



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

**EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA
MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
Nº037 PIURA- 2024**

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

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: ESTRATEGIAS DEL APRENDIZAJE Y NECESIDADES EDUCATIVAS

AUTOR

**ABAD NUÑEZ, OLGA LIDIA
ORCID:0000-0001-8575-5207**

ASESOR

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

**CHIMBOTE-PERÚ
2024**



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0320-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **07:00** horas del día **18** de **Noviembre** 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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA- 2024**

Presentada Por :
(0407192019) **ABAD NUÑEZ OLGA LIDIA**

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:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Dr(a). PEREZ MORAN GRACIELA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA- 2024 Del (de la) estudiante ABAD NUÑEZ OLGA LIDIA, asesorado por PEREZ MORAN GRACIELA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 6% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 20 de Enero del 2025



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

DEDICATORIA

A mi hija hermosa Ariana por su apoyo incondicional, que siempre estuvo presente en este arduo caminar hasta culminar la profesión.

A mi esposo por su amor incondicional, apoyo constante y por involucrarse en mi sueño de ser una profesionista.

A mi pequeño Alessandro, mi fuente de inspiración, fortaleza y por ser mi motor en los momentos difíciles.

Dedicada a los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037, por ser la razón de mi vocación, ya que ellos fueron mi inspiración para la realización de esta investigación

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la fortaleza por guiar mi camino a seguir en esta lucha de superación y lograr mis objetivos tan anhelados.

Agradezco a todos los docentes de la ULADECH que compartieron sus enseñanzas, experiencias, tiempo y dedicación ya que fue la base para mi formación como profesional

Agradezco a mi asesora mi maestra y guía en este proyecto que es el resultado del esfuerzo conjunto de quienes a lo largo de este tiempo me han brindado sus enseñanzas

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	IV
AGRADECIMIENTO	V
Lista de tablas	VII
Lista de figuras	VII
Resumen	VIII
Abstract	IX
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
II. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales	7
2.1.3. Antecedentes Locales o regionales	10
2.2. Bases teóricas	12
2.4. Hipótesis	22
III. METODOLOGÍA	23
3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación	23
3.2. Población y Muestra	23
3.3. Operacionalización de las variables	25
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos	27
3.5. Método de análisis de datos.	28
3.6. Principios éticos	28
IV. RESULTADOS	30
V. DISCUSIÓN	34
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	40
Anexo	42
Anexo 1: Carta de recojo de información.....	42
Anexo 2: Documento de autorización para el desarrollo de instrumentos	43
Anexo 3: Matriz de consistencia	44
Anexo 4: Instrumento de recolección de datos.....	46
Anexo 5: Ficha técnica de los instrumentos	47
Anexo 6: Formato de consentimiento informado.....	1

Lista de tablas

Tabla 1. Distribución de la población según su sexo.....	25
Tabla 2. Distribución de la muestra según su sexo.....	25
Tabla 3. Validación del instrumento por juicio de expertos.....	28
Tabla 4. Nivel de motricidad fina en el pre test.....	31
Tabla.5. Nivel de motricidad fina en el post test.....	32
Tabla 6. nivel la motricidad fina entre el pre test y post test	33
Tabla 7. Prueba de los rangos con de Wilcoxon Rangos.....	34
Tabla 8. Estadístico de contraste.....	34

Lista de figuras

Figura 1. Nivel de la variable en niños y niñas.....	36
Figura 2. Nivel de la variable en niños y niñas.....	37
Figura 3. Resultado del pre-test y post-test.....	38

Resumen

La presente investigación apareció ante la dificultad que presentaron los niños de 5 años en cuanto a su motricidad fina, por ello se planteó como objetivo determinar de qué manera el juego lúdico mejoran la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial N°037 Andrés Razuri Región Piura, la metodología es de tipo cuantitativo, con un diseño pre experimental, con pre test y post test , se trabajó con una población muestral de 16 niños 5 años de edad de educación inicial, se utilizó la técnica de observación e instrumento guía de observación, en los resultados se demostró que el pre test 50% de los niños y niñas estaban en inicio, en proceso el 25% en logro 25%, a partir de estos resultados se aplicó 10 talleres de aprendizaje del juego lúdico en la cual se obtuvo en el post test que el 63% de los niños y niñas del nivel inicial demostraron un logro previsto y un 25% en proceso, en inicio 12% . Donde la investigación confirma que la implementación de juegos lúdicos mejora significativamente la motricidad fina en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 037, cumpliendo así con el objetivo general de la investigación.

Palabras clave: educación, inicial, juego, lúdico, motricidad.

Abstract

The present investigation appeared before the difficulty that presented the children of 5 years in terms of their fine motor skills, for this reason it was proposed as an objective to determine how the playful game improve fine motor skills in children of 5 years of the initial educational institution N°037 Andres Razuri Region Piura, the methodology is quantitative, with a pre-experimental design, with pre-test and post test, we worked with a sample population of 16 children 5 years of age of initial education, The results showed that in the pre-test 50% of the children were at the beginning, 25% in process 25% in achievement 25%, based on these results 10 learning workshops of the playful game were applied in which it was obtained in the post-test that 63% of the children of the initial level showed an expected achievement and 25% in process, 12% at the beginning. Where the research confirms that the implementation of recreational games significantly improves fine motor skills in the children of the Initial Educational Institution No. 037, thus fulfilling the general objective of the research.

Key words: education, initial, play, playful, motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las actividades lúdicas o juegos son un medio fundamental para expresar los pensamientos y emociones más profundas que residen en el individuo; este proceso ayuda a exteriorizar los conflictos internos de las personas y a reducir el impacto de las experiencias negativas. Promueve el desarrollo integral del individuo de forma física, emocional, social e intelectualmente equilibrada, facilita la observación, la reflexión y el pensamiento crítico, enriquece el vocabulario, aumenta la autoestima y estimula la creatividad (Murillo, 1996). Por otro lado, Gómez y López (2011) afirmaron que la motricidad fina incluye todas las acciones que los niños realizan principalmente con las manos, a través de la coordinación oculomotora, etcétera. Estas actividades incluyen pintar, perforar, pegar, rasgar, utilizar herramientas, coger objetos con las yemas de los dedos, utilizar cubiertos, cepillar, amasar, etc.

A nivel nacional, se observó que el sistema educativo peruano también experimentó grandes transformaciones durante la primera década del siglo XXI; Actualmente, el debate educativo sobre técnicas, métodos y estrategias de aprendizaje enfatiza las habilidades y la importancia del juego y la libertad de expresión, ganando así mayor relevancia, especialmente en el contexto escolar. Debemos, por tanto, considerar estrategias innovadoras relacionadas con el juego en línea con nuestra DCN (Planificación Curricular Nacional), enfatizando la importancia de respetar a los niños y su libertad de aprender a través del juego y de su propio cuerpo de una manera más significativa, que no pretende suceder. Se observa en todo el Perú (Rojas, 2018).

Según el autor Cholán (2019), actualmente la educación en el Perú está experimentando un cambio impulsado por diferentes corrientes filosóficas y psicológicas, que buscan lograr aprendizajes productivos, intuitivos y significativos en los estudiantes. Sin embargo, la crisis económica, política y social de nuestro país ha limitado este proceso, ya que el presupuesto público destinado a la educación es insuficiente. Como consecuencia, los educadores no están suficientemente formados ni equipados, lo que se traduce en una enseñanza y un aprendizaje deficientes en todos los niveles.

Aguayza (2021) estudió estrategias lúdicas utilizando recursos educativos innovadores para mejorar la psicomotricidad de niños de 4 a 5 años en Cuenca, Ecuador. El objetivo principal del estudio fue diseñar 12 estrategias lúdicas para lograr este objetivo. El enfoque metodológico utilizado fue descriptivo y mixto, combinando técnicas cuantitativas y cualitativas, como la observación, encuestas y formularios de observación. El estudio

concluyó que la psicomotricidad de los niños puede fortalecerse a través de actividades lúdicas y con el apoyo de recursos didácticos innovadores, y que la educación debe ser clara y significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, está la teoría de Piaget, que sostiene que el juego como metodología lúdica es una especie de ósmosis, a través de la cual el niño utiliza el juego para adaptar las realidades actuales del entorno a los esquemas que ya tiene (Piaget, 1961 citado por Ríos, 2019). Por tanto, los niños tienen la capacidad de probar cosas nuevas a través del juego, y quienes no conocen el juego lo relacionan con juegos ya conocidos, lo que les permite comprender con mayor precisión la realidad (Ríos, 2019).

En la institución educativa inicial N.º 037 Piura, se observó que los niños tenían deficiencias en las habilidades motrices finas, tenían dificultades para sujetar el lápiz, para sostener los cubiertos, para abrocharse la camisa y también para utilizar correctamente las tijeras.

Ante la realidad mostrada, se planteó el siguiente enunciado: ¿De qué manera los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura- 2024? Donde el objetivo general que se planteó en esta investigación fue: Determinar de qué manera el juego lúdico mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024. Además, los objetivos específicos fueron: Identificar el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024, a través de un pretest; Identificar el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024, a través de un postest; y Comprobar el nivel de la motricidad fina alcanzado a través del pre y postest en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024.

Es relevante la justificación porque teóricamente esta investigación sostuvo que esta se basó en los principios del desarrollo infantil y el aprendizaje activo, los cuales afirmaban que el juego lúdico es esencial para el desarrollo de las habilidades motoras de los niños, permitiéndoles “experimentar, explorar y practicar movimientos precisos” de forma natural y motivadora. Además, la neurociencia respaldó que estas actividades recreativas fortalecen las conexiones neuronales y aumentan la plasticidad cerebral, facilitando así la adquisición y mejora de las habilidades motoras. La evidencia empírica existente respaldó la efectividad de los juegos como estrategia para mejorar significativamente estas habilidades motoras en la infancia. En cuanto a la justificación práctica, en esta investigación se involucraron docentes y padres de familia del instituto, debido a que el tema de la motricidad fina fue

considerado muy esencial para los niños en el nivel inicial, y se identificó su ventaja en la mejora de la concentración, el lenguaje y la coordinación. Se identificaron las etapas finales de la psicomotricidad en niños de cinco años de la escuela inicial N.º 036 Piura-2024. Por otro lado, la justificación metodológica se sustentó en que, durante la investigación, se diseñó y validó mediante juicio de expertos un instrumento para medir las dimensiones del nivel de psicomotricidad fina, herramienta que luego podría utilizarse en futuras investigaciones similares y en otros contextos.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Velásquez, B (2023) realizó una investigación titulada “Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños y niñas de educación preescolar”, con el objetivo de desarrollar la motricidad fina a través de juegos de movimiento con medios de “incidir en el desarrollo, preparación y progreso”. es parte integral de los niños y niñas de estas edades. La metodología utilizada fue cuantitativa y cualitativa. Los resultados obtenidos en el postest, con base en los resultados de aprendizaje, demostraron que el 83,7% obtuvo una calificación de A. Se concluye que, existe una diferencia significativa entre el pretest y el postest, validada mediante la prueba de Wilcoxon, lo que confirmó la hipótesis de mejora en el aprendizaje. La investigación destacó que la falta de materiales educativos y de creatividad docente conduce a un uso insuficiente de una metodología lúdica activa, clave para el desarrollo de la motricidad fina, la cual no se aplica adecuadamente en el nivel inicial. Este estudio cualitativo de diseño explicativo causal también evidenció una relación significativa entre la motricidad fina y la preparación para la lectura y escritura, con un 83,7% de los niños alcanzando los objetivos propuestos.

Asimismo, según el autor Cevallos (2023) en su artículo científico, se centró en analizar el juego como medio para desarrollar la motricidad en la primera infancia, con el objetivo de identificar cómo el juego influye en la destreza manual y la cognición de los niños. Mediante un diseño observacional cualitativo, se realizaron sesiones de juego con niños de cuatro a cinco años en aulas de preescolar, incorporando actividades como manipulación de bloques de construcción, uso de plastilina y armado de rompecabezas. Los resultados mostraron que los niños que participaban frecuentemente en este tipo de actividades experimentaron mejoras significativas en el control y la precisión de los pequeños movimientos, particularmente en la coordinación ojo-mano, crucial para habilidades futuras como la escritura. Cevallos concluyó que el juego debe ser una herramienta central en la educación preescolar, porque además de promover las habilidades motoras, facilita el desarrollo de procesos cognitivos y sociales, brindando un ambiente en el que los niños exploran, manipulan y crean, fortaleciendo así las bases sólidas para un aprendizaje completo

Cahuaya (2022) en su trabajo de investigación titulado Actividades divertidas con materiales reciclados para el desarrollo de nociones lógico-matemáticas en niños de la segunda sección del nivel inicial de la unidad educativa 4 de julio “La Paz – Bolivia”. Su principal objetivo fue contribuir al desarrollo de nociones lógico-matemáticas de clasificación, serialización y conservación, a través de actividades divertidas con materiales educativos reciclados. La metodología de investigación fue de enfoque cuantitativo, con un diseño preexperimental y un tipo de investigación explicativa. La población estudiada está conformada por 58 niños y la muestra está conformada por 30 niños, la técnica utilizada fue la observación. Los resultados obtenidos son que en su pre prueba obtuvo un 47% en el nivel inicial y un 53% en el nivel logro, luego de aplicar las estrategias obtenidas en su post prueba que el 33% se encuentran en el nivel inicial y el 67% en el nivel. nivel inicial. el nivel de logro. Se concluye que el desarrollo de actividades lúdicas con materiales reciclados promueve su desarrollo en las nociones lógico-matemáticas de serialización, clasificación y conversión en niños del nivel inicial de la Unidad Educativa 4 de Julio.

Pérez, M (2021) trabajó en Ecuador en una tesis titulada: “Juegos tradicionales de pilladas para niños y su influencia en el desarrollo de la motricidad general en niños de 5 años de la unidad educativa Hispano América del cantón de Ambato”; “El objetivo de la investigación será determinar los efectos de los juegos tradicionales de persecución para niños y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años; La metodología de investigación utilizada fue inductiva, deductiva, con nivel estadístico y un diseño preexperimental. Se trabajó con una población conformada por todos los elementos a investigar, es decir 30 niños, a quienes se les aplicó la técnica de observación mediante la herramienta lista. comparación. En los resultados, el nivel de motricidad general fue inicialmente del 55%, pero luego de la aplicación de juegos infantiles tradicionales, este nivel alcanzó un nivel de éxito del 67%. Por tanto, concluimos que los juegos infantiles tradicionales desarrollan significativamente la motricidad general. Se llegó a la conclusión que la clase resulta más activa y participativa cuando el maestro utiliza material didáctico adecuado a cada una de las asignaturas y áreas de estudio. Así en Matemática, los juegos geométricos y las cartulinas son las más utilizadas. En Lenguaje y Comunicación se prioriza los afiches, textos, poemarios y revistas. En Estudios Sociales, los mapas, la esfera y los textos son

los que más se manejan y Ciencias Naturales, el contexto ecológico, los seres vivos, el collage, el texto y las láminas ayudan a fijar nuevos aprendizajes.

Martínez (2021) realizó una tesis de grado profesional en la ciudad de Quito, titulada: «Estrategias de juego y su impacto en el aprendizaje de las matemáticas en estudiantes de la UE. Océano Pacífico, Pangua - Cotopaxi. 2021» El objetivo fue determinar cómo influyen las estrategias de juego en el aprendizaje en el área de matemáticas en estudiantes de educación básica de la UE Océano Pacífico, Pangua - Cotopaxi. Se utilizó una metodología cuantitativa, no experimental, descriptiva con finalidad correlacional, trabajando con una muestra de 45 estudiantes de sexto de básica; se aplicó una encuesta con escala Likert de 10 ítems. Las hipótesis fueron probadas mediante la correlación de Spearman, determinándose que la variable estrategias de juego tiene una alta relación positiva con la variable aprendizaje de las matemáticas, con una correlación de 0,867 y una significancia menor a 0,05, lo que permitió rechazar la hipótesis nula, aceptándose la hipótesis planteada en la investigación. Se demostró que las lúdicas fomentan la capacidad creativa, motivación y el desarrollo de habilidades mediante la interacción de juegos el niño comprende y aprende a resolver problemas. Se concluye que los estudiantes pueden mejorar el aprendizaje de matemáticas a 5 través de las estrategias lúdicas de manera divertida y entretenida que les permitirá desenvolverse en un mundo que está en constante evolución.

Fernández (2022) realizó una tesis titulada “Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad fina en estudiantes de cinco años de una institución educativa inicial pública, Jaén”. Propuso como objetivo: Proponer estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes de cinco años de una Institución Educativa Inicial pública de Jaén. La metodología fue de naturaleza cuantitativa, de tipo básica, con diseño no experimental, transversal y descriptivo con propuesta. La población estuvo constituida por 100 estudiantes, y la muestra no probabilística seleccionada según criterio de conveniencia comprendió 25 unidades. Se utilizó la técnica de la observación y el instrumento administrado comprendió una lista de cotejo. Los resultados respecto al nivel de desarrollo de la motricidad fina indican que, el 52% de los discentes observados se encuentra en Proceso; y 48% presentan un nivel Logrado; evidenciando la necesidad de diseñar una propuesta de estrategias lúdicas para potenciar las habilidades motrices de coordinación viso - manual; viso - motriz; y óculo – manual”. La investigación concluyó que se logró diagnosticar la variable dependiente, proponer

actividades de aprendizaje donde se incluyó las estrategias lúdicas “Jugamos con arcilla casera”; “Caminos y colores”; “Construimos imágenes”, y “Todo y partes”.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Según el autor Ipanaque, Y (2020) expresa que 'Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E.: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña - Catacaos - Piura'. «El objetivo fue mejorar la motricidad fina a través de actividades lúdicas, fundamentales para el desarrollo integral de los niños. La metodología fue cuasi-experimental, lo que permitió recoger y analizar datos para tener una visión específica del problema, utilizando los siguientes instrumentos: lista de cotejo, observación, participación activa y formularios de aplicación. Los resultados revelaron que el 60% de los niños se encontraban en una fase temprana de desarrollo, mientras que el 24% aún estaba desarrollándose. La investigación concluyó que la mayoría de los niños presentaban déficits en la motricidad fina y que el juego es esencial para mejorar estas habilidades en la etapa preescolar.

Gomes et al. (2021) realizaron una tesis en la ciudad de Huánuco para título de bachillerato, titulada: “Programa de juegos para que los niños desarrollen la capacidad de resolución de problemas cuantitativos en niños de 5 años a cargo del C. N. A. UNHEVAL, Huánuco 2020”. Tuvo como objetivo verificar cómo la aplicación del programa “Juegos Infantiles” influye en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas cuantitativos en niños de 5 años del C.N.A Huánuco 2020. Esta investigación perteneció a una metodología, de tipo cuantitativa, nivel explicativo con un diseño pre experimental. Contó con una metodología de tipo de investigación aplicada, diseño pre-experimental. La muestra fue seleccionada mediante el muestreo no probabilístico, se aplicó a los niños del aula de 5 años una preprueba y posprueba para ello se utilizó como instrumento de investigación la ficha de observación para el pretest y postest con la escala valorativa (0.5, 1, 1.5, 2) total 20 ítems para observar los siguientes resultados obtenidos: El valor de $t=20,47$ es superior al valor crítico $t_c=1,75$ se rechaza la hipótesis nula y se puede asegurar que la aplicación de Programa “Toddler Games” genera efectos significativos en el desarrollo de la competencia Resuelve problemas de cantidad en los niños de Educación Inicial. En conclusión: Se demostró que la aplicación del Programa “Toddler Games” genera aportes significativos en el desarrollo de la competencia Resuelve Problemas de Cantidad en los niños de 5 años del C.N.A. Huánuco 2020.

Chávez y Ramos (2023) realizaron una investigación en Piura titulada “Juego y motricidad general en instituciones de educación preescolar, Ayabaca, Piura, 2022”, con el objetivo de determinar la relación entre el juego y la motricidad general en estas instituciones educativas. La metodología utilizada fue cuantitativa, con un enfoque descriptivo y no experimental, con un diseño transversal. La muestra estuvo compuesta por 30 docentes a quienes se les realizó una encuesta. Los resultados, analizados mediante el programa estadístico SPSS 25, destacaron una correlación entre las variables igual a 0,710, lo que indica una relación muy positiva y un nivel de significancia igual a 0,000, confirmando la influencia del juego en el desarrollo de la motricidad fina. Además, se encontró que el 80% de los estudiantes se encontraban en el nivel inicial en cuanto a expresión oral y, luego de implementar un programa educativo, el 73% alcanzó un nivel de éxito en la misma área. La investigación también enfatizó la importancia de planificar estrategias para la enseñanza de la matemática en preescolar, resaltando que entre el 72% y el 90% de los maestros utilizaban guías de enseñanza con resultados positivos en sus estudiantes. Esto sugiere que las estrategias empleadas favorecen el desarrollo de habilidades lógicas y cognitivas en los niños de educación inicial. Además, se destacó que un buen uso de herramientas tecnológicas y didácticas en el aula genera experiencias enriquecedoras tanto para estudiantes como para maestros.

Quimís-Morán (2023) tuvo como objetivo evaluar la efectividad de un sistema de actividades lúdicas específicas implementado por docentes para el desarrollo de la motricidad fina en niños de la primera infancia. La investigación tuvo como objetivo establecer cómo las actividades de juego estructuradas pueden influir en el desarrollo de la motricidad fina, esencial para futuras tareas académicas como la escritura y la manipulación de objetos pequeños. Este enfoque destaca la importancia de los juegos como herramienta educativa que promueve el aprendizaje activo y el desarrollo general. La metodología utilizada fue cuasiexperimental y se llevó a cabo en un ambiente escolar con niños de entre cuatro y cinco años. Se utilizaron una serie de pruebas estandarizadas antes y después de la intervención para medir el nivel de desarrollo motor fino en ambos grupos, analizando indicadores de precisión, control y coordinación manual y los resultados de la investigación revelaron que los niños del grupo experimental, que participaron en la programa de actividades lúdicas, mostraron una mejora significativa en sus habilidades motoras en comparación con el grupo control y concluyeron que la

implementación de un sistema de actividades lúdicas en el programa de entrenamiento. La formación inicial es fundamental para estimular el desarrollo de las habilidades motoras en los niños. Además, se destaca que el juego no es sólo una estrategia eficaz de aprendizaje, sino también una forma de motivación e implicación en el proceso de desarrollo de habilidades básicas.

Calle (2022) realizó una investigación titulada “Aplicación de un programa de actividades recreativas para estimular la motricidad fina en niños de 5 años del nivel inicial 2022”. “El objetivo fue determinar la influencia de la aplicación del programa de actividades divertidas en la estimulación de la motricidad fina en niños de 5 años en el nivel inicial. La metodología fue cuantitativa en cuanto a enfoque, tipo de aplicación y diseño preexperimental. Conformado por 22 alumnos de 5 años. Como herramienta, la lista de verificación. Los resultados mostraron que durante el pretest, 16 estudiantes (72,23%) tuvieron problemas motores y sólo 6 (27,77%) no los tuvieron. La significancia fue $\alpha = 0,000 < 0,05$, lo que aceptó la hipótesis de la investigación al demostrar que el programa de actividades lúdicas estimula la motricidad en niños de 5 años. Se utilizó una metodología cuantitativa y los resultados obtenidos demostraron que el desarrollo metodológico de los docentes en el campo de la lógica matemática es lúdico, “ejecución verbal de acciones” y “reversibilidad”. En conclusión, se evidencia el uso de los juegos como estrategias educativas en la construcción de nociones lógico-matemáticas en la educación preescolar, el desarrollo de procesos de clasificación y preservación digital.

Lachapell (2021) realizó su investigación en Piura titulada: “Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad general de niños y niñas de 4 años en el Complejo Residencial N. 387 Vicús – Piura, 2019”. El objetivo de la investigación será determinar cómo las estrategias de juego mejoran las habilidades motoras generales en niños de 4 años. La metodología aplicada, el nivel explicativo, el plan preexperimental y el enfoque cuantitativo se desarrollaron con una muestra de 15 estudiantes, a quienes se les aplicó una lista de cotejo con la técnica de observación, gracias al consentimiento informado firmado por los estudiantes. Los resultados muestran que los niños y niñas de 4 años progresan hasta un 80% en cuanto a motricidad general, es decir que gracias a estrategias lúdicas el nivel de motricidad general ha mejorado significativamente. , demostrando así una conclusión en su significación estadística. de 0,000 es menor que $p < 0,01$. En

conclusión, estos resultados mejoraron en el grupo experimental hasta el nivel alcanzado, en un 80% en la diferencia específica entre pretest y postest.

2.1.3. Antecedentes Locales o regionales

Guzmán, G (2021) realizó la investigación titulada “Aplicación de actividades de aprendizaje lúdico para el desarrollo de la psicología final en niños del nivel inicial de 4 años en IE”. El curso de cuatro años de duración consiste en la formación en habilidades psicomotoras al final de la vida para niños y niñas. La metodología utilizada corresponde a una encuesta explicativa con un diseño de pretest y postest de un solo grupo, en el sentido de que las actividades y itinerarios educativos aplicados durante el programa preexperimental fueron favorables al nivel de desarrollo de las habilidades psicomotrices. fin de los niños. Se encontró que la integración del juego crea las condiciones para que los niños se desconecten de la psiquiatría con una población de 300 recién graduados y una población de 169 estudiantes equipados con tecnologías para recolectar datos estadísticos empíricos e instrumentos utilizados por 17 cuestionarios. En este sentido, también recordamos que antes del bloqueo de la aplicación, el 48% estaban en curso y el 76% de las estrategias no se implementaron correctamente. Sacamos las siguientes conclusiones: si bien el uso de una buena metodología y una buena estrategia es generalmente positivo, porque este tipo de trabajo motiva, en el caso de docentes que utilizan una estrategia ingenua e inadecuada, es necesario proponer nuevos programas o métodos adecuados.

Además, Rodríguez, S (2020) realizó un estudio titulado “Actividades divertidas para desarrollar la coordinación motora fina durante los 4 años de la Misión Educativa Católica Mis Pequeños Amigos, Paita 2013” para mejorar la coordinación motora fina en niños de 4 años. ese IE del que ya estabas hablando. La metodología utilizada se basó en un diseño de investigación acción que tuvo como objetivo potenciar el estudio y exploración de una situación social, y los resultados mostraron que el 82% de los estudiantes de preescolar siguieron el formato prospectivo utilizando estrategias de aprendizaje. Este trabajo concluyó que: Las estrategias diseñadas en el plan de acción, basadas en actividades lúdicas, produjeron resultados positivos en la mejora de la coordinación motriz. Por último, no faltan juegos y actividades adaptadas a las necesidades de los niños.

Ortiz (2023) realizó un estudio en la ciudad de Piura titulado “Juegos motores para mejorar la motricidad general de niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la

Escuela N° 1. 302 “Ruso” - Chimbote, 2021”, El objetivo general del estudio fue determinar si la aplicación de juegos motores mejora la motricidad general en niños de 5 años. La investigación utilizó una metodología cuantitativa, con un diseño preexperimental, incluyendo un pretest y un posttest en un solo grupo. La población de estudio estuvo compuesta por 195 estudiantes, con una muestra de 14 niños. La técnica de recolección de datos fue la observación, utilizando como instrumento una lista de cotejo. Los resultados del estudio mostraron que la mayoría de los niños presentaban un bajo nivel de habilidades motoras antes de aplicar la propuesta experimental (79%). Sin embargo, esta situación se revirtió tras su aplicación, ya que el 71% de los niños desarrollaron la motricidad fina. La prueba de hipótesis mostró una diferencia significativa entre el pretest y el posttest (6,50 y 78,0). El nivel de significancia fue 0,002 ($p < 0,05$). En conclusión, el estudio reveló que estrategias y actividades enfocadas al juego motor pueden ayudar a fortalecer las actividades físicas de los niños del grupo experimental.

Silva (2021) en su investigación realizada en Piura, titulada “Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa N°88039 – Santa”, el objetivo fue determinar cómo los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad de estudiantes de 5 años. Uso de una metodología cuantitativa, un diseño preexperimental, en una población de 45 estudiantes y una muestra de 23 niños. Se utilizó la recolección de datos y la observación y el instrumento fue un formulario de observación. Los resultados del estudio muestran que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al desarrollo de la dimensión motriz para un 73,3%, la dimensión cognitiva para un 77,8%, la dimensión afectiva-emocional para un 55,6% y las capacidades psicomotoras variables para un 82,2%. La prueba de significancia mediante “t de Student” presentó un valor de $p = 0.000$, lo que significa que la variable ha logrado el desarrollo esperado y alcanzado el nivel requerido. Por lo tanto, se demostró que en la muestra el uso de juegos tradicionales tuvo un impacto positivo en los estudiantes de 5 años de la Escuela N° 1. 88039. En definitiva, el estudio resalta la importancia de los juegos tradicionales en el mejoramiento psicomotriz de estudiantes. Los resultados indican que la inclusión de estos juegos en el currículo escolar puede contribuir al desarrollo integral de los niños. Por ello, se recomienda que profesores y padres animen a los niños a participar en juegos tradicionales como una forma interesante de desarrollar sus habilidades físicas, cognitivas y emocionales.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Motricidad fina

Definición

Según Arqueros (2015), la motricidad fina son aquellas actividades en las que el niño requiere una adecuada precisión en la coordinación. Donde los movimientos de las manos deben tener una coordinación adecuada, dependiendo de las actividades docentes que se realicen.

La motricidad fina está relacionada con movimientos precisos y coordinados que involucran los ojos y las manos. Esto implica el uso de partes específicas del cuerpo, incluidas las manos, pero también puede involucrar otros grupos de músculos pequeños. Desde el nacimiento es posible distinguir las etapas de desarrollo de la motricidad gruesa y fina en bebés y niños.

Flores (2015) nos dice: Las coordinaciones motoras son movimientos que realizan los niños en todas las partes del cuerpo, donde los movimientos son actividades que se desarrollan para aumentar el nivel de coordinación.

Para Paris (2011), el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, también llamada motricidad fina y gruesa, está vinculado a las áreas motoras, la posición y el movimiento de la persona que entran en juego.

La motricidad es mucho más que la funcionalidad reproductiva de movimientos y gestos técnicos, es, en sí misma, creación, espontaneidad, construcción de la subjetividad de la persona. Comellas (2014) Citado por (Cabrera, 2015, p.28)

2.2.2. Teorías que sustentan la motricidad

- a) Teoría valona del desarrollo psicomotor: Henri Wallon propone que el desarrollo motor está íntimamente ligado al desarrollo emocional y cognitivo. Según Wallon, las emociones desempeñan un papel crucial en la estructuración del movimiento, especialmente en los primeros años de vida. La integración de las habilidades motoras y cognitivas es esencial para el desarrollo general del niño.
- b) Teoría del desarrollo de Piaget: Jean Piaget sugiere que el desarrollo motor es una parte esencial del desarrollo cognitivo. Para Piaget, las etapas del desarrollo cognitivo están ligadas a la adquisición de habilidades motoras,

como el desarrollo de la motricidad gruesa y fina, que permiten al niño interactuar de forma más compleja con su entorno.

- c) Teoría de la integración sensorial de Ayres: A. Jean Ayres propuso que las habilidades motoras dependen de la capacidad del cerebro para organizar y procesar información sensorial. Según Ayres, la integración sensorial es esencial para el desarrollo motor del niño y su capacidad para planificar y ejecutar movimientos.
- d) Teoría del desarrollo próximo de Vygotsky: Lev Vygotsky enfatiza la importancia del entorno social y cultural en el desarrollo psicomotor. Según Vygotsky, el aprendizaje motor se desarrolla en la “zona de desarrollo próximo”, donde la interacción con adultos y compañeros más avanzados facilita la adquisición de nuevas habilidades motoras.
- e) Teoría ecológica de Gibson: James Gibson introdujo la teoría ecológica de la percepción, que se centra en cómo el entorno proporciona oportunidades (affordances) para la acción. En el contexto de la psicomotricidad, esto significa que el desarrollo motor se ve influenciado por las interacciones del niño con su entorno, donde el movimiento está guiado por las posibilidades que el entorno ofrece .

2.2.3. Importancia de la motricidad fina

Las actividades de motricidad fina son sumamente importantes, ya que contribuyen a su capacidad de coordinación, donde la movilidad de la mano debe madurar a partir del manejo de diferentes actividades educativas como: cortar, rasgar, manipular objetos, pellizcar, etc. (Romero,2014)

Stassen (2014) considera que muchos psicólogos creían que el desarrollo de las habilidades motoras estaba directamente vinculado a las mismas redes que luego permitirían el aprendizaje académico. La motricidad es fundamental, el ejercicio para la salud, el movimiento para la autoestima y el buen humor, el dibujo y la escritura para la autoexpresión. Se cree que los músculos se desarrollan gradualmente hasta que logran un control adecuado de ciertas actividades, el niño es capaz de agarrar y soltar ciertos objetos pequeños, los músculos de los niños como los brazos, los hombros y las muñecas deben alcanzar una madurez cercana a la adulta a la edad de doce años. . , a diferencia de los músculos de los dedos que se desarrollan más lentamente, por lo que los niños no pueden

escribir rápidamente ni tocar un instrumento con precisión hasta los doce años (Reguidor, 2015, p. 131).

El desarrollo del niño merece una especial atención, sobre todo si tiene en cuenta que lo que primero desarrolla son las habilidades motrices gruesas para luego desarrollar la coordinación motora fina, es decir que con la ayuda de la psicomotricidad, el niño podrá primero aprender a desarrollar el control de su propio cuerpo para aprender a voltear, sentarse, gatear, caminar, correr, etc., y luego con la ayuda de padres, profesores y materiales oportunos, empezara a trabajar la motricidad fina, podrá coger objetos pequeños, realizar ejercicios de punzado, enhebrado, pintado, para luego iniciar la escritura y otras destrezas motrices, habilidades artísticas e intelectuales, necesarias en todo momento; los médicos ingenieros, artistas; necesitan utilizar destrezas motrices finas, necesitan utilizar eficientemente sus manos . (Saavedra, 2015)

2.2.3.1. La motricidad fina a la edad de los 5 años

A los 5 años, los niños están en un punto crucial del desarrollo de su motricidad fina. Es una edad en la que sus habilidades motoras finas están floreciendo, permitiéndoles realizar tareas cada vez más complejas y precisas.

2.2.3.2. Habilidades Esperadas a los 5 Años:

- Escritura: Los niños de 5 años deberían poder escribir letras mayúsculas y minúsculas con cierta facilidad, pero no necesariamente con una letra perfecta. Pueden escribir su nombre completo y algunas palabras sencillas.
- Dibujar: Pueden dibujar con detalle figuras reconocibles como personas, animales y objetos. Pueden colorear las líneas con precisión y usar diferentes colores.
- Manipulación de objetos pequeños: Pueden manipular hábilmente objetos pequeños como ladrillos, botones, piezas de Lego, herramientas de construcción y rompecabezas.
- Vestirse y desvestirse: Pueden vestirse y desvestirse de forma independiente, incluyendo abrocharse botones, atarse los cordones de los zapatos, cerrar cremalleras y ajustar hebillas.
- Uso de los cubiertos: sabe utilizar los cubiertos de forma adecuada y eficaz durante las comidas.
- Otras actividades: Pueden realizar otras actividades que requieran coordinación motriz fina, como cortar con tijeras, manipular arcilla, jugar juegos de mesa y hacer manualidades.

2.2.3.3. Importancia del Desarrollo de la Motricidad Fina en la edad de 5 años

- Preparación para la escuela: las habilidades motoras finas son esenciales para el éxito académico, especialmente para tareas como escribir, dibujar, cortar y pegar.
- Independencia: el desarrollo de la motricidad permite a los niños realizar las actividades diarias de forma independiente, fomentando su autonomía y seguridad.
- Desarrollo cognitivo: la motricidad fina está estrechamente ligada al desarrollo cognitivo. La motricidad fina ayuda a los niños a desarrollar habilidades como la coordinación ojo-mano, la conciencia espacial y la memoria.

2.2.3 4. Actividades para Estimular la Motricidad Fina:

- Juegos de construcción: Bricks, Lego, puzzles y juegos de construcción con pequeñas piezas.
- Dibujo y pintura: Lápices de colores, lápices de colores, acuarelas, pinceles y plastilina.
- Actividad de enhebrado: enhebrar cuentas, hilos o cintas.
- Juegos de mesa: Juegos de mesa que requieren el manejo de fichas o piezas pequeñas.
- Actividades Culinarias: Ayudar a preparar la comida, como cortar galletas o mezclar ingredientes.
- Actividades de jardinería: plantar, regar plantas y recolectar frutas y verduras.

Es importante recordar que cada niño se desarrolla a su propio ritmo. Si un niño de 5 años no alcanza los niveles esperados de habilidades motoras finas, es importante consultar a un profesional de la salud, como un pediatra o un terapeuta ocupacional. Pueden evaluar a su hijo y recomendarle un plan de intervención adaptado a sus necesidades.

2.2.3.5. Clasificación de motricidad fina

Se clasifica en diferentes dimensiones de la motricidad fina. En este trabajo proponemos dividirla en: coordinación visual-manual, motricidad facial, motricidad gestual y motricidad fonética. Dimensiones de la motricidad fina (Pacheco, 2015).

a. Coordinación viso-manual:

La Coordinación mano-ojo, las manos se identifican como un material específico debido a los estímulos de la visión, es necesario desarrollar la coordinación mano-ojo, porque es fundamental para nuestra vida diaria y los logramos cuando los solucionamos, sabiendo vestir. , comer, saber hacer y desatar un nudo, usar pinzas, planchar, hilo, dibujar, tejer, piso, hacer nudos, pegar, colorear, usar una galleta, pintar con los dedos, construir, cortar, la coordinación manual lleva al niño a dominar su manos. Los elementos más afectados que intervienen

directamente son la mano, la muñeca, el antebrazo y la parte superior del brazo (Pacheco, 2015).

b. Coordinación Facial

Se refiere a los movimientos de los músculos de la cara, manos y pies y, por tanto, a comunicarse con los demás sin utilizar palabras, dando expresión, sentimiento o emoción a través de gestos. (Ortega, 2016).

c. Coordinación Fonética

Esta coordinación ayuda a conseguir el dominio expresivo, desde los primeros meses el niño descubre la posibilidad de emitir sonidos de forma similar, completando así la coordinación de movimientos. (Ortega, 2016).

El aparato logopédico es el que asegura que se desarrolle el proceso de coordinación fonética, de acuerdo con el desarrollo psicomotriz del niño. La coordinación fonética es importante porque en los primeros meses descubre la emisión de sonidos, luego se desarrolla con la emisión de sílabas, palabras o frases sencillas, dependiendo del diálogo que pueda pronunciar directamente.

d. Coordinación Gestual

La coordinación fonética es un aspecto muy importante de las habilidades motoras que debe estimularse para asegurar un buen dominio. y siguiendo de cerca, el niño en los primeros meses de vida comienza a emitir sonidos, una maduración necesaria que le permite emitir y sistematizar cualquier sonido, ni siquiera la capacidad de emitirlos todos. En este punto ya ha iniciado el proceso de aprendizaje que le permite pronunciar la palabra correctamente. Este método dirige la atención del niño hacia la zona de la fonación y hacia los movimientos que lentamente se desarrollan frente a él, permitiendo la imitación como en muchos otros. áreas; La forma de aprender será imitando el entorno, sobre todo cuando se trata de un juego en el que decimos algo y aprendemos nuevas palabras, haciendo sonidos de animales u objetos (Villavicencio, 2013).

Marionetas: Son materiales divertidos donde, utilizados por el niño, coordina los movimientos con los dedos en las diversas actividades que realiza el maestro .

Marionetas: utilizadas para los diferentes movimientos que se producen de forma indirecta entre los dedos y el objeto.

2.3. Concepto de Juegos lúdicos

Los autores García & López (2022) indican que los juegos de ocio son actividades recreativas que tienen como objetivo divertirse y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Estas actividades se caracterizan por su enfoque en el entretenimiento y el aprendizaje a través de la interacción y la diversión, y son fundamentales para el desarrollo integral de las personas, ya que promueven el aprendizaje a través de la diversión y el entretenimiento (p. 15).

El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño, favoreciendo sobre todo el desarrollo social. A través del juego, los niños aprenden a interactuar adecuadamente con los demás, a compartir, a reír, lo que también contribuye a su desarrollo emocional.

Gómez E.J., (2019). Los juegos lúdicos para programar la motricidad infantil constituyen un peso dominante en la mendicidad actual a nivel iberoamericano, lo que se manifiesta en el incremento de la motricidad infantil, es por ello que en la Unidad Educativa Ismael Pérez Pazmiño Naranjito – Ecuador durante el actual colegio año, se aclararon muchas de las dificultades de los estudiantes. El tiempo libre como táctica didáctica para mejorar la coordinación motriz fuerte en niños de 5 a 6 años.

Los juegos se consideran estrategias valiosas porque representan la primera actividad integradora que utilizan los estudiantes para observar, investigar, moverse, descubrir, construir, interactuar, razonar y crear cosas nuevas. Además, estas actividades lúdicas facilitan la integración y participación de estudiantes tímidos o que tienen dificultades para comunicarse con sus compañeros.

Vygotsky sostiene que el juego es una actividad social en la que, a través de la interacción con otros niños, los niños llegan a comprender roles o funciones relacionadas con la realidad. Además, este proceso se centra principalmente en el simbolismo, enfatizando cómo el niño transforma ciertos términos y los adapta a su comprensión, dándoles un significado diferente. Por ejemplo, cuando un niño corre con una escoba imaginando que es un caballo, este tipo de actividad contribuye al desarrollo simbólico de su vida.

El juego lúdico es una actividad distinta al mundo habitual que se desarrolla en un espacio, y en un momento determinado, por lo que el niño utiliza su corporalidad representando o realizando determinadas actividades que el juego le permite, generando satisfacción y placer al realizarlas. afuera. (Añamuro, 2019 página 22)

El juego es fundamental en las actividades recreativas, se adquieren en el desarrollo de la corporalidad principalmente en la infancia a través del juego, se divierten expresando así sus emociones. En esta fase se desarrollan los valores (Melo & Hernández 2018)

A nivel cognitivo, la persona se desarrolla a través de la actividad lúdica, el niño desarrolla la motricidad fina, trascendental desde la infancia, la familia y la escuela, siendo imprescindible el aprendizaje social, como el juego, que ayuda a desarrollar habilidades y al mismo tiempo a divertirse, la conexión emocional entre todos los adultos y todos los niños. (Melo Página 2018) p.45.

En la enseñanza educativa el juego se conceptualiza como el vínculo que permite al ser humano evolucionar para construir aprendizajes desde la niñez. En sociología el juego se considera de vital importancia para los jóvenes quienes aprenderán las reglas de la vida social, así como cognitiva y emocional, los niños se integrarán a él, porque es importante en el desarrollo cognitivo y emocional y en la "integración social. (Sigrid, L.2007)

El juego también es considerado como una estrategia educativa frecuentemente desarrollada a nivel educativo, aunque poco tenido en cuenta por los docentes por desconocimiento, el juego persigue un objetivo educativo o se organiza como un juego moderado, que se desarrolla en la reflexión docente. momentos. Acción. Simbolización lógica abstracta, según tu experiencia para construir tu aprendizaje. El jugador consigue así sus objetivos, desarrollando su creatividad poniendo en práctica sus habilidades y destrezas en el campo indicado. También es fundamental conocer las características del juego a efectos de la XIII sesión docente, eligiendo las más relevantes” (Chacón, 2008).

2.3.1. El juego lúdico a la edad de 5 años

Dado que los niños de cinco años son esenciales para la educación infantil, promueven o participan plenamente en la infancia, estimulando sus habilidades cognitivas, sociales y emocionales. A través de la apertura, a medida que los niños aprenden a resolver problemas, expresar sus emociones y colaborar con nuestros socios, adquieren habilidades esenciales para su desarrollo futuro. Según Garvey (1990), “el juego no es sólo una actividad recreativa, sino también un proceso que permite a los niños explorar el mundo y construir significado en un contexto seguro y controlado” (p. 56). El juego se convierte así en una herramienta educativa fundamental en nuestros primeros años de vida.

El juego y el desarrollo de las capacidades cognitivas "El juego no es sólo una actividad lúdica en la infancia, sino que es una herramienta esencial para el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños". Como argumentó Frost (2010), “a través de actividades

de juego, los niños practican habilidades de pensamiento crítico, resuelven problemas y exploran conceptos matemáticos y lingüísticos en contextos relevantes” (p. 78). Esto demuestra que el juego es una plataforma donde se integran diferentes áreas del conocimiento y los niños pueden experimentar el aprendizaje de una forma espontánea y divertida.

2.3.2. Secuencia didáctica del juego

Para realizar un juego didáctico, en aula se debe tener en cuenta varios factores entre ellos tenemos, el nombre del juego, el área de conocimiento a trabajar si también objetivos a lograr, contenidos cantidad de participantes en el juego duración de materiales a utilizados, lista de materiales (Chacón ,2011)

2.3.3. El juego en el aprendizaje

El juego también es considerado una estrategia educativa que se desarrolla en los diferentes niveles educativos, porque en ocasiones no se tiene en cuenta.

Jugar es una acción humana innata de gran importancia en el día a día de los niños porque descubren la realidad y son capaces de comprender el mundo que les rodea y el por qué de las cosas. Los estudiantes pueden expresar sus actividades con regularidad. educación básica y diversión de forma lúdica y al mismo tiempo, en total libertad y jugando de forma espontánea con material imaginativo, con resultados constantes. (Lull, 2009)

2.3.4. Teorías que sustentan los juegos lúdicos

Teoría de Estrategias Lúdicas:

Según Piaget (1972), cuando un bebé se chupa el pulgar a partir del segundo mes o comienza a agarrar objetos alrededor de los cuatro o cinco meses, y luego los sacude o aprende a lanzarlos, está activando dos mecanismos diferentes. Por un lado, hay un proceso de acomodación, donde el bebé ajusta sus movimientos y percepciones a los objetos. Por otro lado, ocurre un proceso de asimilación, donde esos mismos objetos son integrados en su comprensión de su propia actividad . Según Piaget, "existe una asimilación de la realidad a sus primeros esquemas sensoriomotores en dos aspectos complementarios".

1. **Asimilación funcional o reproductora:** Se refiere a la repetición activa que refuerza ciertas acciones.

2. **Asimilación mental:** Se produce a través de la percepción o concepción del objeto en función de su incorporación a una acción real o posible. Cada objeto es percibido como algo que se puede chupar, agarrar, sacudir, entre otros.

Es importante destacar que esta forma primitiva de asimilación está centrada en el sujeto y no es objetiva, ni científica, ni descentralizada; Tiene un carácter egocéntrico. A medida que el niño repite conductas a través de la asimilación reproductiva, los objetos se incorporan a través de acciones que luego se convierten en patrones de acción, como el patrón de “algo que chupar”. Esto desencadena una verdadera revolución cognitiva, donde los patrones se convierten en ideas o conceptos.

Piaget defiende una perspectiva activa, en la que se privilegia el juego y el juguete como herramientas útiles para el desarrollo psicomotor, sensoriomotor, cognitivo, lógico y lingüístico de los niños. Esta perspectiva tiene su origen en la teoría estructuralista, basada en el estudio de la dinámica interna de las funciones mentales de los niños. Además, Piaget también dispone de mecanismos lúdicos en los estilos y formas del entorno. La curiosidad de un niño se ve alimentada por el acceso al conocimiento y las oportunidades de aprendizaje.

Desde una visión amplia, una estrategia se define como un conjunto de procedimientos que incluye varias acciones concretas orientadas a alcanzar un objetivo. Estas acciones, que pueden perseguir múltiples metas, pueden ser llevadas a cabo por un individuo o un grupo de personas (Maldonado et al., 2019).

Principios que fundamentan el juego lúdico

Los principios que subyacen al juego lúdico se basan en la importancia del juego como actividad esencial para el desarrollo integral del niño. Principios basados en la interpretación general de las teorías y estudios sobre el desarrollo infantil y el aprendizaje a través del juego de Jean Piaget y Vygotsky. Estos principios incluyen:

a) Desarrollo global: el juego lúdico es una herramienta fundamental para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social del niño. A través del juego, los niños exploran el entorno, desarrollan sus habilidades motoras, adquieren conocimientos y expresan sus emociones.

b) Aprendizaje activo: Los juegos lúdicos promueven el aprendizaje activo, donde los niños aprenden haciendo. A través de la experimentación y la exploración, los niños aprenden sobre el mundo que los rodea y desarrollan sus habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

c) Creatividad e Imaginación: Los juegos lúdicos estimulan la creatividad y la imaginación, permitiendo a los niños crear mundos imaginarios, resolver problemas de manera innovadora y desarrollar su capacidad de pensar de forma abstracta y simbólica.

d) Interacción social: los juegos facilitan la interacción social entre los niños, ayudándolos a aprender normas sociales, desarrollar habilidades de comunicación y comprender diferentes roles y perspectivas. A través del juego, los niños aprenden a cooperar, compartir y resolver conflictos.

e) Expresión emocional: el juego lúdico proporciona a los niños una forma de expresar sus emociones y procesar las experiencias de la vida cotidiana. A través del juego, los niños pueden explorar y gestionar sus sentimientos en un entorno seguro y controlado.

f) Motivación intrínseca: el juego lúdico está motivado internamente, lo que significa que los niños participan en el juego porque lo encuentran divertido y satisfactorio en sí mismo. Esta motivación intrínseca es fundamental para desarrollar una actitud positiva hacia el aprendizaje.

g) Desarrollo de la autonomía: a través del juego, los niños tienen la oportunidad de tomar decisiones, resolver problemas y enfrentar desafíos por sí solos, lo que promueve su independencia y confianza en sí mismos.

h) Adaptación al entorno: El juego permite a los niños adaptarse a su entorno, comprender y responder a las demandas y oportunidades que éste presenta. A través del juego, los niños experimentan diferentes roles y situaciones que los preparan para la vida real.

Estos principios subrayan el valor del juego lúdico como actividad fundamental para el desarrollo sano y equilibrado de los niños y como medio para promover su aprendizaje y crecimiento en múltiples dimensiones.

Los expertos sostienen que existen tres tipos de juegos, a los que juegan los propios niños y que sirven para diferenciar el desarrollo de cada área que estimulan. Asimismo, el MINEDU (2022) propuso la clasificación de los juegos infantiles:

- Juego motor: está vinculado al movimiento y la experiencia con el cuerpo, esta actividad genera sensaciones que pueden percibir, pues gracias al movimiento los niños pueden correr, saltar, moverse de un lado a otro, lanzar la pelota, etc. A través del juego, los niños pueden descubrir el mundo que les rodea y al mismo tiempo volverse más creativos e independientes.

- Juego social: El juego social permite a los niños organizar su aprendizaje y socializar con sus compañeros, pero también les ayuda a establecer relaciones románticas de forma libre y significativa, ya que esto les permitirá compartir más experiencias con ellos e incluso crear las suyas propias.

- Juego cognitivo: a través del juego cognitivo, el niño explora y reconoce los objetos que le rodean, es capaz de pensar e interactuar con las personas que le rodean, y también identifica las cualidades de las cosas teniendo en cuenta el tamaño, color, temperatura, peso, forma. y textura.

2.4.Hipótesis

Hipótesis alterna

Hi El juego lúdico mejora significativamente la motricidad fina en los niños de la Institución Educativa inicial N 037 Piura – 2024.

Hipótesis nula

Ho: El juego lúdico no mejora significativamente la motricidad fina en los niños de la Institución Educativa Inicial N 037 Piura – 2024.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

Esta investigación fue de tipo cuantitativo, ya que se utilizó datos numéricos, para que puedan ser procesados y mediante la estadística se pudo observar los resultados, que permitan tomar decisiones que contribuirá al fenómeno de estudio . Oblitas (2018)

Esta investigación fue de nivel explicativo. Porque su propósito fue encontrar las razones o motivos de los fenómenos que se investigan, observar las causas y resultados existentes y determinar las condiciones, a que se centra en el porqué del objeto de estudio y no en el que o donde, pues se trata de explicar el objeto y no describirlo (Mejia, 2020).

Para desarrollar la investigación se consideró el diseño pre- experimental del tipo preprueba-posprueba con un solo grupo. De acuerdo a lo planteado por Hernández (2008) el diseño pre experimental "consiste en administrar su estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables, para poder observar el nivel del grupo en estas variables" (p. 187).

Graficarlo

GE. O₁. X. O₂

Donde:

GE= grupo experimental

O₁= pre prueba aplicado a la muestra

X= Aplicación del juego lúdico

O₂= post prueba aplicado a la muestra

3.2. Población y Muestra

El universo estuvo conformado por los niños de la institución educativa inicial N.º 037 Piura, que cuenta con 12 aulas de niños y niñas de 2,3,4, y 5 años, haciendo un total de 246 estudiantes, a cargo de la directora Lic. Karin Moreno Salazar. La institución educativa alberga niños de educación inicial del primer y segundo ciclo, en el turno de mañana, con docentes nombrados y contratados.

Población

Para esta investigación la población fue las 3 aulas de niños y niñas de 5 años denominadas los pollitos, los gatitos y los patitos del nivel inicial de la institución educativa inicial N° 037, que cuenta con 46 niños y niñas, matriculados en el año lectivo.

La población es el grupo de individuos u objetos de los que se quiere conocer algo en una investigación o estudio, el mundo o población puede estar construido por personas, animales, registros, doctores, nacimientos . Pineda (2004)

Tabla 01

Distribución de la población en estudio según sexo

Edades	Sexo		Total
	varones	mujeres	
5 años	10	6	16
5 años	11	4	14
5 años	10	6	16
Total			46

Fuente. Registro de matrícula 2024

La muestra de estudio fue seleccionada a través de la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia, la muestra fue seleccionada solo porque estaba disponible para la investigadora. Esto quiere decir, que la muestra fue fácil de reclutar.

La muestra viene hacer un subconjunto o fragmento de la población, que son objeto de estudio. Donde los resultados de los elementos estudiados pueden generalizar a toda la población . Ventura (2017)

Tabla 02

Distribución de la muestra en estudio según sexo

Institución Educativa	Ugel	Nivel/edad	N° de niños	
			hombres	mujeres
036	Piura	5 años	10	6
Total			16	

Fuente. Registro de matrícula 2024

Criterios de Inclusión

- Los niños de cinco años
- Los niños matriculados en el año 2024
- Los niños que sus padres firmaron el consentimiento informado

Criterios de Exclusión

- Los niños que tienen más de tres faltas durante la recolección de datos
- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

3.3. Operacionalización de las variables

Juego lúdico:

El juego lúdico es una actividad distinta al mundo habitual que se desarrolla en un espacio, y en un momento determinado, por lo que el niño utiliza su corporalidad representando o realizando determinadas actividades que el juego le permite, generando satisfacción y placer al realizarlas. afuera. (Añamuro, 2019 página 22)

Motricidad fina:

Según Arqueros (2015), la motricidad fina son aquellas actividades en las que el niño requiere una adecuada precisión en la coordinación. Donde los movimientos de las manos deben tener una coordinación adecuada, dependiendo de las actividades docentes que se realicen.

Título: juego lúdico como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotricidad fina en niños de la institución educativa inicial n 037 Piura – 2024

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍA O VALORACIÓN
Variable independiente: Juego lúdico	El juego lúdico es una actividad voluntaria, flexible y espontánea que permite a los niños interactuar con el contexto en el que se desenvuelven; Desarrollando así tu creatividad e imaginación en cualquier área del aprendizaje. (Quito, 2018)	Sensorial Creativa Social Emocional	Reacciones emocionales Originalidad Trabajar en equipo Expresar sus emociones	Ordinal	-Inicio -Proceso -Logrado
Variable dependiente: Motricidad fina	La Motricidad fina está referida a la utilización de las partes más pequeñas de los músculos de cada niño los cuales permitirán realizar movimientos precisos que llevarán al pequeño a crear nuevas formas e imágenes	Viso manual facial gestual fonética	Utiliza los dedos de las manos en operaciones Realiza ejercicios faciales sencillos Responde a los estímulos mediante la mirada Imita sonidos		

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos

Técnica: En la investigación la técnica que se empleó fue la observación, la cual se utilizó en todo el proceso de la investigación, de esta manera se pudo registrar los hechos a través del instrumento, según Hernández et al. (2020), “Esta técnica consiste en observar el fenómeno, para registrar información fundamental de todo el proceso investigativo” (p.174).

Instrumento: El instrumento que se utilizó para la investigación fue la guía de observación, la cual es un instrumento de recolección de datos fundamental en la investigación cualitativa.

El instrumento fue la guía de observación, con el cual se evaluó a los niños de cinco años, a los pollitos, se evaluó a las dos variables de la investigación con sus respectivas dimensiones, de la variable dependiente que es la psicomotricidad fina y la variable independiente que es el juego lúdico en la investigación.

La guía de observación: En esta investigación se utilizó el instrumento la guía de observación, la cual tuvo dimensiones de la variable independiente; el juego lúdico y dimensiones de la variable dependiente; motricidad fina, el instrumento contó con 7 ítems, con categoría de valoración de inicio, proceso, logrado

Validez: Para la validación del instrumento se aplicó el juicio de expertos. Así mismo fue validado por tres expertos que están en ejercicio de la profesión de educación inicial. Los cuales firmaron la ficha de identificación del experto para el proceso de validación de juicio y el formato de ficha de validación.

El grado de cada experto fue de Licenciados en educación inicial. La cual mediante ítems dieron como respuesta que el instrumento si es aplicable. Corral (2009) “la validez de un instrumento se refiere que el instrumento de medición mide lo que pretende medir” (p. 230).

Tabla 3

Validación del instrumento por juicio de expertos

Expertos	Grado/título	Valoración
Fanny Escobar Vidal	Licenciada	100%
Carlos Carreño Juárez	Licenciada	100%
Luis Alvarado Ruiz	Licenciada	100%

Fuente: Información tomada de instrumentos validados

Confiabilidad del instrumento:

Según Hernández, Fernández y Baptista (2019, p.200) indica que “es la misma capacidad del mismo instrumento para producir resultados congruentes cuando se amplía por segunda vez, en condiciones tan parecidas como sea posible “(p. 23)

En el presente estudio se trabajó con niños y niñas de 5 años de edad, el grado de confiabilidad del instrumento. El Alfa de Cronbach fue 0,81165365, que evidencio que el instrumento fue confiable, en la categoría o valoración tuvieron 3 niveles: inicio, proceso y logrado.

3.5.Método de análisis de datos.

Para procesar los datos de la investigación, primero se enviaron los documentos de consentimiento informado al director de la escuela, luego a los padres de los niños para obtener la autorización para realizar los talleres educativos, luego se aplicó y validó la herramienta. por tres expertos en educación preescolar titulados en educación preescolar. Se utilizó el software SPSS, se realizó la tabulación en Excel en forma de tablas y figuras, mediante las cuales se creó una base de datos para el uso de estadística descriptiva. Por lo que el análisis se realizó para cada objetivo específico de la investigación, la muestra fue de 16 niños de dicha institución, se utilizó la prueba de Wilcoxon, ya que compara dos grupos o muestras diferentes o relacionados.

3.6.Principios éticos

El código de ética de la actividad científica se rige por los principios éticos de ULADECH (2024).

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes

Se respetó y guardo los datos de recojo de información y mantener la privacidad de los participantes de 5 años, ya que me mantuvo en anonimato y con su respectivo código. Durante la ejecución y recolección de datos de los talleres no se tomaron fotografías protegiendo así su confidencialidad.

Libre participación por propia voluntad

La presente investigación respeto dicho principio, dado que se comunicó a los padres de familia el propósito de la investigación y se plasmó su firma en el consentimiento informado. Asimismo, se formuló una solicitud de autorización a la dirección de la institución educativa para llevar a cabo la aplicación de los instrumentos validados y la recopilación de datos.

Beneficencia, no maleficencia

En esta investigación, se aseguró el bienestar de los niños que participaron de la investigación, siguiendo las reglas como, no causar daño, disminuir los efectos adversos, en este sentido la conducta del investigador no causó ningún daño de los niños de 5 años, aumentando los beneficios.

Cuidado del medio ambiente

En esta investigación se respetó el medio ambiente sin ningún daño que pueda afectar a los animales, plantas, medio ambiente que se involucren en la investigación. Cabe recalcar que los talleres de los juegos lúdicos se llevaron a cabo, en el patio de la institución educativa, la cual cuenta con jardines y árboles.

Justicia

En esta investigación, se tomó las precauciones necesarias para evitar un desequilibrio en el recojo de datos, así se tomó en cuenta las limitaciones, ejercer un juicio razonable para no dar lugar a prácticas injustas.

Integridad y honestidad

En esta investigación, se cuidó el rigor científico de recojo de datos y respeto los estándares de propiedad intelectual, también se evitó engañar a los participantes en todos los aspectos posibles, velando por la exactitud de sus métodos, sin afectar los resultados obtenidos del estudio.

IV. RESULTADOS

4.1. Identificar el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N 037 Piura– 2024, a través de un pre test.

Tabla 04

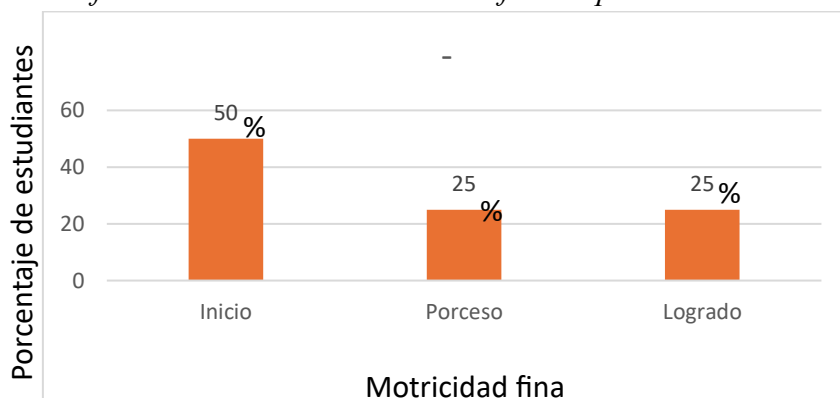
Nivel de motricidad fina en pre test

Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
Inicio	8	50%
Proceso	4	25%
Logrado	4	25%
TOTAL	16	100%

Fuente: guía de observación, octubre 2024

Figura 1

Grafico de barras de la motricidad fina en pre test



Fuente: Tabla 4

En la tabla y figura 1, se observable que los niños de 5 años se encuentran en nivel inicio con un 50%, en proceso 25% y el 25% en logro logrado. , por lo que indica que la mayoría de los niños están en un nivel en inicio por lo que muestran limitaciones en la motricidad final

4.2. Identificar el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N 037 Piura– 2024, a través de un post test.

Tabla 5

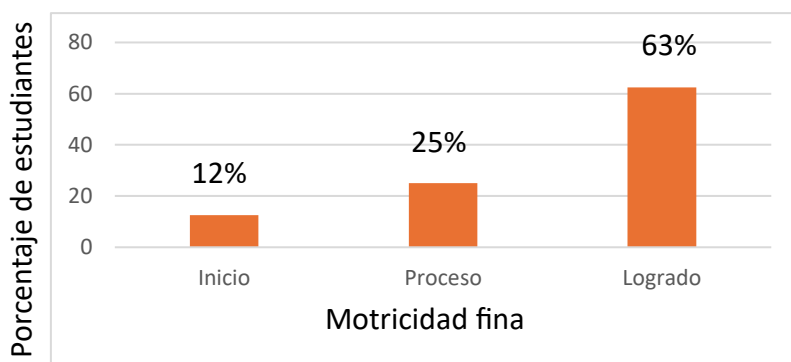
Nivel de motricidad fina en post test

Niveles de logro	fi	%
Inicio	2	12%
Proceso	4	25%
Logrado	10	63%
TOTAL	16	100%

Fuente: guía de observación, octubre 2024

Figura 2

Gráfico de barras del nivel de motricidad fina en post test



Fuente: Tabla 5

En la tabla y figura, se observable que los niños de 5 años se encuentran en nivel inicio con un 12%, en proceso 25% y el 63% en logrado, por lo que indica que la mayoría de los niños están en un nivel logrado, observándose que el desarrollo de los talleres de aprendizajes han mejorado significativamente, se evidencia la efectividad de los juegos lúdicos.

4.3. Comprobar el nivel de la motricidad fina alcanzado a través del pre y postest en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024

Tabla 6

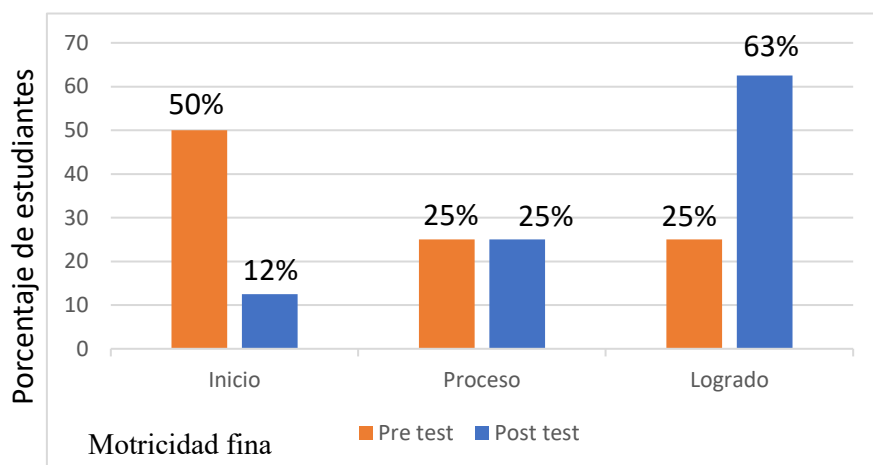
Nivel motricidad fina entre el pre test y post test

Aprendizaje	Nivel de pres-test		Nivel de post-test	
	Niños	%	Niños	%
Inicio	8	50%	2	12%
Proceso	4	25%	4	25%
Logrado	4	25%	10	63%
TOTAL	16	100%	16	100%

Fuente: guía de observación octubre 2024

Figura 3

Grafico de barras de la motricidad fina entre el pre test y post test



Fuente: Tabla 6

En la tabla y figura, se evidencia que, al examinar los resultados del pre y post prueba, se evidenció que el pre- prueba se encontró el 25% se ubicaron en nivel logro esperado; posteriormente, en el pos- prueba los resultados ascendieron a un 65% encontrándose en logro esperado. Por lo tanto, se demostró que ambos resultados reflejaron diferencias, mejorando la psicomotricidad fina en el post- prueba; demostrando que a través de la aplicación de los juegos lúdicos, mejoró la psicomotricidad fina en los niños

Contrastación de hipótesis

Nivel significancia: 0,000

Tabla 7*Prueba de los rangos con de Wilcoxon Rangos*

	<i>N</i>	<i>Rango medio</i>	<i>Suma de rangos</i>
Post-test	0a	,000	
Rangos negativos	9b	12;00	
Rangos positivos	2c		
Empates	5		
Total			
a.	POSTEST < PRETEST		
b.	POSTEST > PRETEST		
c.	POSTEST = PRETEST		

Tabla 8*Estadístico de contraste*

<i>Z</i>	Post test - Pre test
	-2,2303b
Sig. Asintót. (bilateral)	0,01

a. Basado en los rangos negativas

$p < 0,05$ Existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas en el pre testy post test.

Decisión: En la Tabla se observa que el valor de la significancia de la prueba es de 0,01 ($p < 0,05$), esto indica que existe una diferencia significativa entre el logro de aprendizaje obtenido en el pre test con el logro del post test; lo cual indica que la aplicación de los juegos lúdicos, contribuyó a mejorar la psicomotricidad fina, existe evidencia estadística suficientes para rechazar la hipótesis nula, Según el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000, concluyendo que la aplicación de los juegos lúdicos desarrolla la psicomotricidad fina en los niños y niñas de 5 años.

V. DISCUSIÓN

En la presente investigación uno de los objetivos específicos fue Identificar el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N 037 Piura– 2024, a través de un pre test, en el cual se evidencio que los niños y niñas están en un nivel muy bajo, Los resultados establecieron que existe dificultades en el desarrollo Psicomotor fino en los niños y niñas ya que la mayoría presentan falencias, así como sujetar el lápiz, utilizar la tijera para recortar, dibujos poco definidos, líneas oblicuas no dominadas etc. esto se fundamenta con el aporte de Melo &Hernández (2018) el juego es esencial para las actividades lúdicas se ejecutan en el desarrollo de la vida del ser humano principalmente surge de la infancia a través del juego donde el niño se divierte expresando así sus emociones

Al elaborar el análisis del segundo objetivo específico que fue identificar el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N 037 Piura– 2024, a través de un post test. En el cual se observó que los niños y niñas están en un nivel alto después de la aplicación de talleres de aprendizaje, Como se puede ver los datos de la mejora alcanzada fue de manera gradual según fueron transcurriendo el desarrollo de los talleres de aprendizaje, lo que muestra la efectividad de los juegos lúdicos en la mejora de la motricidad fina. Los resultados tienen cierta similitud a los estudios realizados por

Aguilar, R (2022) “en su trabajo lúdico mejora la motricidad de niños y niñas de 3, 4 y 5 años, explica cómo se analizaron 15 pares de datos, partiendo de las fases pre y post del juego obtendremos trece intervalos positivos y dos cero, sin intervalos negativos, en las estadísticas de prueba vemos el valor $Z = - 3.207b$, y la línea recta es asintomática (bidireccional) y su valor es menor que 0.05 , se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa, que los juegos recreativos mejoran después de las sesiones educativas. Además, se utilizó en 10 sesiones la gama de juegos lúdicos del test de normalidad Wilcoxon Rank en las fases pre y post-test del juego, se demostró que las habilidades motoras de los niños de 3, 4 y 5 años han ido paulatinamente mejorado, mostrando que desde la primera sesión, el 63% de los niños evaluados se encuentran en el nivel inicial y al final del décimo año de la sesión, han logrado alcanzar el 93% de la tasa de retorno esperada, como se muestra en la tabla.

Al realizar la interpretación del tercer objetivo específico que fue Comprobar el nivel de la motricidad fina alcanzado a través del pre y pos test en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024 donde se comparó los resultados obtenidos en el pretest son muy bajos, mientras en el post test los niños y niñas alcanzaron el nivel logrado, en el

cual se evidencio que los niños mejoraron significativamente el desarrollo de la motricidad fina después de la aplicación de los juegos lúdico

Así mismo, nos corrobora Rosillo (2018) “cuando el niño juega desarrolla habilidades creativas ya que pone en práctica sus capacidades y destrezas así mismo el juego es parte del ser humano, el niño desarrolla actividades lúdicas aprende de manera divertida cuando se le presenta cosas nuevas fortaleciendo vínculos familiares y sociales” este hallazgo tiene similitud con la investigación de Visconce, J (2018) explica en su tesis que “podemos observar que según la prueba de Wilcoxon, el valor de $P = 0,001 < 0,05$, es decir, que existe una diferencia significativa en la adquisición de conocimientos en el campo. matemáticas obtenidas en el pretest y postest, por lo que se concluye que el uso de un programa de juegos recreativos mejora significativamente la adquisición de habilidades de los estudiantes de la muestra en la que se encontró una diferencia significativa entre ambos. aplicación de un programa de juegos recreativos en el área de matemáticas, demostrando que, según estadísticas de contraste para dos muestras relacionadas, la prueba no paramétrica $t = - 5,6 < 1,771$, es decir, el programa utilizó un aprendizaje mejorado en el área de matemáticas en comparación con el Uso del programa de juegos de actividades recreativas para mejorar el aprendizaje de matemáticas en niños menores de 5 años. No. 2223 Trujillo 2016. Lo descrito está vinculado a los resultados.

En la presente investigación, al realizar este análisis, se tuvo en cuenta el objetivo general: determinar de qué manera el juego lúdico mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 037 de Piura en 2024. Se observó que el valor de significancia de la prueba es de 0,01 ($p < 0,05$), lo que indica que existe una diferencia significativa entre los resultados del pretest y del postest. Esto sugiere que la implementación de juegos lúdicos contribuyó a mejorar la psicomotricidad fina. Hay suficiente evidencia estadística para rechazar la hipótesis nula, dado que el p-valor “sig. (bilateral) = 0.000”. Se concluye que la aplicación de juegos lúdicos favorece el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 5 años.

Estos resultados son similares a los presentados por Rodríguez, D (2023) quien desarrolló una investigación similar al afirmar que “de los resultados obtenidos observamos un valor Z de -2.419 y además el valor p es menor a 0.001 en un nivel significativo. Un nivel de resultado de 0,05 indica que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis del investigador. En este caso: Juegos divertidos mejoran el rendimiento en el aprendizaje de matemáticas en estudiantes de tercer grado del IE Corazón de Jesús, Chimbote-2023.

Asimismo, el autor Castillo, G (2022) “utilizó estadística no paramétrica para estimar el impacto de las estrategias de enseñanza en los resultados académicos. La prueba t de Student consta de una variable constante compuesta por dos mediciones (pretest y posttest), y una variable aleatoria (resultado) es numérica. Cuando se demuestra que en la hipótesis nula existe diferencia entre los grupos, se rechaza la hipótesis alternativa, según la cual no existe diferencia entre los grupos. NIVEL DE SIGNIFICACIÓN: $\alpha = 0,05$ según la prueba T de Student

La limitación fue la escasez de recursos y materiales didácticos adecuados ha afectado la implementación de metodologías activas y lúdicas, lo que limita el desarrollo de la motricidad fina en los niños. Por otro lado, se trabajó con un grupo específico de niños de 5 años, el tamaño de la muestra puede no ser representativo de toda la población infantil de la institución, sin embargo, fue importante resaltar que desde la práctica el aprendizaje se enriquece en la medida que el ejercicio profesional denota el dominio como profesional.

VI. CONCLUSIONES

La implementación de juegos lúdicos en el entorno educativo tiene un efecto positivo y significativo en la mejora de la motricidad fina en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura – 2024, por cuanto las actividades como la manipulación de objetos, juegos de construcción y tareas artísticas, se observó un incremento en la destreza manual y la coordinación ojo-mano.

Se identificó que el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024, a través de un pretest, los resultados del pretest indicaron que un alto porcentaje de los niños presentaba niveles por debajo de lo esperado, enfrentando dificultades con tareas de precisión como el uso de tijeras y la manipulación de pequeños objetos.

Se identificó el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa, se diseñó actividades lúdicas para abordarlas, lo que facilitó la implementación de estrategias personalizadas para cada niño.

Se identificó el nivel de la motricidad fina en niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024, a través de un postest, reflejaron una notable mejora en la motricidad fina de los niños, destacándose un incremento en su capacidad para realizar tareas de precisión, como ensartar cuentas y recortar formas, demostrando así la efectividad de las actividades lúdicas. Además, la mejora en las habilidades motoras finas se asoció con beneficios adicionales, como el aumento de la concentración y la confianza en sí mismos.

Se comprobó el nivel de la motricidad fina alcanzado a través del pre y postest en los niños de la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura-2024, validó la hipótesis de que el juego lúdico es un método eficaz para el desarrollo motor, proporcionando evidencia sólida de la efectividad de las estrategias y estableciendo una base para futuras investigaciones en el área.

VII. RECOMENDACIONES

Es fundamental que la Institución Educativa Inicial N.º 037 Piura implemente un enfoque sistemático y estructurado para integrar el juego lúdico en su currículo, dado que este método ha demostrado ser eficaz en el desarrollo de habilidades motoras finas en la infancia. Para ello, se sugiere desarrollar un plan de acción que contemple varias etapas. En primer lugar, se debe realizar un diagnóstico inicial que evalúe el nivel actual de motricidad fina de los niños, utilizando herramientas de evaluación estandarizadas que permitan identificar las áreas de mejora. Esta evaluación debe ser complementada con la observación directa de las actividades lúdicas que los niños realizan en su entorno natural.

A continuación, se recomienda diseñar un programa de capacitación para los docentes que incluya talleres prácticos sobre la importancia del juego en el aprendizaje y el desarrollo infantil, así como estrategias específicas para implementar actividades lúdicas que fomenten la motricidad fina. Estos talleres deben abordar cómo seleccionar y adaptar juegos que se alineen con los objetivos de aprendizaje y las necesidades de los niños, asegurando que todos los educadores estén equipados con las herramientas necesarias para facilitar el aprendizaje a través del juego.

Además, es crucial involucrar a los padres en este proceso. Se sugiere organizar sesiones informativas y talleres donde se les explique la importancia del juego lúdico en el desarrollo de sus hijos y se les proporcionen recursos y actividades que puedan realizar en casa. Esto no solo fortalecerá la conexión entre la escuela y el hogar, sino que también permitirá a los padres participar activamente en el desarrollo de la motricidad fina de sus hijos.

El currículo debe ser revisado y adaptado para incluir actividades lúdicas en todas las áreas de aprendizaje, asegurando que el juego no sea visto como una actividad secundaria, sino como un componente esencial del proceso educativo. Se pueden incorporar juegos de construcción, actividades artísticas que impliquen recortar y pegar, y juegos de mesa que requieran manipulación de piezas pequeñas, todos diseñados para desarrollar habilidades motoras finas mientras se enseñan conceptos académicos.

Para evaluar el impacto de estas intervenciones, se debe establecer un sistema de evaluación continua que incluya pruebas pre y post intervención, así como la recolección de datos cualitativos a través de observaciones y entrevistas con docentes y padres. Esta

información permitirá ajustar las estrategias pedagógicas y proporcionar retroalimentación sobre el progreso de los niños.

Finalmente, es importante crear un ambiente de aprendizaje que valore y promueva el juego, asegurando que los espacios físicos sean seguros y estimulantes, y que los materiales didácticos sean accesibles y variados. La institución debe fomentar una cultura que reconozca el valor del juego en el desarrollo integral de los niños, celebrando eventos que resalten la importancia del juego en el aprendizaje y creando un comité que involucre a docentes, padres y miembros de la comunidad para planificar y evaluar las iniciativas lúdicas.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alvarado Zurita, D. A. Juegos motrices para desarrollar la motricidad gruesa en niños de 4 y 5 años de la Institución Educativa N° 14991 “Thomas Alva Edison” Caserío La Perla, Huancabamba, Piura, 2024.
- Calle Peña, M. I. Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial 767, Villa Batanes, Chulucanas, Piura, 2024.
- Celia, A., Lira, C., Pando, E., Vega, H., & Contreras, M. (2021). Habilidades motrices en preescolares, comparación por género. *Revista De Ciencias Del Ejercicio Fod*, 16(1). <https://doi.org/10.29105/rcefod16.1-50>
- Cevallos, P. (2023). El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia. *RRI*, 2(1), 6-16. <https://doi.org/10.62465/rri.v2n1.2023.17>
- Cevallos, P. (2023). El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia. *RRI*, 2(1), 6-16. <https://doi.org/10.62465/rri.v2n1.2023.17>
- Coro Chisaguano, M. D., & Llango Paste, R. I. (2024). Juegos de noción espacial para el desarrollo de la lateralidad en los niños de Educación Inicial (Bachelor's thesis, Ecuador: Pujili: Universidad Técnica de Cotopaxi (UTC)).
- Delgado, I. (2021) *El juego infantil y su metodología*, Ediciones Paraninfo S.A. Madrid, España.
https://books.google.com.pe/books?id=sjidLgWM9_8C&pg=PA26&dq=juego+infantill+dimensiones&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj4iqe_x6P5AhXuBrkGHafAAqEQ6AF
- Díaz, M. y Flores, L. (2019) Los juegos y contextos importantes en el aprendizaje de los niños escolares. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*.
<https://www.iztacala.unam.mx/carreras/psicologia/psiclin/vol14num3/Vol14No3Art2.p>
- Espinoza, I. (2023) Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en estudiantes del nivel inicial de una Institución Educativa, Chulucanas – Piura, 2023 [Tesis de

titulación. Universidad Católica Benedicto XVI]
<https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/handle/123456789/3730>

Estela, J. (2018) El juego en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 5 años de educación inicial de la educación educativa particular 4 de enero.
<https://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/1286>

González, E. y Silva, P. (2019) El juego infantil en el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en los niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela Rafael J. Bazante, Santa Mariana de Jesús y Jardín de Infantes Telmo N. Vaca del cantón Chimbo, provincia de Bolívar año lectivo 2016 – 2017 – Ecuador.
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/15754/1/67703_1.pdf

Herrera, I., Parado, J., & Garro-Aburto, L. (2021). Importancia del desarrollo de la motricidad fina en la etapa preescolar para la iniciación en la escritura. *Religación Revista De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 6(30), e210834.
<https://doi.org/10.46652/rgn.v6i30.834>

Martínez Lalangui, A. J. Estrategias lúdicas para mejorar el desarrollo de las nociones matemáticas en los niños y niñas de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 503 “Santa Rosa de Lima” Sullana-Piura, 2024.

Pizarro, I., & Luz, C. (2024). Motricidad Gruesa y Propuesta de Juegos Motores en una Institución Educativa Inicial Piura (Doctoral dissertation). Pizarro, I., & Luz, C. (2024). Motricidad Gruesa y Propuesta de Juegos Motores en una Institución Educativa Inicial Piura (Doctoral dissertation).

Salvio Santos, A. L. Estrategias lúdicas para el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en niños de 5 años de la institución educativa particular San Agustín, Huánuco, 2024.

Velásquez Moncada, R. Estrategias lúdicas para mejorar la motricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 089 Chulucanas, Morropón, Piura, 2024.

Anexo

Anexo 1: Carta de recojo de información



Chimbote, 07 de octubre del 2024

CARTA N° 0000001846- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**DIRECTORA KARIN MORENO SALAZAR
I.E.I. N° 037 ANDRES RAZURI**

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 EL JUEGO LUDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 037 PIURA - 2024, que involucra la recolección de información/datos en 16 NIÑOS, a cargo de OLGA LIDIA ABAD NUÑEZ, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 40007246, durante el período de 08-09-2024 al 30-09-2024.

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. NILO VELASQUEZ CASTILLO
Coordinador de Gestión de Investigación



Lic. Karin E. Moreno Salazar
DIRECTORA
Tgde 11/10/2024

ACEPTADO

Anexo 2: Documento de autorización para el desarrollo de instrumentos

I.E.I. N.º 037 ANDRES RAZURI
DIRECCIÓN: AV. ANDRÉS RAZURI N.º 499 -
TAMBOGRANDE

Tambogrande, octubre de 2024

CARTA DE ACEPTACION N° 01-2024-IEI ANDRES RAZURI-TAMBOGRANDE

Señores

Dr. NILO VELASQUEZ CASTILLO

Coordinador de Gestión de Investigación

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Presente

A través de la presente reciba el cordial saludo a nombre de nuestra institución educativa inicial N.º 037 Andrés Razuri, así mismo para comunicarle que la ballicher Olga Lidia Abad Núñez con código de matrícula 0407192024, ha sido aceptada para realizar la recolección de información/ datos de la investigación titulada EL JUEGO LUDICO COMO ESTRATEGIAS PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N.º 037 PIURA-2024, donde se le dará las facilidades para la ejecución de las actividades que crea pertinentes.

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



Karin E. Moreno Salazar
Lic. Karin E. Moreno Salazar
DIRECTORA

LIC. KARIN ELIZABETH MORENO SALAZAR
DIRECTORA

Anexo 3: Matriz de consistencia

Título: Juego lúdico como estrategia para mejorar la motricidad fina en niños de la Institución Educativa inicial N.º 037 Piura – 2024

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>¿De qué manera los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina en niños de la institución educativa inicial Piura-2024</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el juego lúdico para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de la institución educativa inicial N° 037 Piura- 2024.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Identificar el nivel de la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial N.º 037Piura-2024 a través de un pre test.</p> <p>Identificar el nivel de la motricidad fina en los niños de la institución educativa inicial N.º 037 Piura-2024 a través de un post test</p> <p>Comparar el nivel de la psicomotricidad fina</p>	<p>General:</p> <p>Los juegos lúdicos mejoran significativamente la motricidad fina en niños de la institución educativa inicial Piura - 2024.</p>	<p>Variable</p> <p>Juego Lúdico</p> <p>Dimensiones</p> <p>Sensorial</p> <p>Creativo</p> <p>Social</p> <p>emocional</p> <p>Variable Motricidad fina</p> <p>Dimensiones</p> <p>Viso manual</p> <p>Facial</p> <p>Gestual</p> <p>fonética</p>	<p>Tipo de investigación cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación explicativo</p> <p>Diseño de investigación pre experimental de tipo pre y post test</p> <p>Población de 46 estudiantes y muestra de 16 niños del aula de 5 años</p> <p>Técnica de observación</p> <p>Instrumento: guía de observación</p>

	alcanzado en el pre y post test en los niños de la institución inicial N.º 037 Piura -2024			
--	--	--	--	--

Anexo 4: Instrumento de recolección de datos

Nº	Dimensión sensorial:	Inicio	Proceso	Logrado
01	Amasa plastilina			
	Dimensión creativa:			
02	Crea muñecos con papel			
	Dimensión social:			
03	Participa en juegos grupales			
04	Dimensión viso manual:			
05	Ata y desata lazos con mucha facilidad			
06	Dimensión facial:			
07	Pinta diferentes partes finas de la cara			
08	Dimensión gestual:			
09	Utiliza gestos para imitar a los animales			
10	Dimensión fonética:			
11	Pronuncia su nombre correctamente			

I	P	L
0	1	2

Anexo 5: Ficha técnica de los instrumentos

INSTRUMENTO	La guía de observación
AUTORA	Olga Lidia Abad Núñez
POBLACION	46 niños de la I.E.I N.º 037 Andrés Razuri
MUESTRA	16 niños
ESCALA DE MEDIACIÓN	Ordinal
EVIDENCIA DE CONFIABILIDAD	<p>Se aplicó el Alfa de Cronbach para probar la confiabilidad.</p> $\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum V_i}{V_t} \right]$ <p>Según los datos, del Alfa de Cronbach, fue 0,81165365, lo cual evidencio que el instrumento fue confiable</p>
VALIDEZ	La validez se obtuvo por el juicio de 3 expertos en educación inicial
DIMENSIONES	<p>Variable independiente: sensorial, creativa, social, emocional.</p> <p>Variable dependiente: viso manual, facial, gestual, fonética.</p>
METODO DE MUESTREO	No probabilístico – Por conveniencia

CARTA DE PRESENTACIÓN

Magíster / Doctor: Karin Elizabeth Moreno Salazar

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

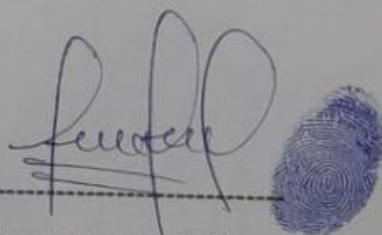
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Olga Lidia Abad Núñez, bachiller del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi Tesis se titula: "EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA - 2024" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



OLGA L. ABAD NUÑEZ

DNI: 40007246

Ficha de Identificación de expertos para el proceso de validación

Nombre y apellidos: Karin Elizabeth Moreno Salazar

DNI : 03656609 Edad: 52 años

Teléfono... 945722098 Email: karin11gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría _____ Doctorado _____

Especialidad: Educación Inicial

Institución donde labora: I.E.I N.º 037 Andrés Razuri

Identificación del proyecto de investigación: _____

Título: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA – 2024

Autor: Olga Lidia Abad Núñez

Programa académico: Educación Inicial



Firma

Formato de ficha de validación

Título: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL Nº037 PIURA – 2024

Variable 1:	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimension 1	X		x		X		
Dimension 2	X		X		X		
Dimension 3	X		X		X		
Variable 2	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimension 1	X		X		x		
Dimension 2	X		X		X		
Dimensión 3	X		X		X		
	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	x		x		X		

Recomendación:.....

Opinión de experto: Aplicable (x.) aplicable después de modificar (.....) No aplicable (.....)

Nombre y apellidos del experto Dr./Mg Karin Elizabeth Moreno Salazar DNI: 02835888



CARTA DE PRESENTACIÓN

Magister / Doctor: Santos Fanny Escobar Vidal

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

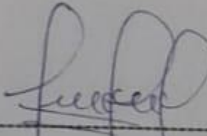
Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Olga Lidia Abad Núñez, bachiller del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.


Mi Tesis se titula: "EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA – 2024" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



OLGA L. ABAD NUÑEZ 

DNI: 40007246

Ficha de Identificación de expertos para el proceso de validación

Nombre y apellidos: Santos Fanny Escobar Vidal

DNI : 03840627 Edad: 50 años

Teléfono... 994922246 Email: fanny11gmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría _____ Doctorado _____

Especialidad: Educación Inicial

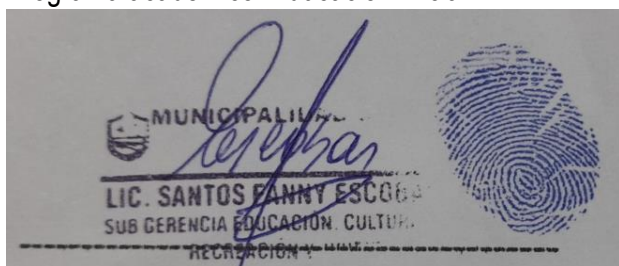
Institución donde labora: I.E.I La Medalla Milagrosa

Identificación del proyecto de investigación: _____

Título: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA – 2024

Autor: Olga Lidia Abad Núñez

Programa académico: Educación Inicial



Firma

Formato de ficha de validación

Título: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA – 2024

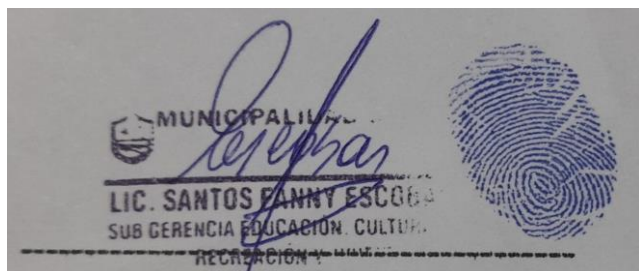
Variable 1:	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimension 1	X		x		X		
Dimension 2	X		X		X		
Dimension 3	X		X		X		
Variable 2	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimension 1	X		X		x		
Dimension 2	X		X		X		
Dimensión 3	X		X		X		
	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	x		x		X		

Recomendación:.....

Opinión de experto: Aplicable (x.) aplicable después de modificar (.....) No aplicable (.....)

Nombre y apellidos del experto Dr./Mg Santos Fanny Escobar Vidal DNI: 03840627

Firma



CARTA DE PRESENTACIÓN

Magíster / Doctor: Carlos Iván Carreño Juárez

Presente. -

Tema: PROCESO DE VALIDACIÓN A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS

Ante todo, saludarlo cordialmente y agradecerle la comunicación con su persona para hacer de su conocimiento que yo: Olga Lidia Abad Núñez, bachiller del programa académico de educación inicial de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, debo realizar el proceso de validación de mi instrumento de recolección de información, motivo por el cual acudo a Ud. para su participación en el Juicio de Expertos.

Mi Tesis se titula: "EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA - 2024" y envío a Ud. el expediente de validación que contiene:

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

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

Atentamente,



OLGA L. ABAD NUÑEZ

DNI: 40007246

Ficha de Identificación de expertos para el proceso de validación

Nombre y apellidos: Carlos Ivan Carreño Juarez

DNI : 03882627 Edad: 48 años

Teléfono... 923942203 Email: carlosgmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial

Grado académico: Maestría _____ Doctorado _____

Especialidad: Educación Inicial

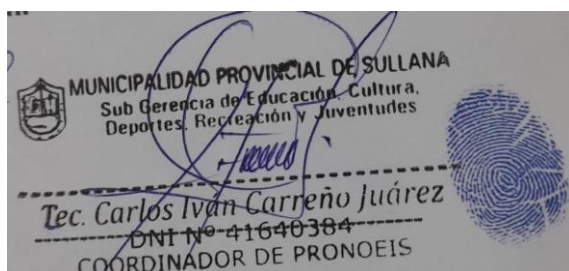
Institución donde labora: I.E.I Fe y Alegría

Identificación del proyecto de investigación: _____

Título: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA – 2024

Autor: Olga Lidia Abad Núñez

Programa académico: Educación Inicial



Firma

Formato de ficha de validación

Título: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA – 2024

Variable 1:	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimension 1	X		x		X		
Dimension 2	X		X		X		
Dimension 3	X		X		X		
Variable 2	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
Dimension 1	X		X		x		
	X		X		X		
Dimension 2							
Dimensión 3	X		X		X		
	Relevancia		Pertinencia		Claridad		Observaciones
	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	Cumple	No cumple	
	x		x		X		

Recomendación:.....

Opinión de experto: Aplicable (x.) aplicable después de modificar (.....) No aplicable (.....)

Nombre y apellidos del experto Dr./Mg Carlos Ivan Carreño Juarez DNI: 03882627



Anexo 6: Formato de consentimiento informado

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

Título del estudio: EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°037 PIURA- 2024

Investigador (a): ABAD NUÑEZ OLGA LIDIA

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado Explicar brevemente el fundamento de trabajo de investigación, quiere llegar a impactar a los niños mediante el juego lúdico, así mejorar su motricidad fina, la cual mediante las sesiones desarrollar movimientos óculo manual, a tener coordinación. Así más adelante podrán tener una buena motricidad fina.

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 10 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos:

El menor niño no tendrá ningún riesgo dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de psicomotricidad, donde ayudará a su motricidad fina, que comprende movimientos finos de la mano, con los resultados obtenidos la docente podrá ver e implementar estrategias o juegos para su buen desarrollo.

Costos y/ o compensación: La investigación no costará nada al padre de familia. Pues se utilizará materiales de reciclado y los implementos que cuenta la I.E.

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. Todo será anónimo y mediante códigos.

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 965996915

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 ciei@uladech.edu.pe

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
DNI

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos
Investigador
DNI

Fecha y Hora