuatro años en su desarrollo de la dimensión gestual.

H₁: La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión gestual en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

H₀: La aplicación de las actividades lúdicas no mejorará significativamente la dimensión gestual en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

Tabla 17.

Procedimiento de la prueba de normalidad dimensión fonética

Pruebas de normalidad			
Shapiro – wilk			
	Estadístico	gl	Sig
Diferencia Dimensión fonética	,968	26	,582

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26.

Se observa en la Tabla 13., se trabajó con la prueba de normalidad Shapiro wilk, donde se muestra el sig lateral 0, 582 es mayor que el estadístico significativo de 0,05, por lo que se da como aceptado la hipótesis nula y se rechaza la hipótesis alterna; en vista a ello, se toma la iniciativa de trabajar con la prueba de T – Student.

Tabla 18.

Estadísticas de muestras emparejadas dimensión fonética

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error Promedio
Par 1	Pretest_Dimensión fonética	7,35	26	3,212	,630
	Postest_Dimensión fonética.	13,19	26	2,669	,523

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26.

De acuerdo a los datos presentados, se observa una diferencia en el pre y post, datos que fueron recolectados del programa SPSS. Es decir, aplicado el programa actividades lúdicas se evidenció una mejora en el desarrollo de la dimensión fonética.

Tabla 19

Prueba de muestras diferencias emparejadas dimensión fonética

		Media	Desv.	Desv.	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig.
			Desviación	Promedio	Inferior	Superior			(bilateral)
Par 1	Pretest_Dimnsion visomanual - Post_Dimensión visomanual	-5,038	4,285	,840	-6,769	-3,308	- 5,996	26	,000

Fuente. Datos del programa estadístico SPSS V26.

Correspondiente a la Tabla 15., se especula $P = 0.000 < 0.05\%$, dando como respuesta que es aceptada la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula; el cual consistió una mejora en los estudiantes de cuatro años en su desarrollo de la dimensión fonética.

H₁: La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión fonética en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

H₀: La aplicación de las actividades lúdicas no mejorará significativamente la dimensión fonética en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.

V. DISCUSIÓN

En primer lugar, tenemos al objetivo general: “Determinar si las actividades lúdicas mejorarán la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024”. Según los datos mostrados indican después de la aplicación de la estrategia el 58% alcanzan un logro esperado. Estos resultados, son semejantes a la investigación de Farez (2023) *actividades lúdicas para estimular la motricidad fina*, el cual dio a conocer que al aplicar la estrategia fue un éxito en el desarrollo de sus actividades ya que el 60% mejoran en cuanto a su motricidad. Por otro lado, su muestra fue bastante similar, sus ítems de su instrumento fueron igual, la diferencia consiste que utilizó la lista de cotejo, además trabajo con niños de la misma edad del presente estudio. Por consiguiente, concluye es interesante que los maestros se preocupen por el bienestar de los niños desde muy pequeños se les debe adecuar en su desarrollo motor fino para así combatir la deficiencia que existe en la coordinación de sus músculos ,una de las limitaciones que se tuvo fue el tiempo ya que la docente ya tiene sus actividades programadas , tenía que coordinar con la docente para poder realizar mis sesiones .

De igual manera, Jiménez (2022) señala que las actividades lúdicas conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, Motta (2020) manifiesta que la ludica es de suma importancia aplicar en el aula, el cual sirve para afianzar los valores, honestidad, cumplimiento, nobleza, compañerismo con los amigos y con el grupo respeto por los demás.

Por otro lado, Escalona (2019) argumenta que la motricidad fina se basa en la coordinación de los movimientos musculares pequeños. En otras palabras, es lo referente al desarrollo de los músculos de manos, muñecas, pies, dedos, boca y lengua. Sin embargo, en esta investigación se trabajó con la teoría Piaget donde menciona que el niño empieza su desarrollo por diferentes etapas consecutivas y global en su intelecto y razonamiento. Para este autor, el niño empieza su construcción de manera activa sus conocimientos por medio de interrelaciones con su entorno (Ruiz, 2021).

En cuanto al objetivo específico: Determinar si las actividades lúdicas mejorarán la dimensión viso manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024. Según los datos mostrados indican una mejora ya que se demostró el 54% alcanzan un logro destacado el cual se evidencia que fue de gran ayuda la estrategia lúdica aplicado en el aula. Estos resultados, son semejantes a la investigación de Duque (2021) con la finalidad determinar la actividad lúdica en la mejora de la motricidad fina, quien en sus resultados demostró que el 67% estaban en pésimas condiciones en cuanto a su motricidad, visto la problemática se enfocó en implementar estrategias basados en la lúdica, obteniendo una mejora en el desarrollo de sus actividades 71%. Trabajó con una muestra de 21 estudiantes siendo menor a la investigación, su instrumento fue igual al estudio con la misma cantidad de ítems. Por consiguiente, concluye que la estrategia utilizada fue de gran ayuda y beneficio en los estudiantes de cinco años.

De igual manera, Martínez, (2021) manifiesta que las ludicas direccionan al niño en su prosperidad intelectual, así como tambien a la exploración de sus habilidades creadoras, motrices y apreciacion, y favoreciendo al mismo tiempo una conveniencia para manifstar lo qu siente y piensa. Del mismo modo, Romero y Ramos (2020) aluden que la ludica son conjunto de estrategias esquematizadas para la creacion de un ambiente armonica donde los estudiantes se encuentran sumergido en el procsamiento de aprndizaje a traves del juego que son actividades de diversion en el aula para fortalecer los valores, solidaridad entre compañeros. A continuación, en esta investigación se trabajó con la teoría Piagetiana el cual alude que los juegos son actividades elementales en el aprendizaje en el niño porque les facilita hacer exploraciones del universo que los rodea (Ruiz, 2021).

Así mismo, el objetivo específico: Determinar si las actividades lúdicas mejorarán la dimensión gestual en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024. Según los datos mostrados indican una mejora ya que se demostró el 42% alcanzan un logro destacado el cual se evidencia que fue de gran ayuda la estrategia lúdica aplicado en el aula. Estos resultados, son semejantes a la

investigación de Alfaro y Ferrel (2023) con su objetivo determinar cómo las aplicación de actividades lúdicas mejoran la motricidad en los estudiantes, el mismo, que demostró el 72% alcanzaron un nivel logrado, gracias a la estrategia del autor en realizar una investigación fructífera. Su muestra fue de 30 estudiantes siendo un poco superior a la investigación, su instrumento fue similar al estudio, pero con una diferencia con más ítems. Por consiguiente, concluye que la estrategia fue de gran ventaja porque ayudo a mejorar a cada uno de sus dimensiones en los estudiantes de cuatro años.

En otro orden de cosas, Frías (2021) alude que la motricidad fina es fundamental planificar la realización de actividades que se quiere realizar, una potencia muscular correcta y una impresionabilidad adecuada, porque tener estas cualidades, junto con el tiempo y la práctica, ayudan a establecer una coordinación adecuada. Que son actividades simples como cortar con tijeras, dibujar un círculo, escribir con un lápiz, bloques que pueden ayudar a desarrollar habilidades sensoriomotoras. En esa misma idea, Alegría (2020) refiere que no sólo se debe incentivar a los niños a desarrollar su motricidad fina, sino también a los adultos mayores con afecciones como artritis y artrosis o afecciones más graves como la esclerosis lateral amiotrófica (ELA). En cuanto a la corriente se trabajó con la teoría de Vygotsky donde aclaro que la habilidad de la manipulación de objetos es un proceso importante en su desarrollo del niño. Cuando se habla de manipulación compromete alcanzar y agarrar objetos a voluntad. En otras palabras, son las capacidades para aprender y coordinar con su psique (Gil, et .al. 2020).

Finalmente, el objetivo específico: determinar si las actividades lúdicas mejorarán la dimensión fonética en los niños de 5 años de la Institución Educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024. Según los datos mostrados indican una mejora ya que se demostró el 69% alcanzan un logro destacado el cual se evidencia que fue de gran ayuda la estrategia lúdica aplicado en el aula. Estos resultados, son semejantes a la investigación de Aprieta (2023) con la finalidad determinar si los juegos simbólicos mejoran la motricidad fina en niños de cinco años. En sus resultados demostró el 94% alcanzaron un logro destacado. Por lo mismo, concluyó que los juegos son

herramientas potenciales en el uso de los niños y les ayuda a desarrollar su creatividad. Su muestra fue de 16 estudiantes siendo bastante menor a la investigación, su instrumento similar al presente estudio con la gran diferencia que tuvo menor cantidad de ítems.

Así mismo, Orellana y Ochoa (2021) aluden que la motricidad es el “dominio que cada ser humano tiene para ejercitar su propio cuerpo ya que está involucrado el organismo, pero esto parte de la reproducción de movimientos y gestos, la principal manifestación de motricidad se da con el juego y según va avanzando se provee con los estímulos y vivencias diarias, creando así los movimientos más ordenados y elaborados” (p.15). Sin embargo, Aguirre (2020) señala que son estrategias de enseñanza y por ende ayudan a desarrollar la motricidad fina de los niños, que también mejoran la capacidad de agarre y se centran principalmente en la coordinación ojo-mano, ya que la motricidad fina se centra en movimientos concisos y coordinados de las manos, como presionar objetos, herramientas, sujetar objetos con un índice. Finalmente, la teoría Vygotsky señala que la motricidad es un mecanismo para el desarrollo cognitivo y social en el niño, además añade que se centra en el estudio del pensamiento y movimiento, ambas apoyan al niño a desenvolverse en sus habilidades cognitivas a través de la relación.

VI. CONCLUSIONES

De acuerdo a los datos estadísticos hubo una mejora en los estudiantes con el 58% consiguiendo el nivel logro destacado; gracias a la aplicación de la estrategia de actividades lúdicas que fue de gran ayuda y un beneficio en los niños. Por lo tanto, para considerar la aceptación de la prueba de hipótesis alternativa se trabajó con T – Student con un valor de significancia de $p < 0.00$ el cual les permitió desarrollar su motricidad fina en sus diferentes movimientos preciso de manos y dedos. Así como también un logro en su nivel de viso manual, gestual y fonética.

En consecuencia, se determinó el nivel viso manual, demostrando según los datos estadísticos un avance ascendente con el 54% de los participantes quienes consiguieron el logro destacado (AD). De igual manera, de acuerdo a la prueba paramétrica dio un sig bilateral de $p > 0.00$. Para poder aceptar la prueba de hipótesis se realizó la prueba de T- Studen dando como resultado $p < 0.05$. De ello, se concluye que fue de gran importancia el programa actividades lúdicas, el cual le permitió a los estudiantes realizar actividades de manipular correctamente la tijera, así como embolillar papel de diferentes colores.

En relación con las implicaciones, se determinó el nivel gestual, donde se evidenció una mejora significativa con el 42% de los entrevistados quienes consiguieron el logro destacado (AD). En otras palabras, fue un gran éxito la estrategia aplicada en el aula de clase durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, el cual les permitió imitar gestos cuando se miran en un espejo, por otro lado, mover su lengua al compás de una canción.

Para terminar, se determinó, el nivel fonético, donde se evidenció una mejora significativa con el 69% de los encuestados quienes consiguieron el logro destacado (AD). Dicho de otra manera, fue un gran éxito la estrategia aplicada en el aula de clase durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, el cual les permitió repetir el sonido de los animales que fueron escuchados a través de un video en el aula.

VII .RECOMENDACIONES

Se sugiere a dirección y al equipo directivo de la institución educativa Divino Jesús 20017 – Los Médanos que se realicen capacitaciones con permanencia a los docentes acerca de temas de motricidad fina, el cual les permite reforzar los conocimientos de los maestros facilitando una mejora en la enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, es importante recomendar a los maestros que continúe sus labores educativas con los niños impulsando actividades lúdicas innovadoras de viso manual gestual y fonética, para de esta manera conseguir una buena coordinación dominio de sus movimientos en las cuales intervienen ojos y manos, así como también sus expresiones faciales y posturas corporales. Por otro lado, identificar y manipular los fonemas.

Sin embargo, es importante tener en cuenta las aulas de la institución educativa cuenten con material didáctico adecuado para el uso de los estudiantes y así realicen sus actividades en la motricidad gestual, viso manual y fonética. También es de suma importancia invitar a los padres que trabajen en conjunto con el maestro, con la finalidad de tener una excelente comunicación para llevar a cabo algún problema que se presente con su menor hijo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alegría, M. (2020). Relación entre la representación del espacio en el dibujo espontaneo y la inteligencia. *Latinoamericana de Psicología*, 237-252. Obtenido de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/psicologia/article/view/3787/3756>.
- Alfaro, B., & Ferrel, F. (2023). *Actividades ludicas para mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una Institución Educativa De Trujillo*. Universidad Católica de Trujillo, Trujillo. Obtenido de <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4957>
- Aprieta, A. (2023). *Juegos simbolicos para mejroar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. P. Ayllon Saco Olveros*. Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Chimbote. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/34857>
- Arnal, J. (2021). *Metodologia de la investigación educativa*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Ávila, H. (2020). *Introducción a la Metodología de la Investigación*. Instituto Tecnológico de Cd.
- Barrios, M., & Garcia, T. (2022). *Espacios de juego para el desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar*. Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, Chiclayo. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/100433>
- Barrueta, M. (2019). *Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton*. Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huánuco, Perú. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14720>

- Bernal, C. (2020). *Metodología de la Investigación*. Pearson Education. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyectedeinvestigaci%-F.G.-Arias-2012-pdf.pdf>
- Blanco, V. (2020). *Teorías del juego*. Caracas: Episteme.
- Borrego, M. (2021). *Dossier de metodología de la investigación*. Córdoba, Argentina:: El Cid Editor | apuntes.
- Castillo, R. (2023). *Juegos motores para mejorar la motricidad fina en niños de inicial de una institución educativa, Somate Alto*. Tesis de Maestría , Universidad Cesar Vallejo , Sullana. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/105550>
- Clavo, T., & Asenjo, J. (2021). (2021). *Diferencias en el desarrollo psicomotor en preescolares de la zona urbana y rural*. Recuperado de. Obtenido de <https://revista.cep.org.pe/index.php/RECIEN/article/view/74>
- Condemarin, M. (2020). *La escritura creativa y formal*. Chile:: Servicios Publicaciones.
- Córdova, C. (2020). *Las técnicas gráfico plásticas para desarrollar las habilidades motoras finas en preescolares de 3 años de la institución educativa inicial N° 14933, Putagas, Frías, Ayabaca*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura-Perú. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/17552/HABILIDADES_MOTORAS_FINAS_TECNICAS_GRAFICO_PLASTICAS_CORDOVA_MEZA_CARMEN_MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Diaz, E. (2020). *Motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 5144 Divino Cristo de las Alturas, Ventanilla*. Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/21604/Farro_DE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dolores, M. &. (2021). *Didáctica de la Educación Infantil*. España:: Editex.

- Duque, Y. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial I en la unidad educativa Enrique Malo Andrade*. Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador, Cuenca - Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20217/4/UPS-CT009105.pdf>
- Espinoza, T., & Urbano, L. (2020). *La Psicomotricidad Fina en el desarrollo de la creatividad de los niños y niñas de la I.E.I. N 805 "San Nicolás", las Trancas.. Huancaavelica.* Universidad nacional de Huancavelica. Obtenido de http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2089/TESIS_SEG.ESP_Maria%20Teresa%20Espinoza%20Poma%20Y%20Bertha%20LUC%C3%8DA%20Urbano%20S%C3%81Nchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Farez, J. (2023). *Actividades lúdicas para estimular la moricidad fina mediante el arte para niños de 4 - 5 años del Centro de Educación Inicial*. Tesis de Licenciatura , Universidad Politécnica Salesiana Ecuador , Cuenca, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/26067/1/UPS-CT010889.pdf>
- Fernandez, L., & Maco, Y. (2021). *Características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa de Chiclayo.* . Universidad católica santo toribio de mogrovejo., Chiclayo, Perú. Obtenido de http://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1920/1/TL_%20FernandezGutierrezLady_%20MacoSandovalYaqueline.pdf
- Fonseca, A., & Fonseca, I. (2020). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. Tesis de pregrado, Universidad Católica de Trujillo, Trujillo. Obtenido de <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/371>
- Frías, C. (2020). *100 situaciones didácticas de psicomotricidad.* . México: Trillas.
- Gómez, J. (2021). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. *10*(4), 5-13.
- Herbas, B. (2020). Metodología científica para la realización de. Tipos de Investigación Científica. *Revista de Actualización Clínica,* 123-147.

- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, L. (2020). *Metodología de la investigación*. México:: McGraw Hill.
- Ipanaque, Y. (2020). *Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote , Piura. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/18448>
- Landi, S. (2021). *Estrategias metodológicas lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 - 4 años del centro de educación inicial Antonio Borrero*. Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana, Ecuador. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14583>
- López, V. (2022). *Actividades Lúdicas para el Desarrollo de la Motricidad Fina en Educación Inicial*. Tesis de maestría , Universidad del Ecuador, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3825/1/78260.pdf>
- Martínez, G. (2021). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona: Octaedro.
- Montero, B. (2020). Experiencias docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza. *Una Revisión de la Literatura. Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92.
- Navajas, J. (2020). El juego como recurso didáctico: Los juegos sensoriales. *Arista Digital*, 4(2), 763-770.
- Omeñaca, R., & Ruiz, J. (2021). *Juegos cooperativos y educación física*. Bogotá: Paidotribo.
- OMS. (2019). Estadísticas sanitarias mundiales. Obtenido de <https://apps.who.int/iris/handle/10665/112817>
- Palma, F. (2020). *Pandemia e infancia: ¿cómo ha afectado el desarrollo de niños y niñas?* - Universidad de Chile. Tesis de Licenciatura, Universidad de Chile., Chile. Obtenido de <https://www.uchile.cl/noticias/166368/pandemia-e-infancia-como-haafectado-eldesarrollo-de-ninos-y-ninas>.

- Penn, S. (2021). *Visual evidence in qualitative research: The role of videorecording*. The Qualitative Repor.
- Puertas, P., & Cando, E. (2020). *La motricidad fina en el aprendizaje de la pre-escritura en los niños y niñas de 5 años de primer año de educación general básica en la Escuela Fiscal Mixta "Avelina Lasso de Plaz*. Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/11595/1/T-UCE-0010-1849.pdf>
- Román, M. (2023). *Actividades lúdicas para desarrollar la psicomotricidad fina en niños de 4 años de una Insitución Educativa 112 Pacaipampa*. Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Trujillo , Piura. Obtenido de <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4877>
- Romero, L., & Ramos, A. (2020). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*. Educación Física y deportes.
- Rubio, P. (2022). *Seminario Estructura didáctica basada en el juego y su lugar en la sala*. Colombia.
- Stobart, G. (2021). *Tiempos de prueba: los usos y abusos de la evaluación*. Routledge.
- Velásquez, R. (2022). *Psicomotricidad Patrones de Movimiento*. México: S.A. De C.V.
- Yovanina, A. (2019). *Programa basado en las técnicas gráfico plástico en el desarrollo de la motricidad*. Trujillo, Perú. Obtenido de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/37970/aparicio_bs.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general</p> <p>¿La aplicación de actividades lúdicas mejorará la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si las actividades lúdicas mejorarán la motricidad fina en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024</p>	<p>Variable: Actividades lúdicas.</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos estructurados - Juegos sensoriales - Juegos emocionales 	<p>Tipo de investigación</p> <p>Básica</p> <p>Nivel de investigación</p> <p>Explicativa</p> <p>Diseño de investigación</p> <p>Pre experimental</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>¿La aplicación de actividades lúdicas mejorará la dimensión viso manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024?</p> <p>¿La aplicación de actividades lúdicas mejorará dimensión viso gestual en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar si las actividades lúdicas mejorarán la dimensión viso manual en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024.</p> <p>Determinar si las actividades lúdicas mejorará la dimensión gestual en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión viso manual en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.</p> <p>La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión gestual en niños de</p>	<p>Variable: Motricidad fina</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Viso manual - Gestual - Fonética 	<p>Población y muestra</p> <p>58 estudiantes y la muestra corresponde a 26 niños de cinco años.</p>

<p>Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024?</p> <p>¿La aplicación de actividades lúdicas mejorará la dimensión fonética en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024?</p>	<p>Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024.</p> <p>Determinar si las actividades lúdicas mejorará la dimensión fonética en los niños de 5 años de la Institución Educativa. Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia Piura 2024.</p>	<p>5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024</p> <p>La aplicación de las actividades lúdicas mejorará significativamente la dimensión fonética en niños de 5 años de la institución educativa Divino Jesús 20017 Asentamiento Humano Los Médanos – Distrito de Castilla, Provincia, Piura 2024.</p>		
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

FICHA DE OBSERVACIÓN: NIVEL DE MOTRICIDAD FINA

INSTRUCCIONES: Lea detenidamente cada oración y marcar con un aspa (X) debajo de cada número, según corresponde. Teniendo en consideración las siguientes calificaciones:

- 1 = Nunca
- 2 = Casi nunca
- 3 = Casi siempre
- 4 = Siempre

ASPECTOS	VALORACIÓN			
	1	2	3	4
COORDINACIÓN VISO MANUAL				
Manipula correctamente la tijera				
Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.				
Embolilla papel crepé de colores.				
Realiza dibujos en forma libre y espontánea				
COORDINACIÓN GESTUAL				
Imita gestos al mirarse en un espejo				
Mueve la lengua al ritmo de una canción				
Expresa emociones y sentimientos durante los juegos				
Juega con títeres realizando diversas expresiones				
COORDINACIÓN FONETICA				
Repite el sonido de los animales que escucha				
Repite trabalenguas con buena pronunciación				
Entona canciones siguiendo melodía				
Realiza movimientos variados con la mano				

Anexo 03. Evidencia de validación del instrumento

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Santos Evaristo Castillo Castillo

1.2. Profesión: Licenciado en Educación

1.3. Institución donde labora: I.E.LAGUNAS- AYABACA-PIURA

1.4. Cargo que desempeña: Docente

1.5. Denominación del instrumento: Ficha de observación para medir motricidad fina

1.6. Autor del instrumento: Daniela Requena Carhuapoma

1.7. Carrera: Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2:							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3:							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2:							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3:							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Santos Evaristo Castillo Castillo

Firma

Apellidos y Nombres del experto: Santos Evaristo Castillo Castillo

DNI N°80409789

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):** Albán Cornejo Ángela Esther
- 1.2. Profesión:** Licenciado en Educación
- 1.3. Institución donde labora:** Universidad nacional de Piura
- 1.4. Cargo que desempeña:** Docente
- 1.5. Denominación del instrumento:** Ficha de observación para medir motricidad fina
- 1.6. Autor del instrumento:** Daniela Requena Carhuapoma
- 1.7. Carrera:** Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2:							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3:							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2:							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3:							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Firma:

Nombres y Apellidos: Albán bermejo Ángela Ester

DNI N: 02830793

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): Jose Arturo Sánchez Alvarado

1.2. Profesión: Licenciado en Educación

1.3. Institución donde labora: Universidad nacional de Piura

1.4. Cargo que desempeña: Docente

1.5. Denominación del instrumento: Ficha de observación para medir motricidad fina

1.6. Autor del instrumento: Daniela Requena Carhuapoma

1.7. Carrera: Educación inicial

II. VALIDACIÓN:

Ítems correspondientes al Instrumento 1

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2:							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3:							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Ítems correspondientes al Instrumento 2

N° de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1:							
1	x		x		x		
2	x		x		x		
3	x		x		x		
Dimensión 2:							
4	x		x		x		
5	x		x		x		
6	x		x		x		
7	x		x		x		
Dimensión 3:							
8	x		x		x		
9	x		x		x		
10	x		x		x		

Otras observaciones generales:



Mg. José A. Sánchez Alvarado
C.S.P. Nº 0528

Firma:

Nombres y Apellidos: José Arturo Sánchez espinosa

Nota: se adjunta el proyecto de investigación

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TÍTULO DEL PROYECTO: ACTIVIDADES LUDICAS PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DIVINO JESUS N° 20017, MEDANOS - CASTILLA, 2020

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: FICHA OBSERVACION

AUTOR: REQUENA CARHUAPOMA, DANIELA

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTOS

Orden	Pregunta	Criterios de evaluación							
		Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
OV	COORDINACIÓN VISO MANUAL								
	Coordina con precisión eficacia y rapidez a nivel visomotriz óculo manual	¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
1	Recorta con tijera una línea recta	X			X	X			X
2	Ensarta cuentas con sus dedos a través de un hilo	X			X	X			X
3	Punza libremente el contorno de una figura	X			X	X			X
4	Pinta, libremente un dibujo con colores	X			X	X			X
OE	COORDINACIÓN GESTUAL								
	Manifestaciones gestuales con la mano								
5	Imita acciones de la vida diaria haciendo uso de las manos	X			X	X			X
6	Abre y cierra las manos simultáneamente	X			X	X			X
7	Copia gestos de las imágenes observadas	X			X	X			X
8	Gesticula saludos haciendo uso de sus manos	X			X	X			X
OE	COORDINACIÓN FONETICA								
	Realiza sonidos siguiendo una canción con la cara								
9	Repite sonidos onomatopéyicos de los animales	X			X	X			X
10	Entona algunas canciones realizando movimientos con las partes de la cara	X			X	X			X
11	Se expresa con claridad cuando dialoga	X			X	X			X
12	Deletrea cada palabra a través de carteles léxicos	X			X	X			X

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

Prueba piloto aplicado a 10 estudiantes

ENCUESTADOS	ITEMS													SUMA	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13		
E1	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	44
E2	3	3	1	1	3	2	1	3	2	1	1	1	1	1	23
E3	4	2	3	3	3	4	1	1	1	1	3	2	2	4	32
E4	4	3	1	1	3	2	1	3	2	1	1	1	1	1	24
E5	4	2	3	3	3	4	1	1	1	1	3	2	2	4	32
E6	3	3	1	1	3	2	1	3	2	1	1	1	1	1	23
E7	3	2	3	3	3	4	1	1	1	1	3	2	2	4	31
E8	3	3	1	1	3	2	1	3	2	1	1	1	1	1	23
E9	3	2	3	3	3	4	1	1	1	1	3	2	2	4	31
E10	2	3	1	1	3	2	1	3	2	1	1	1	1	1	22
VARIANZA	0.36	0.25	1	1	0	1	0.36	1.21	0.76	0.81	1	0.81	2.25		
SUMATORIAS DE VARIANZA	10.81														
VARIANZA DE LA SUMA DE LOS ITEMS	43.05														

Coeficiente de confiabilidad del cuestionario	0.81
Número de items del instrumnto	13
Sumatoria de varianza de los ítems	10.81
Varianza total del instrumnto	43.05

Anexo 05. Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

(PADRES)
(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

.....
.....

Investigador (a):.....

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado:

.....
.....

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación.

.....
.....
.....

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente

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.
2.
3.

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.....

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
Participante**

Fecha y Hora

**Nombres y Apellidos
Investigador**

Fecha y Hora

Anexo 07. Evidencias de ejecución

Base de datos – Posttest

ESTUDIANTE	Manipula correctamente la tijera	Rasga papeles de colores utilizando los dedos en pinza.	Embolilla papel crepé de colores	Realiza dibujos en forma libre y espontánea	PUNTAJE DIMENSIÓN VOSO MANUAL	Imita gestos al mirarse en un espejo	Mueve la lengua al ritmo de una canción	Expresa emociones y sentimientos durante los juegos	Juega con titeres realizando diversas expresiones	PUNTAJE DIMENSIÓN GESTUAL	Repite el sonido de los animales que escucha	Repite trabalenguas con buena pronunciación	Entona canciones siguiendo melodía	Realiza movimientos variados con la mano	PUNTAJE DIMENSIÓN FONÉTICA	PUNTAJE GENERAL MOTRICIDAD FINA		
E-01	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	48		
E-02	4	2	2	3	11	2	3	3	3	11	3	2	3	2	10	32		
E-03	4	3	2	3	12	3	3	3	2	11	4	3	4	4	15	38	k	12
E-04	3	2	3	3	11	3	2	4	3	12	4	2	4	3	13	36	Ev	10.392
E-05	3	4	4	4	15	4	3	3	2	12	3	4	3	4	14	41	Vt	49.0846154
E-06	2	4	4	2	12	3	4	4	3	14	3	3	3	3	12	38		
E-07	1	4	3	4	12	4	3	4	3	14	4	4	4	4	16	42	Seccion 1	1.09090909
E-08	4	3	4	4	15	3	3	3	4	13	3	3	4	4	14	42	Seccion 2	0.7882777
E-09	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	48	absoluto S	0.7882777
E-10	4	2	3	1	10	3	3	3	3	12	2	2	3	4	11	33		
E-11	4	2	3	4	13	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	45		
E-12	3	1	2	1	7	4	2	2	3	11	3	3	3	4	13	31	ALPHA	0.85993931
E-13	3	4	4	4	15	4	4	4	4	16	4	4	4	4	16	47		
E-14	4	4	4	4	16	2	2	3	2	9	2	4	3	4	13	38		
E-15	4	3	4	3	14	2	3	3	3	11	4	4	3	4	15	40		
E-16	4	4	3	2	13	3	1	1	4	9	3	4	1	2	10	32		
E-17	4	4	4	4	16	2	3	1	3	9	2	4	3	3	12	37		
E-18	4	4	4	3	15	1	4	4	2	11	4	4	3	4	15	41		
E-19	3	4	4	4	15	4	4	3	2	13	4	4	4	4	16	44		
E-20	3	4	3	4	14	4	3	3	1	11	1	4	4	4	13	38		
E-21	3	3	2	2	10	4	3	4	3	14	4	4	3	3	14	38		
E-22	2	2	3	2	9	3	2	1	2	8	4	2	3	4	13	30		
E-23	4	2	4	3	13	2	4	3	4	13	3	3	2	3	11	37		
E-24	3	3	3	2	11	3	4	3	3	13	2	4	3	4	13	37		
E-25	3	1	1	1	6	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	14		
E-26	2	3	2	3	10	3	3	3	3	12	3	3	3	3	12	34		
VAR	0.702	1.034	0.802	1.120		0.918	0.838	1.040	0.826		0.935	0.795	0.722	0.660				

Nivel de motricidad fina

		f	%
Inicio	[12 - 21]	1	4
Proceso	[21 - 30]	0	0
Logro previsto	[30 - 39]	15	58
Logro destacado	[39 - 48]	10	38
Total		26	

Dimensión gestual

		f	%
Inicio	[4 - 7]	1	4
Proceso	[7- 10]	4	15
Logro previsto	[10 - 13]	10	38
Logro destacado	[13 - 16]	11	42
Total		26	

Dimensión visomanual

		f	%
Inicio	[4 - 7]	1	4
Proceso	[7- 10]	2	8
Logro previsto	[10 - 13]	9	35
Logro destacado	[13 - 16]	14	54
Total		26	

Dimensión fonética

		f	%
Inicio	[4 - 7]	1	4
Proceso	[7- 10]	0	0
Logro previsto	[10 - 13]	7	27
Logro destacado	[13 - 16]	18	69
Total		26	