



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

**LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD
FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. N° 364 MIS PRIMERAS HUELLITAS
PUCALLPA, 2024**

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

AUTOR

**VARGAS RIVERA, TATIANA
ORCID:0000-0002-0001-4432**

ASESOR

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO
ORCID:0000-0002-8638-6834**

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0132-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:20** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
FLORES ARONI BERTHA JUANA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. N° 364 MIS PRIMERAS HUELLITAS PUCALLPA, 2024**

Presentada Por :
(1807172019) **VARGAS RIVERA TATIANA**

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

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

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

FLORES ARONI BERTHA JUANA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Dr. AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
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: LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. N° 364 MIS PRIMERAS HUELLITAS PUCALLPA, 2024 Del (de la) estudiante VARGAS RIVERA TATIANA , asesorado por AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 8% 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, 08 de Agosto del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Me gustaría dedicar este trabajo de investigación a toda mi familia, por su comprensión y ayuda en momentos malos y menos malos. Me han enseñado a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi perseverancia y mi empeño, y todo ello con una gran dosis de amor y sin pedir nunca nada a cambio.

Tatiana

Agradecimiento

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien con su bendición llena siempre mi vida y a toda mi familia por estar siempre presentes.

Mi profundo agradecimiento a la institución educativa Inicial Mis Primeras Huellitas, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme realizar todo el proceso investigativo dentro de su establecimiento educativo.

De igual manera mis agradecimientos a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, en especial a la Escuela Profesional de Educación, a mis docentes tutores quienes con la enseñanza de sus valiosos conocimientos hicieron que pueda crecer día a día como profesional, gracias a cada una de ustedes por su paciencia, dedicación, apoyo incondicional y amistad.

Tatiana

Índice general

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento	V
Índice general	VI
Lista de Tablas.....	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract	XI
I. Planteamiento del problema.....	1
II. Marco teórico.....	5
2.1 Antecedentes	5
2.2. Bases teóricas	8
2.2.1. Juegos lúdicos.....	8
2.2.1.1. Definición.....	8
2.2.1.2. Características del juego lúdico.....	9
2.2.1.3. Importancia del juego	10
2.2.1.4. Tipos de juegos lúdicos y su relación con la motricidad fina	10
2.2.1.5. Teorías del juego lúdico	11
2.2.2. Motricidad fina.....	12
2.2.2.1. Definición.....	12
2.2.2.2. Características de la motricidad fina	12
2.2.2.3. Etapas del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años.....	13
2.2.2.4. Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad fina.	14
2.2.2.5. Importancia de la motricidad fina	15
2.2.2.6. Teoría de la Motricidad Fina	15
2.2.2.7. Motricidad fina en el ámbito educativo.....	16
2.2.2.8. Dimensiones de la motricidad fina.....	16
2.2.3. Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina.....	17
2.3. Hipótesis.....	18
III. Metodología.....	19
3.1. Tipo, Nivel y diseño de la investigación	19
3.2. Población y muestra	19
3.3. Operacionalización de las variables	21

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	23
3.5. Método de análisis de datos/información.....	24
3.6. Aspectos éticos.....	24
IV. Resultados.....	26
V. Discusión.....	36
VI. Conclusiones.....	39
VII. Recomendaciones.....	40
Referencias bibliográficas.....	41
Anexos.....	47
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	48
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	50
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos.....	51
Anexo 04. Formato de consentimiento informado u otros.....	72

Lista de Tablas

Tabla 1 Población de estudio.....	20
Tabla 2 Muestra de estudio.....	21
Tabla 3 Nivel de desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	26
Tabla 4 Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	27
Tabla 5 Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	28
Tabla 6 Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	29
Tabla 7 Aplicación de sesiones de aprendizaje	31
Tabla 8 Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina.....	33
Tabla 9 Prueba de una muestra del post y pre test.....	33
Tabla 10 Estadística de las dimensiones pre y post test	34
Tabla 11 Prueba de muestra de las dimensiones	34

Lista de figuras

Figura 1 Nivel de desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	26
Figura 2 Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	27
Figura 3 Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	28
Figura 4 Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	29
Figura 5 Aplicación de sesiones de aprendizaje	32

Resumen

En este estudio tiene como objetivo Determinar el desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024. La metodología utilizada es cuantitativo, explicativo de tipo descriptivo, diseño pre experimental; con pretest y posttest en un solo grupo. El instrumento utilizado fue una lista de cotejo tanto al inicio como al final de la aplicación de 10 sesiones de aprendizaje centradas en el desarrollo de la motricidad fina. En los resultados se verificó que, al aplicar las 10 sesiones, los niños en el posttest muestran que 84.6% han obtenido el nivel logro destacado, mientras que en los resultados del pretest se mostró que un 19.2 % se encontraban en proceso y 19.2% en inicio, eso evidencia que hay relación significativa entre variables y con la T de Student que dio como resultado un 0.000 ($p < 0,05$); se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. La conclusión a la que se arribo es que existe relación significativa entre las variables juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Palabras clave: enfoque, juegos, movimientos, niños

Abstract

The objective of this study is to determine the development of fine motor skills before and after applying playful games as a learning strategy in 5-year-old children of the I.E.I. No. 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024. The methodology used is quantitative, explanatory, descriptive, pre-experimental design; with pretest and posttest in a single group. The instrument used was a checklist both at the beginning and at the end of the application of 10 learning sessions focused on the development of fine motor skills. The results verified that, when applying the 10 sessions, the children in the post-test show that 84.6% have obtained the outstanding achievement level, while the pre-test results showed that 19.2% were in process and 19.2% in At the beginning, this shows that there is a significant relationship between variables and with the Student's T, which resulted in 0.000 ($p < 0.05$); The null hypothesis is denied and the researcher's hypothesis is accepted. The conclusion reached is that there is a significant relationship between the variables of playful games based on the significant approach to improve the development of fine motor skills in 5-year-old children in the I.E.I. N° 364 My First Little Footprints – Pucallpa 2024.

Keywords: focus, games, movements, children

I. Planteamiento del problema de investigación

La motricidad fina para Torres Tibamosca et al. (2014) tiene un lugar importante dentro de la educación porque se ha demostrado que los niños y niñas tienen un orden en su desarrollo motor, afectivo e intelectual, es fundamental en el desarrollo integral de los niños en el nivel inicial, ya que les permite adquirir habilidades básicas que serán fundamentales para su éxito académico y su independencia en el futuro. se logra mediante actividades como manipular objetos pequeños, practicar habilidades específicas como el agarre del lápiz y el uso de tijeras, realizar arte y manualidades precisas, participar en juegos de enhebrado y construcción, y utilizar tecnología educativa interactiva. Es fundamental que estas prácticas se integren de manera natural en el currículo educativo para garantizar un desarrollo integral y preparar a los niños para futuras habilidades académicas y de la vida diaria.

A nivel mundial en Ecuador en donde se encontró una realidad preocupante, ya que los niños(as) evidenciaban limitaciones en su desarrollo motor fino, pues en cuanto a la coordinación viso-manual un 5% estaba en el nivel Inicio y un 62% en proceso, en cuanto a la coordinación facial un 17% en inicio y un 67% en logro, en cuanto coordinación fonética un 33% en Inicio y un 33% en proceso, y en cuanto a la coordinación gestual un 8% en inicio y un 50% en proceso, situación que permite inferir que los niños(as) que estuvieron en los niveles logro y logros previstos fueron muy pocos (Franco García, 2022).

A nivel nacional se encontró que muchos estudiantes presentaban deficiencias en su desarrollo motor según su edad, pues a muchos niños les costaba reconocer partes de su cuerpo, imitar modelos utilizando su cuerpo, algunos niños mostraban inestabilidad o inhibición motriz, otros no tenían orientación en el espacio y tiempo, así como también presentan deficiencias en su coordinación global o segmentaria, en donde se halló que el 13% de los infantes se encontraban en el nivel inicio en cuanto al desarrollo de su motricidad fina. (de Luque & Serrano, 2019).

A nivel local en Ucayali, se encontró que los estudiantes tenían niveles bajos de motricidad fina en un 16,7%, lo que se evidenciaba en las diversas dificultades en la motricidad gestual, facial y motricidad viso-manual, empleándose para el caso en particular el kirigami como estrategia didáctica para mejorar los niveles de desarrollo motriz fino en los infantes. debido a que hay poca investigación sobre el desarrollo y el aprendizaje motor, específicamente sobre las habilidades motrices finas en los niños y niñas, se centró en las instituciones de Nivel Inicial (estatales). (Cardenas Donayre, 2020).

En la Institución Educativa N° 364 Mis Primeras Huellitas no han tomado en cuenta que las habilidades motrices finas no se desarrollan con frecuencia durante el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas, por lo que presentan los siguientes resultados que el 76.9% en inicio muchas deficiencias al hacer algunos trabajos de coordinación viso manual, facial y gestual. Según la investigación realizada por (Cardenas Donayre, 2020)

Los Juegos lúdicos son una actividad voluntaria y divertida que se lleva a cabo dentro de un contexto definido por reglas o normas, con el objetivo principal de divertirse, experimentar emociones positivas y satisfacer necesidades de recreación y entretenimiento, suelen ser no serios, ficticios o simbólicos y pueden involucrar competencia, cooperación, habilidades físicas, estrategia mental, creatividad o una combinación de estos elementos. el 78% de los escolares lograron obtener el calificativo A mediante la aplicación de juegos lúdicos permitieron que los estudiantes desarrollen sus diferentes habilidades. Son esenciales para el desarrollo humano porque contribuyen al aprendizaje, la socialización, el desarrollo de habilidades y la expresión cultural (Franco García, 2022).

La falta de práctica y estimulación en actividades como dibujar o recortar, que afecta la coordinación mano-ojo, puede causar problemas de motricidad fina en niños de 5 años. Los déficits sensoriales, como los problemas de vista, pueden ser perjudiciales. También es común la falta de fuerza muscular en los dedos y las manos, así como la coordinación bilateral deficiente. Los elementos emocionales, como la ansiedad o la falta de atención, pueden afectar el desarrollo. Se recomienda realizar una variedad de actividades que fomenten la motricidad fina. Si los problemas persisten, se recomienda consultar a profesionales de la salud, como terapeutas ocupacionales (de Luque & Serrano, 2019).

La falta de estimulación adecuada de las habilidades motrices y el no esperar a que el niño crezca son las causas del problema de motricidad fina. Además, es bien sabido que la estimulación temprana ayudará a la formación integral del niño porque le brindará una base sólida que se desarrollará con el tiempo (Aguilar Chuqui huaccha & Huamani Alarcon, 2017)

Las consecuencias que podemos ver son que los niños no coordinan sus movimientos al caminar, caen constantemente porque se tropiezan con objetos a su alrededor o simplemente se tropiezan con sus pies. En relación con lo anterior, es cierto que los niños y niñas tenían dificultades para correr porque el cuerpo los aprovechaba y algunos de ellos se caían.

La teoría del juego, es fundamental. Destaca la importancia cultural del juego como una actividad humana intrínseca, distinta de la realidad ordinaria y regida por reglas. Esta teoría subraya cómo los juegos lúdicos trascienden las fronteras culturales y ofrecen una experiencia única y valiosa para los participantes, fomentando la creatividad, la socialización y el desarrollo personal en un entorno de diversión y libertad.

La teoría del desarrollo motor es esencial para entender la motricidad fina. Destaca la progresión natural y secuencial del control motor desde la infancia hasta la adultez. La motricidad fina implica habilidades delicadas y precisas, como la coordinación mano-ojo y el agarre fino. Esta teoría enfatiza cómo las experiencias y el entorno influyen en el desarrollo motor, subrayando la importancia de actividades como el juego manipulativo para fortalecer la destreza y la coordinación en esta área.

Ante todo, lo antes planteado nos planteamos el siguiente enunciado general: ¿De qué manera se desarrolla de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024?; así como también los enunciados específicos: ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024?, ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024?, ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024?.

Para dar respuesta al enunciado planteado se estableció como objetivo general: Determinar el desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, así planteamos los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, Describir el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, Explicar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos

como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

La investigación se justifica de manera necesaria para descubrir cómo las actividades lúdicas basadas en el enfoque sociocognitivo mejoran la motricidad fina en los niños de 5 años, ya que los programas lúdicos son cruciales para la educación preescolar.

En lo teórico, porque aportará una variedad de conocimientos, teorías, definiciones, principios, etc., que se ubican en nuestras bases teóricas, que serán un aporte positivo al desarrollo de la investigación.

En lo práctico, la necesidad de mejorar la motricidad fina de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa 364 está justificada. Mis Primeras Huellitas utilizando programas de juegos lúdicos, que serán una herramienta esencial para el estudio de nuestra investigación para lograr los resultados deseados.

En lo metodológico, el proyecto de investigación incluyó una prueba previa basada en nuestros objetivos e indicadores por dimensiones, para medir el rendimiento académico de los estudiantes. Además, se implementó una prueba posterior después de las sesiones de aprendizaje, para evaluar el nivel de mejora en los estudiantes. Se recopilarán datos de la población antes, durante y después del proyecto para ayudar en nuestra investigación.

II. Marco teórico

2.1 Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Paladines Benítez & Izquierdo Gallegos (2021) realizó una investigación de licenciatura en la universidad de Loja-Ecuador titulada Las artes plásticas como estrategia para desarrollar la motricidad fina en los niños de Inicial II del centro de educación inicial Pío Jaramillo Alvarado de la ciudad de Loja, período lectivo 2019-2020; tuvo como objetivo general: desarrollar la motricidad fina a través de las artes plásticas como estrategia pedagógica en los niños de 4 a 5 años; la metodología utilizada fue cuantitativo; el diseño preexperimental; analítico-sintético, inductivo, deductivo, científico, estadístico-descriptivo. La muestra estuvo compuesta por 17 estudiantes y 3 instructores. Los resultados del diagnóstico inicial indicaron que el 41 % de los niños desarrollaban la motricidad fina a un nivel regular, el 29 % a un nivel bueno, el 24 % a un nivel deficiente y el 6 % a un nivel muy bueno. Se demostró que el 53% de los niños mejoraron su nivel a bueno, el 35% a muy bueno y el 12% a un nivel superior cuando se implementó la propuesta alternativa. Concluyendo que las artes plásticas como estrategia tienen un impacto positivo en el desarrollo de la motricidad fina.

Gavilanes Gavilanes (2022), en su estudio de maestría en la Universidad Técnica del Norte-Ecuador titulada Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa presidente Velasco Ibarra en el año 2021 – 2022, tuvo como objetivo aplicar estrategias didácticas grafo plásticas para el desarrollo de la motricidad fina de los alumnos de 4 a 5 años de la Unidad Educativa presidente Velasco Ibarra. El estudio fue cualitativo, de nivel descriptivo y con diseño preexperimental. La muestra incluyó 80 estudiantes. Se recopiló información mediante entrevistas y fichas de observación. Los resultados más notables indicaron que la mayoría de los estudiantes son principiantes en habilidades motrices como colorear, abrochar botones y dibujar. Se descubrió entonces que los padres y los maestros deben incentivar a los estudiantes a desarrollar habilidades motrices. Por lo tanto, se creó una guía didáctica sobre técnicas de grafo plástico para ayudar a los estudiantes a mejorar su motricidad fina.

Espinoza Rezabala & González Gonzabay (2023), en su estudio de licenciatura en la Universidad de Guayaquil-Ecuador titulada La expresión plástica en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años, tuvo como objetivo establecer importancia de la implementación de actividades de expresión plástica en el desarrollo de la motricidad fina

en los alumnos. El estudio fue de tipo mixto, cuali-cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño explicativo. Se utilizaron métodos como la observación, la entrevista y la encuesta para recopilar información, y se utilizaron herramientas como fichas de observación y una lista de cotejo. La muestra constaba de 22 estudiantes. Los resultados más notables mostraron que los estudiantes de 4 a 5 años Los resultados demostraron que el 23,61% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina. A partir de estos resultados se aplicó las estrategias lúdicas a través de 15 sesiones de aprendizaje. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 80,14% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 56,53%. Por lo tanto, se descubrió que las actividades de expresión plástica podrían ayudar a resolver estas deficiencias. Como resultado, se desarrolló una guía didáctica que incluye actividades que permiten a los estudiantes expresarse de manera libre, natural y creativa.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Aguilar Rosado (2020) en su tesis de maestría en la Universidad de Huánuco en Huánuco titulado Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial N.º006 Inmaculada Niña María, Huánuco, 2019, tuvo como objetivo determinar de qué manera las actividades lúdicas desarrollan la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años. Bajo un diseño experimental, el estudio se caracterizó por ser de tipo cuantitativo y de nivel explicativo. La muestra consistió en veinte niños y niñas de cuatro años de educación inicial. Para obtener información, se emplearon las técnicas de observación directa y fichaje, y se utilizó una guía de observación como herramienta. Los resultados muestran que el manejo de las actividades lúdicas aumentó la dimensión de coordinación fina en 56,88%, según la tabla y gráfico 04. Por lo que se concluye que antes de las actividades lúdicas, la dimensión de la coordinación facial de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra era ilimitada con una media de 17,25%, pero después de las actividades lúdicas, alcanzó un nivel excelente con una media de 80,83%.

Morales Solis (2021), en su estudio de bachiller en la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote - Chimbote titulado Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa N° 2661 Señor de los Milagros del Sur, en el Distrito de Nuevo Chimbote-2019, tuvo como objetivo determinar el nivel de motricidad fina en los niños de cuatro años de dicha institución. El estudio se caracterizó como de tipo cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño de corte transversal no experimental. Su muestra incluye

doce niños y niñas. Se utilizó la técnica de observación directa y una lista de cotejo como herramientas para recopilar información. se determinó que el 50% de los educandos de 4 años está en nivel medio de motricidad fina, el 33% en nivel bajo y solo el 17% en nivel alto. En tanto, al término de esta investigación se concluyó que los estudiantes de cuatro años se encuentran en un nivel medio de su motricidad fina, por lo que requieren de mayor apoyo en el desarrollo de esta capacidad y para ello, se deben implementar estrategias y técnicas como las diversas técnicas gráfico-plásticas e incluso el material concreto.

Alfaro Rodríguez y Ferrel Verónica (2023) en su tesis de licenciatura en la universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI – Trujillo titulada Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa de Trujillo, 2023, tuvo como objetivo mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa mediante el uso de las actividades lúdica, la metodología de la investigación fue de enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental longitudinal. Como técnica se empleó ficha de observación, el cual se aplicó a la muestra poblacional de 30 niños y niñas de 4 años de edad. Dicha ficha fue validada por tres expertos. Los resultados encontrados fueron que el uso de las actividades lúdicas mejora la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa particular de Trujillo, 2023; esto debido a lo encontrado al aplicar el análisis inferencial según la prueba de T-Student. Asimismo, se encontró existe suficiente evidencia para aceptar la hipótesis de investigación. Debido a que $p=.000 < p=.05$, por lo tanto, el uso de las actividades lúdicas si mejora la coordinación viso manual; asimismo mejoró la coordinación facial; las actividades lúdicas evidencian mejoras en la coordinación gestual en niños de cuatro años.

2.1.3 Antecedentes locales o regionales

Cardenas Donayre (2020), en su trabajo de investigación de licenciatura en la Universidad Católica Loas Ángeles de Chimbote en Pucallpa titulada Intervenciones educativas utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial N° 464 La Loma del distrito de Raimondi - Ucayali, 2019. Tuvo como objetivo determinar si las intervenciones educativas utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 464 La Loma del distrito de Raimondi – Ucayali, 2019 La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño de investigación preexperimental, se aplicó a un solo grupo con un pre test antes del tratamiento y un post test después. La población lo conformaron los estudiantes de 4 años y la muestra es de 28

estudiantes, se seleccionó por muestreo del tipo no probabilístico. Los resultados obtenidos en el postest los resultados mejoraron significativamente en todas las dimensiones y a nivel de variable, se observó que la mayoría de estudiantes calificó en el nivel de logro Previsto.

Ramírez Navarro (2020) en su trabajo de investigación de licenciatura en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote en Aguaytía titulada Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°338 Pampa Yurac de Aguaytía, 2019, tuvo como finalidad determinar si la aplicación de juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 Pampa Yurac de Aguaytía, 2019. En este estudio se empleó una metodología cuantitativa y explicativa de diseño preexperimental, con una muestra de 22 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°338 Pampa Yurac de Aguaytía. Para medir el desarrollo de la motricidad fina en los niños, se comenzó con 10 sesiones educativas y una lista de cotejo de 26 ítems. Se encontró que las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética mejoraron significativamente en los niños de 5 años de edad. Se encontraron que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran significativamente el objeto de estudio.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos lúdicos

2.2.1.1. Definición

Señala Jiménez Vélez (2005) el juego lúdico se usa para la divertirse y disfrutar, en de varias formas, incluso para educar. Al respecto considera que el juego lúdico es más una condición, una predisposición del ser hacia la vida, hacia la cotidianidad, una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en aquellos espacios cotidianos en los que se produce el disfrute, acompañado por la relajación que produce el juego simbólico e imaginario.

Un juego lúdico es una actividad recreativa que se realiza con el propósito principal de divertirse, entretenerse y disfrutar. A diferencia de otras formas de juego que pueden tener objetivos más serios o competitivos, los juegos lúdicos suelen enfocarse en la diversión y el placer de participar. Estos juegos pueden involucrar reglas, competiciones amistosas, trabajo en equipo o simplemente ejercicios de creatividad y expresión. Son una forma importante de relajarse, socializar y fomentar el desarrollo personal y emocional, especialmente en niños, aunque también son apreciados por personas de todas las edades. (Ramírez Navarro, 2020)

2.2.1.2. Características del juego lúdico

Menciona Caballero Calderón (2021) las siguientes características

Placer y disfrute: El juego lúdico se caracteriza por ser una actividad placentera en sí misma, donde el disfrute y la diversión son el objetivo principal. Se busca la satisfacción personal y la alegría de jugar, sin presiones ni obligaciones externas.

Espontaneidad y libertad: El juego lúdico es libre, espontáneo y voluntario. No se rige por normas estrictas ni obligaciones, sino que surge de la iniciativa y el deseo de los participantes. La libertad de acción y la creatividad son elementos esenciales.

Carácter social: El juego lúdico es una actividad social que facilita la interacción y el desarrollo de las relaciones entre personas. Permite la comunicación, el trabajo en equipo, la cooperación y el aprendizaje de habilidades sociales.

Ficción e imaginación: El juego lúdico a menudo implica un elemento de ficción o imaginación, donde los jugadores crean un mundo imaginario y asumen diferentes roles. Esto permite la exploración, la creatividad y el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas.

Aprendizaje significativo: A pesar de no ser su objetivo principal, el juego lúdico puede ser una herramienta poderosa para el aprendizaje. Permite la adquisición de conocimientos, habilidades y valores de una manera natural y divertida, fomentando la curiosidad y la motivación.

Limitaciones espaciales y temporales: El juego lúdico generalmente se lleva a cabo dentro de un espacio y tiempo específicos, con un inicio y un fin definidos. Esto permite una mejor organización y planificación, así como una mayor concentración y compromiso por parte de los participantes.

Actividad física o mental: El juego lúdico puede ser físico, mental o ambos. El juego físico implica movimiento corporal y actividad física, mientras que el juego mental se centra en la estimulación intelectual y el desarrollo de habilidades cognitivas.

Fin en sí mismo: El juego lúdico no tiene un objetivo final más allá del propio disfrute y la satisfacción de jugar. No busca producir resultados específicos ni alcanzar metas externas, sino que se centra en la experiencia en sí misma.

Implicación y compromiso: El juego lúdico requiere la participación activa y el compromiso de los jugadores. Se trata de una experiencia inmersiva que involucra la atención, la concentración y la energía de los participantes.

Emoción y sorpresa: El juego lúdico puede generar emociones positivas como la alegría, la emoción, la sorpresa y el entusiasmo. Estas emociones contribuyen a la motivación, el disfrute y la creación de recuerdos memorables.

2.2.1.3. Importancia del juego

Para (Seitún & Chas, 2023) el juego lúdico tiene un efecto positivo en el rendimiento académico porque permite que los niños aprendan libremente y, sobre todo, con alegría. Pueden explorar tocando, mordiendo, saboreando, oliendo, escuchando y usando sus otros sentidos para recopilar información.

Podemos enumerar algunos de los roles cruciales del juego en el desarrollo del ser humano:

Sirve para explorar

Refuerza la convivencia;

Equilibra el cuerpo y el alma

Crea normas, valores y actitudes

En un estado de ánimo de disfrute y diversión, la fantasía transforma lo malo en fantástico.

Crea nuevas experiencias y te da la oportunidad de aprender de tus errores porque siempre puedes reiniciar el juego.

Las personas se liberan más porque los juegos ofrecen infinitas posibilidades, que permiten a los jugadores estructurar y desestructurar sus personalidades en respuesta a los desafíos.

2.2.1.4. Tipos de juegos lúdicos y su relación con la motricidad fina

Los juegos lúdicos son actividades recreativas que pueden variar en función de sus objetivos y características. Aquí tienes algunos tipos de juegos lúdicos y cómo pueden relacionarse con el desarrollo de la motricidad fina: (Cajamarca Encalada, 2018)

Juegos de construcción: Estos juegos implican el uso de piezas para construir estructuras o modelos. Ejemplos incluyen bloques de construcción, Legos o juegos de ingeniería. Estos juegos requieren coordinación mano-ojo y manipulación precisa, lo que puede ayudar a desarrollar la motricidad fina.

Juegos de enhebrar o ensartar: En este tipo de juegos, los niños tienen que enhebrar cuentas, botones u otros objetos en un cordón o alambre. Esto promueve la coordinación mano-ojo, así como el control de los movimientos de los dedos, lo que contribuye al desarrollo de la motricidad fina.

Pintura y dibujo: Actividades artísticas como pintar con pinceles, dibujar con lápices de colores o modelar con plastilina requieren control fino de los movimientos de la mano y

los dedos. Estas actividades pueden fortalecer los músculos de la mano y mejorar la destreza manual.

Juegos de mesa con fichas pequeñas: Juegos como ajedrez, damas o juegos de cartas que implican manipular fichas pequeñas requieren precisión en los movimientos de los dedos para mover las piezas correctamente. Esta precisión ayuda a desarrollar la motricidad fina.

Rompecabezas: Armar rompecabezas implica manipular piezas pequeñas y encajarlas correctamente, lo que requiere coordinación mano-ojo y destreza manual.

Juegos de precisión con objetos pequeños: Actividades como apilar bloques, colocar fichas en ranuras específicas o clasificar objetos según su forma o color pueden ayudar a desarrollar la motricidad fina al requerir movimientos precisos y controlados de los dedos.

2.2.1.5. Teorías del juego lúdico

Teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross

La teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross postula que el juego proporciona a los individuos un espacio para practicar y desarrollar habilidades necesarias para enfrentar situaciones futuras. Gross argumenta que el juego permite a los niños simular experiencias y roles, lo que les ayuda a anticipar y prepararse para desafíos en la vida real. Esta teoría destaca la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo de habilidades adaptativas en los seres humanos (Delgado Linares, 2023).

Teoría cognitiva de Jean Piaget

La teoría cognitiva de Jean Piaget sostiene que el desarrollo cognitivo ocurre a través de la interacción entre el individuo y su entorno. Piaget identificó cuatro etapas del desarrollo: sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales. Según Piaget, los niños construyen su comprensión del mundo a través de la asimilación (incorporando nueva información a esquemas existentes) y la acomodación (ajustando esquemas para integrar nueva información). Esta teoría destaca la importancia del juego en el desarrollo cognitivo infantil, ya que el juego proporciona oportunidades para la exploración, experimentación y resolución de problemas, lo que favorece la construcción activa del conocimiento (Piaget, 1999).

Teoría constructivista del juego de Lev Semiónovich Vygotsky

Según Veraksa & Sheridan (2021) nos dice que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo cognitivo de los niños. Vygotsky sugiere que el juego es una zona de desarrollo próximo, donde los niños pueden practicar y consolidar habilidades cognitivas con la ayuda de otros más competentes, como padres o maestros. En el juego, los niños

interiorizan normas sociales, roles y habilidades, promoviendo así el desarrollo del lenguaje, la imaginación y la resolución de problemas. Esta teoría resalta la importancia del juego guiado y la interacción social en el desarrollo infantil.

2.2.1.6. Dimensiones de juegos lúdicos

Dimensión acciones lúdicas

Las acciones lúdicas son aquellas que se realizan durante el juego y que tienen como objetivo principal la diversión y el disfrute de los participantes. Estas acciones pueden ser de muy diversa índole, y van desde las más simples y espontáneas hasta las más complejas y elaboradas (Piaget, 1999).

Dimensión Enfoque significativo

El enfoque significativo del juego lúdico reconoce al juego como una actividad intrínsecamente valiosa para el desarrollo infantil. Se centra en proporcionar experiencias de juego que sean relevantes, significativas y adaptadas a las necesidades individuales de los niños. Este enfoque promueve la exploración, la creatividad y el aprendizaje activo, fomentando el desarrollo integral de los niños. Además, enfatiza la importancia de que el juego sea autodirigido, permitiendo a los niños expresarse libremente y desarrollar su propia comprensión del mundo. (Ausubel, 1983).

2.2.2. Motricidad fina

2.2.2.1. Definición

Nos menciona (Guilera, 2018) son acciones realizadas por una o varias partes del cuerpo que requieren un alto nivel de maduración para que se adquieran completamente. La coordinación viso-manual, la coordinación fonética, la coordinación gestual y la coordinación facial son aspectos de la motricidad fina que los estudiantes pueden trabajar a nivel escolar.

La motricidad fina se refiere a la habilidad de realizar movimientos pequeños y precisos con las manos, los dedos y los pies. Es fundamental para realizar tareas cotidianas como escribir, dibujar, abrocharse los botones, usar cubiertos y manipular objetos pequeños. (Uriarte Arciniega, 2007). Es importante ya que implica un nivel elevado de maduración y un aprendizaje largo para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos, ya que hay diferentes niveles de dificultad y precisión.

2.2.2.2. Características de la motricidad fina

Estas características son fundamentales en el desarrollo infantil y en la vida diaria de las personas de todas las edades, ya que influyen en la capacidad para realizar una amplia

gama de actividades, desde actividades básicas de autocuidado hasta tareas más complejas que requieren destrezas específicas (Urcola et al., 2020).

Precisión: La capacidad de realizar movimientos pequeños y controlados, permitiendo acciones como agarrar objetos pequeños, escribir, dibujar o manipular herramientas con precisión.

Coordinación mano-ojo: La habilidad de coordinar los movimientos de las manos y los dedos con la información visual que se está recibiendo. Esto es crucial para actividades como ensartar cuentas en un hilo, recortar con tijeras, o atrapar objetos.

Destreza digital: La capacidad de utilizar los dedos de manera independiente y coordinada. Esto implica habilidades como separar, juntar, torcer, presionar, pellizcar y manipular objetos con los dedos.

Control de la fuerza: La capacidad de regular la presión aplicada a objetos, lo que permite manejarlos con delicadeza sin dañarlos ni dejarlos caer.

Desarrollo de habilidades manipulativas: La progresión en la adquisición de habilidades como agarrar, sostener, girar, pinzar y soltar objetos, lo que es fundamental para realizar actividades cotidianas y tareas más específicas.

Persistencia y práctica: La motricidad fina se mejora con la práctica y la repetición de actividades que requieren habilidades motoras precisas. La persistencia y la dedicación son importantes para desarrollar y perfeccionar estas habilidades.

2.2.2.3. Etapas del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años.

El desarrollo de la motricidad fina es crucial en la infancia, ya que implica el dominio y coordinación de movimientos precisos de las manos y los dedos. Estas habilidades son fundamentales para tareas cotidianas como escribir, abrochar botones, recortar con tijeras y manipular pequeños objetos. Durante los primeros años de vida, los niños desarrollan la motricidad fina a través de una variedad de actividades sensoriales y manipulativas. (Duque Garcia, 2021).

El juego desempeña un papel importante en este proceso, ya que muchas actividades lúdicas involucran el uso y la coordinación de las manos y los dedos. Por ejemplo, jugar con bloques, manipular plastilina, ensartar cuentas en un cordón y pintar con los dedos son actividades que fomentan el desarrollo de la motricidad fina. (Urcola et al., 2020).

A los 5 años, los niños han progresado significativamente en el desarrollo de la motricidad fina. Aquí tienes una descripción general de las etapas típicas de desarrollo de la motricidad fina en niños de esta edad: (Espinoza Rezabala & González Gonzabay, 2023)

Mayor precisión en los movimientos: A los 5 años, los niños han mejorado su capacidad para realizar movimientos finos y precisos con sus manos y dedos. Pueden manipular objetos pequeños con mayor destreza y control.

Destreza en la escritura y dibujo: A esta edad, muchos niños están aprendiendo a escribir letras y números de manera más legible. Su capacidad para controlar un lápiz o crayón ha mejorado, lo que les permite trazar líneas más rectas y formas más definidas. También pueden comenzar a dibujar figuras reconocibles, como personas o casas.

Mejora en las habilidades de corte: A los 5 años, los niños suelen mostrar una mejor habilidad para usar tijeras. Pueden recortar a lo largo de líneas rectas con mayor precisión y comenzar a recortar formas simples, como círculos y cuadrados.

Manipulación de objetos pequeños: Los niños de 5 años son capaces de manipular objetos pequeños con habilidad. Pueden ensartar cuentas en un cordón, construir estructuras con bloques de construcción y realizar actividades de enhebrado con mayor facilidad.

Mayor coordinación mano-ojo: A esta edad, los niños han desarrollado una mejor coordinación entre sus manos y ojos. Pueden realizar actividades que requieren apuntar y agarrar con mayor precisión, como atrapar una pelota o lanzarla a un objetivo.

Mayor independencia en las actividades cotidianas: Los niños de 5 años pueden realizar tareas diarias que requieren habilidades de motricidad fina, como abotonarse la ropa, cepillarse los dientes y peinarse el cabello, con más autonomía y destreza.

2.2.2.4. Factores que influyen en el desarrollo de la motricidad fina.

El desarrollo de la motricidad fina en niños está influenciado por una variedad de factores, que pueden ser tanto internos como externos. Aquí hay algunos de los factores más importantes que influyen en el desarrollo de la motricidad fina: (Guilera , 2018)

Factores biológicos: La genética juega un papel importante en el desarrollo de la motricidad fina. Las habilidades motoras finas pueden tener una base biológica y estar influenciadas por la herencia genética de un niño. Además, factores como la maduración del sistema nervioso central y la coordinación entre el cerebro y los músculos también afectan el desarrollo de la motricidad fina.

Experiencias y práctica: La práctica repetida de actividades que implican movimientos finos y precisos es fundamental para el desarrollo de la motricidad fina. Los niños que tienen la oportunidad de participar en actividades como dibujar, recortar, ensartar cuentas, construir con bloques y manipular objetos pequeños tienden a desarrollar habilidades motoras finas más avanzadas.

Entorno físico y social: El entorno en el que crece un niño también puede influir en su desarrollo motor fino. Un entorno rico en oportunidades para la exploración y el juego activo, así como la interacción con otros niños y adultos, puede fomentar el desarrollo de habilidades motoras finas. Además, la disponibilidad de juguetes y materiales adecuados para la edad puede tener un impacto significativo en el desarrollo de la motricidad fina.

Estimulación sensorial: La integración sensorial es crucial para el desarrollo de habilidades motoras finas. Exponer a los niños a una variedad de estímulos sensoriales, como diferentes texturas, sonidos, colores y olores, puede ayudar a fortalecer las conexiones neuronales y mejorar la coordinación mano-ojo necesaria para realizar movimientos finos y precisos.

Factores emocionales y motivacionales: Las emociones y la motivación también pueden influir en el desarrollo de la motricidad fina. Los niños que se sienten seguros, motivados y emocionalmente conectados con las actividades que realizan tienden a participar más activamente y desarrollar habilidades motoras finas de manera más efectiva.

2.2.2.5. Importancia de la motricidad fina

Según Guilera (2018) menciona lo siguiente:

Aprendizaje: La motricidad fina es esencial para el aprendizaje, especialmente en la etapa escolar. Permite a los niños escribir, dibujar, tomar notas y realizar otras tareas relacionadas con la lectura y la escritura.

Independencia: La motricidad fina también es importante para la independencia. Permite a los niños realizar tareas cotidianas por sí mismos, como vestirse, comer y asearse.

Calidad de vida: Una buena motricidad fina puede mejorar la calidad de vida en general. Permite a las personas participar en actividades que disfrutan y que son importantes para ellas, como tocar un instrumento musical, practicar deportes o realizar manualidades.

2.2.2.6. Teoría de la Motricidad Fina

Teoría de Piaget

El desarrollo de la motricidad fina está estrechamente relacionado con el desarrollo cognitivo del niño. Piaget sugirió que los niños adquieren habilidades motoras finas a medida que desarrollan su capacidad para representar mentalmente objetos y acciones. Por lo tanto, el dominio de la motricidad fina está vinculado al progreso en las etapas del desarrollo cognitivo, especialmente en la etapa de las operaciones concretas. Piaget argumentaba que la coordinación de las acciones motoras y mentales se perfecciona a medida que los niños interactúan activamente con su entorno (Piaget, 1999).

Teoría de Montessori

Enfatiza el papel fundamental del ambiente preparado y de materiales específicos en el desarrollo de estas habilidades. Montessori diseñó materiales sensoriales y manipulativos precisos para promover el desarrollo de la motricidad fina, como los cilindros de ensamble y los materiales de vida práctica. Estos materiales están diseñados para permitir que los niños practiquen movimientos precisos y coordinados de las manos y los dedos, lo que contribuye al desarrollo de la concentración, la coordinación y la autonomía. (Jiménez Vélez , 2005).

2.2.2.7. Motricidad fina en el ámbito educativo

La motricidad fina desempeña un papel fundamental en el ámbito educativo, ya que afecta directamente la capacidad de los niños para realizar tareas académicas y cotidianas con precisión y destreza. En el entorno educativo, se promueve el desarrollo de la motricidad fina a través de una variedad de actividades prácticas y lúdicas. Estas actividades pueden incluir el uso de materiales manipulativos, como rompecabezas, bloques de construcción, plastilina y actividades de arte y manualidades, que requieren movimientos precisos de las manos y los dedos. El desarrollo de la motricidad fina en el ámbito educativo no solo es importante para habilidades básicas como escribir y dibujar, sino que también influye en áreas como las matemáticas, la lectura y la resolución de problemas. Por ejemplo, los niños necesitan habilidades motoras finas para manipular objetos pequeños, como lápices y crayones, al escribir y para contar objetos en actividades matemáticas (De-Juanas Oliva et al., 2023).

2.2.2.8. Dimensiones de la motricidad fina

Dimensión Coordinación visomanual

es la capacidad de coordinar la información visual con los movimientos de las manos y los dedos. Es esencial para realizar tareas que requieren precisión, como la escritura, el dibujo y la manipulación de objetos. Un buen desarrollo de esta habilidad facilita actividades cotidianas y el desempeño en actividades académicas y laborales. Se desarrolla a través de actividades prácticas que involucran la observación y la ejecución de acciones, como jugar con bloques de construcción, ensartar cuentas o realizar rompecabezas. Mejorar la coordinación visomanual contribuye a una mayor destreza en diversas áreas de la vida diaria y académica (Jiménez Ortega & Alonso Obispo, 2006).

Dimensión Coordinación facial

La coordinación facial es la capacidad de controlar los movimientos de los músculos faciales de manera precisa y coordinada. Esta habilidad es esencial para actividades como el

habla, la masticación, la expresión facial y la comunicación no verbal. Un buen desarrollo de la coordinación facial permite una articulación clara al hablar, una expresión facial adecuada y la capacidad de realizar movimientos precisos como sonreír, fruncir el ceño o guiñar un ojo. Se desarrolla a lo largo de la infancia a través de la práctica de actividades que involucran movimientos faciales, como cantar, imitar gestos y expresiones, y practicar ejercicios de articulación (López del Pozo, 2015).

Dimensión Coordinación gestual

La coordinación gestual se refiere a la capacidad de realizar movimientos corporales de manera fluida y coordinada para llevar a cabo acciones específicas. Esta habilidad implica la sincronización de los músculos y articulaciones para ejecutar gestos precisos y eficientes. Se aplica en una amplia gama de actividades, desde deportes y danza hasta tareas cotidianas como cocinar o manejar herramientas. Mejorar la coordinación gestual requiere práctica regular y el desarrollo de la conciencia corporal. Ejercicios de equilibrio, entrenamiento de fuerza y actividades que promuevan la conexión mente-cuerpo pueden contribuir a mejorar esta habilidad fundamental.(Delgado Linares, 2023).

2.2.3. Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina

Se menciona que participar en actividades recreativas tiene un impacto significativo en el desarrollo de las habilidades motoras faciales, gestuales y visuales de los niños y niñas en edad preescolar. Por su parte, (Urcola et al., 2020) Coinciden en que los niños tienen dificultades con tareas que requieren coordinación grafo-perceptual, como dibujar, colorear, calcar y analizar series y bordes. Como resultado, requieren mucha ayuda de sus padres y maestros cuando realizan acciones motrices. Sin embargo, los autores advierten que esta situación eventualmente puede hacer que los niños se vuelvan reacios a participar en actividades que los ayuden a desarrollar sus habilidades motoras finas.

Una información interesante lo encontramos en (Urcola et al, 2020), quien cree que los juegos tradicionales ayudan a los niños a desarrollar sus habilidades motoras finas cree que hacerlo mejorará la calidad del aprendizaje y motivará a los niños a participar. Estos juegos todavía están en uso en algunas comunidades, lo cual es un factor crucial a considerar dado que todavía son populares en algunas áreas, particularmente en las zonas rurales.

Los juegos lúdicos y la motricidad fina están estrechamente relacionados, ya que los juegos que implican movimientos delicados y precisos de las manos y los dedos pueden ayudar a desarrollar y mejorar la motricidad fina en niños y adultos. La motricidad fina se refiere a la capacidad de controlar los movimientos pequeños de los músculos de las manos

y los dedos, lo cual es crucial para tareas como escribir, abotonarse la ropa, recortar con tijeras, entre otras actividades cotidianas. (Delgado Linares, 2023)

Los juegos lúdicos que implican el uso de las manos y los dedos, como jugar con bloques de construcción, ensartar cuentas, dibujar, pintar, modelar con plastilina, jugar con rompecabezas, entre otros, requieren habilidades de motricidad fina. Al participar en estas actividades, los niños y adultos tienen la oportunidad de desarrollar y mejorar su coordinación mano-ojo, destreza manual y control motor fino. (Guilera , 2018)

Además de ser divertidos, estos juegos lúdicos también pueden proporcionar beneficios cognitivos y emocionales, como mejorar la concentración, la paciencia, la resolución de problemas y la autoestima. Por lo tanto, fomentar el juego y las actividades lúdicas que requieran el uso de la motricidad fina puede ser fundamental en el desarrollo integral de niños y adultos (Gutiérrez Toca, 2003).

2.3. Hipótesis

Hipótesis general

Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejora significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Hipótesis estadística

Ha: Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejora significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Ho: Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje no mejora significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

III. Metodología

3.1. Tipo, Nivel y diseño de la investigación

3.1.1. Tipo de investigación

Del mismo modo será de tipo cuantitativa, emplea métodos de recolección de datos estructurados y objetivos, como encuestas y experimentos, para analizar fenómenos a través de mediciones numéricas. Se busca identificar patrones, relaciones y tendencias estadísticas para responder preguntas de investigación de manera precisa y cuantificable (Hernández y Mendoza, 2018).

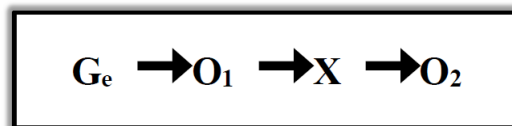
3.1.2. Nivel de investigación

El estudio será de nivel explicativo porque se referirá a la etapa en la que se buscará comprender la relación causa-efecto entre las variables estudiadas. En este nivel, se profundizará más allá de la descripción de los fenómenos para explicar por qué ocurrirán ciertos resultados (Arias Gonzales & Covinos Gallardo, 2021)

3.1.3. Diseño de investigación

En la investigación se asumirá el diseño preexperimental, ya que según (Hernández Sampieri, 2018); implicará la manipulación de una variable independiente sin un grupo de control equivalente. Por ser una investigación de tipo explicativa le corresponde el siguiente esquema.

Esquema:



Descripción:

Ge = Grupo conformado por los niños y niñas de la Institución Educativa

Mis Primeras Huellitas

O1 = Observación pre test al grupo pre experimental.

X = Estímulo.

O2 = Observación post test al grupo pre experimental

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

La población estará compuesta por estudiantes de nivel inicial de la institución educativa N° 364 Mis Primeras Huellitas. Se refiere al conjunto completo de objetos o personas que comparten características particulares y son objeto de estudio. Según los

objetivos de la investigación, esta población puede ser definida de manera amplia o específica, y puede ser accesible o inaccesible para el estudio (Arias Gonzales & Covinos Gallardo, 2021).

Debido a que la muestra es muy pequeña, incluidos todos los niños y niñas de cinco años, se utilizará un muestreo no probabilístico porque no se sabe con certeza la probabilidad o posibilidad de que cada elemento de una población fuera seleccionado en una muestra. Los investigadores elegirán a los participantes según su conveniencia, accesibilidad o experiencia relevante en lugar de usar métodos aleatorios (Arias Gonzales & Covinos Gallardo, 2021).

Tabla 1

Población de estudio

Institución Educativa	Edad	Sección	N° Estudiantes		Total
			Hombres	Mujeres	
Mis primeras	4 años	Única	12	14	26
Huellitas	5 años	Única	10	16	26
Total			52		

Nota. Nómina de matriculados, año lectivo 2024

3.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión:

Estudiantes que tengan 5 años de edad

Que están presentes en cada etapa de observación realizada

Con asistencia de más del 30%

Criterios de exclusión:

Niños con habilidades especiales

Niños menores de 5 años

Niños con mayoría de inasistencias

3.2.3. Muestra

Para (Hernández Sampieri, 2018) es un subconjunto representativo de la población total que se selecciona para el estudio, determinándose como grupo de estudio muestral conformado por 26 niñas y niños del aula única de 5 años de la Institución Educativa Inicial Mis Primeras Huellitas.

Tabla 2*Muestra de estudio*

Institución Educativa	Grado	Sección	N° Estudiantes	
			Hombres	Mujeres
Mis primeras Huellitas	5 años	Única	10	16
Total			26	

Nota. Nómina de matriculados, año lectivo 2024.**3.2.4. Técnica de muestreo**

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 (González, 2020).

3.3. Operacionalización de las variables**Variable independiente: Juego lúdico**

Jiménez Ortega & Alonso Obispo (2006) son Actividades recreativas que involucran diversión, entretenimiento y participación voluntaria, con reglas definidas o estructuras flexibles. Estos juegos pueden tener objetivos específicos, pero su principal función es proporcionar placer y estimular el desarrollo cognitivo, social y emocional de los participantes.

Variable dependiente: Motricidad fina

Mientras Uriarte Arciniega (2007) es la relación entre los músculos pequeños, generalmente de las manos y dedos, con los ojos. Un buen desarrollo de la misma se logra con la estimulación de los músculos de las manos y dedos para que estos sean cada vez más precisos, logrando así una mayor destreza manual y coordinación visomotora, lo que se refleja positivamente en sus actividades cotidianas.

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Juegos lúdicos	Esta variable se estudiará en las dimensiones: Las acciones lúdicas y enfoque significativo Se evaluará mediante una lista de cotejo.	Las acciones lúdicas	Uso de estrategias activas. Empleo de material adecuado al juego didáctico.	Escala ordinal	En inicio En proceso Logro previsto Logro destacado
		Enfoque significativo	Interacción personal. Nuevo conocimiento. Aprendizaje significativo. Estructura cognoscitiva. Información almacenada. Experiencias previas. Lograr construir. Ambiente social.		
Motricidad fina	Esta variable se estudiará en las dimensiones: Coordinación Visomanual, Coordinación Facial y Coordinación Gestual. Se evaluará mediante una lista de cotejo.	Coordinación visomanual	Óculo manual.		
		Coordinación facial	Aprender a dominar los músculos. Expresar emociones. Comunicación. Dominio muscular.		
		Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> • Dominio de manos. • Tareas de precisión. Movimiento y coordinación.		

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

se refiere a la herramienta o método utilizado para recopilar datos en un estudio. Esto puede incluir encuestas, entrevistas, cuestionarios, observaciones, pruebas psicométricas, entre otros. La elección de la técnica depende de la naturaleza del estudio, los objetivos de investigación y las características de la población (Cortez Quezada & Salcedo Maira , 2019)

Observación.

implica la recopilación sistemática y directa de datos mediante la observación de eventos, comportamientos o fenómenos en su entorno natural. Puede ser participativa, donde el observador interactúa con los sujetos, o no participativa, donde se observa de manera pasiva. Se utilizan registros escritos, grabaciones de video o notas de campo para documentar los hallazgos (Cortez Quezada & Salcedo Maira , 2019).

3.4.2. Instrumento de recolección de datos

Lista de cotejo:

La lista de cotejo que se utilizara en la investigación que registrara la presencia o ausencia de determinadas conductas, características o eventos. Consiste en una lista de ítems específicos que el observador marca conforme los va observando, lo que permite una evaluación sistemática y objetiva de lo observado. Es útil para recopilar datos cuantitativos en situaciones donde se requiere una evaluación rápida y estructurada (Cortez Quezada & Salcedo Maira , 2019).

3.4.3. Validez del instrumento

La validación por juicio de expertos es una técnica basada en la correspondencia teórica entre los ítems del instrumento y el concepto del evento. Busca confirmar si existe consenso, o al menos un porcentaje aceptable de acuerdo, entre el investigador y los expertos sobre la pertenencia de cada ítem a las respectivas sinergias del evento; Por lo tanto, no requiere de aplicación a una muestra piloto (Sanchez Carlessi y otros, 2018).

3.4.4. Confiabilidad del instrumento

Según (Sanchez Carlessi y otros, 2018) se refiere a la consistencia y estabilidad de los resultados obtenidos al utilizar dicho instrumento en diferentes situaciones o momentos. Una alta confiabilidad indica que el instrumento mide de manera precisa y consistente el fenómeno de interés. Donde obtuvo un nivel de 0,828 siendo un instrumento apto para ser aplicable.

3.5. Método de análisis de datos/información

Para el análisis estadístico de los datos se empleará el programa informático SPSS versión 22 para Windows.

Primero: Se creará una base de datos (vista de variables y vista de datos) para que se pueda usar una lista de cotejo para revisar el recuento de respuestas dadas.

Segundo: Para representar las frecuencias relativas y cumplir con los objetivos de la investigación, se utilizarán tablas de distribución de frecuencias absolutas, relativas y gráficos de columnas para proyectar los resultados.

Tercero: El análisis estadístico utilizará los medios aritméticos y la desviación estándar.

Cuarto: Se describirán y explicarán los resultados, destacando los resultados estadísticos más significativos.

3.6. Aspectos éticos

Los siguientes principios éticos de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote se tomaron en cuenta (Uladech, 2023).

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes: Esto implica garantizar el consentimiento informado, la confidencialidad de los datos, el derecho a retirarse en cualquier momento y el tratamiento ético de los participantes, asegurando su bienestar físico, emocional y social durante todo el proceso investigativo.

Libre participación por propia voluntad. implica que los individuos tienen la autonomía para decidir si desean o no participar en un estudio, sin coerción ni presión externa. Esto se basa en el principio ético del consentimiento informado, donde los participantes comprenden los detalles del estudio, incluidos los riesgos y beneficios, y pueden tomar una decisión informada sin ninguna influencia indebida. Esta práctica asegura el respeto a la autonomía y la dignidad de los participantes en la investigación.

Beneficencia y no-maleficencia. implica garantizar que los participantes reciban beneficios justos y se proteja su bienestar. La no-maleficencia, por otro lado, requiere evitar causar daño a los participantes y minimizar los riesgos. Estos principios éticos exigen que los investigadores evalúen y mitiguen los posibles riesgos asociados con el estudio, así como que equilibren los beneficios esperados con los posibles daños. Así, se promueve la integridad y el respeto por la dignidad y los derechos de los participantes.

Justicia. implica tratar a los participantes de manera equitativa y garantizar que todos tengan acceso equitativo a los beneficios, oportunidades y cargas de la investigación. Esto

incluye evitar la discriminación y asegurar la distribución justa de los recursos y los beneficios.

Integridad y honestidad: En la investigación son fundamentales para mantener la credibilidad y la confianza en los hallazgos. Esto implica realizar investigaciones de manera ética, evitando el plagio, la fabricación o la falsificación de datos, y reportar los resultados de manera precisa y transparente

IV. Resultados

4.1 Resultados

OG Determinar el desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Tabla 3

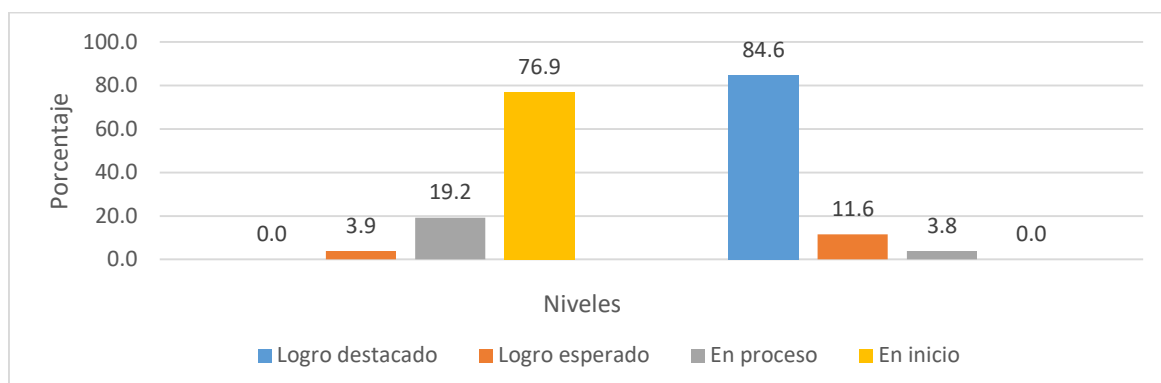
Nivel de desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje

Nivel	Pre test		Post test	
	f _i	%	f	%
Logro destacado	0	0.0	22	84.6
Logro esperado	1	3.9	3	11.6
En proceso	5	19.2	1	3.8
En inicio	20	76.9	0	0.0
Total	26	100	26	100

Nota. Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa

Figura 1

Nivel de desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje



Nota.: Tabla 3

En la tabla 3 y figura 1, el postest muestra que 84.6% de los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas, han obtenido el nivel logro destacado, mientras que en los resultados del pretest se mostró que el 76.9% en inicio. Por lo que podemos concluir que logran los niños mejorar en las actividades de motricidad fina después de la aplicación del juego lúdico.

OE1 Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Tabla 4

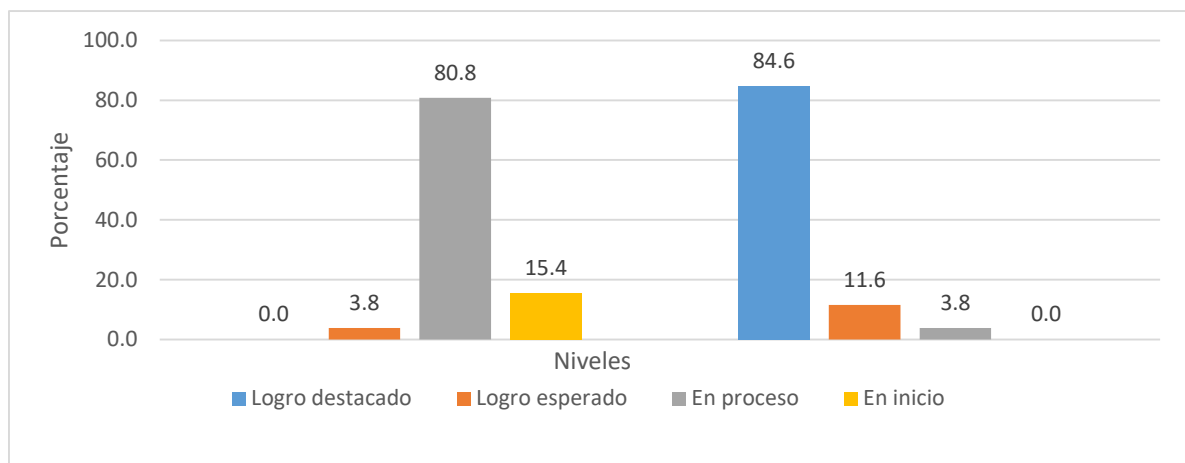
Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje

Nivel	Pre test		Post test	
	f _i	%	f	%
Logro destacado	0	0.0	22	84.6
Logro esperado	1	3.8	3	11.6
En proceso	21	80.8	1	3.8
En inicio	4	15.4	0	0.0
Total	26	100	26	100

Nota. Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa

Figura 2

Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje



Nota. tabla 4

En la tabla 4 y figura 2, se observa que en la dimensión coordinación viso manual, el postest obtuvo que 84.6% de los niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas ha alcanzado un nivel de logro destacado y 11.6 % se encuentran en logro esperado, a diferencia del pretest, que en el 80.8% de los niños se ubicaban en proceso y 15.4% en inicio.

OE2 Describir el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Tabla 5

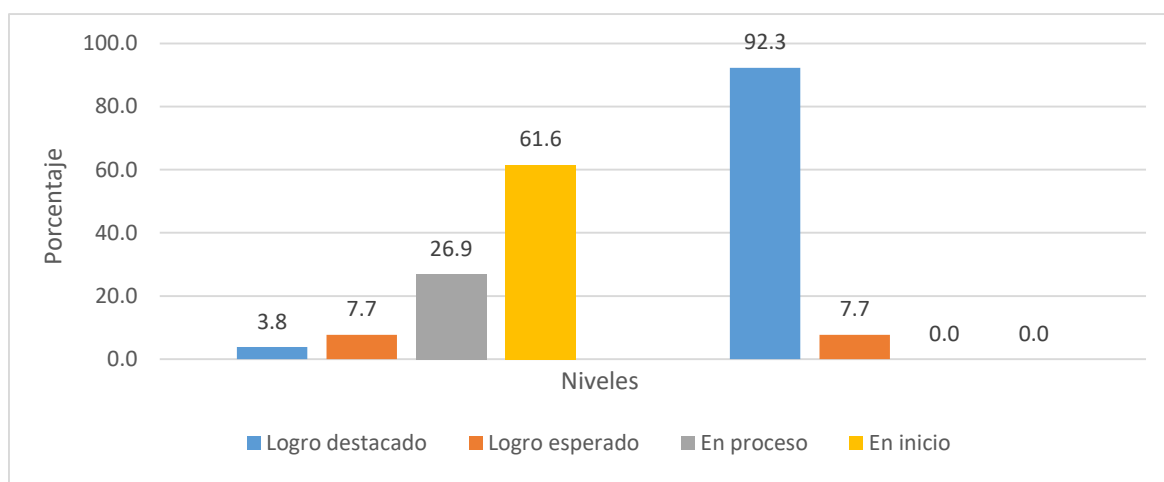
Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje

Pre test y post test	Pre test		Post test	
	f _i	%	f	%
Logro destacado	1	3.8	24	92.3
Logro esperado	2	7.7	2	7.7
En proceso	7	26.9	0	0.0
En inicio	16	61.6	0	0.0
Total	26	100.0	26	100.0

Nota. Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa

Figura 3

Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje



Nota. tabla 5

En la tabla 5 y figura 3 sobre la dimensión coordinación facial, el postest obtuvo que un 92.3% de los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas se encuentran en un logro previsto, a diferencia del pretest en donde 26.9% de los niños estaban en proceso, 61.6% en inicio. Se puede concluir que los niños han sido capaces de desarrollar la motricidad fina en su mayor proporción y el otro en proceso de alcanzarlo.

OE 3 Explicar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Tabla 6

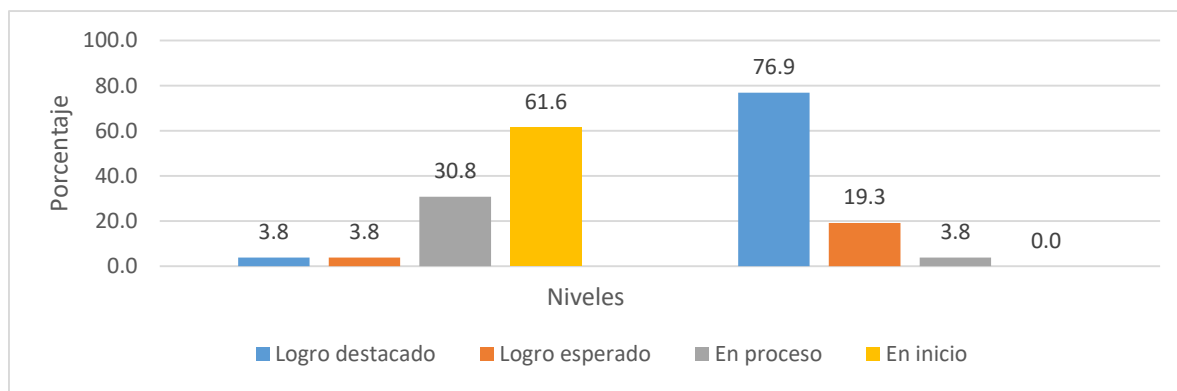
Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje

Pre test y post test	Pre test		Post test	
	f _i	%	f	%
Logro destacado	1	3.8	20	76.9
Logro esperado	1	3.8	5	19.3
En proceso	8	30.8	1	3.8
En inicio	16	61.6	0	0.0
Total	26	100.0	26	100

Nota. Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa

Figura 4

Nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje



Nota. tabla 6

En la tabla 6 y figura 4 en la dimensión coordinación gestual, el resultado del posttest muestra que ha obtenido un 76.9% en logro destacado y 19.3% en logro esperado lo que indicaría que los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas han logrado un desarrollo exitoso a comparación del pretest en el cual 30.8% de los niños se ubicaban en proceso, 61.6% en inicio. Por lo que concluimos que las actividades lúdicas influyen de manera positiva obteniendo resultados muy altos después de su aplicación ya que fortalecerá

la motricidad fina permitiendo a su vez el dominio corporal, la comunicación y la relación que tiene cada niño con su entorno.

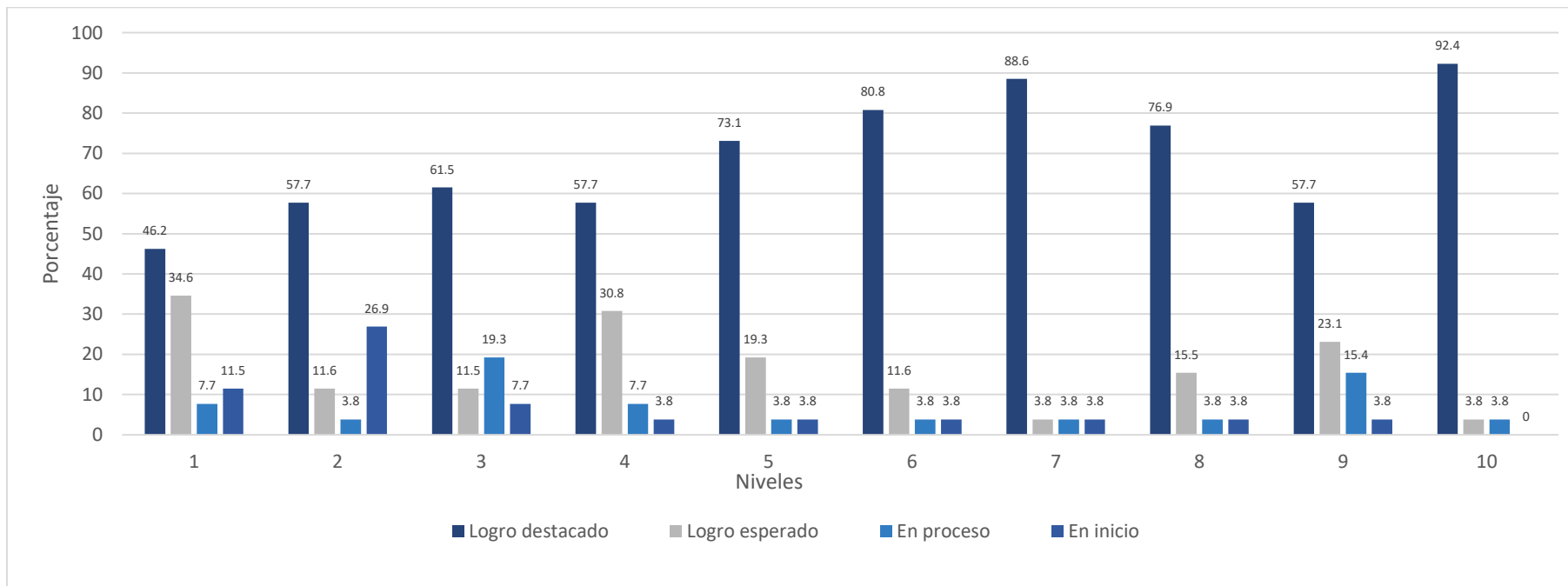
Tabla 7*Aplicación de sesiones de aprendizaje*

Nivel	Sesión 1		Sesión 2		Sesión 3		Sesión 4		Sesión 5		Sesión 6		Sesión 7		Sesión 8		Sesión 9		Sesión 10	
	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%	f _i	%
Logro destacado	12	46.2	15	57.7	16	61.5	15	57.7	19	73.1	21	80.8	23	88.6	20	76.9	15	57.7	24	92.4
Logro esperado	9	34.6	3	11.6	3	11.5	8	30.8	5	19.3	3	11.6	1	3.8	4	15.5	6	23.1	1	3.8
En proceso	2	7.7	1	3.8	5	19.3	2	7.7	1	3.8	1	3.8	1	3.8	1	3.8	4	15.4	1	3.8
En inicio	3	11.5	7	26.9	2	7.7	1	3.8	1	3.8	1	3.8	1	3.8	1	3.8	1	3.8	0	0.0
Total	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0

Nota. Lista de cotejo aplicada a los niños de 5 años de la I.E. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa

Figura 5

Aplicación de sesiones de aprendizaje



Nota. tabla 5

En la tabla 7 y figura 5 como se muestra en los resultados durante la aplicación de cada sesión de aprendizaje el niño fue desarrollando en forma superlativa su nivel de desarrollo de la motricidad fina en base a las sesiones de juegos lúdicos que se diseñó para poder realizar nuestra investigación.

Contrastación de hipótesis

Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Tabla 8

Los juegos lúdicos como estrategia mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina

Estadística para una muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest	26	19.440	3.8522	0.7704
Posttest	26	34.640	2.5638	0.5127

Nota. Base de datos estadísticos IBM SPSS 25.

Tabla 9

Prueba de una muestra del post y pre test.

Valor de prueba = 0						
	t	gl.	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest	25.232	26	0.00	19.440	17.879	21.03
Posttest	67.555	26	0.00	34.640	35.581	35.698

Nota. Base de datos estadísticos IBM SPSS 25.

En la tabla 8 y 9, evidencia la existencia de significancia en la investigación en la cual se aplicó la T de Student que dio como resultado un 0.000 ($p < 0,05$); se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador; los juegos lúdicos mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.

Tabla 10*Estadística de las dimensiones pre y post test*

		Estadística para una muestra			Desv. Error promedio
		N	Media	Desv. Desviación	
Par 1	Viso-manual pretest	26	8.48	2.400	0.480
	Viso-manual posttest	26	13.68	1.796	0.359
Par 2	Gestual pretest	26	6.32	2.428	0.486
	Gestual posttest	26	12.40	1.000	0.200
Par 3	Facial pretest	26	4.64	1.890	0.378
	Facial posttest	26	8.56	1.583	0.317

Nota. Base de datos estadísticos IBM SPSS 25.**Tabla 11***Prueba de muestra de las dimensiones*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desv. desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par 1	Viso-manual pretest		3.367	0.673	-6.590	-3.810	-7.723	26	0.000
	Viso-manual posttest	5.200							
Par 2	Gestual pretest		2.272	0.454	-7.018	-5.142		26	0.000
	Gestual posttest	6.080					13.383		
Par 3	Facial pretest		2.548	0.510	-4.972	-2.868	-7.692	26	0.000
	Facial posttest	3.920							

Nota. Base de datos estadísticos IBM SPSS 25

De acuerdo a los objetivos planteados de la investigación los cuales son;

Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, se observa que sí, existe una mejora significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Describir el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024. Se observa que sí, existe una mejora

significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

Explicar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024. Se observa que sí, existe una mejora significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula.

V. Discusión

Objetivo general Determinar el desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024. Con los hallazgos encontrados podemos decir que aceptamos la hipótesis general ya que se evidencia la existencia de significancia en la investigación en la cual se aplicó la T de Student que dio como resultado un 0.000 ($p < 0,05$) Estos resultados guardan relación con la investigación de Aguilar Rosado (2020) los resultados muestran que el manejo de las actividades lúdicas aumentó la dimensión de coordinación fina en 56,88%, según la tabla y gráfico 04. Por lo que se concluye que antes de las actividades lúdicas, la dimensión de la coordinación facial de la motricidad fina de los niños y niñas de la muestra era ilimitada con una media de 17,25%, pero después de las actividades lúdicas, alcanzó un nivel excelente con una media de 80,83%. Estos resultados a su vez también guardan relación con. Fuentes (2003) afirma que A través del juego el niño va afianzando los conocimientos. Por ejemplo, un niño que ya haya alcanzado la suficiente habilidad manual para usar las tijeras afianzará esa habilidad jugando a recortar. El juego le permite consolidar notablemente habilidades y destrezas.

Objetivo específico 1 Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, se observa que sí, existe una mejora significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula. Estos resultados coinciden con la investigación de Ramírez Navarro (2020) se encontró que las dimensiones viso manual, facial, gestual y fonética mejoraron significativamente en los niños de 5 años de edad. Se encontraron que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo mejoran significativamente el objeto de estudio. Así mismo se relacionan con Alfaro Rodríguez y Ferrel Veronico (2023) según la prueba de T-Student. Asimismo, se encontró existe suficiente evidencia para aceptar la hipótesis de investigación. Debido a que $p = 0.000 < p = 0.05$, por lo tanto, el uso de las actividades lúdicas si mejora la coordinación viso manual; asimismo mejoró la coordinación facial; las actividades lúdicas evidencian mejoras en la coordinación gestual en niños de cuatro años. Teóricamente, cabe mencionar que la coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo (López, 2015).

Objetivo específico 2 Describir el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, donde se observa que sí, existe una mejora significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula. Estos resultados guardan relación con la investigación de Alfaro Rodríguez y Ferrel Veronico (2023) según la prueba de T-Student. Asimismo, se encontró existe suficiente evidencia para aceptar la hipótesis de investigación. Debido a que $p = 0.000 < p = 0.05$, por lo tanto, el uso de las actividades lúdicas si mejora la coordinación viso manual; asimismo mejoró la coordinación facial; las actividades lúdicas evidencian mejoras en la coordinación gestual en niños de cuatro años. Teóricamente mencionamos que: Al respecto, cabe mencionar que el poder dominar los músculos de la cara y que respondan a nuestra voluntad permite acentuar unos movimientos que nos llevaran a poder exteriorizar los sentimientos, emociones y establecer adecuadas relaciones con el entorno circundante. (López, 2015).

Objetivo específico 3 Explicar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024 donde se observa que sí, existe una mejora significativa de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la investigación y se rechaza la nula. Estos resultados guardan relación con Morales Solis (2021) se determinó que el 50% de los educandos de 4 años está en nivel medio de motricidad fina, el 33% en nivel bajo y solo el 17% en nivel alto. En tanto, al término de esta investigación se concluyó que los estudiantes de cuatro años se encuentran en un nivel medio de su motricidad fina, por lo que requieren de mayor apoyo en el desarrollo de esta capacidad y para ello, se deben implementar estrategias y técnicas como las diversas técnicas gráfico-plásticas e incluso el material concreto. Así como también lo menciona. Cabe mencionar que para la mayoría de las tareas además del dominio global de la mano también se necesita también un dominio de cada una de las partes: cada uno de los dedos, el conjunto de todos ellos. Se pueden proponer muchos trabajos para alcanzar estos niveles de dominio, pero tenemos que considerar que no lo podrán tener de una manera segura hasta hacia los 10 años. (López, 2015)

Limitaciones de la investigación

Variabilidad Individual en el Desarrollo: Los niños en el nivel inicial pueden tener diferentes ritmos de desarrollo, habilidades motoras y experiencias previas.

Dificultad en la Medición Precisa de la Motricidad Fina: Evaluar la motricidad fina de manera precisa y objetiva puede ser complejo, ya que muchas pruebas pueden ser subjetivas y dependen de la interpretación del evaluador.

Control de Variables Confusas: Factores externos como el entorno familiar, la nutrición, la calidad del sueño, y las actividades realizadas en casa pueden influir en el desarrollo de la motricidad fina.

Interacción y Motivación de los Participantes: La efectividad de los juegos lúdicos puede depender del interés y la motivación de los niños para participar activamente.

Factores externos: Otros factores, como el nivel socioeconómico o el entorno educativo, pueden influir en los resultados y no ser controlados adecuadamente

Contexto cultural: Las prácticas educativas y las expectativas culturales pueden variar entre diferentes contextos, lo que puede afectar la generalización de los hallazgos a otras poblaciones.

VI. Conclusiones

En este trabajo se determinó que el desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, donde se aplicó la T de Student que dio como resultado 0.000 ($p < 0,05$); se niega la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del alterna.

En este trabajo se identificó el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, donde se evidencio que sí existe una mejora significativa con un resultado de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la alterna y se rechaza la nula.

En este trabajo se describió el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, donde se observa que sí, existe una mejora significativa con un resultado de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la alterna y se rechaza la nula.

En este trabajo se explicó el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024, donde se observa que sí, existe una mejora significativa con un resultado de 0.000 ($p < 0,05$), por esta razón se acepta la hipótesis de la alterna y se rechaza la nula.

VII. Recomendaciones

Recomendaciones desde el punto de vista metodológico

Realizar un estudio comparativo sobre el desarrollo del juego libre en diferentes clases sociales y compararlo por grupos de edad.

Recomendaciones desde el punto de vista académico

Fortalecer las habilidades de observación de los estudiantes, para identificar y enseñar las peculiaridades del juego libre para estudiantes y alumnas según grupos de edad.

Recomendaciones prácticas

Fortalecer las competencias personales y pedagógicas de los pedagogos de las instituciones educativas en relación con el método pedagógico introductorio, centrándose en el tema central: el juego libre y la motricidad fina de los niños.

Referencias bibliográficas

- Aguilar ChuquiHuaccha, R., & Huamani Alarcon, R. N. (2017). *Desarrollo de la habilidad motriz fina en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa N.º 270 de Huaytará-Huancavelica*. Disponible en: <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/unh/1533>.
- Aguilar Rosado, M. (2020). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial de la institución educativa inicial n° 019 dulce empezar, tingo maría- Huánuco, 2019*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20733>.
- Alfaro Rodríguez, B. y Ferrel Veronico, F. (2023) *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa de Trujillo, 2023*. Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI. <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/4957>
- Arias Gonzales, J., & Covinos Gallardo, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación Enfoques Consulting EIRL, 1, 66-78*. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf.
- Artiles Hernández, C., & Jiménez González, J. (2005). *Introducción a la atención educativa del alumnado con altas capacidades intelectuales*. Universidad de las palmas de Gran Canaria. https://www.researchgate.net/publication/301358955_Introduccion_a_la_atencion_educativa_del_alumnado_con_altas_capacidades_intelectuales
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. 2º Ed. Trillas México.
- Bernabeu, N., & Goldstein , A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica. España*. Narcea Ediciones. ISBN:9788427721821, 842772182X
- Cajamarca Encalada, R. E. (2018). *Incidencia del Rol de la Familia en el Desarrollo Motor de Educandos de 3 y 4 años en un Centro de Educación Básica Localizado al Sur de Guayaquil*. <https://doi.org/10.34070/rif.v6i2.110>.
- Cardenas Donayre, R. M. (2020). *Intervenciones educativas utilizando material concreto para mejorar la motricidad fina en los niños de 4 años de edad de la institución*

- educativa inicial N° 464 La Loma del distrito de Raimondi - Ucayali, 2019.*
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/15645>.
- Carrera Gualoto, M. (2011). *La dominancia lateral en el proceso de la lectoescritura en los niños y niñas de primero de Educación General Básica de la Academia Militar General Miguel Iturralde N° 2 de la ciudad de Quito, parroquia de Tumbaco. Año lectivo 2010-2011.* Quito: Uce. .
<https://doi.org/http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/237>
- Chalela Romano, M. d., & Gutiérrez Perdomo, Á. G. (2017). *Vivencia corporal. lenguajes expresivos en la infancia.* Alpha Editorial. ISBN:9789587782424, 9587782429
- Cortez Quezada, M., & Salcedo Maira, M. (2019). *Desarrollo de instrumentos de evaluación: pautas de observación.* Centro de Medición Mide Uc. México.
- Corvin, S., & Wiggins, F. (1989). *An antiracism training model for white professionals.* *Journal of Multicultural Counselling and Development.*
- de Luque, C., & Serrano, P. (2019). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación.* España. Narcea Ediciones. ISBN:9788427725072, 8427725078
- De-Juanas Oliva, Á., Galán-Casado, D., Anguita Acero, J. M., & Lã, F. (2023). *Psicomotricidad en Educación Infantil: Fundamentos y propuestas para profesionales de la educación.* España. Narcea Ediciones. ISBN:9788427731127, 8427731124
- Delgado Linares, I. (2023). *El juego infantil y su metodología 2.a edición 2023.* España. Ediciones Paraninfo, S.A.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodolog%C3%ADa_2_%C2%AA/VyLJEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- d'Esclaibes, N. S. (2020). *El método Montessori para Dummies.* España. Para Dummies. ISBN:9788432905865, 8432905860.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_m%C3%A9todo_Montessori_para_Dummies/SRnGDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Destrooper, J., & Maigre, A. (1984). *La educación psicomotora.* España: Morata. ISBN:9788471121660, 8471121662.
https://www.google.com.pe/books/edition/La_educaci%C3%B3n_psicomotora/zBfkwfNUIN0C?hl=es-419&gbpv=0

- Díaz Barriga, F. (2003). *Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo*. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 5 (2). https://doi.org/https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412003000200011
- Duque Garcia, Y. (2021). *Actividades lúdicas para estimular la motricidad fina en niños de 3 a 4 años de educación inicial en la Unidad Educativa Enrique Malo Andrade en el año 2019 - 2020*. Universidad Politécnica Salesiana - Ecuador. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/20217>
- Escalante Barrios, E., Coronell Gutiérrez, M., & Narváez-Goenaga, V. (2016). *Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia: Una perspectiva de derechos*. España. Editorial Verbum.
- Espinoza Rezabala, J. C., & González Gonzabay, N. E. (2023). *La expresión plástica en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años*. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/68262>.
- Ferland, F. (2005). *Jugamos? El juego con niñas y niños de 0 a 6 años*. España. Narcea.
- Franco García, O. (2022). *Selección de temas de la actividad lúdica y el juego*. Editorial Pueblo y Educac. <https://doi.org/ISBN:9789591342126,9591342128>
- García, M. C. (2009). *Manual para enseñar a escribir*. Bubok Publishing. ISBN:9788490094624, 8490094624. https://www.google.com.pe/books/edition/MANUAL_PARA_ENSE%C3%91AR_A_ESCRIBIR/68sqQwAACAAJ?hl=es-419
- García Hernández, M., & Batista García, L. (2018). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia*. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primerainfancia.html>.
- Gavilanes Gavilanes, J. (2022). *Estrategias didácticas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 4 a 5 años de la Unidad Educativa Presidente Velasco Ibarra en el año lectivo 2021-2022*. <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13285>.
- Guilera, J. (2018). *Motricidad fina. Cuaderno de Ejercicios Para Niños de 6 a 8 Años. Nivel Básico*. CreateSpace Independent Publishing Platform. ISBN:9781729549834, 1729549837. https://www.google.com.pe/books/edition/Motricidad_Fina/JMEzvWEACAAJ?hl=es-419

- Gutiérrez Toca, M. (2003). *Actividades sensoriomotrices para la lectoescritura*. España. Inde. ISBN:9788497290104, 8497290100.
https://www.google.com.pe/books/edition/Actividades_sensoriomotrices_para_la_lectoescritura/Y3boEJVmlVMC?hl=es-419
- Hernández Sampieri, R. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas: cuantitativa, cualitativa y mixta*.
<http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/bitstream/54000/1292/1/Hernandez-%20Metodolog%3%ada%20de%20la%20investigaci%3%b3n.pdf>.
- Jaramillo de Certain, L., Osorio Pizarro, M., & Iriarte Gomez, F. (2011). *Rol del docente. Rol del maestro. Revista científica de la Universidad del Norte*.
<https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/article/view/1107/4755>.
- Jiménez Ortega, J., & Alonso Obispo, J. (2006). *La psicomotricidad de tu hijo/a (Como desarrollarla y mejorarla)*. España. Ediciones La Tierra Hoy, S.L.
- Jiménez Vélez, C. A. (2005). *La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación*. Colombia. Cooperativa Editora Magisterio. ISBN:9789582008284, 9582008288
- Jiménez Ortega, J. (2007). *Manual de psicomotricidad. (Teoría, exploración, programación y práctica)*. España. La Tierra Hoy. ISBN:9788496182387, 849618238X
- Llanos Lozano, A. M. (2019). *Implementación de actividades lúdicas (El juego infantil y su metodología)*. Editorial Editex. ISBN 841321064X, 9788413210643
- López del Pozo, V. (2015). *MF1867_2 - Procesos grupales y educativos en el tiempo libre infantil y juvenil*. Editorial Elearning, S.L.
- López Trujillo, M., & Gómez Castro, L. (2011). *Técnicas metodológicas en la ejercitación y desarrollo de la motricidad fina*. Universidad Estatal de Milagro, Milagro Ecuador.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/1388>
- Martínez Criado, G. (1998). *El juego y el desarrollo infantil*. España. Editorial Octaedro, S.L.
https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_y_el_desarrollo_infantil/3fkTSwAACAAJ?hl=es-419
- Morales Solís, L. D. (2021). *Nivel de motricidad fina en los niños y niñas de 4 años en la institución educativa N° 2661 Señor de Los Milagros del Sur, en el distrito de Nuevo Chimbote - 2019*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/23023>.

- Paladines Benítez, M., & Izquierdo Gallegos, E. C. (2021). *Las artes plásticas como estrategia para desarrollar la motricidad*. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23742>.
- Piaget, J. (1999). *La psicología de la inteligencia*. España: Crítica.
- Ramírez Navarro, D. (2020). *Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N°338 Pampa Yurac de Aguaytía, 2019*. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/16347>.
- Reyes Navia, R. M. (1996). *El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio.
- Ribes Inesta, E. (1972). *Técnicas de modificación de conducta*. https://www.google.com.pe/books/edition/T%C3%A9cnicas_de_modificaci%C3%B3n_de_conducta_s/0LnbXwAACAAJ?hl=es-419
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. España. INDE. ISBN:9788497290715, 8497290712
- Rivero Salazar, I. V. (2012). *El juego desde la perspectiva de los jugadores*. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/65579>.
- Sanchez Carlessi, H., Reyes Romero, C., & Mejia Saenz, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnología y humanística*. Ediciones Universidad Ricardo Palma. <https://doi.org/https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf>
- Seda Vega, J. (1973). *Recreación para la vida*. División Editorial. Puerto Rico.
- Seitún, M., & Chas, S. (2023). *Un ratito más: La importancia del juego y los cuentos. Una guía para no perdernos lo mejor de la infancia*. GRIJALBO. https://www.google.com.pe/books/edition/Un_ratito_m%C3%A1s/l6TEEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Sepúlveda López, G. (2012). *La psicomotricidad fina y su importancia para la adquisición de la lectoescritura*. Universidad Pedagógica Nacional. Zamora, Mich.
- Torres Tibamosca, R., Chinchilla Rodríguez, S. M., Clavijo Ojalvo, Y. A., & Franco Ortega, P. A. (2014). *Estimulación de la psicomotricidad fina en*. disponible en: <http://hdl.handle.net/10656/3208>.
- Uladech. (2023). *Reglamento de Integridad Científica en la Investigación V001*. <https://www.uladech.edu.pe>.

- Urcola, D., Kac, M., & Candia, M. R. (2020). *El juego y el jugar en el jardín maternal: El jardín maternal, un lugar donde el enseñar y el aprender se hacen jugar*. Argentina. Noveduc.
- https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_y_el_jugar_en_el_jard%C3%ADn_matern/ImQWEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Uriarte Arciniega, J. (2007). *En la transición a la vida adulta. Los adultos emergentes*. XII Congreso INFAD. pp.145-160. Santander.
- Venegas Rubiales, A. M., Venegas Rubiales, F., & García Ortega, M. d. (2018). *El juego infantil y su metodología*. SSC322_3. España. Bookwire GmbH.
- https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodologia_SS_C32/FVIpEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0
- Veraksa, N., & Sheridan, S. (2021). *Las investigaciones actuales sobre las teorías de Vygotsky en Educación Infantil*. España. Ediciones Morata. ISBN:9788418381621, 8418381620.
- https://www.google.com.pe/books/edition/Las_investigaciones_actuales_sobre_las_t/ULmWzgEACAAJ?hl=es-419
- Vogt, W., Thomas, J. J. (1979). *El mundo del jardín de infantes: una oportunidad para el niño*. Argentina: Kapelusz.
- https://www.google.com.pe/books/edition/El_mundo_del_jard%C3%ADn_de_infantes/qaLYnQEACAAJ?hl=es-419

Anexos

Anexo 01 Matriz de consistencia

Título: Juegos lúdicos para mejorar el nivel de la motricidad fina en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿Cómo los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejorarán el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024?</p>	<p>Objetivo general Determinar el desarrollo de la motricidad fina antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.</p>	<p>Ha. Los juegos lúdicos mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024. Ho. Los juegos lúdicos no mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.</p>	<p>Variables 1 Juegos lúdicos Dimensiones Juegos Enfoque significativo</p> <p>Variable 2 Motricidad fina Dimensiones Coordinación visomanual Coordinación facial Coordinación gestual</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativa Investigación Aplicada-</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p> <p>Diseño de investigación: Preexperimental con pre test y pos test.</p> <p>Población y muestra: 26 alumnos</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>
<p>Problemas específicos ¿Cómo los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejoran la coordinación viso manual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis</p>	<p>Objetivos específicos Identificar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación viso manual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras</p>	<p>Los juegos lúdicos no mejoran significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024.</p>	<p>Coordinación visomanual Coordinación facial Coordinación gestual</p>	<p>Población y muestra: 26 alumnos</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumentos: Lista de cotejo</p>

<p>Primeras Huellitas – Pucallpa 2024?</p> <p>¿Cómo los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejoran la coordinación facial del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024?</p> <p>¿Cómo los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje mejoran la coordinación gestual del desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024?</p>	<p>Huellitas – Pucallpa 2024</p> <p>Describir el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación facial antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024</p> <p>Explicar el nivel de desarrollo de la dimensión coordinación gestual antes y después de aplicar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa 2024</p>			
---	--	--	--	--

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

ESCALA

1= EN INICIO

2 = EN PROGRESO

3 = LOGRO ESPERADO

4= LOGRO DESTACADO

Motricidad fina		Valores			
		Inicio	Proceso	Logro esperado	Logro destacado
Coordinación Viso Manual		1	2	3	4
1	Manipula correctamente la tijera.				
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.				
3	Realiza la técnica del embolillado.				
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o				
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa				
Coordinación Facial:					
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.				
7	Se enoja y sonrío				
8	Sopla las burbujas.				
9	Golpea los labios con las manos.				
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)				
Coordinación gestual:					
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.				
12	Realiza movimientos variados con las manos.				
13	Atornillar y desatornillar tornillos gruesos.				
14	Representa una historia con mímicas.				
15	Realiza movimientos como mimo				

Anexo 03 Ficha técnica de los instrumentos

Ficha técnica para evaluar la motricidad fina

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo y la técnica de observación para evaluar el desarrollo de la motricidad fina
Autor y año	Vargas Rivera Tatiana, 2024
Objetivo del Instrumento	Evaluar el desarrollo de la motricidad fina
Usuarios	Niños de 5 años de la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas – Pucallpa
Forma de administración o modo de aplicación	Individual y colectiva
Validez	Mediante juicio de expertos
Confiabilidad	Alfa de Cronbach 0.887

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. Elizabeth de Jesús Reyna Pérez

Docente de la Institución educativa 329 La Asunción

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente. -

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Tatiana Vargas Rivera**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación 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: **Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

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

Atentamente,



Firma del estudiante/bachiller

DNI 48057050

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Mg. Elizabeth de Jesús Reyna Pérez

N° DNI / CE: _____ **Edad:** 38
Teléfono / celular: _____ **Email:** elizabethreyna@gmail.com

Título profesional:
Magister en educación inicial

Grado académico: Maestría **Doctorado:**
Especialidad:

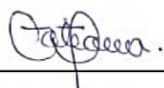
Institución que labora:
Institución educativa 329 La Asunción

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:
Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024

Autora:
Tatiana Vargas Rivera

Programa Académico: Educación Inicial



Firma del estudiante/bachiller

DNI 48057050



Huella digital

Ficha de validación

Título: Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024

	VARIABLE 1: Expresión oral	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Viso Manual							
1	Manipula correctamente la tijera.	X		X		X		
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.	X		X		X		
3	Realiza la técnica del embolillado.	X		X		X		
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o	X		X		X		
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación Facial							
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.	X		X		X		
7	Se enoja y sonrío	X		X		X		
8	Sopla las burbujas.	X		X		X		
9	Golpea los labios con las manos.	X		X		X		
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)	X		X		X		
	Dimensión 3: Coordinación gestual							
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.	X		X		X		
12	Realiza movimientos variados con las manos.	X		X		X		

13	Atornillar y desatornillar tornillos gruesos.	X		X		X		
14	Representa una historia con mímicas.	X		X		X		
15	Realiza movimientos como mimo	X		X		X		

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

Mg. Elizabeth de Jesús Reyna Pérez

DNI.



Mg. Elizabeth de Jesús Reyna Pérez
C.M. N° 1000018347

Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

i. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Elizabeth de Jesús Reyna Pérez
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad: Magister
- 1.3. Cargo en la institución que labora: Docente de aula
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado: Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024
- 1.5. Autor/es del instrumento: Tatiana Vargas Rivera

ii. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.				D	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.				D	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				D	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					E
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					E
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				D	
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.				D	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					E
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					E
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				D	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					
	A	B	C	D	E
				6	4

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{44}{50} = 0.88$$

iii. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

iv. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Pucallpa, abril del 2024



Mg. Elizabeth de Jesús Reyna Pérez
C.M. N° 1000018347

Nombres y apellidos/firma del experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Mg. María Bautista Mendoza

Directora de la Institución educativa 329 La Asunción

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente. -

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Tatiana Vargas Rivera**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación 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: **Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

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

Atentamente,



Firma del estudiante/bachiller

DNI 48057050

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Mg. María Bautista Mendoza

N° DNI / CE: _____ **Edad:** 42
Teléfono / celular: _____ **Email:** bautista_24@gmail.com

Título profesional:
Magister en educación inicial

Grado académico: Maestría **Doctorado:**
Especialidad:

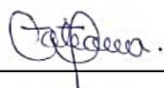
Institución que labora:
Institución educativa 329 La Asunción

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:
Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024

Autora:
Tatiana Vargas Rivera

Programa Académico: Educación Inicial



Firma del estudiante/bachiller

DNI 48057050



Huella digital

Matriz Ficha de validación

Título: Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024

	VARIABLE 1: Expresión oral	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Viso Manual							
1	Manipula correctamente la tijera.	X		X		X		
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.	X		X		X		
3	Realiza la técnica del embolillado.	X		X		X		
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o	X		X		X		
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación Facial							
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.	X		X		X		
7	Se enoja y sonrío	X		X		X		
8	Sopla las burbujas.	X		X		X		
9	Golpea los labios con las manos.	X		X		X		
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)	X		X		X		
	Dimensión 3: Coordinación gestual							
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.	X		X		X		
12	Realiza movimientos variados con las manos.	X		X		X		

13	Atornillar y desatornillar tornillos gruesos.	X		X		X		
14	Representa una historia con mímicas.	X		X		X		
15	Realiza movimientos como mimo	X		X		X		

Opinión del experto:

Aplicable

Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

Mg. María Bautista Mendoza

DNI.



 Mg. María Bautista Mendoza
 C.M. N° 1000125260

Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Mg. María Bautista Mendoza
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad: Magister
- 1.3. Cargo en la institución que labora: Docente de aula
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado: Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024
- 1.5. Autor/es del instrumento: Tatiana Vargas Rivera

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.				D	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.				D	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					E
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					E
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					E
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.				D	
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.				D	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					E
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					E
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				D	

CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)					
	A	B	C	D	E
				5	5

$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{45}{50} = 0.9$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado <input type="radio"/>	[0,00 – 0,60]
Observado <input type="radio"/>	<0,60 – 0,70]
Aprobado <input checked="" type="radio"/>	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Pucallpa, abril del 2024



Mg. Maria Bautista Mendoza
C.M. N° 1000125260

Nombres y apellidos/firma del experto

CARTA DE PRESENTACIÓN

Dr. Jaime Augusto Rojas Elescano

Docente de la Universidad Privada de Pucallpa

Asunto: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Presente. -

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: **Tatiana Vargas Rivera**, estudiante / egresado del programa académico de Escuela Profesional de Educación 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: **Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024** y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

- Carta de presentación
- Ficha de identificación de experto para proceso de validación
- Matriz de operacionalización de variables
- Matriz de consistencia
- Ficha de validación
- Instrumento por validar

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

Atentamente,



Firma del estudiante/bachiller

DNI 48057050

Ficha de identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y apellidos: Dr. Jaime Augusto Rojas Elescano

N° DNI / CE: _____ **Edad:** 49
Teléfono / celular: _____ **Email:** jarevalentino@gmail.com

Título profesional:
Doctor en Administración de la educación

Grado académico: Maestría **Doctorado:**
Especialidad:

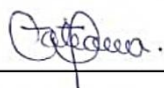
Institución que labora:
Universidad Privada de Pucallpa

Identificación del proyecto de investigación o tesis

Título:
Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024

Autora:
Tatiana Vargas Rivera

Programa Académico: Educación Inicial



Firma del estudiante/bachiller

DNI 48057050



Huella digital

Ficha de validación

Título: Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024

	VARIABLE 1: Expresión oral	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones/ Recomendaciones
		Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	Dimensión 1: Viso Manual							
1	Manipula correctamente la tijera.	X		X		X		
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.	X		X		X		
3	Realiza la técnica del embolillado.	X		X		X		
4	Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o	X		X		X		
5	Agarra pinzas, ganchos de ropa	X		X		X		
	Dimensión 2: Coordinación Facial							
6	Sacar la lengua y moverla en diferentes direcciones.	X		X		X		
7	Se enoja y sonrío	X		X		X		
8	Sopla las burbujas.	X		X		X		
9	Golpea los labios con las manos.	X		X		X		
10	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo)	X		X		X		
	Dimensión 3: Coordinación gestual							
11	Realiza diversos movimientos con los dedos.	X		X		X		
12	Realiza movimientos variados con las manos.	X		X		X		

13	Atornillar y desatornillar tornillos gruesos.	X		X		X		
14	Representa una historia con mímicas.	X		X		X		
15	Realiza movimientos como mimo	X		X		X		

Opinión del experto:

Aplicable

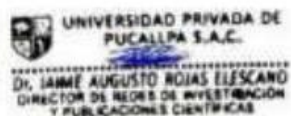
Aplicable después de modificar

No aplicable

Nombres y apellidos del experto:

Dr. Jaime Augusto Rojas Elecano

DNI.



Huella digital

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

I. DATOS GENERALES:




- 1.1. Apellidos y nombres del juez : Jaime Augusto Rojas Elescano
- 1.2. Grado alcanzado/ Especialidad: Magister
- 1.3. Cargo en la institución que labora: Docente de aula
- 1.4. Nombre del instrumento evaluado: Los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la motricidad fina en niños de 5 años en la I.E.I. N° 364 Mis Primeras Huellitas Pucallpa, 2024
- 1.5. Autor/es del instrumento: Tatiana Vargas Rivera

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 1	Baja 2	Regular 3	Buena 4	Muy buena 5
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y comprensible.				D	
2. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables.			C		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				D	
4. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada.					E
5. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficiente.					E
6. PERTINENCIA	Permite conseguir datos de acuerdo a los objetivos planteados.			C		
7. CONSISTENCIA	Permite conseguir datos basados en teoría o modelos teóricos.				D	
8. COHERENCIA	Entre variables, indicadores y los ítems.					E
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación.					E
10. APLICACIÓN	Los datos permiten un tratamiento estadístico pertinente.				D	
		↓	↓	↓	↓	↓
CONTEO TOTAL DE MARCAS (realice el conteo en cada una de las categorías de la escala)				2	4	4
		A	B	C	D	E

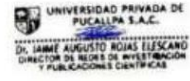
$$\text{Coeficiente de validez} = \frac{42}{50} = 0.84$$

III. CALIFICACIÓN GLOBAL (Ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con un aspa en el círculo asociado):

CATEGORÍA	INTERVALOS
Desaprobado 	[0,00 – 0,60]
Observado 	<0,60 – 0,70]
Aprobado 	<0,70 – 1,00]

IV. OPINIÓN SOBRE LA ADMINISTRACIÓN:

Pucallpa, abril del 2024



Nombres y apellidos/firma del experto

Confiabilidad

MOTRICIDAD FINA																			
	VISO MANUAL					FACIAL					GESTUAL					TOTAL			
	item1	item2	item3	item4	item5	item6	item7	item8	item9	item10	item11	item12	item13	item14	item15				
NIÑO 1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	40	a (alfa)		0.887
NIÑO 2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	38	k (Número de ítems)		15
NIÑO 3	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	26	vi (varianza de ítems)		5.19
NIÑO 4	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	37	vt (varianza total)		30.06
NIÑO 5	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	25			
NIÑO 6	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	35			
NIÑO 7	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	25			
NIÑO 8	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	35			
NIÑO 9	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	25			
NIÑO 10	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	35			
NIÑO 11	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	25			
NIÑO 12	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	35			
NIÑO 13	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	25			
NIÑO 14	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	35			
NIÑO 15	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	25			
NIÑO 16	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	36			
NIÑO 17	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3	26			
NIÑO 18	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	36			
NIÑO 19	3	2	3	2	3	3	1	3	1	3	2	2	2	2	3	35			
NIÑO 20	2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	37			
VARIANZA	0.25	0.09	0.43	0.85	0.25	0.21	0.95	0.24	0.34	0.21	0.85	0.00	0.05	0.24	0.24	30.06			

Base de datos

ID	COORDINACION VISOMANUAL					COORDINACION FACIAL					COORDINACION GESTUAL				
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	Item 15
1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3
2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3
3	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3
5	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2
6	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
7	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
8	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3
9	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3
10	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3
11	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2
12	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
13	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
14	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
15	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
16	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
17	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
18	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
19	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
20	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
21	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2
22	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2
23	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3
24	2	2	1	1	3	2	1	2	1	2	1	2	2	1	3
25	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3
26	3	2	3	2	3	3	1	3	1	3	2	2	2	2	3

Anexo 04 Formato de consentimiento informado u otros

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

Título del estudio:

Investigador (a).....

Propósito del estudio:

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

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

Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación (máximo 50 palabras)

En la presente investigación tiene como propósito indagar que nuevas estrategias de lectura se pueden aplicar en clases para que su menor hijo tenga una buena aceptación y mejore en su rendimiento escolar y así poder innovar todo lo que la actualidad pide.

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 encuestas
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Beneficios:

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

Costos y/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

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

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombres y Apellidos
Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador

Fecha y Hora



Chimbote, 27 de abril del 2024

CARTA N° 000000609- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**MG. ALICIA BARDALEZ BOCANEGRA
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 364 I.E.I. N° 364 MIS PRIMERAS HUELLITAS**


Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA I.E.I. N° 364 MIS PRIMERAS HUELLITAS PUCALLPA, 2024, que involucra la recolección de información/datos en ESTUDIANTES DEL NIVEL INICIAL, a cargo de TATIANA VARGAS RIVERA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 48057050, durante el período de 23-04-2024 al 26-04-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.



Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



SESIONES DE APRENDIZAJE

Taller de Aprendizaje N°1

1. Denominación del taller: Jugamos moldeando plastilina en varias figuras
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.

3. Materiales: -Plastilina de colores -Papel bond A4
4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Se reúnen los niños y niñas para dar las aclaraciones previas a la realización de la actividad, se les indica que deben moldear con la plastilina de colores figuras que puedan encajar con los dibujos de la hoja respetando el contenido y cuidando sus materiales de trabajo.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Se muestran los materiales a los niños para su manipulación para el trabajo. Se explica de manera simple y con ejemplos lo que deben realizar cada uno para que puedan cumplir con su tarea.
CIERRE	Verbalización	Luego de finalizar el trabajo, preguntamos que tanto les ha gustado la actividad, si hubo dificultad, etc. Terminada la sesión pedimos que devuelvan y guarden el material utilizado para que estar listo para la hora de salida.

Taller de Aprendizaje N°2

1. Denominación del taller: Jugamos a rellenar figuras con papel crepe

2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad Construyendo su creatividad	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado. Manifiesta interés artístico.

3. Materiales:

-Papel crepe de diferentes colores

-Cola para pegar -Papel bond A4

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reuniendo a los niños y niñas, se les indica de la nueva actividad a realizar, la que consiste en rellenar figuras pegándolas con papel crepe. Se les indica que es una actividad libre y que pueden rellenarlos de los colores que más le guste, nada más que respeten el contorno de la figura y no se ensucien demasiado.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	El docente agarra un poco de papel crepe y con sus dedos debe realizar una pequeña bolita de papel, para luego con un poco de cola para pegar, colocarlo en el dibujo que tiene para el ejemplo. Esta hoja de practica se pasa por cada uno de los niños para que pueden entender la actividad, cada uno coloco un poco de bolitas en el lugar que les parezca mejor. Terminado este pequeño entrenamiento, ellos lo realizan de manera individual.
CIERRE	Verbalización	Comentamos lo que nos ha parecido la actividad y nos ha sido difícil o fácil. Guardamos el material sobrante y nos preparamos para la hora de la salida.

Taller de Aprendizaje N°3

1. Denominación del taller: Realizamos dibujos sencillos tratando de ser fieles al modelo

2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
<p>Construyendo su corporeidad Construyendo su creatividad</p>	<p>Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado. Manifiesta interés artístico.</p>

3. Materiales:

-Lápices de colores y lápiz de grafito

-Papel bond A4

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños de manera circular, y les preguntamos que tanto les gusta dibujar y pintar, luego de esto les indicamos que la clase de hoy vamos a dibujar de manera libre y tratando de imitar un dibujo de ejemplo.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Repartimos una cantidad de hojas bonds a los niños, que están reunidos en grupos, los cuales tienen cada varias lápices. Primero les pedimos que estén atentos a lo que realiza el docente, el cual va a dibujar de manera libre y otro igual al que tienen que tratar de copiar. Con las instrucciones dadas solo se les pide que tengan cuidado de romper los lápices y que se diviertan.
CIERRE	Verbalización	Nos reunimos en un semicírculo para que cada uno pueda mostrar su dibujo propio que han realizado, aplaudimos y nos preguntamos ¿si nos ha gustado la actividad de hoy? Luego ordenamos los materiales para prepararnos para la hora de salida.

Taller de Aprendizaje N°4

1. Denominación del taller: Aprendemos bailando

2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad Coordinación corporal	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.

3. Materiales:

-CD de música para niños y un buffer

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Para esta sesión nos colocamos en un semicírculo y les contamos que la sesión de hoy vamos a bailar un poco algunas canciones de niños para poder movernos un poco más, además de que vamos a imitar ciertos movimientos de animales y
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Les decimos a los niños que se alejen un poco de ellos para que no se puedan tropezar o golpearse por accidente, de igual forma retiramos las mesas y sillas por precaución; colocamos el CD de música en el buffer y ponemos la primera canción, se les indica que deben imitar los mejor posible los movimientos de la docente, los bailes son simples pero se necesita que presten mucha atención para poder realizarlos bien y con el único propósito de
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad y dejar que descansen un poco, se les pregunta si ¿les ha gustado bailar hoy? ¿Qué han aprendido hoy? ¿Qué sabemos ahora? ¿Cómo se sintieron?

Taller de Aprendizaje N°5

1. Denominación del taller: Jugamos a estampar mi mano en tempera

2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.

3. Materiales:

-Temperas de colores

-Hoja bond A4

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños y les indicamos la actividad de hoy, les hacemos recordar del cuidado y uso del material de trabajo que vamos a trabajar esta sesión el cual son temperas, se les indica que es un trabajo libre y que se lo deja a la creatividad de cada uno de los niños, solamente que tengan cuidado con su material de trabajo.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	A manera de instrucción agarramos una hoja bond y un poco de tempera de cualquier color y roseamos un poco del contenido de la tempera en la mano y los esparcimos con los dedos y palmas de la mano para luego estamparlo con la mano abierta de manera delicada en el papel, luego nos limpiamos la mano, y agarramos otro poco de tempera de otro color y realizamos la misma acción. Se les entrega el material de trabajo a los niños y se les pregunta si tienen alguna duda acerca del trabajo antes de empezarlo.
CIERRE	Verbalización	Luego de que todos terminen la actividad nos reunimos con nuestros trabajos secos y socializamos de la actividad, ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Para qué sirve el material que hemos utilizando hoy? ¿Nos hemos divertido hoy?

Taller de Aprendizaje N°6

1. Denominación del taller: Jugamos con títeres

2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Realiza acciones corporales de manera autónoma, controlando cada parte de su cuerpo para realizar una o más tareas a la vez en un tiempo determinado.

3. Materiales:

-Títeres

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños para conversar acerca de la actividad que vamos a realizar en esta sesión, se les presenta a los títeres y se les pide que digan todo lo que saben de ellos y como se utilizan para luego indicarles que hoy vamos a jugar con títeres para hacer una pequeña historia con ellos.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Dejamos que cada uno de ellos escoja el títere de su preferencia para que puedan realizar la actividad, se les indica cómo se deben utilizar, coloquen una mano dentro del títere e introducir los dedos en las manos y en el cabeza del títere con el propósito de que puedan mover las manos y la cabeza del títere; hecho esto, les pedimos que muevan la mano izquierda y derecha del títere. Luego de esto nos separamos por grupos para hacer un pequeño teatro con los títeres en el cual van a representar el títere
CIERRE	Verbalización	Luego de la actividad nos reunimos con los niños y le preguntamos acerca de la actividad, si es que les ha parecido difícil o fácil, si tenían dificultades para controlar el títere y si les ha gustado. Luego de esto guardamos el material de trabajo y nos alistamos para la hora de salida.

Taller de Aprendizaje N°7

1. Denominación del taller: Jugamos actuando

2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Expresa sus emociones de acuerdo a las diferentes situaciones que se le presentan, imita gestos reproducidos por sus compañeros y valora las posibilidades expresivas que se le proporcionan

3. Material

-Cajita con papeles para el sorteo

4. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños y les avisamos sobre la actividad que vamos a realizar este día, el cual va consistir en actuar acerca de situaciones diarias y expresar lo que sentimos en estas situaciones.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Se realizará en un ejemplo por la docente, la cual realizará una acción que realiza en su día a día, por ejemplo, despertarse en las mañanas para tomar desayuno, a ella no le gusta despertarse temprano y realice un gesto de enojo, pero si le gusta desayunar con su familia, entonces realiza un gesto de felicidad. Realiza un par de ejemplos para que los niños se puedan relacionar con la actividad. Se puede realizar de manera libre o por medio de sorteo de unas pequeñas hojas que se encuentran en una caja la cual contiene ciertas acciones
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad se les pide a los niños socializar acerca de la actividad, con preguntas acerca de ¿les ha gustado la actividad de hoy? ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué parte de la actividad les ha gustado más?

Taller de Aprendizaje N°8

1. Denominación del taller: Jugamos imitando gestos de las emociones

2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Expresa sus emociones de acuerdo a las diferentes situaciones que se le presentan, imita gestos reproducidos por sus compañeros y valora las posibilidades expresivas que se le proporcionan.

3. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunimos a los niños en un semicírculo y les indicamos acerca la actividad que se va realizar en la sesión de hoy, se les indica que esta actividad va ser en grupos.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	La docente explica con ejemplos lo que se va realizar en esta actividad, realiza un ejemplo de los gestos que pueden imitar como un espejo, se le pide ayuda a unos niños para realizar este ejemplo, entonces la docente realiza ciertas acciones y gestos que ellos deben imitar como si fuera su reflejo, estos acciones deben darse de manera espontánea, como expresar felicidad, enojo, tristeza, enfado, susto, etc. luego de que uno de los integrantes sea el que realice las acciones, intercambian roles para que otro sea el que debe realizar los movimientos y
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad se les pide a los niños socializar acerca de la actividad, con preguntas acerca de ¿les ha gustado la actividad de hoy? ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué parte de la actividad les ha gustado más? ¿Sus compañeros realizaban bien sus movimientos?

Taller de Aprendizaje N°9

1. Denominación del taller: Jugamos frente a frente
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Expresa sus emociones de acuerdo a las diferentes situaciones que se le presentan, imita gestos reproducidos por sus compañeros y valora las posibilidades expresivas que se le proporcionan

3. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunidos los niños, se les avisa de la actividad a desarrollar en la sesión de hoy, la cual consistirá en realizar acciones faciales por medio de una señal la cual la docente dará para que realice cierta acción.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	La docente explica lo que se va a trabajar en esta sesión, la cual consiste en ejercicios faciales como lo son abrir y cerrar la boca, ojos, meter y sacar la lengua, de acuerdo a señales que la docente hará. Primero se realizará un ejemplo con dos niños, se dará la instrucción que al momento en el que escuchen una señal, ellos deben sacar la lengua y meterla cuando escuchen una señal, por ejemplo, los aplausos es cerrar los ojos, otro aplauso es abrirlos, una pisada es abrir la boca y otra pisa sucesiva en cerrarla, un golpe suave en la mesita es sacar la lengua y otro sucesivo es meter la lengua.
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad se les pide a los niños socializar acerca de la actividad, con preguntas acerca de ¿les ha gustado la actividad de hoy? ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué parte de la actividad les ha gustado más? ¿Sus compañeros realizaban bien sus movimientos

Taller de Aprendizaje N°10

1. Denominación del taller: Juego con pinza
2. Selección de las competencias y capacidades del taller

COMPETENCIA	CAPACIDAD
Construyendo su corporeidad	Expresa sus emociones de acuerdo a las diferentes situaciones que se le presentan, imita gestos reproducidos por sus compañeros y valora las posibilidades expresivas que se le proporcionan

3. Secuencia didáctica del taller

Momentos	Proceso pedagógico	Secuencia didáctica
INICIO	Preparación	Reunidos los niños, se les avisa de la actividad a desarrollar en la sesión de hoy, la cual consistirá en realizar acciones faciales por medio de una señal la cual la docente dará para que realice cierta acción.
DESARROLLO	Desarrollo de la actividad Reconocimiento de los materiales	Coge unas pinzas sujetapapeles de diferentes colores y coloca en la mesa o en cuencos de boca ancha pequeños pompones y trocitos de limpiapipas. El juego consiste en recoger todos los elementos del mismo color con la pinza. Un entretenido modo de trabajar su destreza manual.
CIERRE	Verbalización	Luego de terminar la actividad se les pide a los niños socializar acerca de la actividad, con preguntas acerca de ¿les ha gustado la actividad de hoy? ¿Qué hemos realizado hoy? ¿Qué parte de la actividad les ha gustado más? ¿Sus compañeros realizaban bien sus movimientos