



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD
FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA COMUNIDAD
VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2021**

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

AUTORA

**BALLADARES LUPU, DEIDRY ANYERLY
ORCID: 0000-0003-0717-4890**

ASESORA

**DRA. LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
ORCID ID: 0000-0002-8575-9467**

CHIMBOTE – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0070-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:10** horas del día **10** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA COMUNIDAD VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2021**

Presentada Por :
(2107132015) **BALLADARES LUPU DEIDRY ANYERLY**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, 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:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
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: JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA COMUNIDAD VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2021 Del (de la) estudiante BALLADARES LUPU DEIDRY ANYERLY, asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 20 de Marzo del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A mi amado hijo, cuyo apoyo constante y motivación han sido un faro en mi camino. Tu aliento incansable y tu inquebrantable confianza han sido mi fuente de fortaleza. Gracias por enseñarme el verdadero significado de la fraternidad.

A mi amada familia, cuyo incondicional apoyo, amor y comprensión han sido el pilar fundamental en este trayecto académico. Vuestra constante motivación y sacrificio han sido mi fuente de fortaleza.

Agradecimiento

A nuestra estimada asesora, quien generosamente nos ha brindado su aceptación y apoyo incondicional a lo largo de este viaje académico. Su dedicación, tiempo y constante orientación han sido fundamentales para el desarrollo y presentación de nuestra tesis.

Agradezco a Dios por su constante presencia a lo largo de esta etapa de mi vida, siendo mi firme protector y guía, iluminando cada uno de mis pasos.

Índice de Contenidos

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice de Contenidos	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	12
2.1. Antecedentes	16
2.2. Bases teóricas.....	22
2.2.1. El Juego	22
2.2.1.1. Juegos Lúdicos	23
2.2.1.2. Clasificación Basada en la Teoría de Piaget	23
2.2.1.3. Secuencia Didáctica del Juego	24
2.2.1.4. El Juego como Actividad de Desarrollo Cognitivo.....	24
2.2.1.5. Dimensiones de los juegos lúdicos.....	26
2.2.1.6. Importancia del Juego en el Aprendizaje	27
2.2.1.7. Enfoque Metodológico de Aprendizaje.....	27
2.2.2. Motricidad	28
2.2.2.1. Motricidad fina	28
2.2.2.2. Desarrollo de la Motricidad fina	29
2.2.2.1. Dimensiones de la Motricidad Fina	31
2.3. Hipótesis	34
2.3.1. Hipótesis General.....	34
2.3.2. Hipótesis específicas:.....	35
III. METODOLOGÍA	36

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación.....	36
3.2. Población y muestra.....	37
3.3. Variables: Definición y operacionalización.....	38
3.3.1. Variable Independiente: Juegos Lúdicos	38
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	43
3.5. Método de análisis de datos	46
3.6. Aspectos Éticos.....	47
IV. RESULTADOS	49
4.1 Resultados	49
4.2 Análisis de resultados	56
V. CONCLUSIONES	61
VI. RECOMENDACIONES	63
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
Anexos.....	68
Anexo 01. Matriz de consistencia:.....	68
Anexo 02: Instrumento de recolección de información.....	70
Anexo 03 Validez del instrumento	72
Anexo 03 Validez del instrumento	74
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento.....	80
Anexo 05: Formato de Consentimiento informado	82
Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información	85
Anexo 07 Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos).....	86

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Población de educación inicial, niños de 3, 4 y 5 años</i>	38
Tabla 2 <i>Muestra de estudio, niños de 5 años</i>	38
Tabla 3 <i>Cuadro de Operacionalización de Variables</i>	40
Tabla 4 <i>Escala de Calificación</i>	44
Tabla 5 <i>Prueba de normalidad de Juegos Lúdicos y Motricidad Fina</i>	49
Tabla 6 <i>Correlación para los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión Viso manual fina</i>	49
Tabla 7 <i>Correlación para los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años</i>	50
Tabla 8 <i>Correlación para los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años</i>	51
Tabla 9 <i>Correlación para los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años</i>	51
Tabla 10 <i>Puntuación sobre los Juegos Lúdicos</i>	52
Tabla 11 <i>Puntuación sobre la Motricidad Fina</i>	53
Tabla 12 <i>Correlación para los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021</i>	54

Lista de figuras

Figura 1 <i>Puntuación sobre los Juegos Lúdicos</i>	52
Figura 2 <i>Puntuación sobre la Motricidad Fina</i>	53
Figura 3 <i>Diagrama de dispersión para la correlación de los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.</i>	54

Resumen

Esta investigación partió del problema ¿Qué relación existe entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021?, verificando las dificultades del desarrollo de la motricidad fina en los niños de cinco años, nos permitimos realizar esta investigación. Por lo que se planteó como objetivo general: Determinar la relación que existe entre los Juegos Lúdicos y el desarrollo de la Motricidad Fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021, se implementó una metodología de tipo cuantitativo, de nivel explicativo y con un diseño de investigación correlacional de corte transversal, con una población muestral de 19 niños y niñas. Los resultados de esta investigación fueron procesados con la prueba estadística de Rho de Spearman para comprobar la hipótesis de investigación, reflejando que existe una correlación alta positiva entre los juegos lúdicos y las dimensiones viso manual, dimensión facial, dimensión gestual, dimensión fonética. En conclusión, se evidencia una correlación alta, representada por un coeficiente Rho de Spearman de 0,625, entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina. Luego de aplicar la prueba de hipótesis, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice: Los Juegos lúdicos se relacionan directa y significativamente con el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021, lo que significa que los juegos didácticos ayudan al desarrollo de la motricidad fina.

Palabras clave: Fonética, juegos lúdicos, motricidad fina y viso-manual.

Abstract

This research started from the problem: What relationship exists between recreational games and the development of fine motor skills in five-year-old children from the Villa Uña de Gato community, Tumbes region, 2021?, verifying the difficulties of the development of fine motor skills in the children. five-year-old children, we allow ourselves to carry out this investigation. Therefore, the general objective was proposed: Determine the relationship that exists between Playful Games and the development of Fine Motor Skills in five-year-old children from the Villa Uña de Gato community, Tumbes region, 2021, a quantitative methodology was implemented. , of explanatory level and with a cross-sectional correlational research design, with a sample population of 19 boys and girls. The results of this research were processed with Spearman's Rho statistical test to verify the research hypothesis, reflecting that there is a high positive correlation between recreational games and the visual-manual dimensions, facial dimension, gestural dimension, and phonetic dimension. In conclusion, a high correlation is evident, represented by a Spearman's Rho coefficient of 0.625, between recreational games and the development of fine motor skills. After applying the hypothesis test, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, which says: Playful games are directly and significantly related to the development of fine motor skills in five-year-old children from the Villa Uña de Gato community. Tumbes region, 2021, which means that educational games help the development of fine motor skills.

Keywords: Phonetics, recreational games, fine and visual-manual motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el contexto internacional, Cuba, la motricidad fina es una de las habilidades sobre la cual aún no se alcanzan los niveles deseados en la preparación de los niños del grado preescolar, elemento este que al finalizar la etapa preescolar y valorar las tareas del diagnóstico de trazado de rasgos caligráficos, recorte, rellenado y rasgado, constituye una de las dos tareas más afectadas en la provincia de Pinar del Río (Cabrera & Dupeyrón, 2019).

Además, la Crisis provocada por el COVID 19, con la llegada tan abrupta del confinamiento, muchos de los planes de estudio de la primera infancia no pudieron adaptarse a estas necesidades, y menos aún si se piensa en las brechas existentes en una región como Latinoamérica: el cierre de los colegios generó un mayor impacto en miles de niños que, por falta de recursos, quedaron excluidos del sistema educativo, sabiendo que la niñez una etapa crucial para el correcto desarrollo de habilidades y destrezas en la adolescencia, la juventud y la adultez, y esto va de la mano con la calidad de los programas educativos (Vásconez & Yarad, 2022)

Entendemos por motricidad fina a los movimientos controlados y precisos que el infante realiza a través de la manipulación de objetos y materiales, lo cual tiene mayor desarrollo al ejecutar diversas tareas en la vida cotidiana y escolar Syafril et al., (2018), citado por: (Basto et al., 2021)

En este sentido, ésta investigación aborda un tema de vital importancia debido a que la motricidad fina, que involucra habilidades manuales y coordinación precisa, desempeña un papel fundamental en la adquisición de destrezas cruciales para la autonomía infantil, como la capacidad de vestirse y alimentarse de manera independiente y/o autónoma.

Sin embargo, a nivel local, la observación de la realidad educativa en esta comunidad sugiere que las actividades de motricidad fina podrían no estar recibiendo la atención y el enfoque necesarios. La enseñanza tradicional, que tiende a priorizar aspectos cognitivos, podría estar relegando la implementación de metodologías lúdicas que favorecerían el desarrollo significativo de estas habilidades esenciales.

Asimismo, es relevante considerar que el contexto sociocultural de la Comunidad Villa Uña de Gato puede influir en el desarrollo de los niños, y esto debe ser analizado para

comprender plenamente las dinámicas que afectan la motricidad fina en esta comunidad específica.

En este sentido, se hace evidente la necesidad de una investigación que examine de manera rigurosa y detallada el impacto de los juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años en la Región Tumbes. Los resultados de este estudio no solo contribuirán al conocimiento académico, sino que también proporcionarán información crucial para mejorar las prácticas educativas y promover un desarrollo integral y autónomo en los niños de esta comunidad.

Por tal motivo, se hace necesario el estudio del desarrollo de la motricidad fina y cómo los juegos didácticos permiten mejorar este desarrollo y poder superar las dificultades propias de los niños de ésta Comunidad. Por los fundamentos expuestos, se ha planteado el siguiente enunciado del problema: ¿Qué relación existe entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región tumbes, 2021?

Problemas específicos: ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años? ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años? ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años? ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años?

Justificación Teórica: Esta investigación se fundamenta en la importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa de la niñez temprana, específicamente en niños de cinco años. La motricidad fina comprende habilidades como la coordinación mano-ojo, la destreza manual y la capacidad para manipular objetos pequeños. Estas habilidades son esenciales para tareas cotidianas como escribir, abrocharse botones, cortar con tijeras, entre otras, y son fundamentales para el desarrollo integral de los niños.

Numerosos estudios han demostrado que el uso de juegos lúdicos y actividades recreativas específicamente diseñadas para desarrollar la motricidad fina en esta edad puede tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo y motor de los niños. La teoría del desarrollo infantil sostiene que la estimulación adecuada durante esta etapa crítica puede

influir de manera significativa en la adquisición de habilidades motoras y en el rendimiento académico futuro.

Justificación Práctica: La comunidad Villa Uña de Gato, ubicada en la Región Tumbes, presenta características particulares en términos de acceso a recursos educativos y recreativos. Es fundamental abordar esta situación para mejorar la calidad de vida y el desarrollo de los niños en esta comunidad. La implementación de juegos lúdicos específicamente diseñados para potenciar la motricidad fina en niños de cinco años puede representar una intervención práctica y efectiva. Al enfocarse en actividades que involucren el uso de las manos y la coordinación de movimientos, se busca proporcionar a los niños herramientas para mejorar su desarrollo motor y, por ende, su desempeño en actividades diarias y en el ámbito educativo.

Justificación Metodológica: A nivel metodológico; se permitió crear un instrumento para evaluar la variable de juegos lúdicos y motricidad fina, el mismo que fue validado por tres expertos en el tema. Que permitirá procesar toda la información estadística para analizarlos e interpretarlos según los objetivos de esta investigación, no solo fortaleciendo la solidez de nuestros hallazgos, sino que también establece un valioso referente para otros investigadores. La instrumentación diseñada no solo aborda la problemática identificada en nuestras conclusiones, sino que también ofrece pautas e información valiosa, sirviendo como guía para futuras investigaciones en este campo.

En este contexto, se planteó como **Objetivo General:** Determinar la relación que existe entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

Y como objetivos específicos:

Establecer la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años.

Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años.

Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años.

Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Arteta et al., (2020) en su investigación titulada Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019. Se realizó en el municipio de Estelí, Nicaragua. Se presentó para obtener el grado de Licenciado en pedagogía con mención en Educación Infantil, cuyo objetivo general fue Describir las actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la coordinación motora fina en niñas y niños de educación inicial centro educativo San Pedro del Municipio de Estelí, Departamento de Estelí en el Segundo semestre 2019. La presente investigación fue cualitativa, Población: 32 niños en total de ellos 12 niñas y 20 niños. Técnicas e instrumento el empleo de técnicas de investigación. Análisis, Las técnicas la entrevista y la observación. Las principales conclusiones fueron. Los problemas de motora fina son una barrera en el aprendizaje de los niños tanto en la escuela como en la vida cotidiana por ese motivo es fundamental trabajar a temprana edad ya que los niños desarrollan habilidades motrices con el tiempo mediante la práctica. Identificar las estrategias utilizada por la docente nos facultó a conocer con qué recursos cuenta la docente y así aportar con nuevo material didáctico. El haber reconocido y descrito los problemas de motricidad fina que presentan las niñas y niños del centro educativo San Pedro dio a proponer actividades prácticas en función de las necesidades encontradas tales como cortar, pintar, trazar, dibujar, entre otras lo cual deja satisfacción ya que estamos aportando de manera positiva en la educación.

Aljure et al., (2021) en su investigación titulada “La Lúdica como Estrategia para Desarrollar la Motricidad Fina en la Modalidad Virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el Confinamiento por COVID 19, Basándonos en los estándares dados en el Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Corporación Universitaria del Caribe – CECAR”, Se realizó en la ciudad de Sincelejo – Sucre, Colombia. Se presentó para Optar al Título de Licenciado en Pedagogía Infantil, la presente propuesta de investigación sistematiza el desarrollo del proceso de investigación formativa aplicado en el Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana del municipio de Sincelejo. El objetivo de esta propuesta de investigación es

determinar cómo la lúdica desarrolla la motricidad fina en la modalidad virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por COVID 19. La muestra de esta propuesta está integrada por 30 estudiantes, de ellos niñas son 11 y niños 19, y sus edades están entre los 5 y 6 años. El problema observado en las clases virtuales es la monotonía de algunos maestros al momento de impartir sus clases y desarrollar actividades, esto hace que el alumno pierda el interés y la atención con gran facilidad y que no desarrolle adecuadamente su parte automotriz, por ende, se evidencia una deficiencia en las actividades que realizan. Esta propuesta también les permite a los docentes conocer nuevas estrategias para generar motivación en los estudiantes, ya que por medio de la diversión y el gozo el educando está más presto a aprender.

López, (2022) en su investigación titulada Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Motricidad Fina en educación inicial. Se realizó en el departamento de Ambato - Ecuador. Se presentó para obtener el título de Magíster en Pedagogía Mención Educación Técnica y Tecnológica. Los estudiantes de Educación Inicial presentan ciertas dificultades en su motricidad fina, debido a la situación que se vivió por el COVID 19, lo que implica otras deficiencias en su coordinación viso-manual, pinza digital, agudeza y precisión en sus movimientos, es importante realizar esta investigación, porque la motricidad fina, se constituye en un eje fundamental para el desarrollo de la misma. El objetivo principal de esta investigación es determinar la importancia de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial del grupo de 4 años de la Unidad Educativa Santa Rosa, para un aprendizaje significativo, la metodología, que se usa tiene un enfoque cuantitativo cuasiexperimental, un diseño descriptivo correlacional, con una muestra de 24 estudiantes en el grupo de control y 25 estudiantes en el grupo experimental; se aplicó pruebas de normalidad para saber si, se realiza pruebas paramétricas o no paramétricas, por lo tanto, se realizó una prueba no paramétrica para la comprobación de hipótesis. Los resultados más sobresalientes, que se destacan en la investigación fueron los siguientes: para el grupo experimental en el pretest, se obtuvo un promedio de 2,28 en una escala de 5 que significa Inicial y en el grupo Experimental en el posttest, se obtiene un promedio de 4,84 que significa Adquirido, es decir, la técnica aplicada en la intervención

de tres semanas dio resultados positivos; “las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial”.

Morocho, (2021) en su investigación titulada Estrategias Lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el centro de educación inicial ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020. Se realizó en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial. El presente trabajo investigativo, desarrollado en la Centro de Educación Inicial “Ciudad de Cuenca” del cantón Cuenca, aborda una propuesta metodológica para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción de los estudiantes de Inicial II, de dicho centro educativo. A partir de este estudio se pueden identificar las repercusiones del desarrollo de la motricidad fina el cual afecta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el propósito es mejorar la motricidad fina con actividades llamativas y sobre todo que sea del interés del infante, por medio del ambiente de construcción, para evitar que esta problemática afecte significativamente al éxito escolar de los alumnos. Para el desarrollo de esta temática se aplicó el método analítico-sintético a través de la recopilación de información mediante instrumentos como la encuesta a la población de estudio y la entrevista a las y los docentes de Inicial II, paralelo A; pudiendo así obtener datos de índole cuantitativo y cualitativo; constituyéndose en el fundamento esencial para la solución del problema planteado. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones para que aquellos que están implicados en el acto educativo, tomen esta investigación como referencia en sus prácticas pedagógicas en el ámbito escolar, de esa manera puedan guiar de forma oportuna a los estudiantes y así evitar de otros problemas en el aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Salazar & López, (2022) en su investigación titulada Estrategias Lúdicas para estimular la motricidad en infantes de 5 años, institución educativa integral “Blas Valera Pérez”, Chachapoyas 2022. Se realizó en la región Chachapoyas, Perú. Se presentó para obtener el título profesional de segunda especialidad profesional en educación inicial y estimulación temprana, tuvo como objetivo evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en la estimulación de la motricidad fina y gruesa en 15 infantes de 5 años de la Institución Educativa Integral “Blas Valera Pérez”, Chachapoyas 2022. Se utilizó el diseño pretest y

post-test con un solo grupo, la técnica de recolección de datos fue la observación, y como instrumento una ficha de observación aplicado de manera individual, pudiendo el infante obtener por cada indicador, un puntaje alto (3), medio (2) o bajo (1). Las estrategias lúdicas consistieron en la ejecución de 20 actividades lúdicas, distribuidas en 10 actividades estimulantes de motricidad gruesa y 10 de motricidad fina. Para el análisis de los resultados se recurrió al programa informático SPSS, por el cual se obtiene que el valor del estadístico de prueba es igual a -10,002 con probabilidad p igual a 0,000 menor a 0,05. En la evaluación de motricidad gruesa, el puntaje del pre test fue de 25,00 y del post test 30,00, desviación estándar de 2,878 en el pre test y el post test 0,000. En motricidad fina, el puntaje promedio del pre test fue 22,67 y del post test 30,00, desviación estándar de 2,717 en el pre test y post test 0,000. Demostrándose así que las estrategias lúdicas si estimulan la motricidad de infantes de 5 años. En este sentido, se invita a los docentes de nivel inicial incluir dentro de sus programaciones las actividades realizadas en esta investigación.

Merino, (2022) realizó una investigación titulada Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa, Se realizó en la región Chiclayo, Perú. Se presentó para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, cuyo objetivo general fue Cuyo objetivo general es proponer un taller de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa, partiendo por identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina a través del test de desarrollo psicomotor TEPSI, en la actualidad, el tema de la motricidad fina es uno de los ejes más importantes a tratar debido a que es parte del desarrollo motriz de todos los niños, a medida que van creciendo estos van realizando sus capacidades motrices y una intervención oportuna lograra prevenir dificultades que puedan presentarse más adelante si no se ha estimulado correctamente. Es por ello que se ha propuesto un taller de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa denominado “Juego y aprendo con mis manitos lúdicas”. Esta investigación pertenece a un enfoque cuantitativo utilizando un diseño propositivo descriptivo, con una muestra de 30 niños, los cuales fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencionado. Debido a que se aplicó el instrumento adaptado “Test de desarrollo psicomotor TEPSI “donde se obtuvo como resultados niveles altos de retraso con 60% y riesgo con 65% en las dimensiones de coordinación de los dedos y coordinación viso manual siendo las más altas, dicha propuesta aborda una metodología lúdica empleado en

12 sesiones. Al cabo, a partir de la aplicación del programa juego y aprendo con mis manitos lúdicas, los niños lograron desarrollar la motricidad fina, llegando así al nivel esperado de acuerdo a su edad.

Saba, (2017) La presente investigación tuvo por objetivo determinar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en infantes de 4 años de la I.E.I. 389 “Virgen de Lourdes”, Rímac, 2016, la población estuvo conformada por 84 niños de 4 años, que consta de dos aulas del turno mañana y dos del turno tarde, la muestra estuvo conformada por 84 niños de la I.E.I. 389 “Virgen de Lourdes”, quedando conformada por una muestra de tipo censal debido a que se está trabajando con toda la población, en la recolección de la información de este estudio se empleó la técnica de la observación, se empleó como instrumento una lista de cotejo, en donde se obtuvo como resultado que el 50% de los niños lograron desarrollar la motricidad fina, el 61.9% de los niños estuvieron en proceso de desarrollar la coordinación viso-manual, el 66.7% de los niños lograron desarrollar la coordinación facial, el 33.3% de los niños estuvieron en los tres niveles para desarrollar la coordinación fonética y el 50% de los niños estuvieron en proceso de desarrollar la coordinación gestual.

Ccahuay, (2022), en su trabajo de investigación ha tenido como objetivo general Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021. el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptivo y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 91 estudiantes y una muestra de 35 estudiantes, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo, la cual originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r = 0,858$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,687$, $r = 0,621$, $r = 0,687$, $r = 0,621$, entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán Distrito Acocro, Ayacucho 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existen correlación alta entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

2.1.3. Antecedentes Locales

Torres, (2023) Dicha investigación fue como título “Juegos Lúdicos para mejorar la Motricidad Fina en los niños de 4 años de la I.E N° 206 de la Villa Uña de Gato, Tumbes, 2021; Se realizó en la región Tumbes, para optar el grado académico de bachiller en educación. Planteándose el objetivo: determinar de qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de la Institución Educativa Fe y alegría N° 206 de la Villa Uña de Gato, Departamento Tumbes, 2021. La metodología es de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño preexperimental, con pretest y pos test aun solo grupo. Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas de educación inicial de 4 años, el instrumento utilizado fue una guía de observación, validado por un juicio de expertos, así mismo se utilizó como técnica la observación, para la confiabilidad se utilizó el alfa de Cronbach Podemos señalar que el resultado más importante es el 70% estuvieron en logro. Con los resultados obtenidos se concluye que la mayoría de niños se encuentran en el nivel del logro significativo de motricidad fina post test, es decir después de aplicarlos juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina.

Saucedo, (2021) El propósito de esta investigación fue la “Aplicación de los Juegos Lúdicos Mejoran la Motricidad Fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del distrito de La Cruz - Tumbes, 2020; Se realizó en la región Tumbes, Perú. Se presentó para optar el grado académico de bachiller en educación. Siendo el objetivo Determinar la aplicación de los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020. Este estudio corresponde a una investigación explicativa en la que se aplicó un pre y post test a un determinado grupo. La población estuvo conformada por 67 alumnos con una muestra de 18 alumnos. Para realizar la medición se aplicó el instrumento de observación a través de la lista de cotejo basado en 10 ítems que fueron primeramente validados por un juicio de 5 expertos. Se recopiló información sobre la motricidad fina, luego se aplicó la estrategia de aprendizaje los juegos lúdicos. Los resultados obtenidos del pos test, según sus logros de aprendizaje demostraron que el 100% tienen un logro de AD. Se concluye que, si existe una diferencia significativa entre el pre y pos test, en los resultados obtenidos con un nivel de significancia de 0.000 se concluyó que la aplicación de los juegos lúdicos mejora la motricidad fina.

Vilela, (2020) realizó una investigación que lleva por título: Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018, en la que planteó como objetivo general Fortalecer la motricidad fina, aplicando un programa de actividades lúdicas adecuadas, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. Para la obtención de los datos, se utilizó un cuestionario, que fue elaborado y adaptado a la realidad de la Institución Educativa, el instrumento de evaluación es una elaboración de la autora, está orientada a la aplicación del programa de actividades lúdicas verificando, si influyen significativamente en el fortalecimiento de la motricidad fina. El estudio tiene un enfoque cuantitativo experimental, de carácter descriptivo. En este sentido la investigación permite describir las variables de estudio: “Actividades lúdicas” y “motricidad fina” en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018. El cuestionario fue aplicado a una muestra de 15 estudiantes; la elección de la muestra del aula fue a través del muestreo incidental; para el análisis de los resultados se trabajó con método estadístico T de Student.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El Juego

Según Huizinga, (2001), el juego es una actividad voluntaria que se lleva a cabo dentro de ciertos límites temporales y espaciales, que sigue reglas establecidas, con el propósito de entretener, divertir y proporcionar placer a los participantes. Caillois, (2001) complementa esta perspectiva al destacar que el juego también implica una situación de libertad y separación del mundo ordinario, donde los jugadores se involucran de manera activa y disfrutan de la experiencia lúdica.

En palabras de Suits, (2014), el juego se define como una actividad que se realiza por sí misma, intrínsecamente motivada y que sigue un conjunto de reglas convencionales que definen su curso y desenlace. Esta definición subraya la importancia de la autotelicidad y la estructura normativa en la experiencia de juego.

De todo ello podemos manifestar que, según estos autores contemporáneos, el juego es una actividad que se caracteriza por ser voluntaria, reglamentada, entretenida y llevada a cabo en un espacio y tiempo específicos. Además, implica una disposición a la libertad y

una separación del mundo ordinario para crear una experiencia autotelica y gratificante para los participantes.

Los juegos representan una forma crucial para que los niños exploren y descubran su propio cuerpo, comprendiendo el papel del movimiento y la interacción con otros, así como adaptándose al entorno que les rodea. Este proceso requiere atención y esfuerzo para lograr un resultado satisfactorio. En lugar de mantener a los niños apartados del mundo adulto por seguridad o entretenimiento, los juegos deben ser considerados como una parte integral del proceso de aprendizaje, fundamental para su desarrollo. Al participar activamente en el juego, el niño tiene la oportunidad de observar e internalizar aspectos esenciales de la vida adulta, incluyendo la preparación para un futuro laboral y las habilidades sociales necesarias para responder de manera adecuada en diversas situaciones.

2.2.1.1. Juegos Lúdicos

El concepto de juego lúdico se refiere a una actividad recreativa que implica participación activa, entretenimiento y reglas estructuradas con el propósito de divertirse y disfrutar. Los juegos lúdicos pueden tener diversas formas, desde juegos de mesa hasta actividades al aire libre o digitales, y suelen involucrar elementos competitivos o colaborativos.

El juego lúdico es una actividad recreativa que implica participación activa, entretenimiento y reglas estructuradas con el propósito de divertirse y disfrutar (Gredler, 1996) & (Salen & Zimmerman, 2004)

2.2.1.2. Clasificación Basada en la Teoría de Piaget

Según Jean Piaget, psicólogo suizo, el niño al jugar repite acciones que le causan placer, bien por el resultado agradable o por descubrir que él mismo es la causa de lo que ocurre (reacciones circulares primarias o secundarias). “Juegos Reglados” son los juegos que estructuran bajo una norma o regla; “Juegos de imitación”, son los modelos que al principio imitan los niños en sus juegos con los padres, familiares y, en general, el mundo adulto. Pero hacia los seis o siete años los modelos a imitar son seres imaginarios, lo cual reviste una mayor complejidad. “Juegos de construcción” son un tipo de juego muy frecuente entre los dos y los cuatro años, donde los niños tienen una tendencia instintiva al orden que lleva al gusto por la colocación sistemática de los objetos. “Juegos de regla arbitraria”, se dan cuando los propios niños son los que establecen las reglas que derivan de las características de los objetos utilizados en el juego. Este tipo de juego es común entre los cuatro y los seis años.

Según Castilla, (2014), la clasificación propuesta por Piaget se relaciona con su teoría de las etapas en la evolución del pensamiento. Este autor equipara el juego con el acto intelectual, ya que considera que tienen la misma estructura. La principal diferencia que establece entre ambos procesos es que el acto intelectual tiene una finalidad, es decir, persigue una meta; mientras que el juego es una finalidad en sí misma.

2.2.1.3. Secuencia Didáctica del Juego

Según Chacón, (2001), manifiesta que el juego didáctico es una de las mejores formas de estrategias que se puede ir utilizando en cualquier momento de su nivel o modalidad del educativo, asimismo en lo general, ya que el docente lo ha utilizado en pocas ocasiones y por eso desconoce en sí sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo se estructura como un juego reglado que incluye sus momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de sus objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación, por parte del jugador, en los contenidos fomentando para su desarrollo y de su creatividad. El uso para su estrategia es que persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de las habilidades en cuya determinada área, es por ello que es muy importante dar conocer las destrezas que se pueden ir desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de su desarrollo del educando como: en la físico-biológica, socioemocional, cognitivo-verbal y para la dimensión académica.

Así como también es de suma importancia en conocer las características que se debe tener en un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez sea conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo va elaborar un juego, y con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para seguir realizando, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más importantes y adecuados para su realización y comienzan sus preguntas e interrogantes.

2.2.1.4. El Juego como Actividad de Desarrollo Cognitivo

Según Garaigordobil, (2019), desde marcos teóricos de referencia muy diversos, las observaciones de Piaget, Klein, Wallon, o Vygotsky, entre otros, ha subrayado el relevante papel que el juego infantil desempeña en el desarrollo del pensamiento. Las conclusiones de estos estudios, así como las investigaciones posteriores a sus postulados confirman estas

positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognoscitiva del entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción, y en la creatividad. En el plano intelectual, la investigación ha sugerido que el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen: descentración, descontextualización e integración. A través del juego, los niños incorporan elementos del mundo exterior en existentes estructuras cognitivas (asimilación) y ganan experiencia modificando.

Planes de acción en respuesta de las características de los objetos (acomodación) Paltan & Quilli, (2011). El juego de manipulación de objetos provee a los niños pequeños de una oportunidad de ganar conocimiento acerca de las características físicas de los objetos (conocimiento físico), así como acerca de las relaciones que existen entre los objetos (conocimiento lógico-matemático).

2.2.1.5. Juegos para mejorar la motricidad fina

Los niños y niñas, en ocasiones, pueden presentar dificultades para agarrar correctamente el lápiz, atarse los cordones o coger los cubiertos. Esto puede deberse a una falta de control de la motricidad fina. (FAMMA, s. f.)

El concepto de motricidad fina, como describe Simón, (2015), se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca, así como de una mejor coordinación oculomanual. Además, García & Batista, (2018) añaden que se refiere a los movimientos realizados por una o ambas manos, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión.

Por todo ello, se consideró en esta investigación 7 juegos para realizó la docente con los niños y niñas con la finalidad de potenciar esta habilidad:

1. Juegos con plastilina: Al cortar, aplastar, estirar, amasar y dar forma con nuestros dedos a la plastilina, además de potenciar la creatividad estamos realizando una actividad que estimula el área psicomotriz. Es una actividad muy utilizada cuando el niño o niña va a comenzar a escribir o se observa que aparecen dificultades con el agarre del lápiz. Para ello, se hace especial hincapié en la pinza digital (control preciso y coordinación de los dedos

índice y pulgar) creando formas como esferas o presionando con estos dedos para hacer figuras planas.

2. Origami: El arte de la papiroflexia trasladado a los niños y niñas tiene grandes beneficios. No solo mejorando la fuerza y control de los dedos, sino también la planificación, secuenciación de pasos y concentración.

3. Juego de enhebrar: Son aquellos juegos en los que se debe atravesar los agujeros de una estructura de madera o cartón con un material, que normalmente es un cordón o hilo. Para mayor dificultad, también se puede jugar a introducir abalorios en una cadena. Esto les ayudará a mejorar su coordinación ojo-mano.

4. Marionetas para los dedos: Es un juego sencillo que permite que se practique la movilidad de cada uno de los dedos de forma aislada. Además, podemos potenciar la expresión del lenguaje y la organización del discurso oral. Pinchando en la imagen nos dirigiremos a una página donde se explica cómo hacer marionetas de dedos. De esta forma, se puede combinar esta actividad con la papiroflexia.

5. Juegos con pinzas: Utilizando objetos cotidianos como pinzas también se puede potenciar la motricidad fina. Se abre un gran abanico con este material que se enfoca en la pinza digital y coordinación óculo-manual.

Algunos de los juegos que podemos proponer a los niños y niñas son: (a) Poner tanto número de pinzas como señale el número de una tarjeta. (b) Llevar con pinzas los pompones al color correspondiente de la caja. (c) Añadir pinzas para crear figuras. (d) Por ejemplo, que sean los rayos de un sol. (e) Escribir letras en las pinzas y engancharlas en el dibujo que comience por esa letra. (f) Utilizar pinzas de colores y ponerlas en los objetos que se encuentren por la casa con ese mismo color.

2.2.1.6. Dimensiones de los juegos lúdicos

a) Mecánica del Juego: Se refiere a las reglas y sistemas que rigen la interacción entre los jugadores y el juego en sí. Incluye elementos como turnos, movimientos, acciones permitidas y restricciones.

b) Componente Estratégico: Relacionado con la toma de decisiones y la planificación a largo plazo. Los jugadores deben considerar diferentes opciones y anticipar las posibles consecuencias de sus acciones.

c) **Componente Estético:** Incluye los elementos visuales, auditivos y sensoriales del juego, como el diseño gráfico, la música y la calidad de los componentes.

d) **Componente de Desafío:** Indica la dificultad o nivel de complejidad que presenta el juego. Un juego puede ser más o menos desafiante dependiendo de la habilidad requerida para jugarlo.

2.2.1.7.Importancia del Juego en el Aprendizaje

Según Llorente, (2000) los juegos deberían ser considerados como una buena actividad física ya que es muy importante dentro del aula para su respectiva clase, puesto que el niño va aportando una forma diferente de enseñanza y va adquiriendo nuevos aprendizajes y mucho dominio, donde se aportan descanso, movimiento y recreación ante el estudiante. Los juegos nos van a permitir establecer en las orientaciones con cada interés del participante que van hacia las áreas que realmente les importan y sobre todo se involucran en la actividad lúdica. Asimismo, los docentes tienen que ser muy hábiles e interactuar con cada niño con una nueva iniciativa e inventar cada juego donde se acoplen a los intereses, y a las necesidades, y las expectativas, de cada edad y al ritmo de su aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan los juegos simples, donde la motricidad esté por delante, debiendo predominar en esta etapa los juegos de imitación y de persecución. En la segunda, deben incluirse tanto en las competencias y los deportes.

2.2.1.8.Enfoque Metodológico de Aprendizaje

Según Hattie, (2009), la puesta en práctica del enfoque metodológico de aprendizaje significativo, tanto la institución como la comunidad educativa deben involucrarse directamente en los procesos de aprendizaje, pues este se da en diferentes espacios y momentos que apunten a darle sentido a lo que el estudiante aprenda. Para la materialización del propósito de este modelo es esencial fomentar en el educando diferentes formas de aprendizaje como las siguientes: La presentación de las ideas básicas unificadoras de una disciplina antes de la presentación de los conceptos más periféricos. El diseño de estrategias que promuevan el autocontrol académico y formativo a los estudiantes que evidencian debilidades en los procesos, asignándoles compromisos como servir de monitores, construir relaciones en la clase, exposiciones de valores cristianos y humanos en la formación.

2.2.2. Motricidad

Según Benjumea (2018) Se refiere, por tanto, a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en un tiempo objetivo y representado, incluyendo percepción, memoria, proyección, actividad, emoción, raciocinio. Se evidencia en diferentes formas de expresión gestual, verbal, escénica y plástica, etc. La motricidad se configura como proceso, cuya constitución involucra la construcción del movimiento intencional a partir del reflejo. De acuerdo con el desarrollo espontáneo de la motricidad, los movimientos se han clasificado en cinco tipos que se definen a continuación: Los movimientos locomotores o automatismos: son movimientos gruesos y elementales que ponen en función al cuerpo como totalidad. Por ejemplo, caminar, gatear, arrastrarse.

La coordinación dinámica: exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, saltos, brincos...desarrollo de los brincos, nos informa acerca del proceso de los cuatro a los seis años. La coordinación viso motriz: consiste en la acción de las manos (u otra parte del cuerpo) realizada en coordinación con los ojos. Esta coordinación se considera como paso intermedio a la motricidad fina. Ejemplo, rebotar una pelota con la mano. La motricidad fina: consiste en la posibilidad de manipular los objetos, sea con toda la mano, sea con movimientos más diferenciados utilizando ciertos dedos. El niño adquiere la posibilidad de la toma de pinza alrededor de los nueve meses y la ejecuta con suma dificultad: se necesita una elaboración de años para actuar, actividades motrices finas como enhebrar perlas y todavía más para llegar a la escritura, ya que ésta es una síntesis de las facultades neutras motrices y del desarrollo cognoscitivo.

2.2.2.1.Motricidad fina

El concepto de motricidad fina, como describe Simón, (2015), se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca, así como de una mejor coordinación oculomanual (la coordinación de la mano y el ojo).

García & Batista, (2018) añaden que se refiere a los movimientos realizados por una o ambas manos, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y aprendizaje.

La motricidad fina se refiere a la habilidad para controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, permitiendo realizar tareas delicadas y

detalladas. Esta capacidad es fundamental para actividades como escribir, dibujar, abotonar ropa y manipular objetos pequeños.

La motricidad fina se define como la habilidad para controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, permitiendo la realización de tareas delicadas y detalladas (Pehoski & Henderson, 1984) & (Case-Smith & O'Brien, 2010).

2.2.2.2.Desarrollo de la Motricidad fina

El desarrollo de la motricidad fina se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren y mejoran sus habilidades para realizar movimientos precisos y coordinados con las manos y los dedos. Esto incluye actividades como agarrar objetos pequeños, manipular herramientas, escribir, abrocharse botones y otras destrezas que requieren control fino de los músculos pequeños. (Smith, 2005).

Delgado y Contreras 2011, citado por: Berrocal et al., (2022), señalan que el desarrollo de la motricidad es más que mover alguna extremidad; también las expresiones faciales son un acto motriz, donde los músculos, supeditados a las órdenes del sistema nervioso, permiten estos movimientos. En el desarrollo psicomotor cada habilidad es consecuencia de la anterior, así como necesaria para las próximas.

Según Nuevo, (2015) considera que la motricidad fina se da:

a) Desarrollo de la motricidad fina de 0 a 1 año

De 0 a 2 meses: El reflejo Prensil está presente en las manos del recién nacido. Cuando se roza su palma, cerrará el puño en un acto inconsciente. Este reflejo desaparece alrededor de los cinco meses y, mientras tanto, el recién nacido no tendrá mucho control sobre sus manos. Alrededor de las ocho semanas, comenzará a descubrir y a jugar con sus manos. Al principio, solamente descubrirá las sensaciones del tacto, pero después, alrededor de los tres meses, los bebés son capaces de involucrar la vista también.

De 2 a 4 meses: La coordinación ojo-mano comienza a desarrollarse entre los 2 y 4 meses. Así empieza una etapa de práctica llamada "ensayo y error", que sucede al ver los objetos y tratar de agarrarlos con las manos.

De 4 a 5 meses: La mayoría de los bebés pueden agarrar a esta edad un objeto que esté a su alcance, se considera una base importante en el desarrollo de la motricidad fina. De 6 a 9 meses A los seis meses, los bebés ya pueden sostener con facilidad un pequeño objeto

durante un corto periodo de tiempo y muchos comienzan a golpear lo que tienen entre sus manos. Agarrar objetos pequeños con sus manos y llevárselos a la boca.

De 9 a 12 meses: Cuando el bebé se acerca a su primer cumpleaños, prefiere observar los objetos antes de agarrarlos con sus manos. Así, tocará el objeto con la mano entera, pero será capaz de empujarlo usando solamente su dedo índice. De 12 a 15 meses En esta etapa, el bebé realizará uno de los logros motrices finos más significativos de su evolución, que consiste en aprender a hacer las tenazas con las manos, usando los dedos para pellizcar los objetos y para separar las piezas pequeñas de las grandes.

b) Desarrollo de la motricidad fina de 1 a 3 años

De 1 a 3 años Coincide con su capacidad de desplazamiento mediante el gateo y con sus primeros pasos. En esta etapa, los bebés desarrollan la capacidad de manipular objetos de manera más compleja De 3 a 4 años A esta edad, comienza en el colegio la etapa de preescolar y los niños se enfrentan al manejo de los cubiertos y deben aprender a atarse los cordones de los zapatos y a abrocharse los botones. A los 5 años Están preparados para cortar, pegar y trazar formas. Sus dibujos tienen trazos definidos y formas identificables.

c) Desarrollo de la motricidad fina de 4 a 5 años

De 4 a 5 Años, Según: Vygotsky, (1978), los niños están en una etapa de desarrollo en la que su juego se vuelve más complejo y sofisticado. A esta edad, tienden a jugar de manera más cooperativa: Pueden participar en juegos de grupo más estructurados y colaborar con otros niños en actividades como juegos de construcción, juegos de roles o juegos de mesa simples. Desarrollar habilidades sociales: Comienzan a comprender mejor las normas sociales y a aprender a compartir, tomar turnos y resolver conflictos de manera más efectiva durante el juego.

Además, éste autor firma que, es importante participar en juegos de roles elaborados: Los niños de 4 a 5 años a menudo disfrutan de juegos de roles imaginativos y creativos en los que representan diferentes roles y situaciones, como jugar a ser médicos, maestros, superhéroes, entre otros. Utilizar la imaginación de manera activa: Pueden crear mundos imaginarios, inventar historias y dar vida a personajes ficticios en sus juegos. Desarrollar habilidades motoras avanzadas: Sus habilidades motoras finas y gruesas están más desarrolladas, lo que les permite participar en actividades físicas y manipulativas más

complejas. Explorar intereses específicos: A esta edad, los niños pueden mostrar intereses más definidos y preferencias en el tipo de juegos y actividades que prefieren.

Peters & Santo, (2019), afirman que el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años es crucial ya que en esta etapa experimentan avances significativos en la coordinación y control de movimientos más precisos y detallados. Se observa una mejora notable en habilidades como la destreza manual, la coordinación mano-ojo, y la capacidad para realizar actividades que requieren precisión y control.

Según estos autores, uno de los hitos en el desarrollo de la motricidad fina a esta edad es la capacidad creciente para realizar actividades que involucran la manipulación de objetos pequeños, como recortar con tijeras, dibujar figuras más precisas, ensartar cuentas, entre otras, estas habilidades influyen en la preparación para las actividades escolares y en el desempeño general del niño en diversas áreas.

En esta etapa, los niños pueden mejorar su habilidad para escribir con mayor precisión, abrochar botones, realizar trazos más definidos y coordinar movimientos más complejos que implican mayor destreza.

2.2.2.1. Dimensiones de la Motricidad Fina

a) Coordinación Viso manual

Según Gallahue & Ozmun, (2005) la coordinación viso-manual es la capacidad de integrar la información visual y los movimientos de las manos para llevar a cabo tareas que requieren precisión y sincronización entre la vista y la acción manual. Implica la habilidad para utilizar la percepción visual para guiar y controlar los movimientos de las manos de manera efectiva en la realización de actividades específicas

Asimismo, la coordinación viso manual se puede clasificar en dos aspectos relevantes, en cual en las partes de su cuerpo teniendo en su totalidad o en algunas partes específicas, una de las funciones principales es en la manera en que el niño desarrolla sus cualidades, desarrollando de manera adecuada y oportuna, mostrando capacidad e interacción, en las vistas y manos son utilizables para desarrollar las actividades en el cual niño pueda interactuar y tengo una coordinación fluida, teniendo un propósito a realizar.

Exploración visual, activa y repetida: que se dan en la semana 17 y en la semana 28 el bebé suele seguir la siguiente secuencia: mira un objeto, lo manipula con sus dedos,

volviendo a mirar fijamente al objetivo intentándolo agarrarlo, y asimismo se propone a conseguirlo hasta que logra alcanzarlo y probablemente lo percibe en su boca y así lo va explorando.

Iniciación a la presión, prensión y/o manipulación: que se dan en la semana 28 y en la semana 40 donde el estudiante normalmente va a aprender a guiar sus ojos para conseguir sus movimientos y suelen conseguir una didáctica: fijamente, localizar parte del juego y con la mirada, asimismo para lograr alcanzarlo, y se despista, y suele mirar el juego fijamente más cerca, y consigue agarrar parte del juguete casualmente observándolo.

Refinamiento y precisión: A partir de las 40 semanas el estudiante comenzará a explorar y con la suavidad de las yemas de los dedos logrará manipular los objetos y tener mayor precisión. (pp. 105-114).

Es una de las etapas en las que influyeron en el accionar, pero juntas se hacen integrar para un buen desarrollo de cada coordinación viso manual. Estas son las mejores de cada etapa que se están determinando por cada edad en los niños y en todas las medidas de evolución, y así se van desarrollando mutuamente para utilizar sus propias habilidades motrices.

b) Coordinación gestual

La coordinación gestual se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados con las manos, los brazos y otras partes del cuerpo que implican gestos y acciones específicas. En el contexto de la psicomotricidad, esta habilidad es fundamental para el desarrollo integral, la comunicación no verbal y la ejecución de tareas motoras.

Dos autores relevantes que han abordado la coordinación gestual y su relación con la psicomotricidad son (Le Boulch, 1982) y (Wallon, 1971).

Ambos autores han investigado y escrito sobre el desarrollo motor y la coordinación gestual, proporcionando perspectivas valiosas sobre cómo esta habilidad se relaciona con el desarrollo psicomotor en la infancia.

Según Martínez indica la coordinación manual es utilizada con señas o gesto con la mano, puestos que cada una de las personas lo utilizan en conjunto para así poder realizar actividades e incluso enseñar a otros niños, el cumplimiento de una buena coordinación gestual es realizar el trabajo en equipo tanto docente y alumno, la edad no determina el

aprendizaje que pueda adquirir es una estimulación de dominio e incluso una segmentación para así realizar acciones, a la edad de 5 años la precisión y el control es individual en ambas manos, siendo necesario que se desarrollan habilidades específicas para así incrementar capacidades y obtener resultados buenos.

En el sentido que podemos ver Asia la descripción que se nos brindan.

Según Antón (2019) detalle para la coordinación gestual: “Es un factor importante es el movimiento en pinza, la coordinación gestual de los dedos índice y pulgar permite la mayoría de las actividades: rasgado, anudado (abrochar desabrochar) punzar, pegar, cortar coser”.

Esto significa que se debe de coordinar específicamente, asimismo para sus movimientos es muy seguro para sus dedos en realizar nuevas actividades de precisión.

c) Coordinación facial

La coordinación facial es la habilidad para controlar y manejar los movimientos de los músculos faciales de manera precisa y eficiente. En el contexto de la psicomotricidad, esta capacidad juega un papel crucial en la comunicación no verbal, la expresión emocional y la interacción social. Autores como (Le Boulch, 1982) y (Vayer, 1978) han abordado la coordinación facial dentro del marco de la psicomotricidad.

Entre los estudiantes se logrará en la facilidad para aprender a tener un buen dominio propio y de toda las coordinaciones que se han motrices finas donde tienen que ser muy importantes en una base sobre todo las cuales se estarán desarrollando con más habilidades, es por ello que Camellas & Perpinyà (1984) donde nos van a indicar al respecto donde puede ser: muy importante donde los niños a través de sus movimientos en su infancia domine una parte de su cuerpo en el juego, donde puede disponer para ello y a través tener en su entorno buena comunicación. Sería muy necesario pensar que todo esto sería parte de una globalización y de una parte de su cuerpo y su entorno familiar, así como partes del cuerpo humano y del rostro como son: cejas, sus mejillas y el contorno de sus ojos.

Las coordinaciones faciales se pueden desarrollar en parte de su consideración ante cada juego lúdicos, y asimismo se relacionan entre sí y se ejercitan, muchas de las habilidades en las específicas, son muchas habilidades que se promueven a cada niño para su desarrollo con la motivación entre las mejores capacidades, ya que los estudiantes

desenvuelven a temprana edad, donde se debe ejecutar constantemente en las necesidades y en cada de sus destrezas de su cuerpo.

d) Coordinación Fonética.

Ortega y Poso (2018) en su perspectiva para quienes lo determinan que en su coordinación se refiere que cada una de la actividad donde se realiza:

“El estudiante, en los primeros meses de vida, descubre las posibilidades de emitir sonidos, y, sin embargo, su madurez es muy necesaria porque le permite una emisión sistemática de cualquier sonido y en su capacidad de realizarlos todos”. Para otros términos, tiene un buen significado en cada coordinación fonética, tiene que vincular con su pronunciación y hay empieza el desarrollo para su niñez, cuando se descubren los sonidos en que se provienen en los padres de familia más cercanos.

La coordinación fonética se refiere a la capacidad de producir sonidos del habla de manera precisa y articulada.

Sin embargo, podríamos mencionar la relación entre la psicomotricidad oral y el desarrollo del lenguaje. Los autores como Piaget, (1952) y (Vygotsky, 1962) han abordado la importancia de la interacción entre el desarrollo motor, cognitivo y lingüístico en la infancia.

Estos autores han investigado cómo el desarrollo motor y cognitivo influyen en el desarrollo del lenguaje y la comunicación en los niños, aunque no específicamente en el contexto de la coordinación fonética.

2.3. Hipótesis

2.3.1. Hipótesis General

Existe relación entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

2.3.2. Hipótesis específicas:

- Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.
- Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.
- Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.
- Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, Tipo y Diseño de la investigación

El estudio utilizó la metodología de tipo cuantitativa. La investigación cuantitativa consiste en recolectar y analizar datos numéricos. Este método es ideal para identificar tendencias y promedios, realizar predicciones, comprobar relaciones y obtener resultados generales de poblaciones grandes (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

De igual manera, el estudio responde a un nivel explicativo porque observa una realidad, situación o fenómeno concreto, características, cualidades tanto internas como externas, así como a las propiedades y rasgos esenciales de los hechos y/o fenómenos de la realidad, en un determinado momento histórico concreto. (Arias y Arias, 2012). Es decir, a través de la presente investigación se intenta explicar los efectos que ocasionan la aplicación de los juegos lúdicos en el desarrollo de la Motricidad Fina de los niños de cinco años de nivel inicial.

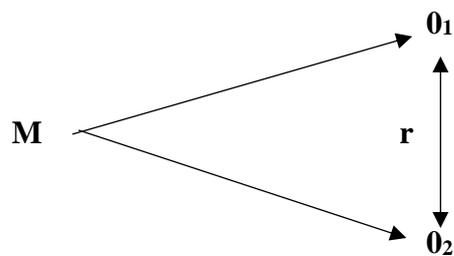
Esta investigación, responde al diseño correlacional, de corte transversal, según Hernández et al., (2014) El diseño correlacional tiene como objetivo principal establecer la relación o asociación entre dos o más variables, sin que se establezca una relación causal entre ellas. Es decir, busca determinar si existe una relación estadística entre las variables, pero no puede afirmar que una variable causa directamente cambios en la otra. Este tipo de diseño es útil cuando se desea comprender la naturaleza de las relaciones entre variables en un determinado contexto.

Los mismos autores, definen al diseño transversal como aquel en el cual se recolectan datos de manera simultánea en un solo momento en el tiempo, o en un período muy corto, de un grupo de individuos o elementos de estudio. Este diseño permite obtener información sobre las variables de interés en un punto específico en el tiempo. No se realizan seguimientos o mediciones en diferentes momentos posteriores, sino que se busca captar una instantánea de la situación en el momento de la investigación. Es útil para obtener una visión general y comparativa de las características o variables de interés en un grupo dado.

Se recopilarán datos de un grupo de participantes en un solo momento en el tiempo para examinar relaciones entre variables. Un estudio transversal, también conocido como estudio de corte transversal o estudio de prevalencia, es un tipo de diseño de investigación en el cual se recopilan datos de un grupo de participantes en un solo momento en el tiempo para examinar relaciones entre variables en un punto específico.

Una investigación de corte transversal o estudio de prevalencia, es un tipo de diseño de investigación en el cual se recopilan datos de un grupo de participantes en un solo momento en el tiempo para examinar relaciones entre variables en un punto específico. (Stang & Story, 2001) & (Szklo & Nieto, 2014)

Este diseño se diagrama así:



M: Muestra de estudio: Niños y niñas de 5 años de nivel inicial

O₁: (Cuestionario de Juegos Lúdicos)

O₂: (Desarrollo de la Motricidad Fina)

r: Relación entre las variables juegos lúdicos y motricidad fina

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

De acuerdo Arias y Arias (2012) define a la población como un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes a los que se aplicarán los resultados de la investigación, por tanto la población estará constituida por los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” Región, Tumbes, que cuenta con 3 aulas de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 173 niños.

Tabla 1*Población de educación inicial, niños de 3, 4 y 5 años*

Institución Educativa	Edades	Cantidad		Total
		Niños	Niñas	
I.E N° 206 “Fe y	3 años	34	32	66
Alegría” Región	4 años	20	23	43
Tumbes.	5 años	33	31	64
	Total	87	86	173

Fuente: Nómina de matrícula 2021

Para la muestra, en este caso, se trabajará con una muestra de 19 niños de 5 años de edad sección morado de la Institución Educativa Inicial N° I.E Inicial N° 206 “Fe y Alegría” Región Tumbes, la cual se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 2*Muestra de estudio, niños de 5 años*

<u>Institución educativa</u>	Ugel	Nivel/edad	Aula	N° de niños/as
I.E N° 206 “Fe y Alegría” Región	Tumbes	5 años	Melón	19
Total				19

Fuente: Nómina de matrícula 2021

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia permite seleccionar aquellos casos accesibles que acepten ser incluidos. Esto, fundamentado en la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador (Otzen y Manterola, 2017).

3.3. Variables: Definición y operacionalización

3.3.1. Variable Independiente: Juegos Lúdicos

Juegos Lúdicos: El concepto de juego lúdico se refiere a una actividad recreativa que implica participación activa, entretenimiento y reglas estructuradas con el propósito de divertirse y disfrutar. Los juegos lúdicos pueden tener diversas formas, desde juegos de mesa hasta actividades al aire libre o digitales, y suelen involucrar elementos competitivos o colaborativos.

El juego lúdico es una actividad recreativa que implica participación activa, entretenimiento y reglas estructuradas con el propósito de divertirse y disfrutar (Gredler, 1996) & (Salen & Zimmerman, 2004)

3.3.2. Variable dependiente 2:

Desarrollo de la Motricidad Fina: El desarrollo de la motricidad fina se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren y mejoran sus habilidades para realizar movimientos precisos y coordinados con las manos y los dedos. Esto incluye actividades como agarrar objetos pequeños, manipular herramientas, escribir, abrocharse botones y otras destrezas que requieren control fino de los músculos pequeños. (Smith, 2005).

Tabla 3

Cuadro de Operacionalización de Variables

Título: JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA COMUNIDAD VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2021

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Categorías o valoración
Juegos Lúdicos	En esta investigación, se considerará como juego lúdico aquella actividad recreativa que implica participación activa, entretenimiento y reglas estructuradas con el propósito de divertirse y disfrutar. Se considera los siguientes puntos dar énfasis: Mecánica del Juego, Componente estratégico, estético y de desafío	Mecánica del Juego	Conoce las reglas y sistemas que rigen los juegos	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúa amigablemente con sus pares - Respeta las reglas del juego - Respeta su turno - Realiza movimiento adecuados - Respeta las restricciones del juego - Realiza acciones permitidas 	Escala Ordinal Tipo Likert	Muy Bueno Bueno Regular Malo Muy Malo
		Componente estratégico	Es autónomo en la toma de decisiones y la planificación	<ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones inmediatas, ante un hecho - Anticipa consecuencias de sus acciones - Planifica acciones cortas 		
		Componente estético	Utiliza elementos visuales, auditivos y sensoriales del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Al realizar el juego incluye elementos visuales - Incluye elementos auditivos espontáneos - Representa el juego estéticamente. 		
		Componente de Desafío	Reconoce el nivel de complejidad, lo desafiante del juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra empeño a mayor dificultad de los juegos - Muestra empeño a mayor complejidad de los juegos - Se muestra desafiante al realizar los juegos. 		
Motricidad Fina	La motricidad fina se define como la habilidad para	Coordinación viso-manual		- Copia dibujos sencillos intentando ser feliz al modelo.	Escala Ordinal	Muy Bueno Bueno Regular

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Categorías o valoración
	<p>controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, permitiendo la realización de tareas delicadas y detalladas. Se tomará en cuenta los siguientes hitos. Coordinación viso-manual, Coordinación Gestual, Coordinación Facial y Coordinación Fonética.</p>		Reconoce acciones de coordinación viso manual en sus actividades	<ul style="list-style-type: none"> - Reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimiento, recto, espiral diagonales y circulares. - Moldea con plastilina figuras variadas. - Embolilla círculos, con la forma del cuadrado y rectángulo en cartón o cartulina. - Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas. - Recorta papel con la mano para la técnica del collage. - Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo. - Punza sobre los puntos de una figura según se le indica. 	Tipo Lickert	Malo Muy Malo
		Coordinación Gestual	Identifica sonidos e imita acciones de para representar gestos	<ul style="list-style-type: none"> - Entorna la canción que escucha siguiendo su sonido, realiza gestos. - Imita sonido de objetos de su entorno y representa gestualmente, con movimientos en el aire. - Imita los sonidos de los animales domésticos, gesticula representando al animal que imita. 		
		Coordinación Facial	Realiza expresiones faciales con apoyo de juegos e instrumentos	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos faciales al sonreír ampliamente. - Realiza movimientos faciales al fruncir el ceño. - Realiza movimientos faciales al abrir y cerrar la boca. - Realiza movimientos faciales al imitar soplar un globo. 		

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Categorías o valoración
				<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos faciales al manipular pequeños objetos con los labios y la boca (silbato u otro objeto). - Imita gestos de emociones faciales que realizan sus compañeros. 		
		Coordinación Fonética	Articula sonidos según su contexto	<ul style="list-style-type: none"> - Sonidos onomatopéyicos de animales Salvajes - Giña el ojo izquierdo al ritmo del sonido de las palmas - Saca y mueve la lengua al compás del sonido de la pandereta - Arruga la nariz durante 5 segundos y emite sonidos con su voz - Repite palabras conocidas frente a un espejo hace ejercicios de abrir y cerrar los ojos al ritmo. - Se expresa a través de gestos, sentimiento de enfado, emitiendo sonidos según su contexto - Se expresa a través de gestos, sentimiento de tristeza emitiendo sonidos según su contexto - Se expresa a través de gestos, sentimiento de felicidad emitiendo sonidos según su contexto. 		

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

La investigación empleó como técnica de recolección de datos la observación directa y como instrumento de la misma una escala tipo Lickert.

En el presente estudio se observaron datos en relación a la variable Juegos Lúdicos en niños de 5 años. Al respecto, Fernández (2002), afirma que la observación es un hecho donde el individuo procesa a una investigación valiéndose de un acontecimiento o hecho al igual que escribe la cantidad de todos los datos que encuentra en su entorno. Por lo tanto, la observación es una de las técnicas que permite al investigador realizar un estudio.

El instrumento será una escala tipo Lickert que evaluará la variable Juegos lúdicos y el desarrollo de la Motricidad Fina y se seleccionó en concordancia con el diseño y los objetivos de la investigación. Para esta variable que contiene un número determinado de ítems, en la cual será validada mediante el juicio de 3 expertos emitiendo su valoración basada en tres criterios de pertinencia, claridad y relevancia. Así mismo, para la variable Motricidad Fina, se determinó la confiabilidad del instrumento mediante el coeficiente Kuder Richardson (KR20), un coeficiente que mide la consistencia interna de los ítems del instrumento.

Coefficiente Kuder Richardson (KR20)

KR-20	0,821
N de elemento	19
K (número de ítems)	27
St (varianza total)	34.62
Sp.q	9.33

El instrumento ha sido elaborado por la autora, que consta de 27 ítems divididos en cuatro dimensiones, con un tiempo de aplicación entre 25 a 35 minutos.

De igual manera, para la variable Juegos Lúdicos, se determinó la confiabilidad del instrumento mediante el coeficiente Kuder Richardson (KR20), un coeficiente que mide la consistencia interna de los ítems del instrumento.

Coefficiente Kuder Richardson (KR20)

KR-20	0,788
N de elemento	19
K (número de ítems)	15
St (varianza total)	31.25
Sp.q	8.87

Tabla 4

Escala de Calificación

La escala que se ha seleccionado fue de tipo Licker:

Muy bueno:	4
Bueno:	3
Regular:	2
Malo:	1
Muy malo:	0

Baremo:

Y para el procesamiento estadístico a fin de determinar los niveles de desarrollo de motricidad fina y juegos lúdicos se tomó en cuenta la siguiente escala:

Niveles de	Escala	Niveles de	Escala
Motricidad Fina		desarrollo de	
		juegos lúdicos	
Alto:	72 – 108	Alto:	40 - 60
Medio:	36 – 71	Medio:	20 - 39
Bajo:	0 – 35	Bajo:	0 - 19

Elaboración propia

Los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Por ello, en la práctica de campo se aplicó la técnica de la observación mediante el instrumento de la lista de cotejo, dichos instrumentos fueron tomado y adaptado de la tesis Nelly Lupu Cedillo. A continuación, se presenta una descripción de las técnicas e instrumentos a utilizar:

Observación: Se realizó la observación de 5 sesiones de juegos para la recolección y procesamiento de datos, el registro de las incidencias de materializó en los cuestionarios tipo likert para ambas variables.

La observación, es una técnica que una persona realiza al examinar atentamente un hecho, un objeto o lo realizado por otro sujeto

El Diseño Curricular Nacional (2019), dice que la observación está al servicio de la relación, así como del desarrollo y el bienestar del niño. Lo más importante de la observación, es que permite tomar conciencia de la marcha del desarrollo de las adquisiciones de acuerdo con el ritmo de cada niño e incluso de las repeticiones de determinados comportamientos. La observación es constante y continúa; eso es decir que se realizan a diario y en todo momento.

Cuestionario de tipo Lickert:

Es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna, este instrumento permite recoger informaciones precisas sobre manifestaciones conductuales asociadas, preferentemente, a aprendizajes referidos al saber hacer, saber ser y saber convivir.

El cuestionario de tipo Likert, nombrado en honor a su creador, Rensis Likert, un psicólogo social conocido por su trabajo en la medición de actitudes y opiniones. Un cuestionario de tipo Likert es una herramienta utilizada en investigación para medir actitudes, opiniones o percepciones de las personas respecto a ciertos temas.

Consiste en una serie de afirmaciones o enunciados sobre un tema específico. Cada afirmación va acompañada de una escala de respuestas que permite a los encuestados expresar su grado de acuerdo o desacuerdo con esa afirmación. Esta escala generalmente va desde "Muy Malo" hasta "Muy Bueno". La escala puede variar en el número de puntos, siendo comúnmente de 5 o 7 puntos.

Los cuestionarios de tipo Likert son utilizados en diversas disciplinas, como la psicología, la sociología, la educación, el marketing y otros campos de investigación social. Son una herramienta eficaz para recopilar datos sobre actitudes y opiniones de manera cuantitativa, permitiendo analizar estadísticamente la distribución de las respuestas y obtener información sobre la tendencia general de las actitudes hacia un tema específico.

Para Hurtado (2020) La selección de técnicas e instrumentos de recolección de datos implica determinar por cuáles medios o procedimientos el investigador obtendrá la información necesaria para alcanzar los objetivos de la investigación.” La recolección de datos se realiza en base al diseño de investigación, en nuestro caso la investigación proyectiva, a través del diseño cualitativo-cuantitativo que intentan recuperar para el análisis parte de esta complejidad del sujeto y de sus modos de ser y de hacer en el medio que lo rodea. Lo íntimo, lo subjetivo, por definición difícilmente cuantificables, son el terreno donde se mueven, de dicho diseño primero se seleccionó la información documental y segundo se seleccionó a la encuesta como modalidad para obtener la información sobre el tema de estudio.

3.5. Método de análisis de datos

Para el análisis estadístico de los datos se empleó el programa informático SPSS versión 22 para Windows. Los momentos que se ha seguido para concretar esta investigación fue:

Primero: Se solicitó la autorización a la directora de la Institución Educativa N° 206 “Fe y Alegría” y a los padres de familia, a través del consentimiento informado.

Segundo: Se procedió a elaborar una base de datos (vista de variables y vista de datos) para que se pueda revisar el conteo de respuestas dadas a través del cuestionario tipo likert.

Tercero: Se proyectaron los resultados mediante tablas de distribución de frecuencias absolutas, relativas y de gráficos de columnas para poder representar las frecuencias relativas y de acuerdo a los objetivos de investigación.

Cuarto: Se ejecutó el análisis estadístico teniendo en cuenta los estadísticos descriptivos ya sea de media aritmética y desviación estándar. Se aplicó la prueba de normalidad, Shapiro – Wilk, para determinar el estadígrafo a trabajar. Y para la prueba de hipótesis se utilizó la correlación de Rho de Spearman.

Quinto: Se procedió a describir y explicar los resultados exponiendo y destacando el significado estadístico más representativos.

Para, Hernández et al. (2014), cuando afirman que la técnica que se usa para el análisis de los resultados de los datos observados consiste en describir las puntuaciones que se obtienen de las variables de estudio.

3.6. Aspectos Éticos

Para esta investigación se considera los principios éticos que rigen las actividades de investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote y que se encuentran consignados en el Reglamento de Integridad Científica en la Investigación V001 (ULADECH, 2023):

- a. **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes.** - La persona en toda investigación es el fin y no el medio; por tal motivo, durante la ejecución del presente estudio se protegió la identidad y privacidad, dignidad humana, diversidad cultural, la confidencialidad y el respeto de los derechos de los participantes.
- b. **Libre participación por propia voluntad.** - Las personas que participan en las actividades de investigación tienen el derecho de estar bien informados sobre los propósitos y fines para expresar de forma inequívoca su voluntad libre y específica. Por tal consideración, los partícipes del presente estudio han sido debidamente informados de los objetivos y fines de la investigación.
- c. **Beneficencia, no maleficencia.** - principio que nos permite asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, con la presente investigación se garantizó que los involucrados no sufrirán daño o efectos adversos como consecuencia del estudio, maximizando los beneficios.
- d. **Integridad y honestidad.** - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. Teniendo en consideración lo antes descrito, en el presente estudio se cumplió con las normas deontológicas y se practicó la integridad científica evitando todo tipo de plagio o conducta contraria a las normas éticas o morales.

- e. **Justicia.** - El investigador debe anteponer la justicia y el bien común antes que el interés personal. Todos los involucrados en la presente investigación han recibido un trato equitativo; asimismo, tendrán las mismas oportunidades de obtener los resultados para los fines que estimen por conveniente.”.

IV. RESULTADOS

4.1 Resultados

4.1.1. Prueba de normalidad

Tabla 5

Prueba de normalidad de Juegos Lúdicos y Motricidad Fina

Prueba de normalidad de Shapiro - Wilk

	Estadístico	Gl	p
Juegos Lúdicos	0,900478864	19	0,764434325
Motricidad Fina	0,924504409	19	0,753433076

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Aplicación del cuestionario de tipo Likert - 2021

En la Tabla 5 se detallan los resultados concernientes al nivel de significancia de ambas variables, los cuales exceden el umbral de 0,05. Para la evaluación de la normalidad de la muestra, se aplicó la prueba de Shapiro–Wilk, considerando el tamaño de la muestra, el cual consta de menos de cincuenta estudiantes. Los datos recabados revelan una distribución normal en las variables, permitiendo el uso de métodos estadísticos no paramétricos para su análisis en este estudio.

4.1.2. Objetivo específico 1. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años.

Tabla 6

Correlación para los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión Viso manual fina

Correlaciones			Juegos Lúdicos	Viso Manual
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,713
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	19	19
	Viso Manual	Coeficiente de correlación	,713	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	19	19

NOTA: lista de cotejo aplicada estudiantes 5 años de la I.E N°206 Fe y Alegría

De la tabla 6 se observa, que entre los juegos Lúdicos y la dimensión viso manual con un valor Rho de Spearman de 0,713; existe una correlación significativa, motivo por lo que puede afirmar con un 99% de confianza que en el ámbito de estudio hay una correlación “Positiva Alta” entre las variables Juegos lúdicos y la dimensión Viso Manual por que el valor de significancia bilateral es de 0,000, que se encuentra por debajo de 0,01 ($0,000 < 0,01$).

4.1.3. Objetivo específico 2. Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años.

Tabla 7

Correlación para los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años

Correlaciones			Juegos Lúdicos	Facial
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,702
		Sig. (bilateral)	.	,001
		N	19	19
	Facial	Coeficiente de correlación	,702	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	19	19

Fuente: Aplicación del cuestionario de tipo Likert - 2021

Según los datos presentados en la tabla 7, se evidencia una correlación altamente significativa, con un coeficiente Rho de Spearman de 0,702, entre los juegos lúdicos y la dimensión facial. Esto permite afirmar con un nivel de confianza del 99% que en el ámbito de estudio existe una correlación de naturaleza "Positiva Alta" entre las variables de juegos lúdicos y la dimensión facial. Este juicio se respalda con un valor de significancia bilateral de 0,001, que está por debajo del umbral de 0,01 ($0,001 < 0,01$).

4.1.4. Objetivo específico 3. Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años.

Tabla 8

Correlación para los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años

Correlaciones			Juegos Lúdicos	Gestual
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,755
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	19	19
	Gestual	Coeficiente de correlación	,755	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	19	19

Fuente: Aplicación del cuestionario de tipo Likert - 2021

A partir de los datos presentados en la tabla 8, se aprecia una correlación altamente significativa, con un coeficiente Rho de Spearman de 0,755, entre los juegos lúdicos y la dimensión gestual. Esto sustenta la afirmación con un nivel de confianza del 99% de que existe una correlación de naturaleza "Positiva Alta" en el ámbito de estudio entre los juegos lúdicos y la dimensión gestual. Esta conclusión se basa en el valor de significancia bilateral de 0,003, que está por debajo del umbral de 0,01 ($0,003 < 0,01$).

4.1.5. Objetivo específico 4. Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años.

Tabla 9

Correlación para los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años.

Correlaciones			Juegos Lúdicos	Fonética
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,676
		Sig. (bilateral)	.	,005
		N	19	19
	Fonética	Coeficiente de correlación	,676	1,000
		Sig. (bilateral)	,005	.
		N	19	19

Fuente: Aplicación del cuestionario de tipo Likert - 2021

Se puede inferir a partir de la tabla 9 que, entre los juegos lúdicos y la dimensión fonética, existe una correlación altamente significativa con un valor de correlación de Rho de Spearman de 0,676. Esto sustenta la afirmación con un nivel de confianza del 99% de que en el ámbito de estudio existe una correlación de naturaleza "Positiva Alta" entre los juegos lúdicos y la dimensión fonética. Este juicio se fundamenta en el valor de significancia bilateral de 0,005, el cual se sitúa por debajo del umbral de 0,01. ($0,005 < 0,01$)

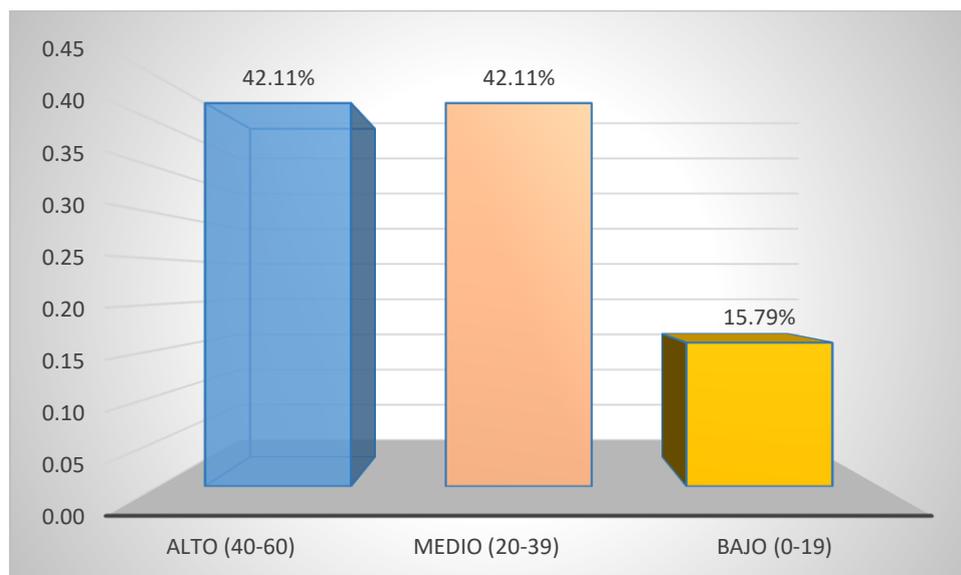
4.1.6. Objetivo General. Determinar la relación que existe entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

Tabla 10
Puntuación sobre los Juegos Lúdicos

Puntuación	f	hi	%
Alto (40-60)	8	0,42	42,11
Medio (20-39)	8	0,42	42,11
Bajo (0-19)	3	0,16	15,79
	19	1,00	100,00

Fuente: Aplicación del cuestionario de tipo Likert - 2021

Figura 1
Puntuación sobre los Juegos Lúdicos



Fuente: Tabla 10

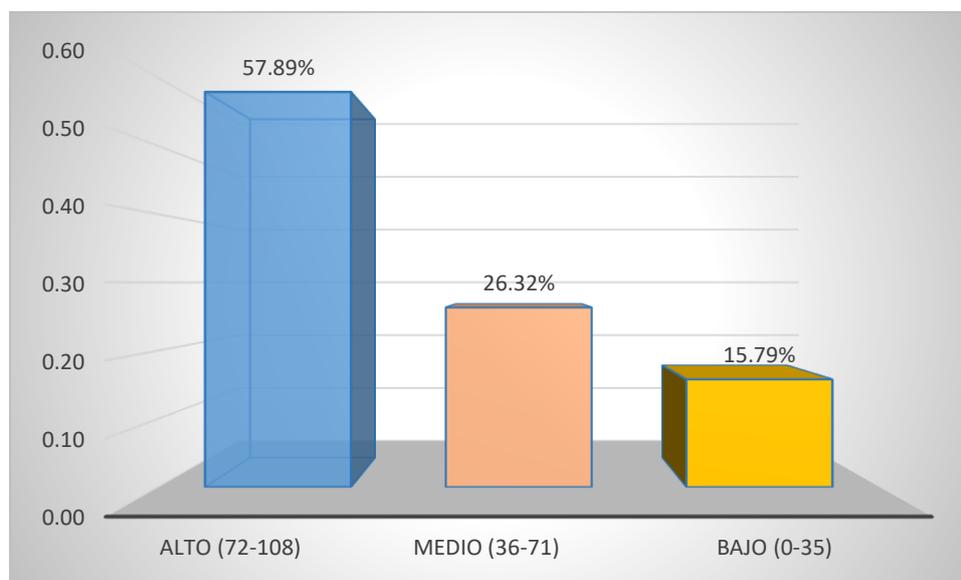
En la tabla 10 y figura 1, se determina que los niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes se encuentran en un nivel medio y alto con un 42,11%, respectivamente, y un 15,79% en el nivel bajo; evidenciándose que más de la mitad están en el nivel alto y medio respecto al nivel ejecución de juegos lúdicos.

Tabla 11
Puntuación sobre la Motricidad Fina

Puntuación	f	hi	%
Alto (72-108)	11	0,58	57,89
Medio (36-71)	5	0,26	26,32
Bajo (0-35)	3	0,16	15,79
	19	1,00	100,00

Fuente: Aplicación del cuestionario de tipo Likert - 2021

Figura 2
Puntuación sobre la Motricidad Fina



Fuente: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 2, se determina que los niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes el 57,89% se encuentran en un nivel alto, el 26,32% en un nivel medio y finalmente el 15,79% en un nivel bajo; evidenciándose que más de la mitad están en el nivel alto habiendo que tienen un nivel de desarrollo de la Motricidad Fina.

Prueba de Hipótesis

Formulación de la hipótesis estadística

H₀: Los Juegos lúdicos No se relacionan directa y significativamente con el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

H₁: Los Juegos lúdicos se relacionan directa y significativamente con el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

Tabla 12

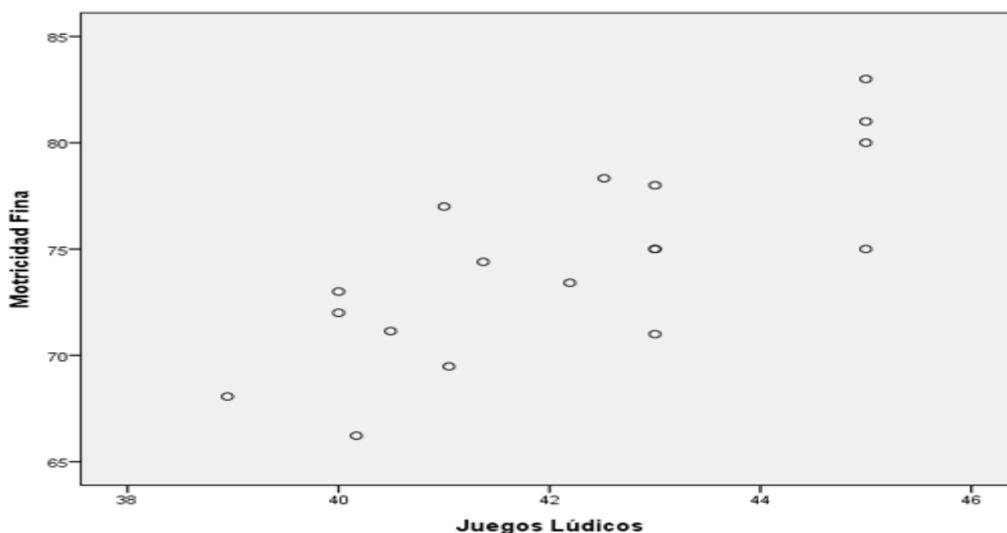
Correlación para los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

Correlaciones			Juegos Lúdicos	Motricidad Fina
Rho de Spearman	Juegos Lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	,625
		Sig. (bilateral)	.	,007
		N	19	19
Motricidad Fina	Motricidad Fina	Coefficiente de correlación	,625	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	19	19

Fuente: Aplicación del cuestionario de tipo Likert - 2021

Figura 3

Diagrama de dispersión para la correlación de los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.



Fuente: Tabla 12

Según los datos de la tabla 12, se evidencia una correlación altamente significativa, representada por un coeficiente Rho de Spearman de 0,625, entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina. Esta información permite afirmar con un nivel de confianza del 99% que en el ámbito de estudio existe una correlación de carácter "Positiva Alta" entre los juegos lúdicos y la motricidad fina. Esta conclusión se respalda con un valor de significancia bilateral de 0,007, que se sitúa por debajo del umbral de 0,01 ($0,007 < 0,01$),

Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice: Los Juegos lúdicos se relacionan directa y significativamente con el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

4.2 Análisis de resultados

Para el análisis e interpretación de los resultados se empleó la estadística descriptiva e inferencial. Se utilizó la estadística descriptiva para describir los datos de la aplicación de la variable independiente sobre la dependiente, sin sacar conclusiones de tipo general; y se utilizó la estadística inferencial a través de la prueba r de Pearson el comportamiento de la población estudiada y obtener resultados de tipo general y para determinar la normalidad de la prueba se hará uso de la prueba de diferencias en estadística no paramétrica. Los datos obtenidos han sido codificados e ingresados en una hoja de cálculo del programa Office Excel 2010, y el análisis de los datos se ha realizado utilizando el software SPSS versión 14.

4.2.1. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años.

Se observa, que entre los juegos Lúdicos y la dimensión viso manual con un valor Rho de Spearman de 0,713; existe una correlación significativa, motivo por lo que puede afirmar con un 99% de confianza que en el ámbito de estudio hay una correlación “Positiva Alta” entre las variables Juegos lúdicos y la dimensión Viso Manual por que el valor de significancia bilateral es de 0,000, que se encuentra por debajo de 0,01 ($0,000 < 0,01$).

Para, Gallahue & Ozmun, (2005) la coordinación viso-manual es la capacidad de integrar la información visual y los movimientos de las manos para llevar a cabo tareas que requieren precisión y sincronización entre la vista y la acción manual. El desarrollo viso manual en niños de 5 años es crucial ya que implica la capacidad de utilizar la percepción visual para dirigir y regular los movimientos de las manos de manera precisa y eficaz al llevar a cabo diversas actividades. Esta habilidad combina la percepción visual con la coordinación motora fina, permitiendo a los niños realizar acciones que requieren destreza manual y agudeza visual.

Se encontró investigaciones que corroboran a nuestra investigación, como la de López, (2022) en su investigación titulada Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Motricidad Fina en educación inicial, en la que concluye que, “las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial”. Los estudiantes de Educación Inicial presentan ciertas dificultades en su motricidad fina, debido a la situación que se vivió por el COVID 19, lo que implica otras deficiencias en su

coordinación viso-manual, pinza digital, agudeza y precisión en sus movimientos, es importante realizar esta investigación, porque la motricidad fina, se constituye en un eje fundamental para el desarrollo de la misma.

4.2.2. Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años.

Según los datos presentados, se evidencia una correlación altamente significativa, con un coeficiente Rho de Spearman de 0,702, entre los juegos lúdicos y la habilidad viso manual. Esto permite afirmar con un nivel de confianza del 99% que en el ámbito de estudio existe una correlación de naturaleza "Positiva Alta" entre las variables de juegos lúdicos y la dimensión facial. Este juicio se respalda con un valor de significancia bilateral de 0,001, que está por debajo del umbral de 0,01 ($0,001 < 0,01$).

La coordinación facial es la habilidad para controlar y manejar los movimientos de los músculos faciales de manera precisa y eficiente. En el contexto de la psicomotricidad, esta capacidad juega un papel crucial en la comunicación no verbal, la expresión emocional y la interacción social. Autores como (Le Boulch, 1982) y (Vayer, 1978) han abordado la coordinación facial dentro del marco de la psicomotricidad.

La investigación realizada por Torres, (2023) Se trabajó con una población muestral de 20 niños y niñas de educación inicial de 4 años, se utilizó como técnica la observación, para la confiabilidad se utilizó el alfa de Cronbach Podemos señalar que el resultado más importante es el 70% estuvieron en logro. Con los resultados obtenidos se concluye que la mayoría de niños se encuentran en el nivel del logro significativo de motricidad fina post test, es decir después de aplicarlos juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina, cabe señalar que dentro de las dimensiones de la variable motricidad fina se incluye la dimensión coordinación facial.

4.2.3 Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años.

A partir de los datos presentados en la tabla 8, se aprecia una correlación altamente significativa, con un coeficiente Rho de Spearman de 0,755, entre los juegos lúdicos y la

dimensión viso manual. Esto sustenta la afirmación con un nivel de confianza del 99% de que existe una correlación de naturaleza "Positiva Alta" en el ámbito de estudio entre los juegos lúdicos y la dimensión gestual. Esta conclusión se basa en el valor de significancia bilateral de 0,003, que está por debajo del umbral de 0,01 ($0,003 < 0,01$).

La coordinación gestual se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados con las manos, los brazos y otras partes del cuerpo que implican gestos y acciones específicas. En el contexto de la psicomotricidad, esta habilidad es fundamental para el desarrollo integral, la comunicación no verbal y la ejecución de tareas motoras. (Le Boulch, 1982) y (Wallon, 1971)

Ambos autores han investigado y escrito sobre el desarrollo motor y la coordinación gestual, proporcionando perspectivas valiosas sobre cómo esta habilidad se relaciona con el desarrollo psicomotor en la infancia.

Este es el resultado con la relaciona con la tesis elaborada por Calderón (2012) en el estudio de su valor en la expresión de su cuerpo para su desarrollo psicomotriz asimismo para los chicos de 4 años, su expresión de su cuerpo es una de las disciplinas que se le da al ser humano en su posibilidad y para comunicar los sentimientos, entre el estados de ánimo, con las emociones, entorno a su cocimientos y las sensaciones de una manera creativa, para saber cómo su movimiento fue a siendo del medio de su crecimiento durante toda su infancia para el niño y es más fácil de apreciar en su enorme placer que tiene un niño y lo puede experimentar mientras se pone en la actividad con su pequeño cuerpo y se prepara para un gran momento para que se pueda desplazarse con los movimientos como, gatear, caminar y finalmente en correr.

4.2.4. Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años.

Se puede inferir a partir de la información obtenida que entre los juegos lúdicos y la dimensión viso manual, existe una correlación altamente significativa con un valor de correlación de Rho de Spearman de 0,676. Esto sustenta la afirmación con un nivel de confianza del 99% de que en el ámbito de estudio existe una correlación de naturaleza "Positiva Alta" entre los juegos lúdicos y la dimensión fonética. Este juicio se fundamenta

en el valor de significancia bilateral de 0,005, el cual se sitúa por debajo del umbral de 0,01. (0,005<0,01)

La coordinación fonética se refiere a la capacidad de producir sonidos del habla de manera precisa y articulada. Sin embargo, podríamos mencionar la relación entre la psicomotricidad oral y el desarrollo del lenguaje. Los autores como Piaget, (1952) y (Vygotsky, 1962) han abordado la importancia de la interacción entre el desarrollo motor, cognitivo y lingüístico en la infancia.

La investigación realizada por Saba, (2017) aporta a nuestra investigación, se empleó como instrumento una lista de cotejo, en donde se obtuvo como resultado que el 50% de los niños lograron desarrollar la motricidad fina, el 61.9% de los niños estuvieron en proceso de desarrollar la coordinación viso-manual, el 66.7% de los niños lograron desarrollar la coordinación facial, el 33.3% de los niños estuvieron en los tres niveles para desarrollar la coordinación fonética y el 50% de los niños estuvieron en proceso de desarrollar la coordinación gestual.

4.2.5. Determinar la relación que existe entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

Según los datos de la tabla 12, se evidencia una correlación altamente significativa, representada por un coeficiente Rho de Spearman de 0,625, entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina. Esta información permite afirmar con un nivel de confianza del 99% que en el ámbito de estudio existe una correlación de carácter "Positiva Alta" entre los juegos lúdicos y la motricidad fina. Esta conclusión se respalda con un valor de significancia bilateral de 0,007, que se sitúa por debajo del umbral de 0,01 (0,007<0,01),

Por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que dice: Los Juegos lúdicos se relacionan directa y significativamente con el desarrollo de la

motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

La motricidad fina se define como la habilidad para controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, permitiendo la realización de tareas delicadas y detalladas (Pehoski & Henderson, 1984) & (Case-Smith & O'Brien, 2010)

Salazar & López, (2022) en su investigación. En motricidad fina la desviación estándar de 2,717 en el pre test y post test 0,000. Demostrándose así que las estrategias lúdicas si estimulan la motricidad de infantes de 5 años. En este sentido, se invita a los docentes de nivel inicial incluir dentro de sus programaciones las actividades realizadas en esta investigación.

Además, la investigación realizada Ccahuay, (2022), por confirma nuestros resultados. Obtuvo una “correlación alta”, el estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r = 0,858$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r = 0,687$, $r = 0,621$, $r = 0,687$, $r = 0,621$, entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán Distrito Acocro, Ayacucho 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existen correlación alta entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

V. CONCLUSIONES

En esta investigación se estableció una correlación significativa entre la dimensión viso manual, medida a través de la observación en juegos lúdicos, con un valor Rho de Spearman de 0.713. Esto indica una correlación “Positiva Alta” entre ambas variables. Con un nivel de confianza del 99% que en el ámbito de estudio existe una asociación positiva significativa entre la participación en juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años. Estos hallazgos sugieren la importancia de integrar juegos lúdicos en las actividades de desarrollo infantil para fomentar y potenciar la motricidad fina en esta etapa crucial del crecimiento infantil.

Se identificó, la existencia de una relación significativa entre la participación en juegos lúdicos y el desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años en el ámbito de estudio. Con un coeficiente Rho de Spearman de 0,702, entre los juegos lúdicos y la dimensión facial. Este hallazgo destaca la relevancia de considerar la incorporación de actividades lúdicas que involucren movimientos faciales en programas de desarrollo infantil para promover una mayor diversidad en el desarrollo motor y cognitivo de los niños en esta etapa crucial de su crecimiento.

Se logró identificar una correlación altamente significativa entre la participación en juegos lúdicos y la dimensión gestual, respaldada por un coeficiente Rho de Spearman de 0.755. Esta asociación reafirma, la existencia de una correlación de naturaleza "Positiva Alta" entre ambas variables. La dimensión gestual comprende los movimientos y gestos expresivos realizados por los niños durante la interacción en actividades lúdicas. Estos hallazgos subrayan la importancia de tales juegos en el desarrollo y la ampliación de la capacidad gestual en los niños de cinco años en el contexto de estudio.

Se pudo identificar una correlación altamente significativa entre la participación en juegos lúdicos y la dimensión fonética, demostrada por un valor de correlación de Rho de Spearman de 0.676. Estos hallazgos respaldan, la existencia de una correlación de naturaleza "Positiva Alta" entre ambas variables. La dimensión fonética se refiere a la capacidad de los niños para comprender y producir sonidos del habla de manera precisa, y su relación con los juegos lúdicos es de gran relevancia en el contexto estudiado.

Se determinó una correlación altamente significativa, representada por un coeficiente Rho de Spearman de 0.625, entre la participación en juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años. Estos resultados permiten afirmar, la existencia de una correlación de carácter "Positiva Alta" entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en el ámbito de estudio. En la prueba de hipótesis, se determinó rechazar la hipótesis nula y se aceptar la hipótesis alterna que dice: Los Juegos lúdicos se relacionan directa y significativamente con el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

VI. RECOMENDACIONES

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Los docentes deben desarrollar estrategias didácticas a través de juegos lúdicos para ayudar a los niños y niñas a pulir sus movimientos finos de sus manos, mejorando el agarre en forma de pinza y, sobre todo mejorando la coordinación del ojo - mano, teniendo en cuenta que la motricidad fina se fundamenta en los movimientos precisos y coordinados y que nuestro objetivo final es su apreciación en la escritura.

Recomendación desde el punto de vista práctico:

Recomendar a las maestras de educación inicial que apliquen las estrategias y desarrollen la creatividad a través de actividades lúdicas, explorando diferentes materiales que encontramos en educación inicial.

Se recomienda a los padres de los niños que se involucren en la educación, en el crecimiento formal estimulándolos y permitiéndoles explorar su entorno y facilitar al niño el juego como una estrategia para el desarrollo de sus habilidades motrices, para que explore, vivencie, experimente, se relacione e interactúe bajo sus propias posibilidades de su cuerpo

Es fundamental que los docentes apliquen estrategias que promuevan los aprendizajes significativos en el ámbito fonético, teniendo en cuenta la asociación positiva identificada entre los juegos lúdicos y esta dimensión del lenguaje. Esta integración puede contribuir significativamente al logro de aprendizajes más sólidos y completos por parte de los niños en edad preescolar.

Recomendaciones desde el punto de vista académico

Le recomendar este tipo de investigación al señor director de educación de la Región de Tumbes y darle a conocer la efectividad del programa de juegos lúdicos en la mejora del desarrollo de la motricidad fina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aljure, S., Julio, E., & Villalva, S. (2021). *La Lúdica como Estrategia para Desarrollar la Motricidad Fina en la Modalidad Virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el Confinamiento por Covid 19* [Colombia]. https://repositorio.cecar.edu.co/bitstream/handle/cecar/3169/LA_LÚDICA_COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arteta, L., Peralta, J., & Hernández, E. (2020). *Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.
- Basto, I., Barrón, J., & Garro-Aburto, L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8274431.pdf>
- Berrocal, T., Vargas, M., & López, D. (2022). Influencia de la motricidad fina en el desarrollo integral de niños y niñas del grado primero B de la Institución Educativa San Pedro Claver en Apartadó. *Corporación Universitaria Minuto de Dios*. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/16391/2/UVDT.EDI_BerrocalTania_VargasMadeleidy_LopezDailin_2022.pdf
- Cabrera, B., & Dupeyrón, M. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar. *Mendive. Revista de Educación*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962019000200222
- Caillois, R. (2001). *Man, play, and games* (University).
- Case-Smith, J., & O'Brien, J. C. (2010). *Occupational therapy for children* (Mosby (ed.); 6th ed.).
- Castilla, F. (2014). *La Teoría del Desarrollo cognitivo de piaget aplicada en la clase de primaria*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf;jsessionid=0F78978DA7E7312DB8688617D06691F4?sequence=1>
- Ccahuay, A. (2022). *Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 310 General Trinidad Morán, distrito Acocro*,

- Ayacucho 2021.
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25444?show=full>
- Chacón, P. (2001). *Grupo didáctico*.
<http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- FAMMA. (s. f.). *Juegos para mejorar la motricidad fina*. <https://famma.org/juegos-para-mejorar-la-motricidad-fina/>
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2005). *Comprender el desarrollo motor: Guía para padres y profesionales*. McGraw-Hill Interamericana.
- Garaigordobil, M. (2019). *Jugar, cooperar y Crear*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2476187.pdf>
- García, M., & Batista, L. (2018). El Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños y las niñas de la primera infancia. *Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo* ISSN: 1989-4155. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primerainfancia.html>
- Gredler, M. E. (1996). *Educational games and simulations: A technology in search of a (research) paradigm*. (S. & Schuster (ed.); In D. H. J). *Handbook of research for educational communications and technology* (pp. 521-540).
- Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, (E. M. G. H. Education (ed.)). ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci3n_Sampieri.pdf
- Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture*. (Routledge.).
- Le Boulch, J. (1982). *El desarrollo psicomotor del niño: Del nacimiento hasta los seis años*.
- Llorente, B. (2000). *Pedagogía del entrenamiento deportivo. Jornadas de deporte escolar area: educadores y educadoras*.
https://www.bizkaia.eus/Kultura/kirolak/pdf/ca_PedagogiaEducacionValores.pdf?hash=b7544952c39839146c4b61987e15019d&idioma=CA
- López, V. (2022). *Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Motricidad Fina en*

- educación inicial*. [Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3825/1/78260.pdf>
- Merino, B. (2022). *Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa*.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5271/1/TL_MerinoPeñaBrenda.pdf
- Morocho, C. (2021). *Estrategias Lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el centro de educación inicial ciudad de cuenca, año lectivo 2019-2020*. [UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA].
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf>
- Nuevo, M. (2015). *Desarrollo de la psicomotricidad fina*. Educación.
<https://www.guiainfantil.com/1600/desarrollo-de-la-psicomotricidad-fina.html>
- Paltan, G., & Quilli, K. (2011). *Estrategias metodológicas para desarrollar el razonamiento lógico – matemático*.
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/teb60.pdf>
- Pehoski, C., & Henderson, A. (1984). *Developmental apraxia: A diagnostic model*. *American Journal of Occupational Therapy* (38(5), 298).
- Peters, L. W., & Santo, J. B. (2019). *Fine Motor Skills Development in Preschool Children*. *Pediatric Clinics of North America*.
<https://doi.org/10.1016/j.pcl.2018.09.005>
- Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. *International Universities Press*.
- Saba, S. (2017). *Desarrollo de la Motricidad fina de infantes de 4 años de la I.E.I. 389 “Virgen de Lourdes”, Rímac, 2016*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/1068/Saba_VSB.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Salazar, C., & López, R. (2022). *Estrategias Lúdicas para estimular la motricidad en infantes de 5 años, institución educativa integral “Blas Valera Pérez”, Chachapoyas 2022* [UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS]. <https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/3158>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. (The MIT Pr).
- Saucedo, F. (2021). *Aplicación de los Juegos Lúdicos Mejoran la Motricidad Fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima”*

- del distrito de La Cruz - Tumbes, 2020.*
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23234/JUEGOS_MOTRICIDAD_SAUCEDO_FERNANDEZ_FLORINDA.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Simón, Y. (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. *Centro Universitario de Guantánamo Cuba*. <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475747192008.pdf>
- Stang, A., & Story, M. (2001). *Adolescent growth and development* (pp. 55-56). En J. M. Bremner, S. G. R. Goldfarb, D. J. Jue, D. M. Kliegman, & H. B. Schor (Eds.), *Nelson textbook of pediatrics* (Vol. 1 (ed.)).
- Suits, B. (2014). *The Grasshopper: Games, life and utopia*. (Broadview).
- Szklo, M., & Nieto, F. J. (2014). *Epidemiology: Beyond the basics*. (J. & Bartlett (ed.)). Learning.
- Torres, J. (2023). *Juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de la institución educativa Fe y Alegría N° 206 de La Villa Uña de Gato, Tumbes, 2021*. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/ULAD_872838242bd7da5ccc1087ac09dbce77/Details
- Vásconez, R., & Yarad, V. (2022). Estado de la motricidad fina pospandemia: Un diagnóstico en niños de 5 a 6 años de edad en Quito, Ecuador. *Revista Andina de Educación*. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/ree/article/view/3718/3834>
- Vayer, P. (1978). *El esquema corporal y la motricidad*. (Paidós. (ed.)).
- Vilela, E. (2020). *Actividades lúdicas para fortalecer la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa N° 047 “Tacural”, San Juan de la Virgen, Tumbes, 2018*. [https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2030/TESIS - VILELA_ARANDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2030/TESIS_VILELA_ARANDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and language*. MIT Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wallon, H. (1971). *Los orígenes del carácter en el niño*. (E. Paidós. (ed.)).

Anexos

Anexo 01. Matriz de consistencia:

Título: JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA COMUNIDAD VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2021

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Qué relación existe entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región tumbes, 2021?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación que existe entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.</p>	<p>General: Existe relación entre los Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.</p> <p>Hipótesis Específicas: Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años. Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años. Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años.</p>	<p>Variable 1: Juegos lúdicos Dimensiones Mecánica del Juego Componente estratégico Componente estético Componente de Desafío</p> <p>Variable 2: Motricidad Fina Dimensiones Coordinación viso-manual Coordinación Gestual Coordinación Facial Coordinación Fonética</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa</p> <p>Nivel Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Correlacional Transversal.</p> <p>Población: 173 niños</p> <p>Muestra: 19 niños</p> <p>Técnica: Instrumentos: Cuestionario tipo Lickert</p>
<p>Problemas específicos ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años? ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años? ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años?</p>	<p>Objetivos específicos Establecer la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años. Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años. Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años.</p>	<p>Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión viso manual fina en niños de cinco años. Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión facial en niños de cinco años. Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años.</p>	<p>Coordinación viso-manual Coordinación Gestual Coordinación Facial Coordinación Fonética</p>	<p>Técnica: Instrumentos: Cuestionario tipo Lickert</p>

desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años? ¿Qué relación existe entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años?	desarrollo de la dimensión gestual en niños de cinco años. Identificar la relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años.	Existe relación entre los juegos lúdicos y el nivel de desarrollo de la dimensión fonética en niños de cinco años.		
---	--	--	--	--

Anexo 02: Instrumento de recolección de información



JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA COMUNIDAD VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2021

ESCALA: Muy bueno: 4 – Bueno: 3 – Regular: 2 – Malo: 1 – Muy malo: 0

N°	ITEMS: JUEGOS LÚDICOS	MB	B	R	M	MM
	Mecánica del Juego					
1	- Interactúa amigablemente con sus pares					
2	- Respeta las reglas del juego					
3	- Respeta su turno					
4	- Realiza movimiento adecuados					
5	- Respeta las restricciones del juego					
6	- Realiza acciones permitidas					
	Componente estratégico					
7	- Toma de decisiones inmediatas, ante un hecho					
8	- Anticipa consecuencias de sus acciones					
9	- Planifica acciones cortas					
	Componente estético					
10	- Al realizar el juego incluye elementos visuales					
11	- Incluye elementos auditivos espontáneos					
12	- Representa el juego estéticamente.					
	Componente de Desafío					
13	- Muestra empeño a mayor dificultad de los juegos					
14	- Muestra empeño a mayor complejidad de los juegos					
15	- Se muestra desafiante al realizar los juegos.					

N°	ITEMS: MOTRICIDAD FINA	MB	B	R	M	MM
	Coordinación viso-manual					
1	- Copia dibujos sencillos intentando ser igual al modelo.					
2	- Reproduce figuras en el aire que previamente a realizado la profesora con todo tipo de movimiento, recto, espiral diagonales y circulares.					
3	- Moldea con plastilina figuras variadas.					
4	- Embolilla círculos, con la forma del cuadrado y rectángulo en cartón o cartulina.					
5	- Inserta en una aguja de tejer perlas medianas y pequeñas.					
6	- Recorta papel con la mano para la técnica del collage.					
7	- Realiza bolitas de papel crepe y las pega sobre las líneas de un dibujo.					
8	- Punza sobre los puntos de una figura según se le indica.					
	Coordinación Gestual					

9	- Entorna la canción que escucha siguiendo su sonido, realiza gestos.					
10	- Imita sonido de objetos de su entorno y representa gestualmente, con movimientos en el aire.					
11	- Imita los sonidos de los animales domésticos, gesticula representando al animal que imita.					
Coordinación Facial						
12	- Realiza movimientos faciales al sonreír ampliamente.					
13	- Realiza movimientos faciales al fruncir el ceño.					
14	- Realiza movimientos faciales al abrir y cerrar la boca.					
15	- Realiza movimientos faciales al imitar soplar un globo.					
16	- Realiza movimientos faciales al manipular pequeños objetos con los labios y la boca (silbato u otro objeto).					
17	- Imita gestos de emociones faciales que realizan sus compañeros.					
Coordinación Fonética						
18	- Sonidos omatopéyicos de animales Salvajes					
19	- Giña el ojo izquierdo al ritmo del sonido de las palmas					
20	- Saca y mueve la lengua al compás del sonido de la pandereta					
21	- Arruga la nariz durante 5 segundos y emite sonidos con su voz					
22	- Repite palabras conocidas frente a un espejo hace ejercicios de abrir y cerrar los ojos al ritmo.					
23	- Se expresa a través de gestos, sentimiento de enfado, emitiendo sonidos según su contexto					
24	- Se expresa a través de gestos, sentimiento de tristeza emitiendo sonidos según su contexto					
25	- Se expresa a través de gestos, sentimiento de felicidad emitiendo sonidos según su contexto.					
26	- Sonidos omatopéyicos de animales Salvajes					
27	- Giña el ojo izquierdo al ritmo del sonido de las palmas					

Anexo 03 Validez del instrumento

Validación de instrumentos de recolección de información



Ficha de Identificación del experto 01

Nombre y Apellido:

Nelis Renee Lupu Cedillo

N° DNI/CE: N °00367779

Edad: 50 Años

Teléfono: 921 368 112 **Email:** nely_7323@hotmail.com

Título Profesional:

Licenciada en Educación

Grado Académico: Licenciada

Doctorado:

Especialidad:

Licenciada en Ciencias de la Educación

Institución que labora:

Universidad Católica de Chimbote

Identificación del Proyecto de Investigación o tesis:

Título:

Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad de la Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

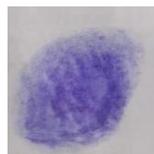
Autor:

Deidry Anyerly Balladares Lupu

Programa académico:

Educación Inicial

Firma



Huella Digital



Experto N°1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Licenciada Nelis Renee Lupu Cedillo

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Balladares Lupu Deidry Anyerly estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad de la Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021. y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

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

DNI: 70298612

Firma de Estudiante

Anexo 03 Validez del instrumento

Ficha de Validación y confiabilidad de Instrumento

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: Mecánica del Juego							
Interactúa amigablemente con sus pares	X		X		X		
Respeto las reglas del juego	X		X		X		
Respeto su turno	X		X		X		
Realiza movimiento adecuados	X		X		X		
Respeto las restricciones del juego	X		X		X		
Realiza acciones permitidas	X		X		X		
Dimensión 2: Componente estratégico							
Toma de decisiones inmediatas, ante un hecho	X		X		X		
Anticipa consecuencias de sus acciones	X		X		X		
Planifica acciones cortas	X		X		X		
Dimensión 3: Componente estético							
Al realizar el juego incluye elementos visuales	X		X		X		
Incluye elementos auditivos espontáneos	X		X		X		
Representa el juego estéticamente.	X		X		X		
Dimensión 4: Componente de Desafío							
Muestra empeño a mayor dificultad de los juegos	X		X		X		
Muestra empeño a mayor complejidad de los juegos	X		X		X		
Se muestra desafiante al realizar los juegos.	X		X		X		

Recomendaciones:

.....
.....

Opinión de experto : Aplicable (X) Aplicables después de modificar () NO aplicable ()

Nombre y Apellido de experto : Licenciada: Nelis Renee Lupu Cedillo

DNI: N°00367779



FIRMA

Validación de instrumentos de recolección de información



Ficha de Identificación del experto 01

Nombre y Apellido:

Dora Alicia Moscoso Barrera

N° DNI/CE: N.º00371437 Edad: 50 Años

Teléfono: 910 501 836 **Email:**

Título Profesional:

Licenciada en Educación

Grado Académico: Licenciada Doctorado:

Especialidad:

Licenciada en Ciencias de la Educación

Institución que labora:

Universidad Católica de Chimbote

Identificación del Proyecto de Investigación o tesis:**Título:**

Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad de la Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021.

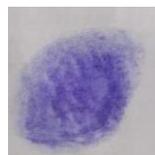
Autor:

Deidry Anyerly Balladares Lupu

Programa académico:

Educación Inicial

Firma



Huella Digital



Experto N°1

CARTA DE PRESENTACIÓN

Licenciada Dora Alicia Moscoso Barrera

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Balladares Lupu Deidry Anyerly estudiante / egresado del programa académico de Educación Inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos. Mi proyecto se titula: “Juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años de la comunidad de la Villa Uña de Gato, región Tumbes, 2021. y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Ficha de Identificación de experto para proceso de validación
- Carta de presentación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación

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

DNI: 70298612

Firma de Estudiante

Ficha de Validación y confiabilidad de Instrumento

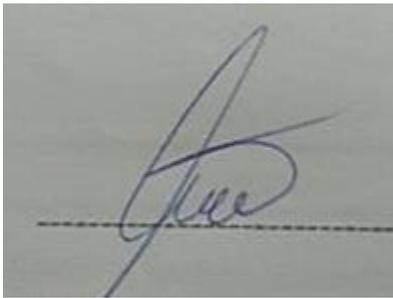
N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Mecánica del Juego							
Interactúa amigablemente con sus pares	X		X		X		
Respetar las reglas del juego	X		X		X		
Respetar su turno	X		X		X		
Realiza movimientos adecuados	X		X		X		
Respetar las restricciones del juego	X		X		X		
Realiza acciones permitidas	X		X		X		
Dimensión 2: Componente estratégico							
Toma de decisiones inmediatas, ante un hecho	X		X		X		
Anticipa consecuencias de sus acciones	X		X		X		
Planifica acciones cortas	X		X		X		
Dimensión 3: Componente estético							
Al realizar el juego incluye elementos visuales	X		X		X		
Incluye elementos auditivos espontáneos	X		X		X		
Representa el juego estéticamente.	X		X		X		
Dimensión 4: Componente de Desafío							
Muestra empeño a mayor dificultad de los juegos	X		X		X		
Muestra empeño a mayor complejidad de los juegos	X		X		X		
Se muestra desafiante al realizar los juegos.	X		X		X		

Recomendaciones:

.....
.....

Opinión de experto : Aplicable (X) Aplicables después de modificar () NO aplicable ()

Nombre y Apellido de experto : Licenciada: Dora Alicia Moscoso Barrera DNI: N°00371437

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a white background. The signature is written over a horizontal dashed line. The signature appears to be 'Dora Alicia Moscoso Barrera'.

FIRMA

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

Para medir la fiabilidad del instrumento Motricidad Fina se aplicó en un grupo menor que la muestra de la investigación, pero que mantienen características similares, el cual estuvo conformado por 19 estudiantes de la sección “amarillo” de la Institución Educativa Inicial N° 206 “Fe y Alegría” Región, Tumbes. Para determinar el grado de fiabilidad se utilizó dos programas estadísticos, el Excel y el SPSS, cuyo coeficiente de confiabilidad de Kuder - Richardson, de la siguiente forma:

Kuder – Richardson (KR-20) formula:

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p.q}{V_t} \right)$$

- KR-20 = Coeficiente de Confiabilidad (Kuder-Richardson)
- k = Número total ítems en el instrumento.
- Vt: Varianza total.
- Sp.q = Sumatoria de la varianza de los ítems.
- p = TRC / N; Total de Respuestas Correctas (TRC) entre el Número de sujetos participantes (N)
- q = 1 - p

KR-20	0,80012352
K (número de ítems) =	27
St (Varianza total) =	15,2687
Sp.q	21,6898

ESCALA DE CONFIABILIDAD		
0.81 - 1.00	MUY ALTA	CONFIABLE
0.61 - 0.80	ALTA	
0.41 - 0.60	MODERADA	NO CONFIABLE
0.21 - 0.40	BAJA	
0.01 - 0.20	MUY BAJA	

		Items																											Totales
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
1	Niño1	1	3	4	3	3	3	1	4	3	4	3	1	3	3	4	3	4	1	3	4	3	4	1	2	3	2	4	77
2	Niño2	3	2	3	3	4	1	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	1	4	76
3	Niño3	3	4	2	3	3	2	4	0	1	3	4	1	4	0	3	3	2	3	4	3	1	3	2	3	3	3	4	71
4	Niño4	1	3	3	4	2	3	2	3	4	1	3	3	3	1	4	4	1	3	3	2	3	4	4	3	4	3	2	76
5	Niño5	3	3	2	3	3	1	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	3	1	3	1	3	3	2	4	2	3	2	67
6	Niño6	2	3	3	3	4	2	4	2	3	1	3	3	3	3	1	3	1	3	2	3	4	2	3	3	3	3	1	71
7	Niño7	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	3	4	3	1	3	1	3	3	3	1	3	1	3	3	66
8	Niño8	2	4	3	3	0	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	0	1	3	3	1	4	3	3	3	3	72
9	Niño9	3	3	3	4	3	1	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	4	4	1	4	3	3	1	77
10	Niño10	2	3	4	3	3	1	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	1	4	3	3	4	3	2	3	3	80
11	Niño11	3	1	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	4	3	4	1	3	3	4	4	4	3	3	3	79
12	Niño12	4	3	0	1	4	3	3	2	3	3	4	2	0	3	1	3	3	2	3	3	2	4	4	3	4	3	2	72
13	Niño13	3	4	3	4	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	4	1	3	3	1	3	1	74
14	Niño14	2	3	4	1	3	3	1	3	4	3	3	4	1	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	2	3	3	78
15	Niño15	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	2	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	4	2	3	3	1	3	76
16	Niño16	4	2	3	3	4	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	2	3	80
17	Niño17	3	2	3	4	3	1	3	3	1	3	3	3	3	2	3	4	3	1	4	3	3	1	1	3	3	2	3	71
18	Niño18	3	4	2	3	3	1	3	3	3	1	3	4	3	1	3	1	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	4	74
19	Niño19	3	4	1	3	3	3	1	3	3	3	4	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	75
		0,6	0,8	1	0,8	0,7	0,8	0,9	0,9	0,6	1	0,4	0,9	1	0,9	0,6	0,5	1,2	1,1	1	0,7	0,5	1	1,4	0,3	0,7	0,4	0,9	

De igual manera se ha procedido para la fiabilidad del instrumento juegos lúdicos con el mismo grupo para de la variable Motricidad Fina. Para determinar el grado de fiabilidad se utilizó dos programas estadísticos, el Excel y el SPSS, cuyo coeficiente de confiabilidad de Kuder - Richardson, de la siguiente forma:

$$KR-20 = \left(\frac{k}{k-1} \right) * \left(1 - \frac{\sum p \cdot q}{Vt} \right)$$

- KR-20 = Coeficiente de Confiabilidad (Kuder-Richardson)
- k = Número total ítems en el instrumento.
- Vt: Varianza total.
- Sp.q = Sumatoria de la varianza de los ítems.
- p = TRC / N; Total de Respuestas Correctas (TRC) entre el Número de sujetos participantes (N)
- q = 1 - p

KR-20	0,80012352
K (número de ítems) =	15
St (Varianza total) =	9,3130
Sp.q	11,4238

ESCALA DE CONFIABILIDAD		
0.81 - 1.00	MUY ALTA	CONFIABLE
0.61 - 0.80	ALTA	
0.41 - 0.60	MODERADA	NO CONFIABLE
0.21 - 0.40	BAJA	
0.01 - 0.20	MUY BAJA	

		Items															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Totales
1	Niño1	1	3	4	3	3	3	1	4	3	4	3	1	3	3	4	43
2	Niño2	2	2	3	3	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	39
3	Niño3	3	4	2	3	3	2	4	0	1	3	4	1	4	0	3	37
4	Niño4	1	3	3	4	3	3	2	3	4	1	3	3	3	1	4	41
5	Niño5	3	3	2	3	3	1	4	1	3	2	3	3	3	2	3	39
6	Niño6	2	3	4	3	4	2	4	2	3	1	3	1	3	3	1	39
7	Niño7	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	3	4	38
8	Niño8	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	43
9	Niño9	3	3	3	4	3	1	3	4	4	3	3	3	2	3	3	45
10	Niño10	2	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	0	2	4	3	43
11	Niño11	3	1	4	1	3	3	3	3	3	2	3	3	4	2	3	41
12	Niño12	2	3	0	1	4	3	3	2	3	3	4	2	0	3	1	34
13	Niño13	3	4	3	2	3	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	41
14	Niño14	2	3	4	1	3	3	4	3	4	3	3	0	1	3	4	41
15	Niño15	3	3	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	3	3	3	45
16	Niño16	2	2	4	3	4	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	42
17	Niño17	3	2	3	3	3	1	3	3	1	3	3	2	3	2	3	38
18	Niño18	3	4	2	3	3	2	4	3	3	1	3	4	3	1	3	42
19	Niño19	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	1	3	3	47
		0,45	0,83	1,04	0,72	0,17	0,62	0,95	0,93	0,62	0,97	0,37	1,29	0,97	0,86	0,63	

Anexo 05: Formato de Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio:

JUEGOS LÚDICO, Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA COMUNIDAD DE LA VILLA DE UÑA DE GATO”

Investigador (a): Deidry Anyerly Balladares Lupu

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **JUEGOS LÚDICO Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA COMUNIDAD DE LA VILLA DE UÑA DE GATO”** Objetivo general Demostrar si la aplicación de los juegos, y desarrollo de la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Comunidad, villa Uña de Gato-Papayal-Tumbes 2021.

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación:

En fortalecer su aprendizaje usando el movimiento de sus manos, dedos y cuerpo donde la Motricidad Fina es un fundamento principal, así los niños puedan manipular y experimentar.

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. Se aplicará una pre prueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 15 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos: (Si aplica)

Describir brevemente los riesgos de la investigación.

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área COMUNIACION

Se desenvuelve a través de los conocimientos que se les explica dándoles instrucciones o con normas reforzando su aprendizaje con una lectura y realizando preguntas así obtener sus resultados de lo aprendido en el área **o compensación:** La investigación no costará nada al padre de familia.

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 963045269

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.

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

Balladares Lupu Anyerly

Investigador

Fecha y Hora

Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información



Carta N° 001- DABL

Sra.: Mirna Jovani Saldarriaga Sánchez
Directora de la I.E N°206 “FE Y ALEGRÍA”
Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, agradecerle por la oportunidad que me brinda en la institución que usted dirige, para presentarme y solicitarle su autorización para ejecutar el proyecto de investigación titulado **“JUEGOS LÚDICOS Y EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA COMUNIDAD VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES 2021”**., durante los meses de OCTUBRE y ENERO del 2021. La ejecución del proyecto sólo tiene fines académicos, por ser un requisito para optar el título profesional.

El proyecto en mención será ejecutado por mi persona: Bachiller en Educación Inicial Balladares Lupu Deidry Anyerly con código de matrícula N° 2107132015, y con DNI N° 70298612, egresada/o de Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, en la Escuela Profesional de Educación, Carrera Profesional de Educación Inicial.

Por tal motivo, agradezco que me brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, la misma que beneficiará a su Institución Educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente



.....Firma

Apellidos y nombres

Balladares Lupu Deidry Anyerly

DNI N° 70298612

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Deidry Anyerly Balladares Lupu, identificado (a) con DNI, con domicilio real en (Villa ña de gato pasaje san Martin S/N.), Distrito Papayal, Provincia Zarumilla, Departamento Tumbes,

DECLARO BAJO JURAMENTO,

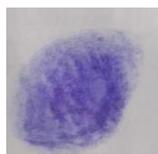
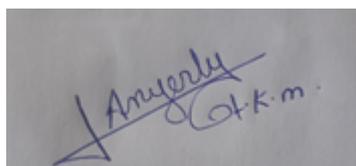
En mi condición de estudiante con código de estudiante 2107132015 de la Escuela Profesional de Educación Inicial (Primaria), Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2021-2:

Que los datos consignados en la tesis titulada **JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA COMUNIDAD VILLA UÑA DE GATO, REGIÓN TUMBES, 2021**

son reales. Firmo la presente declaración al no contar con el documento de consentimiento informado de los niños.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad

Villa ña de gato, 23 de noviembre del 2021



Firma del estudiante/bachiller

DNI: 70298612