



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

**JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA  
EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN  
N°443 EL ARENAL CEMBA DE PUCALLPA, 2024.**

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

**AUTOR**

**REATEGUI SINARAHUA, JESSICA LIZBETH**  
**ORCID:0000-0001-5930-6440**

**ASESOR**

**PALOMINO INFANTE, JEANETH MAGALI**  
**ORCID:0000-0002-0304-2244**

**CHIMBOTE-PERÚ**  
**2024**



**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ACTA N° 0115-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS**

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **15:20** horas del día **21** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34°, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO** Presidente  
**FLORES ARONI BERTHA JUANA** Miembro  
**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA** Miembro  
**Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI** Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN N°443 EL ARENAL CEMBA DE PUCALLPA, 2024.**

**Presentada Por :**

(1807171030) **REATEGUI SINARAHUA JESSICA LIZBETH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **16**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

**AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO**  
**Presidente**

**FLORES ARONI BERTHA JUANA**  
**Miembro**

**FLORES ARELLANO MERLY LILIANA**  
**Miembro**

**Dr(a). PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI**  
**Asesor**



## CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN N°443 EL ARENAL CEMBA DE PUCALLPA, 2024. Del (de la) estudiante REATEGUI SINARAHUA JESSICA LIZBETH, asesorado por PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 25 de Mayo del 2026



Mgtr. Roxana Torres Guzman  
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

## **Dedicatoria**

A Dios, por otorgarme el coraje para continuar adelante, en busca de alcanzar mis sueños y metas profesionales, a pesar de todos los tropiezos que he tenido.

A mi familia, porque por ellos es todo mi esfuerzo y mi razón de vivir.

A mi hija, porque mi anhelo es ser para ella un ejemplo del que esté muy orgullosa de imitar en la vida.

## **Agradecimiento**

A Dios, por darme la salud y la dicha de tener a mi familia completa, para disfrutar de su compañía y apoyo incondicional.

A mi asesora en el Taller de Titulación, la Dra. Jeaneth Palomino, por compartir con nosotros sus conocimientos, su tiempo y acompañamiento para la feliz consecución de mi Informe de Tesis, mil gracias.

A la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, mi Alma mater, que me dio la gran oportunidad de formarme profesionalmente y de cumplir mi sueño de ser profesional en Educación Inicial.

## Índice General

Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice General.....	VI
Lista de tablas .....	VIII
Lista de figuras .....	IX
Resumen .....	X
Abstract .....	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	5
2.1. Antecedentes .....	5
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. El juego didáctico .....	9
2.2.1.1. Definición de juego .....	9
2.2.1.3. Teorías del desarrollo del juego.....	10
2.2.1.4. El juego didáctico.....	12
2.2.5.1. Tipos de juegos.....	13
2.2.6. Dimensiones del juego didáctico.....	15
2.2.2. Motricidad fina .....	16
2.2.2.1. Concepto de motricidad fina.....	16
2.2.2.2. Teorías del desarrollo de la motricidad fina .....	17
2.2.2.3. Importancia de la motricidad fina en la infancia .....	17
2.2.2.4. Desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años.....	18
2.2.2.5. Estrategias de la motricidad fina .....	19
2.2.2.6. Técnicas para desarrollar la motricidad fina en la infancia .....	20
2.2.2.7. Dimensiones de la motricidad fina .....	21
2.3. Hipótesis .....	24
III. METODOLOGÍA.....	25
3.1. Tipo, nivel, y diseño de investigación .....	25

3.2. Población y muestra.....	26
3.3. Variables: Definición y operacionalización.....	27
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información .....	30
3.5. Método de análisis de datos .....	32
3.6. Aspectos éticos .....	32
IV. RESULTADOS .....	34
V. DISCUSIÓN.....	41
VI. CONCLUSIONES .....	46
VII. RECOMENDACIONES.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	49
ANEXOS.....	54
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	54
Anexo 02. Instrumento de recolección de información .....	56
Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos.....	58
Anexo 04. Formato de consentimiento informado.....	66

## Lista de tablas

	<b>Pág.</b>
Tabla 1. <i>Población por género de los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N° 443</i>	26
Tabla 2. <i>Muestra por género de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N° 443</i>	26
Tabla 3. <i>Definición y operacionalización de variables</i>	28
Tabla 4. <i>Baremo para determinar el nivel de motricidad fina en los niños</i>	31
Tabla 5. <i>Nivel de motricidad fina en el pre test en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443</i>	33
Tabla 6. <i>Nivel de motricidad fina durante el desarrollo de las sesiones en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443</i>	34
Tabla 7. <i>Nivel de motricidad fina en el post test en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443</i>	35
Tabla 8. <i>Prueba de normalidad de datos en pre test y post test</i>	36
Tabla 9. <i>Prueba de Wilcoxon para evaluar la mejora del nivel de desarrollo de la motricidad fina entre el pre test y post test de los niños de 5 años</i>	37
Tabla 10. <i>Estadísticos de prueba de Wilcoxon de los rangos con signo entre pre test y post test</i>	38

## Lista de figuras

	<b>Pág.</b>
Figura 1. <i>Nivel de motricidad fina en el pre test en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443</i>	33
Figura 2. <i>Nivel de motricidad fina durante el desarrollo de las sesiones en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443</i>	34
Figura 3. <i>Nivel de motricidad fina en el post test en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443</i>	35

## Resumen

Esta investigación surge de observar que niños de 5 años no son estimulados apropiadamente para desarrollar su aspecto motor fino, por lo que no pueden coordinar los movimientos de su mano y vista, retrasando su desarrollo cognitivo; el objetivo general fue determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de Pucallpa 2024. Con una metodología de nivel explicativo, de tipo cuantitativo y diseño pre experimental, se trabajó con una muestra de 20 niños y niñas del aula de 5 años, evaluando su nivel de motricidad fina con una ficha de observación, con pruebas de pre test y post test y desarrollando 12 sesiones de aprendizaje. Los resultados indican que en el pre test los niños presentaban un nivel medio en su motricidad fina. Durante las sesiones se produjo una evolución positiva en su nivel, y en el post test el 60% de niños tenía el nivel alto de motricidad fina. Con la prueba de Wilcoxon se estableció que la diferencia alcanzada entre las pruebas era significativa y con una significancia de 0,01 se aceptó la hipótesis alterna de la investigación, concluyendo que, La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica desarrolla de manera significativa la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de Pucallpa, 2024.

**Palabras clave:** Estrategia, juegos, motricidad, significancia

## **Abstract**

This research arises from the observation that 5-year-old children are not appropriately stimulated to develop their fine motor skills, resulting in an inability to coordinate hand and eye movements and delaying their cognitive development. The general objective was to determine how the application of educational games as a learning strategy allows the development of fine motor skills in 5-year-old students at I.E.I. Cuna Jardín N°443 el Arenal - CEMBA de Pucallpa, 2024. Using an explanatory level methodology, of a quantitative type, and a pre-experimental design, a sample of 20 boys and girls from the 5-year-old classroom was evaluated. Their level of fine motor skills was assessed using an observation sheet, with pre-test and post-test evaluations, and through 12 learning sessions. The results indicate that in the pre-test, the children presented a medium level of fine motor skills. During the sessions, a positive evolution in their level was observed, and in the post-test, 60% of the children had a high level of fine motor skills. The Wilcoxon test established that the difference between the tests was significant, and with a significance of 0.01, the alternative hypothesis of the research was accepted, concluding that the application of educational games as a didactic strategy significantly develops fine motor skills in 5-year-old students at I.E.I. Cuna Jardín N°443 el Arenal - CEMBA de Pucallpa, 2024.

**Keywords:** Strategy, games, motor skills, significance

## **I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. Descripción del problema**

La Educación Preescolar cumple un rol fundamental en el sistema educativo al establecer los cimientos para la etapa de inicio en la primera infancia. Durante estos primeros años, se produce un desarrollo crucial en los aspectos cognitivos, sociales y emocionales de los niños. Para llevar a cabo una práctica pedagógica efectiva en la educación inicial, es necesario que los maestros fomenten el desarrollo de diversas capacidades en el niño. Una estrategia pedagógica altamente efectiva es el uso de juegos didácticos, porque estos estimulan el proceso de aprendizaje. Los juegos sirven como el punto de inicio para promover el desarrollo y la salud infantil, al ser actividades intrínsecas a los niños que les brindan entretenimiento y diversión, al mismo tiempo que les ofrecen numerosas oportunidades para aprender. Los juegos contribuyen a la adquisición de nuevas habilidades y refuerzan las que los niños han desarrollado previamente. (Megías y Lozano, 2019)

El estímulo y desarrollo de la motricidad fina representan un aspecto esencial en el proceso de aprendizaje infantil. Esta atención a la motricidad fina se debe a su capacidad para potenciar la creatividad, la imaginación y el razonamiento lógico de los niños. Las diversas actividades y juegos que los niños llevan a cabo desempeñan un papel crucial para fortalecer los músculos en dedos y manos. Estos músculos son esenciales para que los niños adquieran habilidades para el recorte, dibujo, pintado, escritura y hasta para vestirse. Al respecto, Serrano y Luque (2019) refieren que “El desarrollo de la motricidad fina es esencial para la interacción del niño con el mundo que lo rodea, y lo necesita cada vez que se relaciona con las cosas o en las actividades de la vida diaria”.

Cabrera y Dupeyron (2019) en Cuba, sostienen que, el afán de desarrollar la motricidad en los niños se ve influenciado por una combinación de experiencias perceptivas, cognitivas y socioafectivas, así como por el nivel de madurez física alcanzado por los músculos involucrados en el proceso. La motricidad se manifiesta a través de todos los movimientos y juega un papel fundamental en el comportamiento motor, que se refleja en las habilidades motrices básicas. Por esta razón, se otorga una gran importancia al hecho de estimular el desarrollo de la motricidad fina en sus primeros cinco años de vida.

Uzcátegui (2019) en una investigación sobre estrategias para mejorar la motricidad fina en infantes de Ecuador, Se destaca que la actividad motriz beneficia a los niños en su

interacción con el entorno, tanto con las personas como con los objetos. A medida que los niños avanzan en su día a día, adquieren habilidades motrices a través de sus experiencias cotidianas, que incluyen desplazamientos y la manipulación de objetos, lo que contribuye al desarrollo de su competencia motriz. A su vez, Letosa (2018) advierte que, la identificación temprana de posibles retrasos o variaciones en el desarrollo motor en la infancia ha sido respaldada y aplicada tanto por instituciones públicas como privadas debido a la eficacia comprobada de los programas de estimulación temprana. Estos programas buscan prevenir o mitigar los efectos de posibles trastornos.

Hoy en día, los juegos didácticos desempeñan un papel crucial en el ámbito educativo y se consideran una de las estrategias más utilizadas por los educadores para propiciar el desarrollo de la motricidad fina. Estos juegos tienen especial importancia debido a que ayudan a fomentar las habilidades y capacidades de los niños, promoviendo su aprendizaje y desarrollo de conocimientos, habilidades motoras, así como despertando su interés. En el entorno escolar, se emplean para mejorar la concentración, estimular el lado creativo y fomentar la imaginación de los estudiantes (Vial, 2018, p.120).

Es evidente que el desarrollo de la motricidad fina reviste una gran importancia para cada niño, ya que a medida que crecen, van adquiriendo progresivamente diversas habilidades motoras de manera autónoma, en función de su entorno. Es esencial que desarrollen y fortalezcan estas habilidades para lograr un progreso óptimo en sus movimientos y coordinación, tanto en manos como dedos, lo que redundará en una mejora en su precisión y les brindará una base sólida para un futuro exitoso.

Basándonos en la experiencia propia en nuestra práctica pre docente y en la observación directa, hemos tenido la oportunidad de constatar diversas situaciones en diversos entornos. Hemos observado que los niños enfrentan dificultades para ejecutar las actividades motrices, como problemas de coordinación al sujetar un lápiz. Además, hemos notado que los educadores no incorporan actividades destinadas a solucionar este déficit en los estudiantes. Por último, hemos advertido la falta de un espacio adecuado para fomentar el desarrollo psicomotor en los estudiantes de la escuela.

Una situación similar se ha observado en niños de la edad de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, donde los niños no son estimulados apropiadamente para desarrollar sus movimientos motores finos, por lo que algunos no pueden hacer trazados sobre líneas punteadas, al no tener la destreza para coger

el lápiz de manera adecuada, así como no pueden cortar de manera correcta con la tijera, porque sus movimientos con la mano son un tanto bruscos y necesitan práctica.

## **1.2. Enunciado del problema**

¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024?

## **1.3. Justificación**

### **Justificación teórica**

Esta investigación cuenta con una sólida base teórica, y con esto contribuirá a la expansión del conocimiento que ya se tiene sobre la motricidad fina. Además, este estudio servirá como recurso y referencia para futuras investigaciones en este campo. Asimismo, se llevará a cabo una exhaustiva recopilación, análisis y revisión de las teorías más actualizadas relacionadas con el desarrollo motriz fino en los niños. Este proceso permitirá al lector del informe final obtener una comprensión completa del problema y las posibles soluciones. Adicionalmente, se describirán las variables en estudio para analizar su comportamiento, medir su impacto y comparar los resultados con investigaciones previas. Esto resalta la importancia y relevancia de este estudio.

### **Justificación práctica**

Este estudio posee aplicaciones prácticas que afectarán tanto a los alumnos como a los profesores. Al explorar el nivel de desarrollo de la motricidad fina en el entorno del aula a través de la manipulación y uso de recursos, se establecerán modelos que los docentes podrán emplear al enseñar, incluyendo estrategias, métodos y mecanismos de instrucción. Además, se desarrollaron estrategias didácticas para propiciar que los niños jugando puedan adquirir y mejorar sus destrezas y habilidades motrices finas.

### **Justificación metodológica**

En la utilidad metodológica, la preparación de esta investigación se fortalecerá a través de la creación, ajuste y construcción de un instrumento destinado a la recopilación de datos. Este instrumento será sometido a un análisis y validación para garantizar una evaluación precisa del estado del desarrollo de las habilidades finas en los niños. Además,

es importante señalar que estas actividades experimentales se llevarán a cabo con estudiantes que asisten a la institución.

#### **1.4. Objetivo general y específicos**

##### **Objetivo general**

Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.

##### **Objetivos específicos**

- Identificar el nivel de motricidad fina mediante un pre test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.
- Desarrollar sesiones de aprendizaje aplicando juegos didácticos como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.
- Establecer el nivel de motricidad fina por medio de un post test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.
- Evaluar la significancia del desarrollo de los niveles de motricidad fina identificados en las pruebas de pre test y post test de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

## II. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Antecedentes

#### Antecedentes internacionales

Ladino (2023), en Bucaramanga, Colombia, investigó sobre “Arte y juego como herramienta didáctica para fortalecer la motricidad fina de los niños y niñas del grado preescolar del Colegio San Juan Nepomuceno Sede El Volcán del Municipio de Vetas en Santander”. El propósito consistió en desarrollar estrategias pedagógicas que emplearan el arte y el juego buscando mejorar las habilidades de motricidad fina en los estudiantes de preescolar. Se adoptó un enfoque cualitativo con un método hermenéutico, utilizando actividades relacionadas con el arte y el juego como herramientas didácticas para reforzar el aspecto motriz fino de los niños en un centro educativo específico. La compilación de información se llevó a cabo a través de un diario de campo y registros fotográficos mediante la observación activa, una encuesta dirigida a la maestra principal de la institución, un grupo focal con los estudiantes y una entrevista con una madre de familia. Los resultados indicaron que las actividades centradas en el fortalecimiento de la motricidad fina resultaron significativas, ya que contribuyeron al proceso de aprendizaje y al desarrollo motor de los niños, ya sea en el contexto escolar, para realizar tareas, como en su vida cotidiana.

Galvis (2021) desarrollo la investigación titulada: “Estrategias lúdico-físicas en el fortalecimiento de la motricidad fina de los estudiantes de preescolar del Colegio Americano de Bogotá” en Colombia. Su objetivo fue el fortalecimiento de la motricidad fina mediante actividades lúdico-físicas en niños del nivel preescolar. La metodología fue de enfoque cualitativo y de tipo descriptivo. Se trabajó con un total de 40 niños de pre escolar, evaluados por observación y su ficha respectiva. Se concluye que, Cuando se promueven los procesos cognitivos en los niños, tales como la percepción, la atención y la memoria, mediante actividades recreativas, se obtienen resultados muy positivos. Además de potenciar la coordinación visomotora, se desarrollan habilidades para utilizar adecuadamente la pinza, las tijeras y el punzón.

Cruz (2020) investigó sobre “El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de primer grado de preescolar” en Nuevo León, México. Estableciéndose como objetivo general, hacer una intervención pedagógica buscando utilizar el juego como una estrategia para el desarrollo de la motricidad fina. El propósito consistió

en desarrollar estrategias pedagógicas que emplearan el arte y el juego buscando mejorar las habilidades de motricidad fina en los estudiantes de preescolar. Se adoptó un enfoque cualitativo con un método hermenéutico, utilizando actividades relacionadas con el arte y el juego como herramientas didácticas para reforzar la motricidad fina en los estudiantes en un centro educativo específico. La compilación de información se realizó por medio de un diario de campo y registros fotográficos mediante la observación activa, una encuesta dirigida a la maestra principal de la institución, un grupo focal con los estudiantes y una entrevista con una madre de familia. Los resultados indicaron que las actividades centradas en el fortalecimiento de la motricidad fina resultaron significativas, ya que contribuyeron al proceso de aprendizaje y al desarrollo motor de los estudiantes, tanto en el contexto escolar, para realizar tareas, como en su vida cotidiana.

### **Antecedentes nacionales**

Zumarán (2021), realizó la tesis de título: “Taller de juegos didácticos para potenciar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa inicial” desarrollada en la ciudad de Arequipa. El propósito de este estudio fue presentar un taller de juegos educativos diseñados para mejorar las destrezas motoras finas. Desarrolló una investigación con un enfoque descriptivo y propositivo, que incluyó la administración de un pretest a una muestra de 43 estudiantes, haciendo uso de la versión adaptada de la batería psicomotora de Vítor Da Fonseca. Los resultados revelan que un 63% de los niños evaluados presentaban dificultades en sus habilidades motoras finas. Como conclusión a partir de estos hallazgos, se propuso la creación de un taller compuesto por 18 sesiones que se basan en juegos didácticos. Estas sesiones tienen como objetivo mejorar la coordinación mano-ojo a través de su aplicación posterior.

Mariñas (2021) investigó sobre “Juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 006 Santa Rosa de Lima distrito de La Cruz - región Tumbes, 2020”. El objetivo de la investigación fue analizar cómo los juegos educativos impactan en el desarrollo de las destrezas motoras finas en niños de tres años. El enfoque metodológico utilizado es descriptivo, de tipo cuantitativo y un diseño no experimental. La población objeto de estudio incluye a 47 niños de ambos géneros, de los cuales se seleccionó una muestra de 15 niños. Se empleó la técnica de observación y una lista de cotejo como instrumento de recolección de datos. Las conclusiones del estudio

indican que, el aplicar juegos educativos como estrategia tiene un impacto positivo y efectivo en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial.

Salas (2019), en su Tesis de título: “Talleres de juegos didácticos para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 3 años de la I.E. Mariscal de Orbegoso, Santa, 2018”, tiene el objetivo de Determinar si la aplicación de un taller con juegos didácticos puede mejorar la motricidad fina en los niños. La investigación adoptó un enfoque explicativo con un diseño cualitativo, siendo de naturaleza pre experimental. Con una muestra consistente en 17 niños de tres años de nivel inicial. La técnica se basó en la observación y en una lista de cotejo como herramienta de recopilación de datos. Primeramente, se aplicó un pre test en la que los resultados mostraron un nivel bajo de motricidad fina en el 65% de los niños; posteriormente se aplicaron los talleres utilizando la estrategia de juegos didácticos, posteriormente se aplicó un post test al mismo grupo de estudio, en esta evaluación se observó que los niños con nivel bajo eran el 6%. En la comparación de datos entre las pruebas se halló una significancia de valor  $p < 0,05$ , con lo que se acepta la hipótesis alterna. Se concluye que el taller de juegos didácticos permite mejorar el nivel de la motricidad fina en los niños de tres años.

### **Antecedentes locales**

Ruiz (2021) desarrolló la tesis “Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Virgen María N°423 de Yarinacocha – Ucayali 2020”, cuyo propósito central fue determinar el nivel en que han desarrollado los niños sus motricidades fina y gruesa. Utilizó una metodología de tipo cuantitativo, con nivel descriptivo, y un diseño no experimental, con una población total de 32 niños, y una muestra de 11 estudiantes, se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección, la ficha de observación para evaluar las capacidades motrices de los niños. En los resultados muestran que el 100% de estudiantes tienen el nivel alto en esquema corporal, así como la mayoría tiene un nivel alto en coordinación motriz, de igual forma en Lateralidad. Concluyendo que los estudiantes de 4 años alcanzaron el nivel alto en el desarrollo de sus motricidades fina y gruesa.

López (2021) investigó acerca de: “La dactilopintura en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N 311 Sor Angela Catelli Catelli de Pucallpa, 2020”. Formulando como objetivo central, el de determinar cómo la

dactilopintura incide en la el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de 5 años. La investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo y se llevó a cabo con un diseño de estudio pre experimental. Se emplearon pruebas iniciales (pre test) y posteriores (post test) en un único grupo de estudiantes, utilizando el test de TEPSI como instrumento de medición. La muestra del estudio estuvo compuesta por 25 niños de 5 años de edad. Los resultados iniciales mostraron que el 40% de los niños y niñas obtuvieron una calificación C en el desarrollo de su motricidad, lo que indica que estaban en un nivel inicial de logro del aprendizaje. En respuesta a estos hallazgos, se diseñaron y llevaron a cabo sesiones de aprendizaje que incluyeron a la dactilopintura como estrategia. Finalmente, se evaluó con un post test, que arrojó los siguientes resultados: el 89% de los estudiantes obtuvo la calificación AD, el 8% recibió el calificativo de A, el 3% obtuvo un B y ninguno obtuvo la calificación de C. Los resultados respaldaron la hipótesis de estudio, concluyendo que al aplicar la dactilopintura se mejora la psicomotricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I. N°311 Sor Angela Catelli en Pucallpa, 2021.

Morales (2019) en su tesis: “Aplicación de actividades plásticas con enfoque colaborativo utilizando material concreto, para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 286 Ángel Arellano del distrito de Raimondi-Ucayali, 2018”, tuvo como objetivo a determinar si la aplicación de actividades plásticas con enfoque colaborativo haciendo uso de material concreto permite mejorar la motricidad fina en los niños. El estudio se basa en un enfoque cuantitativo, se sitúa en un nivel explicativo y sigue un diseño preexperimental. La muestra de la población incluyó a 30 niños de 5 años, a quienes se les administró una evaluación inicial (pre test) antes de someterlos al tratamiento y otra evaluación posterior (post test). La técnica empleada en la recopilación de datos fue la observación, utilizando una lista de cotejo como instrumento. Se llega a concluir que aplicando actividades plásticas con base en el enfoque colaborativo y la utilización de material concreto se puede mejorar de manera significativa la motricidad fina en los estudiantes.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. El juego didáctico**

#### **2.2.1.1. Definición de juego**

El juego es una actividad de importancia que la persona lleva a cabo para sentirse a gusto, relajarse, adquirir conocimientos y explorar. Así, Pimienta (2020) sostiene que Los juegos poseen una dimensión intrínseca y social. En su aspecto innato, todos participan en el juego, mientras que, en su aspecto social, éste se dirige hacia el desarrollo de habilidades específicas.

Dentro de esto, debe destacarse la importancia del juego como parte integral de los sistemas educativos y pedagógicos, en el que, su papel se percibe cada vez más como una parte fundamental de la enseñanza. El juego como proceso ejercita y hace más fuertes los músculos, la mente y el cuerpo, al tiempo que fomenta habilidades esenciales para la interacción en sociedad, para expresar las emociones y la comunicación. Así como, se reconoce como un componente crucial para el aprendizaje de la psicomotricidad (Sandoval, 2020).

Asimismo, los juegos facilitan el fortalecimiento de ciertas actividades como correr, el juego de arco y flechas, hacer trepadas y esconderse, lo que ha convencido a numerosos expertos para que consideren al juego como un elemento esencial en el existir de los niños (Laruta, 2019).

#### **2.2.1.2. Conceptos acerca del juego**

El juego ha de estar considerado como una actividad de continuo aprendizaje, y su uso adecuado puede permitir que “se desarrollen una serie de habilidades sociales, cognitivas y motoras” (Valencia, 2021), lo que lo convierte en un elemento vital para la pedagogía. Según Viciano y Conde (2002, p. 83), definen al juego como un medio primordial para expresarse y comunicarse, así como un motor del desarrollo motriz, cognitivo, afectivo, sexual y socializante. Estos autores sostienen que el juego desempeña un papel fundamental para desarrollar las capacidades afectivas, motoras, cognitivas, relacionales y sociales de los niños.

El juego representa una forma de interacción con la realidad, determinada por aspectos internos de la persona que participa en actividades intrínsecamente placenteras, sin

importarle aspectos externos del entorno. Es la principal manera en que los niños aprenden, desarrollan su creatividad y fomentan el crecimiento socioemocional, ejercitando capacidades y habilidades que les permitirán prosperar. De acuerdo con Garaigordobil (2008), “El juego no solamente brinda a los niños la oportunidad de expresarse, sino también de descubrirse a sí mismos, explorar y experimentar con sensaciones, movimientos y relaciones” (p. 23). Por medio de estas actividades lúdicas, los niños se conocen a sí mismos y pueden desarrollar conceptos acerca del mundo que los rodea.

Iturbe (2015) resalta que el juego es importante como medio para estimular el desarrollo de los niños, fomentar el aprendizaje y facilitar el interactuar entre padres e hijos. El juego proporciona numerosas oportunidades para abordar los contenidos educativos de la Educación Infantil. En esta fase de la educación, el juego se emplea como una estrategia motivadora para la adquisición de conocimientos en las áreas curriculares enseñadas en el aula.

Desde una perspectiva personal, el juego en la educación infantil se define como una actividad satisfactoria, espontánea y libre, cuyo único propósito es entretener y divertir, ayudando a los niños a comprenderse a ellos mismos, a que se relacionen con sus pares y que comprendan el entorno que les rodea.

### **2.2.1.3. Teorías del desarrollo del juego**

#### **Teoría de Piaget**

Según Piaget, las diferentes manifestaciones del juego durante la infancia son directamente consecuencia de las transformaciones que experimenta la estructura de la mente de los niños. La clase de juego refleja, parcialmente, esta estructura. Sin embargo, dado que el juego es la acción distintiva de la niñez, contribuye a establecer y desarrollar nuevas estructuras en la mente (Linaza, 1991). El autor sugiere que en el juego predomina la asimilación antes que la acomodación. Mientras que la adaptación al entorno implica un equilibrio entre ambos conceptos, el juego distorsiona la realidad externa en pro de integrar las estructuras propias (Linaza y Maldonado, 1987, p. 43).

Piaget e Inhelder (2007) clasifican el juego en cuatro categorías: Juegos de ejercicio, muy propio del ciclo sensoriomotor (0-2 años), consiste en acciones sensoriomotoras repetitivas que otorgan placer al infante (Delval y Kohen, 2010). El juego simbólico, predominante de dos a tres años, y entre los seis y siete años, implica el uso simbólico de

objetos para representar otros (García y Delval, 2010). El juego reglado, que surgen entre de cuatro a siete años, implican una progresión desde reglas simples hasta reglas complejas y fomentan que se aprendan habilidades sociales, algunas competencias y fortalecen la amistad (Montañés, 2003). Los juegos de construcción, por otro lado, sirven como un puente de transición entre distintos tipos de juegos y conductas adaptativas (Montañés et al., 2000).

Es relevante señalar que, en gran parte del siglo XX, los pensamientos de Piaget han sido predominantes en diversas investigaciones del mundo occidental acerca del desarrollo del niño (Brooker y Woodhead, 2013), y la clasificación que hace sobre clases de juego es la que se acepta de manera general (Delval, 2008).

### **Teoría sociocultural de Vygotsky y Elkonin**

Vygotsky (1982) sostiene que el juego implica un proceso de sustitución, representando una realización en la mente de pretensiones imposibles de cumplir. Para él, la imaginación es una formación crucial que falta en la conciencia infantil temprana y constituye una actividad específicamente humana. Cuando juegan, los niños crean un contexto ficticio y una estructura de significado, en la que la forma semántica de la palabra o el objeto domina y llega a determinar su conducta. Asegura que el niño no llega a simbolizar en el juego, lo que hace es expresar deseos y satisface emociones fundamentales de la realidad, transformando la regla en un componente emocional.

Desde su perspectiva, El juego llega a crear una zona de desarrollo próximo para el niño, situándolo consistentemente por encima de su nivel de desarrollo real. Este abarca comportamientos que reflejan diversas tendencias evolutivas, siendo así una fuente significativa de crecimiento (Vygotsky, 2008). El autor también establece una conexión estrecha entre el juego y el entorno sociocultural del niño, argumentando que, durante el juego, los niños representan actividades de adultos propias de su cultura, asumiendo roles y adoptando valores que serán importantes en su futuro. De esta manera, el juego anticipa el desarrollo al proporcionar al infante motivación, habilidades y conductas necesarias para su participación social., con la ayuda de adultos y compañeros.

Elkonin (1985), por su parte, destaca que el trasfondo del juego es básicamente social, por serlo tanto su composición y su origen. Argumenta que la comprensión de los juegos infantiles se basa en su correlación con la vida social del niño. Señala que el juego simbólico se relaciona estrechamente con el desarrollo de los conocimientos del niño y está orientado por personas adultas. Además, resalta que el papel del infante en el juego

representativo está orgánicamente relacionado a la norma, que se destaca gradualmente como el núcleo central de su papel en esta clase de juego. Según la teoría sociocultural soviética, el propósito del juego es el aprendizaje sobre el mundo adulto, incluyendo sus relaciones, actividades, intercambios y sistemas para organizarse y comunicarse (Ortega, 1991).

Vygotsky y Elkonin sostienen que la forma esencial del juego en los niños es el juego de roles, típico de la etapa final en el nivel preescolar. Este tipo de juego se presenta como del tipo social, colaborativo y de representación de roles de la gente adulta y sus relaciones sociales (Linaza y Maldonado, 1987). Aunque algunas críticas de Rubinstein no sean completamente precisas, deben ser consideradas al abordar las dificultades de la psicología del juego para infantes (Elkonin, 1985).

#### **2.2.1.4. El juego didáctico**

Gomes y Friedrich refieren que, un juego se considera didáctico cuando se emplea con el propósito de lograr objetivos educativos concretos. Asimismo, los juegos didácticos representan una opción para facilitar el aprendizaje de conceptos más complejos, mejorando el rendimiento de los estudiantes en relación con la asimilación de nueva información y situaciones de enseñanza relacionadas. (Higuera & Molina, 2020)

Por otro lado, Echeverri & Gómez (2020), sugieren incorporar el juego educativo como parte fundamental para impulsar el desarrollo del individuo, tanto a través de esta actividad como de otras formas de recreación, todo ello en el contexto del proceso de enseñanza. (p. 270). Mientras que, para Díaz (1998) los juegos didácticos son métodos y herramientas empleadas por el educador con el fin de fomentar aprendizajes sustanciales, facilitando de manera intencionada una comprensión más profunda y coherente de los contenidos nuevos. Es de importancia que los docentes busques diversas estrategias, previo a aplicar y seleccionar juegos didácticos, conforme al contexto educativo para facilitar a los estudiantes mejores enseñanzas y aprendizajes.

Finalmente, Lenin (2015), refiere que el juego educativo implica organizar el proceso de la enseñanza y del aprendizaje, donde el educador selecciona las técnicas y actividades necesarias para lograr los objetivos propuestos. (p. 32).

### **2.2.1.5. Importancia del juego didáctico**

Bañeres et al. (2008), sostienen que, a través del juego, los niños experimentan un mejor desarrollo en aspectos intelectuales, sociales, emocionales y cognitivos, al poner en práctica tanto su psicomotricidad fina como gruesa. Durante la etapa preescolar, los estudiantes gradualmente adquieren dominio y control sobre su cuerpo, permitiéndoles llevar a cabo diversas actividades asociadas tanto al desarrollo motor grueso como al desarrollo motor fino. Las estrategias metodológicas representan una planificación y enfoque de aprendizaje que se tiene en cuenta para el conocimiento y desarrollo integral de estas habilidades.

Además, sostiene que, por medio del juego los niños pueden:

- Explorar sensaciones nuevas
- Mejorar la coordinación en movimientos corporales, logrando que sean más precisos y eficaces (coordinación dinámica general y equilibrio)
- Desarrollar habilidades perceptivas, como la percepción visual-espacial, auditiva y temporal
- Formar una representación mental del esquema corporal, comprendiendo su propia estructura corporal
- Investigar sus capacidades sensoriales y motoras
- Descubrir su influencia en las transformaciones físicas que generan al moldear
- Alcanzar un mayor dominio de su cuerpo y del entorno circundante (p. 14)

#### **2.2.5.1. Tipos de juegos**

De acuerdo al desarrollo del niño en los diversos estadios referidos por Piaget, se tienen tres tipos de juego:

##### **a. Juegos reglados**

Fernández (2017), describe que el desarrollo de los juegos reglados se da en el tercer estadio del niño; que, Entre las edades de 4 a 7 años, los juegos de reglas comienzan a manifestarse gradualmente. Se inicia dependiendo del entorno en el que el niño llega a desenvolverse y de los patrones a los que tenga acceso. A las edades de 7 a 12 años, se llegan a desarrollar los juegos de reglas simples y específicas, que se relacionan con la acción y

respaldados por lo general por objetos y agregados ya definidos. Contrarios a otras clases de juegos, los juegos de reglas tienden a suavizarse, persistir y evolucionar luego de los 12 años de edad.

Según el investigador, por medio de los juegos reglados, el niño desarrolla estrategias de interacción social, aprendiendo a manejar su agresividad, practican a ser responsables y democráticos, y las reglas fomentan la confianza en el grupo (Fernández, 2017). Mientras que, García (2005) describe este tipo de juego como aquel que se basa en normas concretas y simples que deben ser respetadas. Los juegos de reglas ofrecen beneficios que incluyen aprender a que se gane y se pierde, a respetar las normas, realizar acciones, emitir opiniones y respetar el turno de los compañeros durante el juego. Asimismo, promueven la atención, el razonamiento, la reflexión, la memoria y el desarrollo del lenguaje, lo que contribuye al desarrollo del aprendizaje.

#### **b. Juegos sensorio motores o funcionales**

Para García (2005), en los primeros cinco años en la vida del niño, se manifiesta un estado sensoriomotor distintivo, que implica la repetición de acciones por placer y para lograr resultados inmediatos. Esto conduce al desarrollo funcional en términos de crecimiento, desplazamiento y coordinación de movimientos sensoriales, así como al aumento del equilibrio tanto dinámico como estático. Además, promueve la comprensión del entorno circundante, la autosuperación, la interacción preferente con adultos y la coordinación óculo-manual. Actividades como saltar, correr, perseguir y luchar se consideran modalidades de ejercicios en el contexto de juegos motores.

Según Fernández (2017), los juegos de ejercicio son característicos de la etapa sensoria motriz que abarca los dos primeros años. Desde sus primeros meses, el niño repite una variedad de movimientos y hace gestos por mero placer que les proporciona, lo que contribuye a reforzar lo aprendido. La repetición, los resultados inmediatos y los diversos efectos que produce son aspectos que les atraen. Estas acciones tienden a impactar principalmente en aspectos sensoriales y motores. (pág. 36)

#### **c. Juegos simbólicos**

García (2005), sostiene que, Durante el estadio preoperacional, que van desde los dos años y siete años de edad, los niños tienden a simular situaciones imaginarias o reales. Durante este período, los niños crean e imitan personajes que pueden estar ausentes en el

momento del juego. El juego simbólico permite que los niños obtengan una serie de beneficios, tales como la asimilación y comprensión del entorno, el fomento del aspecto creativo y su imaginación, a que desarrollen un lenguaje más avanzado y el aprendizaje de roles que se han establecido en la sociedad de adultos.

De acuerdo a lo investigado por Quintas (2020), los juegos simbólicos, que comienzan a los 2 y se extienden hasta los 4 años de edad, implican la representación de fenómenos tanto presentes como ausentes, a menudo utilizando símbolos. Durante estos juegos, los objetos con los que los niños interactúan pueden transformarse simbólicamente en realidades alternativas, lo que implica interactuar simbólicamente con la realidad. En el juego simbólico, los niños adoptan roles que han observado previamente (p. 73).

Piaget (1984) argumenta que, el juego simbólico abarca dos etapas evolutivas: la etapa de irrealidad, que abarca de los 2 a los 4 años, donde se asimila simplemente un objeto a otro y se deforma la realidad; y la etapa de realismo, que abarca de los 4 a los 7 años, donde el niño imita la realidad y comienza el simbolismo colectivo.

#### **2.2.6. Dimensiones del juego didáctico**

Los juegos didácticos como estrategia se aplican en tres procesos o dimensiones:

##### **a. Planificación**

De acuerdo con Franco (2013), la planificación del juego permite al niño establecer conexiones entre sus pensamientos y lo que desea realizar, aplicando sus experiencias previas. Además, implica una comprensión del tiempo al anticipar sus futuras acciones, la práctica en la toma de decisiones y la asunción de cierto control sobre sus acciones. El niño también comunica sus ideas de manera clara para que otros lo comprendan, así como escucha y admite las sugerencias de sus compañeros. Es de importancia porque surge un proyecto colaborativo que inicia a los niños en el trabajo colaborativo, fomentando el intercambio de perspectivas y la organización conjunta de la actividad.

##### **b. Ejecución**

Este es el punto principal del proceso que se basa en el juego libre, donde se materializa lo que los niños han planeado y se manifiesta toda la actividad del juego. Durante este momento, los niños tienen interacción con sus compañeros, discuten y defienden sus ideas, y solicitan ayuda cuando es necesario. A través de la interacción, la manipulación, la experimentación y el diálogo, van asimilando las propiedades de los objetivos y de sus

relaciones, van compartiendo diferentes perspectivas, expresan sus ideas y lo confrontan con la realidad. Su ejecución no es siempre precisa (Minedu, 2019)

### **c. Evaluación**

Cuando se aplican los juegos didácticos la evaluación es continua. De acuerdo con Hernández (2014), una evaluación se considera continua si se produce en todo el proceso educativo, y se da en tres momentos o fases: en el antes (evaluación predictiva), n e durante (evaluación formativa), y en el después (evaluación sumativa).

## **2.2.2. Motricidad fina**

### **2.2.2.1. Concepto de motricidad fina**

De acuerdo con Serrano (2018), la motricidad fina se relaciona mayormente con los miembros superiores, en especial con las manos, y constituye el cimiento para nuestra capacidad de manipular objetos, materiales y utensilios. Esta destreza, que es común en los seres humanos, es parte integral del desarrollo general y representa el resultado de una serie de estructuras, habilidades y factores que funcionan en armonía. Su desarrollo resulta crucial para que el niño interactúe con su entorno y se inicia desde el nacimiento, manteniendo una relación constante con su desarrollo motriz grueso. Según el autor, un entrenamiento constante utilizando juegos educativos que fomenten la destreza y la coordinación visomotriz contribuirá a un sólido desarrollo de la motricidad fina.

La motricidad fina implica movimientos muy precisos que se necesitan principalmente en tareas que requieren el uso simultáneo de los ojos, las manos y los dedos, como cuando se requiere hacer el rasgado, cortes, pintado, coloreado, enhebrar una aguja, la escritura, entre otros. En contraste, la motricidad fina se enfoca en coordinar movimientos de los músculos pequeños, abarcando el desarrollo de muscular en la mano, muñeca, pie, dedos, boca y lengua. Este tipo de motricidad implica también la coordinación entre estos músculos y los ojos, lo cual es básico para desarrollar las habilidades motoras.

Por ende, la psicomotricidad fina se manifiesta en dominando y ejecutando movimientos precisos y delicados, lo que proporciona autonomía y confianza para ejecutar actividades del día a día. Esto, a su vez, promueve que se desarrolle la autonomía y se puedan realizar actividades de mayor complejidad.

### **2.2.2.2. Teorías del desarrollo de la motricidad fina**

El desarrollo de la motricidad fina en los niños se fundamenta en diversas teorías que abarcan diferentes aspectos. A continuación, Fonseca y Fonseca (2017) presentan algunas de las teorías importantes que explican este proceso de manera amplia:

1. Teoría del desarrollo de Piaget: Piaget sostiene que el desarrollo cognitivo está estrechamente relacionado con el desarrollo de la motricidad fina. Según su teoría, el proceso de adquisición de habilidades motoras finas refleja el progreso en la comprensión cognitiva y la coordinación de los movimientos.

2. Teoría sociocultural de Vygotsky: Vygotsky postula que el desarrollo de la motricidad fina está influenciado por el entorno sociocultural del niño. Según esta teoría, que se aprendan y adquieran las habilidades motoras finas, lo que ocurre a través de la interacción con adultos y compañeros, así como mediante la participación en actividades culturales y socialmente significativas.

3. Teoría de la integración sensorial de Ayres: Esta teoría destaca lo importante de la integración de la información sensorial para desarrollar la motricidad fina. Ayres propone que un procesamiento sensorial adecuado es básico para el desarrollo de habilidades motrices finas y para la capacidad de realizar tareas precisas que requieren coordinación entre los sentidos y los movimientos.

4. Teoría del aprendizaje motor de Gentile: Gentile aborda el desarrollo motor desde la perspectiva del aprendizaje motor, argumentando que la motricidad fina se desarrolla mediante la interacción entre la persona y su entorno. Según esta teoría, el proceso de adquisición de habilidades motoras finas implica la práctica repetitiva y la adaptación de las respuestas motoras en función de las demandas del entorno.

Estas teorías proporcionan marcos conceptuales integrales que ayudan a comprender cómo se desarrolla la motricidad fina en los niños desde distintas perspectivas, considerando aspectos cognitivos, socioculturales, sensoriales y de aprendizaje motor.

### **2.2.2.3. Importancia de la motricidad fina en la infancia**

Rodríguez (2012) afirma que, desde el comienzo de la vida, los seres humanos requieren cuidados y protección para desarrollar sus habilidades, enfatizando el compromiso de los padres con sus hijos. Destaca la importancia de proporcionar un impulso adicional

para enriquecer los conocimientos y experiencias de los niños, preparándolos para la etapa preescolar y escolar (p. 34).

Según Cevallos (2012), desarrollar la motricidad fina implica perfeccionar los movimientos manos, dedos y muñecas, lo que incluye la capacidad de realizar la pinza con los dedos. Menciona que la escritura es una de las actividades que fomenta este desarrollo, ya que posibilita que se dominen los movimientos que involucran las manos, los nervios, los músculos y las articulaciones (p. 34).

Pacheco (2015) argumenta que la motricidad es crucial para mejorar las habilidades de todos los niños, lo que resulta en una mejora en su estado de ánimo, respiración y circulación sanguínea. Destaca que fortalece la confianza en uno mismo, libera las tensiones, fomenta la autoconfianza y la libertad, contribuyendo a la socialización, a mejorar la coordinación visomotora, fortalece el equilibrio del esquema corporal y fomenta la lateralización. Asimismo, subraya su impacto en la fonética para una pronunciación adecuada de las palabras, la motricidad facial mejora los movimientos faciales y expresiones emocionales, y la motricidad gestual para lograr destreza manual y precisión (p. 14).

#### **2.2.2.4. Desarrollo de la motricidad fina en niños de cinco años**

Torres et al. (2014) sostienen que, desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años es crucial, ya que en esta etapa los niños comienzan a perfeccionar su coordinación y destreza manual. A esta edad, los niños están en proceso de adquirir habilidades específicas que les permiten realizar tareas que requieren movimientos precisos de los dedos, manos y muñecas. Algunos hitos importantes en el desarrollo de la motricidad fina a los 5 años incluyen:

1. Habilidad para agarrar y manipular objetos pequeños con precisión, como bloques de construcción, piezas de rompecabezas y crayones.
2. Capacidad para recortar con tijeras de seguridad con una destreza creciente y control de la mano.
3. Mejora en la destreza manual al enhebrar cuentas en cuerdas o realizar actividades de ensartado.
4. Desarrollo de la destreza para realizar trazos simples, como líneas rectas y círculos, en papel con crayones u otros utensilios de escritura.

Es esencial proporcionar a los niños de 5 años una variedad de actividades y experiencias prácticas que fomenten el desarrollo de la motricidad fina, como juegos de construcción, actividades de arte y manualidades, rompecabezas y juegos que requieran manipulación de objetos pequeños. Estimular y apoyar el progreso gradual en estas áreas puede ser clave para promover un desarrollo saludable de la motricidad fina en esta etapa crucial del crecimiento infantil.

#### **2.2.2.5. Estrategias de la motricidad fina**

Albuja (2009) refiere dos tipos de estrategia:

##### **Estrategias cognitivas**

Estas etapas son de gran importancia en la vida de un niño, especialmente en el entorno del aula, donde el docente asume la responsabilidad de fortalecer la destreza motriz fina mediante un plan meticuloso. Estas etapas comprenden tres fases relacionadas con la motricidad fina: En primer lugar, el docente planifica meticulosamente cómo llevar a cabo el trabajo motriz, evitando el uso aleatorio de materiales. Con las necesidades de los niños en mente, el docente establece un plan para llevar a cabo actividades en el aula, donde se utilicen los medios y recursos apropiados para los niños. Posteriormente, el docente implementa lo planificado en el aula, utilizando estrategias cognitivas para aplicar lo que ha considerado como mejoras. Finalmente, el docente evalúa si la planificación y la ejecución han producido los resultados esperados, identificando áreas de mejora si los resultados no han sido satisfactorios. Estas estrategias abarcan funciones fundamentales, incluyendo aquellas mencionadas previamente.

##### **Estrategias metacognitivas**

El maestro, encargado de implementar estrategias metacognitivas, se dedica a poner en marcha diversas actividades. Entre ellas, se encarga de adaptar el tiempo necesario para realizar las tareas propuestas en el aula, toda vez que se utilicen los materiales didácticos adecuados tanto para mejorar la coordinación visomotora como para fortalecer la destreza de la pinza. Asimismo, se ajusta a un programa de actividades que permite a que el niño se desarrolle en un ambiente tranquilo, libre de presiones. Esta táctica le facilita al niño para que tenga la libertad de tomarse su tiempo para realizar las actividades que ha programado con anticipación.

### **2.2.2.6. Técnicas para desarrollar la motricidad fina en la infancia**

Torres et al. (2014) refiere las siguientes técnicas:

#### **a) Técnica de rasgado**

Esta técnica se basa en la acción de rasgar papel sin necesidad de usar tijeras, lo que promueve la mejora de la destreza motriz fina en los niños al permitir un corte controlado. Asimismo, el método de rasgado ofrece una serie de ventajas, incluyendo el desarrollo de la habilidad para aplicar presión de manera adecuada, el aprendizaje del control de la fuerza, el fomento de la coordinación bilateral y la promoción de la coordinación de los dedos, ya que, al rasgar, se requiere el uso del pulgar y el índice. En el entorno escolar, muchos educadores fomentan que los niños rasguen papel de periódico, cartulina, cartón y papel de gran tamaño. Además, marcan líneas en hojas en blanco para que los niños sigan el trazo al rasgar. Por último, proporcionan a cada niño un paquete envuelto para que puedan desenvolverlo. (p. 212)

#### **b) Técnica del corte**

El recorte es una técnica sumamente valiosa para desarrollar la destreza motriz fina que ayuda al niño a regular los movimientos de sus manos. A través de esta práctica, el niño perfecciona su habilidad para manipular las tijeras y llega a coordinar los movimientos de ambas manos. Los educadores emplean esta técnica al proporcionar a los niños hojas con dibujos que contienen espirales o cuadrados, de modo que el niño pueda seguir las líneas trazadas y poner a prueba su destreza motriz. (p. 213)

#### **c) Técnica del pintado**

La acción de pintar por parte de los niños fortalece su coordinación entre la vista y la mano, así como sus destrezas manuales. Es interesante destacar que la pintura es una actividad placentera para los niños, ya que les brinda una forma dinámica de experimentar alegría, al mismo tiempo que puede funcionar como un método de aprendizaje y desarrollo de la destreza motriz. En el entorno educativo, los maestros emplean diversas técnicas de pintura, como el uso de témperas para fomentar la creatividad, la pintura con las manos para mejorar la destreza manual, y la combinación de pintura con agua para experimentar con diferentes texturas (p. 214).

#### **d) Técnica del coloreo**

Este enfoque contribuye al desarrollo del movimiento de las manos y los dedos, permitiendo que se adquieran destrezas precisas y coordinadas. Asimismo, fortalece la capacidad de coordinación entre la vista y la mano, fomentando la imaginación en el niño. El docente puede entregarle al niño una lámina con dibujos sin colorear o una hoja con cuadros, algunos de los cuales ya están coloreados, en el que el niño puede seguir el modelo y completar el dibujo con colores (p. 215).

#### **e) Técnica de enhebrar**

es una actividad que implica pasar un hilo o cordón a través de agujeros o aberturas en objetos específicos, como cuentas, botones o tarjetas perforadas. Esta práctica fomenta a que se desarrolle la motricidad fina, haya coordinación ojo-mano y la concentración en los niños. Al enhebrar, los niños aprenden a manipular con precisión y destreza pequeños objetos y a realizar movimientos delicados con los dedos, lo que contribuye a fortalecer su habilidad manual y su capacidad de concentración (p. 215).

### **2.2.2.7. Dimensiones de la motricidad fina**

#### **a. Coordinación viso-manual**

La participación de los músculos pequeños de los ojos y las manos se manifiesta en actividades al enhebrar, cuando pinta, punzar, cortar y hacer rasgados. A través de numerosas experiencias, el niño logra dominar y controlar su propio cuerpo. Este proceso implica la coordinación del movimiento corporal total, lo que ayuda al niño a dirigir sus grupos de músculos que participan en los mecanismos de control postural, equilibrio y desplazamiento.

Al respecto, Piaget afirma: “La inteligencia sensorio-motriz existe antes del lenguaje la misma que no deja de resolver conjunto de problemas de acción (ejemplo: alcanzar objetos alejados o escondidos) levantando un sistema de esquema, asimilación y organizando un conjunto de estructuras espacio-temporales y causales” (Moyle, 2010).

La coordinación visomotora en niños de 5 años se refiere a la habilidad de lograr movimientos coordinados con las manos y los ojos para llevar a cabo tareas específicas. Durante esta etapa del desarrollo, los niños comienzan a mejorar su capacidad para utilizar sus manos y dedos de manera más precisa y coordinada en relación con la información visual que están percibiendo. Esta habilidad es crucial para realizar actividades como dibujar,

recortar, enhebrar, pintar y jugar con objetos pequeños, y es fundamental para su desarrollo cognitivo y motriz. (Moyles, 2010)

El uso de la mano es esencial en tareas cotidianas como vestirse, peinarse y abrocharse, así como en actividades escolares como escribir, pintar, jugar y hacer manualidades. En los centros de desarrollo infantil, resulta crucial implementar actividades y ejercicios que contribuyan a mejorar la coordinación manual, ya que esto tendrá un impacto significativo en el aprendizaje y la escritura conforme el niño vaya creciendo.

#### **b. Motricidad facial – gestual**

Bañares (2008) refiere que, es la capacidad del niño para controlar los músculos de la cara y así expresar emociones y sentimientos mediante gestos con las cejas, ojos y mejillas. Esto les permite comunicarse y transmitir sus percepciones sobre el entorno que los rodea. Durante la infancia, es crucial fomentar la autonomía del niño y su capacidad de manifestar sus emociones y sentimientos a través de la manipulación consciente de los músculos faciales. A medida que los niños aprenden a dominar los músculos faciales, pueden lograr expresiones faciales más auténticas y autónomas.

Este desarrollo va de la mano con el dominio progresivo de las destrezas motoras finas, en el cual los niños aprenden a coordinar los movimientos de sus manos y dedos, adquiriendo mayor precisión y destreza con el paso del tiempo. Este desarrollo les permite establecer conexiones más profundas con su entorno y fomenta la autonomía en la expresión de sus emociones. A medida que perfeccionan su motricidad facial y gestual, los niños pueden demostrar una mayor comprensión y control de sus propias reacciones y expresiones faciales, lo que contribuye a su crecimiento emocional y social.

#### **c. Motricidad fonética**

Mestanza (2016) nos dice que, la motricidad fonética en niños de 3 años se refiere a la capacidad de los niños para controlar los músculos faciales y coordinar los movimientos necesarios para la producción de sonidos del habla. Durante esta etapa, los niños comienzan a adquirir y perfeccionar habilidades fonéticas, lo que les permite pronunciar sonidos y palabras de manera más clara y precisa. El desarrollo de la motricidad fonética es fundamental para el posterior desarrollo del lenguaje y la comunicación oral. Los niños de esta edad comienzan a desarrollar la capacidad de producir una variedad de sonidos, lo que les permite expresar sus pensamientos y emociones de manera más efectiva. Los padres y

los educadores pueden apoyar el desarrollo de la motricidad fonética al alentar a los niños a practicar la pronunciación de sonidos y palabras, así como al proporcionarles un entorno de aprendizaje estimulante y enriquecedor que fomente la expresión verbal y la comunicación.

Es esencial fomentar la motricidad fina en los niños para facilitar el desarrollo del lenguaje, lo que comienza desde sus primeros meses de vida. En toda esta etapa, el niño comienza a explorar su capacidad para producir una variedad de sonidos, sentando las bases para la emisión de palabras más adelante. El lenguaje oral se fundamenta en aspectos funcionales que involucran la coordinación de movimientos de los órganos fonadores, así como la automatización gradual del proceso fonético del habla. Este proceso de aprendizaje es fundamental para lograr una emisión precisa y clara de palabras. Los padres y los educadores desempeñan un papel crucial en este desarrollo al interactuar con los niños, emitiendo sonidos que puedan imitar y hablando de manera clara, vocalizando adecuadamente y con una velocidad adecuada (p.67).

#### **d. Coordinación gestual**

Chauchard (2001), dice que, la mano no se limita únicamente a huesos y músculos destinados a la motricidad; más bien, constituye un auténtico órgano sensorial que regula la motricidad al proporcionar información precisa a los centros nerviosos acerca del grado de contracción de los músculos. El control de los dedos y la destreza manual se adquiere mediante la coordinación gestual. La mano, compuesta por huesos y músculos, desempeña un papel fundamental en las actividades motrices, transmitiendo al cerebro, a través de los nervios, información sobre la tensión de los músculos, lo que contribuye a regular la destreza motora. (p.125)

La coordinación gestual en niños de tres años es un proceso crucial que abarca que se desarrollen habilidades motoras específicas. Durante esta etapa, los niños empiezan a dominar el control de sus movimientos y gestos, lo que les permite explorar y participar activamente en diversas actividades. A través de la coordinación gestual, los niños adquieren destrezas motoras finas y desarrollan una mayor precisión en el manejo de objetos. Esto les proporciona la capacidad de llevar a cabo tareas cada vez más complejas, como manipular juguetes, pintar, recortar y participar en actividades de destreza manual.

Además, la coordinación gestual contribuye al fortalecimiento de su comprensión del entorno y les facilita una interacción más efectiva con su entorno físico y social. Durante esta etapa, los niños progresan de movimientos simples y rudimentarios a acciones más

refinadas y coordinadas, sentando así las bases para un desarrollo motor sólido en las etapas posteriores de su crecimiento.

### **2.3. Hipótesis**

H<sub>i</sub>: La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica desarrolla de manera significativa la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

H<sub>o</sub>: La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica no desarrolla la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo, nivel, y diseño de investigación

El tipo de investigación fue de enfoque cuantitativo, al estar basado en la recopilación de datos que se pueden medir y cuantificar. Este enfoque se emplea principalmente en estudios sociales, donde se recopila información mediante encuestas y cuestionarios, se utilizan instrumentos de medición, y los resultados se analizan a través de procesos matemáticos y estadísticos. (Hernández et al., 2014).

En cuanto al nivel de investigación, se clasificó como explicativo, ya que su objetivo principal fue brindar una explicación a los resultados que se obtuvieron. Según la OPS (2019), en este tipo de investigación se tiene el propósito de establecer una conexión causal entre variables, a diferencia de otros enfoques que se centran simplemente en describir o abordar un problema. Su propósito fue identificar las causas subyacentes que generaron el fenómeno en estudio y se distinguen entre diseños experimentales y no experimentales en este contexto.

El diseño del estudio adoptó una aproximación pre experimental, ya que implicó la medición del mismo grupo de estudiantes antes de aplicar la variable independiente y después de aplicarla. Se utilizaron pruebas de pre test y post test con el mismo grupo de participantes, que se evaluaron en condiciones idénticas y utilizando los mismos instrumentos de evaluación.

La representación gráfica del diseño del estudio se puede visualizar de la siguiente manera:

O<sub>1</sub> ----- X ----- O<sub>2</sub>

Donde:

O<sub>1</sub> : Observación del nivel de motricidad fina en el pre test

X : Intervención con juegos didácticos en sesiones de aprendizaje

O<sub>2</sub> : Observación del nivel de motricidad fina en el post tes

### 3.2. Población y muestra

#### 3.2.1. Población

La población “es el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Hernández et al., 2014). La población para esta investigación estuvo conformada por 62 estudiantes de las secciones de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, distrito de Callería, provincia de Coronel Portillo, región Ucayali, 2024.

**Tabla 1**

*Población por género de los estudiantes de 3, 4 y 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N° 443*

Institución		N.º de estudiantes		
Educativa	Sección	Hombres	Mujeres	Total
I.E.I. Cuna jardín N° 443 el Arenal	3 años	12	9	21
	4 años	11	10	21
	5 años	12	8	20
<b>Total</b>		<b>35</b>	<b>27</b>	<b>62</b>

**Fuente.** Nómina de matrícula 2024

La muestra representa una porción representativa de toda la población, conservando sus propiedades fundamentales (Hernández et al, 2014). En esta investigación lo conformaron 20 niños y niñas de la sección de 5 años de la I.E.I. N° 656 Cuna Jardín N°443 El arenal, del distrito de Callería, provincia de Coronel Portillo, región Ucayali, 2024.

La selección de la muestra se realizó a través de un método de muestreo no probabilístico, específicamente el muestreo por conveniencia, que implicó elegir a aquellos individuos que están más fácilmente disponibles para participar en el estudio estadístico. Esta estrategia permite reducir los costos y minimizar el esfuerzo necesario para la recolección de datos. (Wresteicher, 2022). La muestra estuvo conformada por todos los niños y niñas matriculados en el año 2024 y que pertenecen a la sección única de 5 años.

#### 3.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

##### **Inclusión:**

- Niños y niñas matriculados en la sección de 5 años
- Niños y niñas con autorización de sus padres para participar en la investigación

**Exclusión:**

- Niños que hayan faltado a más de dos sesiones de aprendizaje

**Tabla 2***Muestra por género de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N° 443*

<b>Institución</b>		<b>N.º de estudiantes</b>	
<b>Educativa</b>	<b>Sección</b>	<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
I.E.I. Cuna jardín			
N° 443 el Arenal	5 años	12	8
<b>Total</b>		<b>20</b>	

**Fuente.** Nómina de matrícula 2024**3.3. Variables: Definición y operacionalización****Variable independiente. Juegos didácticos**

Gomes y Friedrich refieren que, un juego se considera didáctico cuando se emplea con el propósito de lograr objetivos educativos concretos. Asimismo, los juegos didácticos representan una opción para facilitar el aprendizaje de conceptos más complejos, mejorando el rendimiento de los estudiantes en relación con la asimilación de nueva información y situaciones de enseñanza relacionadas. (Higuera & Molina, 2020).

**Variable dependiente. Motricidad fina**

El desarrollo de la destreza motora fina se relaciona con la capacidad de utilizar de manera precisa los brazos, las manos y los dedos para alcanzar, sujetar y maniobrar objetos, tales como tijeras, lápices, utensilios de cocina, entre otros. Esta habilidad involucra la destreza necesaria para manipular objetos de acuerdo a las demandas particulares de la actividad. (Serrano y Luque, 2020).

**Tabla 3**

*Definición y operacionalización de variables*

Variables	Definición operativa	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Categoría o valoración
<b>VI Juegos didácticos</b>	Los juegos didácticos serán utilizados como estrategia para desarrollar el nivel de motricidad fina de los estudiantes.	Planificación	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Se planifican los juegos de acuerdo a los temas y se definen para lograr los objetivos</li> <li>▪ Los niños participan en equipo y realizan actividades de acuerdo a lo que indica la profesora.</li> </ul>	Nominal	SI-1 NO-0
		Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Los niños participan en equipo y siguen los procedimientos señalados por el profesor</li> <li>▪ Los estudiantes analizan, comprenden y resuelven los retos propuestos por su docente siguiendo reglas</li> </ul>		
		Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La evaluación se hace para diagnosticar el proceso y el producto o salida.</li> <li>▪ Puede encerrar los botones en los agujeros.</li> </ul>		
		Coordinación viso manual	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Puede unir con líneas dos o más figuras u objetos.</li> <li>▪ Dibuja de acuerdo al modelo.</li> </ul>		Nunca – 1 A veces - 2 Siempre - 3

<b>VD</b>	El desarrollo de la motricidad fina se relaciona con la capacidad de lograr movimientos precisos y coordinados, con las manos y con los dedos. Se evalúa con una ficha de observación, en sus dimensiones: coordinación manual, coordinación gestual, coordinación gestual y motricidad fonética (Serrano, 2018)	Coordinación facial	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Frunce sus cejas</li> <li>▪ Infla sus mejillas</li> <li>▪ Hace seguimiento con la mirada</li> </ul>	<p>Nunca – 1</p> <p>A veces - 2</p> <p>Siempre - 3</p>
		Coordinación gestual	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Expresa Sí</li> <li>▪ Expresa No.</li> <li>▪ Expresa enojo</li> <li>▪ Expresa alegría</li> <li>▪ Expresa susto</li> </ul>	<p>Nunca – 1</p> <p>A veces - 2</p> <p>Siempre - 3</p>
<b>Motricidad fina</b>		Motricidad fonética	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Encierra las figuras de acuerdo a su pronunciación</li> <li>▪ Completa un cuadro según su pronunciación</li> <li>▪ Repite un trabalenguas</li> </ul>	<p>Nunca – 1</p> <p>A veces - 2</p> <p>Siempre - 3</p>

**Nota.** Elaboración propia

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información

#### 3.4.1. Técnica de recolección de datos

Se empleó la técnica de observación. La observación se presentó como el enfoque más simple y directo para adquirir información. En el contexto de la recopilación de datos, la modalidad más frecuente de observación consiste en observar de manera directa los comportamientos o acciones de una persona en un entorno determinado con el fin de comprenderlos y documentar lo que ha sido presenciado. (Safety culture, 2019).

#### 3.4.2. Instrumento de recolección de datos

El instrumento que se utilizó en la evaluación del nivel de motricidad fina en los niños de 3 años fue una ficha de observación. El instrumento ha sido adaptado por la investigadora.

##### Descripción:

Nombre del instrumento: Ficha de observación para evaluar el nivel de motricidad fina para niños del nivel inicial

Autor : Jessica Reátegui Sinarahua

Año : 2024

Aplicación : Personal y en grupo

Tiempo de aplicación : 30 minutos aprox.

Dimensiones : 4 dimensiones, y un total de 14 indicadores

Escala de valor : Tipo Likert de 3 alternativas (Siempre = 3 puntos, A veces = 2 puntos, Nunca = 1 punto)

Escalas o niveles : Nivel alto, Nivel medio, Nivel bajo

**Tabla 4**

*Baremo para determinar el nivel de motricidad fina en los niños*

Dimensión	Niveles/Rango		
	Alto	Medio	Bajo
Coord. Viso manual	8 – 9	6 – 7	3 - 5
Coord. gestual	13 - 15	9 - 12	5 - 8
Coord. facial	8 – 9	6 – 7	3 - 5
Motricidad fonética	8 – 9	6 – 7	3 - 5
<b>Motricidad fina</b>	<b>34 - 42</b>	<b>24 - 33</b>	<b>14 - 23</b>

**Fuente:** Elaboración propia

### **3.4.3. Validez del instrumento**

La validez del instrumento “ficha de observación para medir las habilidades de motricidad fina en niños de 5 años”, se hizo por juicio de expertos, quienes analizaron su estructura para determinar si los elementos presentes en el instrumento son coherentes, pertinentes y suficientes para una efectiva evaluación del desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes.

El instrumento evalúa a la variable motricidad fina en sus cuatro dimensiones: coordinación manual, coordinación facial, coordinación gestual y motricidad fonética. Su constructo es de un total de 20 indicadores o ítems. Los expertos evaluaron el constructo del instrumento con los criterios de: claridad, objetividad, actualidad, organización, suficiencia, intencionalidad, consistencia, coherencia y metodología; dando valoraciones en porcentaje de cumplimiento. Para este estudio, el promedio de la valoración de los 3 expertos fue de 85% que corresponde al índice total de validez, con lo que concluyen que el instrumento cumple con los requisitos para ser aplicado.

El juicio de expertos es una técnica de validación que sirve para verificar la validez de un instrumento de recolección de datos que ha sido diseñado para una investigación, y que es definida como “una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones” (Escobar y Cuervo, 2008:29)

### **3.4.4. Confiabilidad del instrumento**

En cuanto a la confiabilidad, se llevó a cabo una evaluación utilizando el coeficiente alfa de Cronbach, utilizando los datos recopilados en una prueba piloto realizada con un grupo reducido de niños, diferente a los estudiantes que participaron de la investigación. La confiabilidad se emplea para determinar si la aplicación repetida del instrumento de recopilación de información proporciona datos consistentes en cada ocasión.

En la prueba piloto participaron 10 estudiantes de 5 años a los que se evaluó con la misma ficha de observación con que se evaluó luego al grupo experimental. Los datos se tabularon y procesaron en la hoja de cálculo Excel 2020 donde el coeficiente de Alfa de Cronbach encontrado fue de 0,72 que indica una buena confiabilidad.

### 3.5. Método de análisis de datos

Se procedió a la recopilación de datos al aplicar instrumentos de recolección de información a los niños de la muestra en un solo momento y de forma colectiva. Los datos adquiridos fueron registrados en una hoja de cálculo de Excel 2019, donde se llevó a cabo su organización y procesamiento mediante procedimientos de estadística descriptiva. Los resultados se presentaron a través de tablas de frecuencia y gráficos que representaron el porcentaje de cada categoría.

Luego, la base de datos que se generó fue transferida al software estadístico SPSS, versión 24, con el fin de desarrollar un análisis inferencial. En este análisis se incluyeron pruebas de normalidad, exploración de la significancia de los datos y, también, las pruebas de hipótesis.

### 3.6. Aspectos éticos

En todas las actividades de investigación llevadas a cabo en la ULADECH (2024), se aplican los siguientes principios éticos:

- **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** Respeto a su dignidad, privacidad y diversidad de cultura.
- **Cuidado del medio ambiente:** mediante esto se respeta el entorno natural, se protegen las especies y se preserva la biodiversidad y la naturaleza. Se deben de realizar investigaciones que contribuyan al avance del conocimiento científico mientras se protege y conserva el medio ambiente para las generaciones futuras.
- **Libre participación por propia voluntad:** los participantes deben estar debidamente informados sobre los propósitos y objetivos de la investigación expresando de manera clara su voluntad libre y específica. Este principio implica que los individuos deben tener la oportunidad de decidir de manera informada si desean participar en un estudio o no, sin coerción, manipulación o presión externa, respetando la autonomía y la dignidad de los participantes.
- **Beneficencia, no maleficencia:** se vela por el bienestar de los participantes durante la investigación y se asegura que los hallazgos no causen daño, minimizando los posibles efectos adversos y maximizando los beneficios. La beneficencia implica la obligación de los investigadores de maximizar los posibles beneficios de la investigación y minimizar los posibles daños para los participantes.

- **Integridad y honestidad:** Con esto, se promueve la objetividad, imparcialidad y transparencia en la comunicación responsable de los resultados de la investigación. Los investigadores deben evitar la manipulación, fabricación o falsificación de datos, así como cualquier otra forma de mala conducta científica.
- **Justicia:** Con este principio se busca un enfoque equitativo y ponderado en la toma de decisiones, evitando sesgos y garantizando un trato justo para todos los participantes. Este principio ético busca asegurar que todos los individuos sean tratados de manera justa y que tengan igualdad de oportunidades para participar en la investigación, así como para recibir los beneficios derivados de ella.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Resultados descriptivos

**4.1.1. Del objetivo específico 1.** Identificar el nivel de motricidad fina mediante un pre test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.

**Tabla 5**

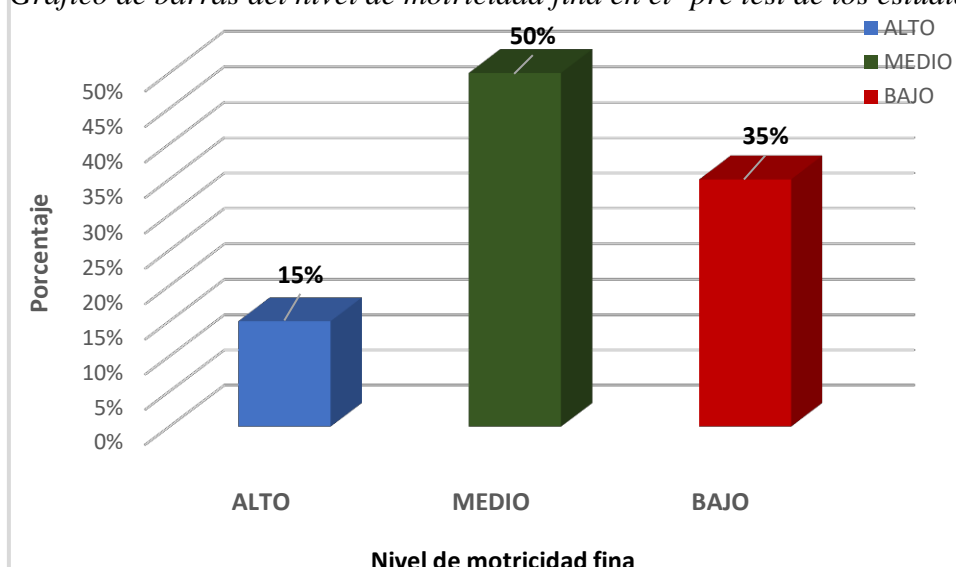
*Nivel de motricidad fina en el pre test en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443*

Nivel de motricidad fina	$f_i$	%
Alto	3	15,0
Medio	10	50,0
Bajo	7	35,0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>

**Nota.** Ficha de observación aplicada, mayo 2024

**Figura 1**

*Gráfico de barras del nivel de motricidad fina en el pre test de los estudiantes de 5 años*



**Nota.** Tabla 5

En la tabla 5 y figura 1, sobre el nivel de motricidad fina de los niños de 5 años en el pre test, se aprecia que el 50% presenta un nivel medio, un 35% tiene el nivel bajo, y sólo el 15% alcanza el nivel alto en su motricidad fina. Los niños tienen una buena coordinación manual, pero aún no han desarrollado su motricidad fonética.

**4.1.2. Del objetivo específico 2.** Desarrollar sesiones de aprendizaje aplicando juegos didácticos como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

**Tabla 6**

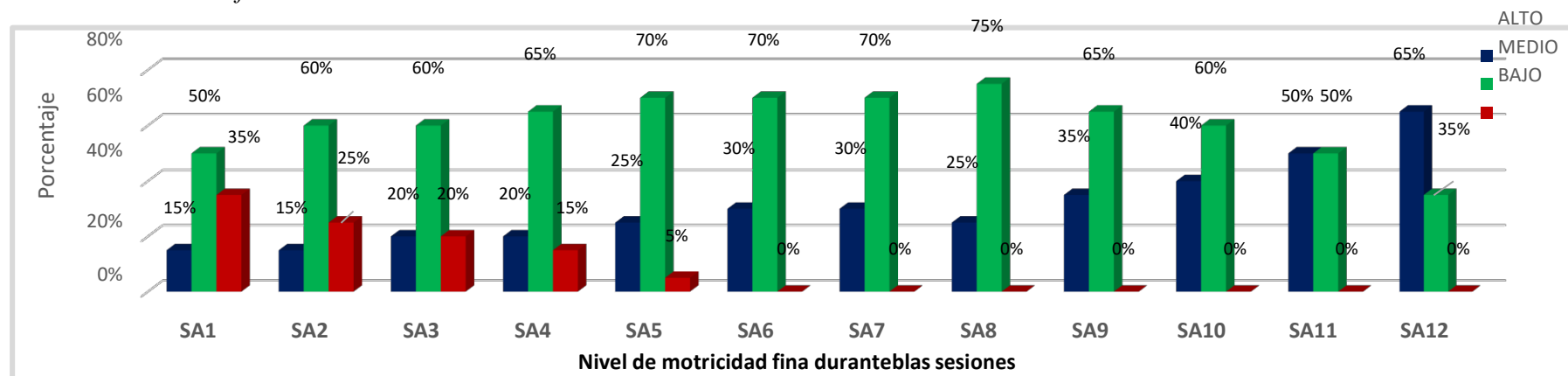
*Nivel de motricidad fina durante el desarrollo de las sesiones en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443*

Nivel	SA1		SA2		SA3		SA4		SA5		SA6		SA7		SA8		SA9		SA10		SA11		SA12	
	f <sub>1</sub>	%	f <sub>2</sub>	%	f <sub>3</sub>	%	f <sub>4</sub>	%	f <sub>5</sub>	%	f <sub>6</sub>	%	f <sub>7</sub>	%	f <sub>8</sub>	%	f <sub>9</sub>	%	f <sub>10</sub>	%	f <sub>11</sub>	%	f <sub>12</sub>	%
Alto	3	15,0	3	15,0	4	20,0	4	20,0	5	25,0	6	30,0	6	30,0	5	25,0	7	35,0	8	40,0	10	50,0	13	65,0
Medio	10	50,0	12	60,0	12	60,0	13	65,0	14	70,0	14	70,0	14	70,0	15	75,0	13	65,0	13	60,0	10	50,0	7	35,0
Bajo	7	35,0	5	25,0	4	20,0	3	15,0	1	5,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0	0	0,0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Nota. Ficha de observación aplicada

**Figura 2**

*Nivel de motricidad fina durante el desarrollo de las sesiones en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443*



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 2, sobre el nivel de motricidad fina durante el desarrollo de las sesiones utilizando la estrategia de los juegos didácticos, se puede observar una evolución positiva en los estudiantes que tienen el nivel alto en su motricidad, que pasan de 15% en la sesión de aprendizaje 1 (SA1) hasta el 65% en la SA12. Mientras que, en estudiantes con el nivel bajo la tendencia es negativa, pasando de 35% en SA1 hasta 0% a partir de la SA6. Con esto se demuestra la eficacia de la estrategia aplicada para desarrollar la motricidad fina de los niños.

**4.1.3. Del objetivo específico 3.** Establecer el nivel de motricidad fina por medio de un post test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.

**Tabla 7**

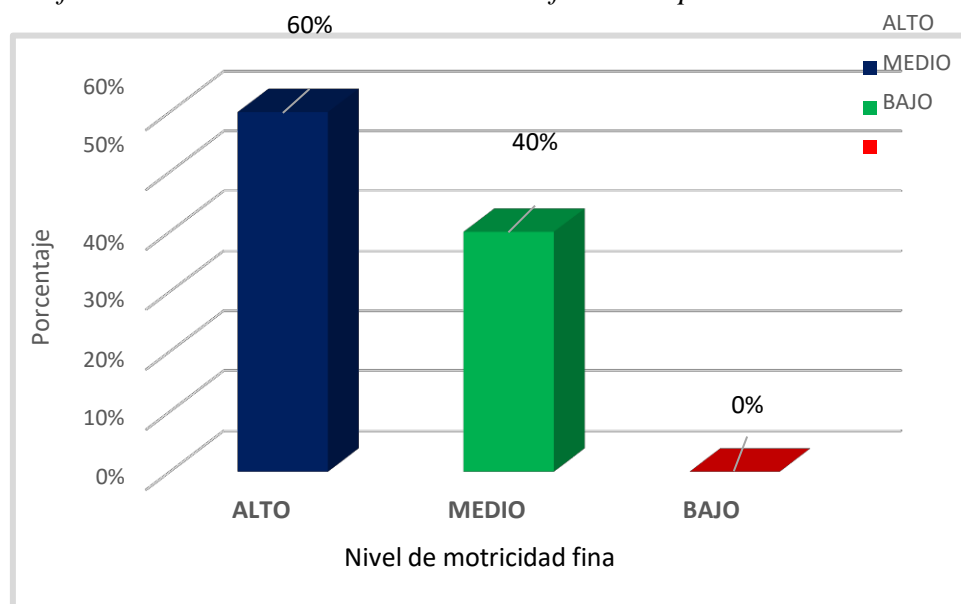
*Nivel de motricidad fina en el post test en estudiantes de 5 años de la Cuna Jardín N° 443*

Nivel de motricidad fina	f <sub>i</sub>	%
Alto	12	60,0
Medio	8	40,0
Bajo	0	0,0
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>

**Nota.** Ficha de observación aplicada, mayo 2024

**Figura 3**

*Gráfico de barras del nivel de motricidad fina en el post test de los estudiantes de 5 años*



**Nota.** Tabla 7

En la tabla 7 y figura 3, sobre el nivel de motricidad fina de los estudiantes en el post test, se observa que, el 60% de ellos alcanza el nivel alto, mientras que el 40% restante se encuentra en el nivel medio. Luego de la aplicación estratégica, los niños pueden realizar movimientos coordinados de sus manos, rostro y gestos, aunque persisten algunos problemas fonéticos.

## 4.2. Resultados inferenciales

### 4.2.1. Prueba de normalidad

a) Planteamiento

H<sub>1</sub>: Los datos siguen una tendencia normal

H<sub>2</sub>: Los datos no siguen una tendencia normal

b) Margen de error ( $\alpha$ )

$\alpha = 5\% = 0,05$

c) Criterios de decisión:

- Si p-valor es mayor a  $\alpha \rightarrow$  la tendencia de los datos es normal y se utiliza una prueba paramétrica

- Si p-valor es menor a  $\alpha \rightarrow$  la tendencia de los datos no es normal y se utiliza una prueba no paramétrica

d) Prueba estadística de normalidad a utilizar:

Prueba de Shapiro-Wilk por ser una muestra pequeña, menor a 50 datos.

**Tabla 8**

### Prueba de normalidad de datos en pre test y post test

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
POST_TEST	,188	20	,062	,902	20	<b>0,044</b>
PRE_TEST	,228	20	,008	,889	20	<b>0,025</b>

a. Corrección de significación de Lilliefors

e) Decisión:

El p-valor encontrado (Sig.) es de 0,044 para el post test y de 0,025 para el pre test, ambos valores son menores a 0,05 por lo que se rechaza la  $H_1$  y se acepta la  $H_2$  y se concluye que no existe normalidad en ambos datos, por lo que se elige una prueba no paramétrica para el análisis inferencial de significancia, para este caso se elige la prueba de Wilcoxon.

**4.2.2. Objetivo específico 3.** Evaluar la significancia del desarrollo de los niveles de motricidad fina identificados en las pruebas de pre test y post test de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024

**Tabla 9**

*Prueba de Wilcoxon para evaluar la mejora del nivel de desarrollo de la motricidad fina entre el pre test y post test de los niños de 5 años*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
<b>Post test de motricidad fina</b> <b>- Pre test de motricidad fina</b>	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
	Rangos positivos	15 <sup>b</sup>	8,00	120,00
	Empates	5 <sup>c</sup>		
	Total	20		

a. Post test de Motricidad fina < Pre test de Motricidad fina

b. Post test de Motricidad fina > Pre test de Motricidad fina

c. Post test de Motricidad fina = Pre test de Motricidad fina

**Nota.** Datos procesados en SPSS v25

**Tabla 10**

*Estadísticos de prueba de Wilcoxon de los rangos con signo entre pre test y post test*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	POST_TEST - PRE TEST
Z	-3,413 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

En las tablas 9 y 10, sobre los resultados de la prueba de Wilcoxon sobre la significancia del desarrollo de la motricidad fina entre las pruebas de pre test y post test, donde se encontraron mejoras (rangos positivos) en 15 estudiantes de la muestra (75%) y en 5 de ellos no hubo retroceso ni avance (empate), y no se reportó un descenso de nivel (rango negativo) en ningún estudiante. En los estadísticos de prueba se encontró un valor de 0,01 de significancia asintótica, que al ser menor al margen de error de 0,05 indica que la diferencia de medias entre las pruebas es estadísticamente significativa, por lo que se concluye que el desarrollo alcanzado por los niños en su motricidad fina, comprando los resultados de ambas pruebas, es significativo.

**4.2.3. Objetivo general.** Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.

#### **Prueba de la hipótesis general**

a) *Se plantea la hipótesis*

H<sub>a</sub>: La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica desarrolla de manera significativa la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

H<sub>0</sub>: La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica no desarrolla la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

b) *Niveles de significancia*

Significancia del 5% = 0,05

Nivel de confianza: 95%

c) *Criterios para la toma de decisiones*

Si el p-valor < 0,05 se acepta la hipótesis alterna H<sub>a</sub>

Si el p-valor > 0,05 se acepta la hipótesis nula H<sub>0</sub>

d) *Prueba estadística*

Se toman los datos del estadístico de la prueba de Wilcoxon (Tabla 10)

e) *Decisión*

En los estadísticos de prueba se halló un p-valor de 0,01 que al ser un valor menor a 0,05 (margen de error) indica que la mejora producida con la intervención estratégica si

ha sido significativa, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna de la investigación.

**Se concluye que:** La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica desarrolla de manera significativa la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

## V. DISCUSIÓN

**Del objetivo específico 1.** Identificar el nivel de motricidad fina mediante un pre test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024, en el análisis descriptivo de resultados se encontró que el 50% de estudiantes tenía una motricidad fina de nivel medio, el 35% tiene un nivel bajo y, apenas, un 15% presentaba un nivel alto de motricidad fina. En esta evaluación, se observó que los estudiantes tienen una buena coordinación manual al abrocharse botones en sus respectivos agujeros o unir mediante líneas objetos o figuras; así como en su coordinación facial, cuando se les pide que frunzan sus cejas o que sigan un objeto con la mirada. Sin embargo, tienen dificultades para coordinar gestos, como para que arrugar bolillas de papel o embolillar papel crepé utilizando sus dedos de la mano o utilizar de manera correcta las tijeras, algo que sólo a veces pueden hacer bien. Donde la mayoría de niños presentaba más dificultad es en su motricidad fonética, que está relacionada con su lenguaje y expresión oral, aquí se les pidió que den su opinión sobre un trabajo artístico o sobre un trabajo suyo y de sus compañeros, algo que no pudieron hacer de manera adecuada por el bajo desarrollo de su capacidad comunicativa, al tener un vocabulario limitado.

Estos resultados son parecidos a los de Zumarán (2021) en su investigación con niños de Arequipa desarrollando un taller de juegos didácticos para mejorar su motricidad fina, donde en una evaluación inicial encontró que el 63% de niños presentaban dificultades con sus habilidades motrices finas, por lo que se tomó la decisión de aplicar un taller compuesto por 18 sesiones que se basan en juegos didácticos. Estas sesiones tienen como objetivo mejorar la coordinación mano-ojo a través de su aplicación posterior.

El desarrollo de la motricidad fina en niños ha sido estudiado desde diversas perspectivas teóricas, las cuales intentan explicar cómo y por qué los niños adquieren estas habilidades. La teoría del desarrollo de Piaget (1984), propuso que el desarrollo cognitivo de los niños ocurre en etapas, cada una con características específicas. La Etapa Sensorimotora (0-2 años): en la que, los niños aprenden sobre el mundo a través de sus sentidos y acciones motoras. Las habilidades motoras finas comienzan a desarrollarse a medida que los niños manipulan objetos y exploran su entorno. La Etapa Preoperacional (2-7 años): Durante esta etapa, los niños mejoran significativamente sus habilidades motoras finas, mediante la manipulación de objetos y el juego simbólico contribuyen al desarrollo de la coordinación ojo-mano y de la destreza manual.

**Del objetivo específico 2.** Desarrollar sesiones de aprendizaje aplicando juegos didácticos como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024. Se diseñaron y aplicaron un total de 12 sesiones de aprendizaje, durante las cuales se fue observando a los niños para evaluar su evolución en el desarrollo de su motricidad fina con su participación en diversos juegos didácticos. La participación de los niños siempre fue muy activa, entusiasta y colaborativa, aceptaban cuando se les corregía sus errores y celebraban con cada acierto que tenían. De esta forma, se logró una evolución positiva desde la primera sesión de aprendizaje en que la mitad de niños presentaba un nivel medio y más de un tercio tenía el nivel bajo en su motricidad fina; para la sesión 6, ya no se tenían estudiantes con nivel bajo y el 70% alcanzaba el nivel medio, hasta la sesión 12 donde la mayoría (65%) de niños alcanzó el nivel alto y el 35% con nivel medio, esto nos indicó que se hizo un correcto diseño de las sesiones, con una aplicación adecuada de la estrategia, y con la participación activa de los niños se logró mejorar su nivel de motricidad fina.

Los resultados observados durante las sesiones aplicadas se parecen a los encontrados por Salas (2019) en su trabajo de investigación con niños de la provincia de Santa, donde desarrolló talleres de juegos didácticos con el propósito de mejorar la motricidad fina de los estudiantes. Con la aplicación de los talleres se observó una evolución positiva de los niños, quienes se encontraban en su mayoría (65%) en nivel bajo al inicio de las sesiones, porcentaje que disminuyó hasta el 6% de ellos en nivel bajo al final de los talleres, y el 54% en nivel alto, demostrando con eso la eficacia de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos para mejorar el nivel de motricidad fina de los niños.

Los juegos didácticos son una excelente manera de mejorar la motricidad fina en niños de 5 años, porque ayudan a desarrollar la destreza, la coordinación y la precisión de los movimientos de las manos y los dedos. Los juegos y actividades didácticas que se utilizaron fueron: juegos de bloques para ensamblar y desensamblar piezas pequeñas, manualidades con plastilina y masa elástica que ayuda a fortalecer los músculos de la mano y mejorar la destreza, uso de las tijeras para recortar papel y pegar, esto desarrolla habilidades de manipulación y coordinación; ensartar cuentas, colocar botones, amarrarse los pasadores para mejorar la coordinación ojo-mano y la precisión; juegos de rompecabezas con piezas pequeñas y juegos tipo Lego para la coordinación, memoria y precisión; trazados de líneas con lápiz sobre figuras y coloreo dentro de las líneas, dibujos con patrones, dibujar con tizas

de colores en el suelo o en la pizarra de madera. Incorporar estos juegos y actividades en la rutina diaria de los niños puede ayudar significativamente a mejorar sus habilidades motoras finas. Es importante que las actividades sean divertidas y variadas para mantener el interés y la motivación de los niños, al mismo tiempo que desarrollan sus habilidades.

**Del objetivo específico 3.** Establecer el nivel de motricidad fina por medio de un post test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024. Luego de la experimentación en sesiones de aprendizaje con la aplicación de la estrategia didáctica, se evaluó a los estudiantes con una prueba de salida o post test en la que se encontró que el 60% de ellos ha alcanzado el nivel alto en su motricidad fina y el 40% tiene un nivel medio, ya no se tienen estudiantes en el nivel bajo. Gracias al aprestamiento estratégico, los estudiantes ahora pueden realizar movimientos coordinados con sus dedos y manos para pintar, trazar el contorno de una imagen con un punzón, agarrar un pincel adecuadamente y abrocharse los botones de su camisa o blusa; además, con su rostro pueden expresar diversas emociones y sentimientos, así como estados de ánimo con una perfecta coordinación facial; de igual forma han mejorado su coordinación gestual, moldean la masa de manera correcta, así como cortar con la tijera de manera acertada; incluso, la mayoría ha mejorado su motricidad fonética, gracias a su participación en los juegos han socializado más y ahora poseen un vocabulario más rico que les permite dar su opinión sobre sus trabajos y los de sus colegas, presentan una exposición de sus dibujos.

Estos resultados pueden compararse con los de López (2021) quien, utilizando actividades con la técnica de la dactilopintura para desarrollar la motricidad fina en niños de Pucallpa, quien en un pre test encontró que el 40% de niños presentaba un nivel en inicio o C en su motricidad fina, mientras que, luego de las actividades estratégicas, en el post test el 89% de niños alcanzó el nivel de logro destacado o AD, concluyendo que, al aplicar la dactilopintura se mejoró la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I. N°311 de Pucallpa.

El desarrollo de la motricidad fina es un proceso complejo influenciado por factores biológicos, cognitivos, sociales y ambientales. Vygotsky (1988) enfatizó la influencia del contexto social y cultural en el desarrollo infantil en su concepto de la "zona de desarrollo próximo" es crucial para entender cómo los niños adquieren habilidades nuevas, por medio de la interacción social, el aprendizaje ocurre a través de la interacción con otros, especialmente con adultos o compañeros más competentes. Los niños desarrollan habilidades motoras finas cuando participan en actividades guiadas por otros. Asimismo, las

herramientas y los juguetes proporcionados en su educación juegan un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad fina, donde el uso de lápices, tijeras, y otros instrumentos facilita el desarrollo de estas habilidades.

**Objetivo específico 4.** Evaluar la significancia del desarrollo de los niveles de motricidad fina identificados en las pruebas de pre test y post test de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024. Con la prueba no paramétrica de Wilcoxon se evaluó la significancia de la comparación entre el nivel de desarrollo de motricidad fina encontrados en las pruebas de pre test y post test de los estudiantes, donde se encontraron mejoras (rangos positivos) en 15 estudiantes de la muestra (75%) y en 5 de ellos no hubo retroceso ni avance (empate), y no se reportó un descenso de nivel (rango negativo) en ningún estudiante. En los estadísticos de prueba se encontró un valor de 0,01 de significancia asintótica, que al ser menor al margen de error de 0,05 indica que la diferencia de medias entre las pruebas es estadísticamente significativa, por lo que se concluye que el desarrollo alcanzado por los niños en su motricidad fina, comprando los resultados de ambas pruebas, es significativo.

La mejora significativa en el nivel de motricidad fina entre las pruebas de pre test y post test en niños de 5 años es un objetivo común en estudios y programas de intervención educativa. Para lograrlo y para evaluar esta mejora, fue esencial seguir un enfoque sistemático que incluya la planificación, implementación, y evaluación rigurosa. Al haber implementado un programa estructurado y basado en juegos didácticos pudo conducir a mejoras significativas en la motricidad fina de los niños de 5 años. La evaluación a través de pre test y post test nos proporcionaron datos objetivos que permitieron medir el éxito del programa y hacer ajustes necesarios para optimizar los resultados.

Mariñas (2021) en su investigación sobre “Juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 006 Santa Rosa de Lima distrito de La Cruz - región Tumbes, 2020”, cuyo objetivo fue analizar cómo los juegos educativos impactan en el desarrollo de las destrezas motoras finas en niños de educación inicial, donde las conclusiones del estudio indican que, el aplicar juegos educativos como estrategia tiene un impacto positivo y efectivo en el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial.

**Del objetivo general.** Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de

la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024. Para dar respuesta al objetivo general se realizó la prueba de hipótesis con los datos del estadístico de prueba de Wilcoxon, donde se halló un p-valor de 0,01 que al ser un valor menor a 0,05 (margen de error) indicó que la mejora producida con la intervención estratégica fue significativa, por lo que se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna de la investigación. Por lo que se concluye que: La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica desarrolla de manera significativa la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

El uso de juegos didácticos resultó ser una estrategia efectiva para mejorar el nivel de motricidad fina en niños de 5 años debido a varias razones fundamentales. Se logró mejorar el desarrollo de la Coordinación manual, al ensartar cuentas en un cordón esto requirió que el niño alinee visualmente la cuenta con el cordón y luego realice el movimiento preciso para enhebrar la cuenta. Esto mejoró la coordinación ojo-mano, esencial para actividades como escribir y dibujar. Se mejoró la coordinación gestual, al realizar juegos didácticos que implican el uso de movimientos repetitivos y precisos que ayudan a fortalecer los músculos pequeños de las manos y los dedos, como jugar con plastilina o masa lo que implicó amasar, rodar y dar forma a materiales, lo que fortaleció los músculos y mejoró su destreza. Los juegos didácticos ayudaron a mejorar la destreza manual al usar tijeras para recortar formas de papel, ya que los niños debieron coordinar sus dedos para abrir y cerrar las tijeras y guiar el papel al mismo tiempo. Asimismo, al dibujar y colorear no solo se mejoró el control del lápiz, sino que también permitió a los niños expresar sus ideas y creatividad. Al abrocharse los botones o usar cremalleras de manera independiente mejoró la confianza en sí mismos y su autonomía, además con juegos de construcción como Lego pudieron involucrar a varios niños trabajando juntos para construir una estructura, fomentando la cooperación y el trabajo en equipo.

Se concluye que, los juegos didácticos son herramientas valiosas para mejorar la motricidad fina en niños de 5 años. A través de la práctica regular de actividades lúdicas y estructuradas, los niños desarrollaron habilidades esenciales que les ayudarán en su vida diaria y en el ámbito académico. Estas actividades no solo mejoraron la destreza manual y la coordinación, sino que también fomentaron la creatividad, la paciencia, la confianza y la capacidad de trabajar en equipo. Implementando una variedad de juegos didácticos en la rutina diaria de los niños se puede tener un impacto positivo significativo en su desarrollo motor fino.

## VI. CONCLUSIONES

- En esta investigación, con el análisis descriptivo, se identificó en la prueba de pre test, una motricidad fina de nivel medio en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024. Los estudiantes presentan un desarrollo en proceso de las dimensiones coordinación manual, facial y gestual de su motricidad fina, y en la coordinación fonética su nivel es bajo. Se justificó la aplicación estratégica con juegos didácticos.
- Se desarrollaron sesiones de aprendizaje aplicando juegos didácticos como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024. Se produjo una evolución positiva en el nivel de motricidad fina durante el desarrollo de las sesiones, empezando con la mayoría de estudiantes en el nivel medio en la sesión 1 hasta tener a el 60% de niños con nivel alto de motricidad fina en la sesión 12. Con esto se demuestra la eficacia de la estrategia aplicada para desarrollar la motricidad fina de los niños.
- Se estableció un nivel alto de motricidad fina por medio de un post test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024. Con la experimentación estratégica con juegos didácticos la mayoría de estudiantes mejoró su nivel de motricidad, logrando desarrollar los aspectos facial, manual y gestual de la motricidad fina, y un desarrollo en proceso en la coordinación fonética.
- Con la prueba de Wilcoxon se evaluó la significancia del desarrollo de los niveles de motricidad fina identificados en las pruebas de pre test y post test de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024. Se encontró mejoras en el nivel del 75% de estudiantes, y con el valor de significancia en el estadístico de prueba se estableció que la diferencia de medias entre las pruebas es estadísticamente significativa, por lo que se concluye que el desarrollo alcanzado por los niños en su motricidad fina, comprando los resultados de ambas pruebas, es significativo.
- En la prueba de hipótesis, se encontró un p-valor de 0,01 menor al margen de error o nivel de significancia de 0,05 con lo que se decidió a rechazar la hipótesis nula y aceptando la hipótesis alterna de la investigación, concluyendo que: La aplicación de

juegos didácticos como estrategia didáctica desarrolla de manera significativa la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.

## VII. RECOMENDACIONES

A partir de las conclusiones alcanzadas, se pueden hacer las siguientes recomendaciones:

- Se sugiere a las instituciones educativas de nivel inicial implementar talleres de juegos didácticos. Estas actividades permiten una intervención temprana en el aprendizaje de los estudiantes de manera divertida, mientras se potencia su motricidad fina.
- Es recomendable que las docentes realicen talleres con los padres de familia para informarles sobre los grandes beneficios que estos juegos aportan al desarrollo cognitivo, social y motor de sus hijos. Estos talleres también pueden servir para crear materiales y compartir experiencias, fomentando así una colaboración efectiva entre docentes y padres.
- Es especialmente importante enfocar estos talleres en niños de 5 años, ya que se encuentran en una etapa crucial previa a la adquisición de habilidades de escritura.
- Además, se sugiere utilizar juegos didácticos en investigaciones cuasi experimentales, donde se tenga un grupo control con el cual comparar los resultados que se consigan, de esta manera se podría generalizar las conclusiones a un grupo de estudiantes más amplio.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. España: Grao.
- Brooker, L. y Woodhead, M. (2013). *El derecho al juego*. The Open University.
- Cabrera, B. y Dupeyron, M. (2019). *El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar*. MENDIVE, 3-6
- Caamaño, I. (2019). *Estrategias para mejorar el Desarrollo de la Motricidad Fina en niños de 4 años*. [Tesis para Licenciado en Educación Inicial, Guayaquil]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1979>
- Chauchard, L. (1989). *Psicomotricidad hacia una educación integral*. Lima: Concytec,
- Cruz, E. (2020). El juego como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en alumnos de primer grado de preescolar. *Anuario2020*, 1(1), 1-14. Universidad de Montemorelos, Nuevo León, México. Recuperado a partir de <http://anuarioinvestigacion.um.edu.mx/index.php/a2020/article/view/46>
- Delval, J. (2008). *El desarrollo humano*. Siglo XXI de España.
- Delval, J. y Kohen R. (2010). *El desarrollo de la capacidad de representación*. En J. A. García y J. Delval (Coords.). *Psicología del Desarrollo I*, (pp. 137-169). UNED
- Echeverri J., y Gómez J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Tomado de: Marco teórico investigación sobre la dimensión Lúdica del maestro en formación 2009. <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/lo-ludico-como-componentede-lo-pedagogico.pdf>
- Elkonin, D. B. (1985). *Psicología del juego*. Visor libros (Orig. 1978)
- Erazo, J. (2014). Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana. *Revista Publicando*, 4(11), 526-537.
- Escobar, J. y Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. En *Avances en Medición*, 6, pp. 27-36. [http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3\\_Juicio\\_de\\_expertos\\_27-36.pdf](http://www.humanas.unal.edu.co/psicometria/files/7113/8574/5708/Articulo3_Juicio_de_expertos_27-36.pdf)
- Fernández, P. (2017). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla: Wanceulen

- Fonseca, A., y Fonseca, I. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de educación inicial*. [Tesis de grado, Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI].
- Franco, O. (2013). *Lecturas sobre el juego en la primera infancia*. Cuba: Pueblo y Educación
- Galvis, J. (2021). *Estrategias lúdico-físicas en el fortalecimiento de la motricidad fina de los estudiantes de preescolar del Colegio Americano de Bogotá*. <http://hdl.handle.net/11371/4151>.
- Garaigordobil, M. (2008): *Importancia del juego infantil en el desarrollo humano*. En D. García, J. A. y Delval, J. (Coords.) (2010). *Psicología del Desarrollo I*. UNED
- García, M. (2005). *Juego y desarrollo infantil*. Madrid: Seco Olea.
- García, J. y Delval, J. (2010). *Psicología del Desarrollo I*. UNED.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta Edición). Editorial McGraw-Hill Interamericana.
- Higueras-Rodríguez, L., & Molina-Ruíz, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 24(1), 266–283. <https://doi.org/10.30827>
- Iturbe, X. (2015). *Coeducar en la escuela infantil: sexualidad, amistad y sentimientos*. Graó
- Klimenko, O. (2009). La enseñanza de las estrategias cognitivas y metacognitivas como una vía de apoyo para el aprendizaje autónomo en los niños con déficit de atención sostenida *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, núm. 27, mayo-agosto, 2009, pp. 1-19
- Ladino, G. (2023). *Arte y juego como herramienta didáctica para fortalecer la motricidad fina de los niños y niñas del grado preescolar del Colegio San Juan Nepomuceno Sede El Volcán del Municipio de Vetas en Santander*. [Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/57992>

- Laruta, P. (2019). Desarrollo de la motricidad fina en niños/as de 4-5 años de la Institución Educativa Inicial N° 274 Laykakota de la Ciudad de Puno. [Tesis de grado, Universidad Nacional del Altiplano, Puno]
- Linaza, J. y Maldonado, A. (1987). *Los juegos y el deporte en el desarrollo psicológico del niño*. Barcelona: Anthropos
- López, S. (2021). *La dactilopintura en el desarrollo de la psicomotricidad fina en niños y niñas de 5 años de la I.E. Inicial N 311 Sor Angela Catelli Catelli de Pucallpa, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/24706>
- Mariñas, Y. (2021). Juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños y niñas de 3 años de la institución educativa inicial N° 006 Santa Rosa de Lima distrito de La Cruz - región Tumbes, 2020. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/31057>
- Megias, A. y Lozano, Ll. (2019). *El juego infantil y su metodología*. España: Editorial Edítex.
- Mestanza, G. (2016). *Psicomotricidad en educación inicial*. Ecuador: ISBN.
- MINEDU (2019). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima.
- Montañés, J. et al. (2000). El juego en el medio escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260.
- Morales, B. (2019). *Aplicación de actividades plásticas con enfoque colaborativo utilizando material concreto, para mejorar la motricidad fina en los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 286 Ángel Arellano del distrito de Raimondi-Ucayali, 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/9327>
- Moyles, J. (2010). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Alfaro
- Pacheco, G. (2015). *La psicomotricidad en Educación Inicial*. Lumbreras: Quito.

- Piaget, J. (1984). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño*. Fondo de Cultura Económica
- Pimienta, M. (2020). *El juego y su importancia en el desarrollo psicológico del niño*. [https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego\\_version\\_final\\_corregida.pdf](https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/28653/1/juego_version_final_corregida.pdf)
- Quintas, T., Curti, L., Goulart, B., & Chiari, B. (2009). Characterization of symbolic play in deaf children: case and control studies. *Pró-Fono Revista de Atualização Científica*, 21(4), 303-308
- Rodríguez, M. (2019). *La actividad psicomotriz en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle
- Ruiz, B. (2021). *Desarrollo de la motricidad fina y gruesa en los niños de 4 años de la Institución Educativa Virgen María N°423 de Yarinacocha – Ucayali 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30351>
- Serrano, P. (2018). *Motricidad fina en niños y niñas: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación* (Edición en español): 9788427725058
- Serrano, P., y Luque, C. (2018). *Motricidad fina en niñas y niños: Desarrollo, problemas, estrategias de mejora y evaluación*. Madrid: Narcea S.A
- Torres, G. (2014). *La importancia de la motricidad fina en la edad preescolar*. [Tesis Doctoral. Centro de Referencia Latinoamericano para la Educación Preescolar. CEI Venezuela.
- Uladech católica (2022). *Código de ética para la investigación*, versión 005. <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-catolica-losangeles-/codigo-de-etica-para-la-investigacion-05/42978946>
- Valencia, W. (2019). *La dislexia en la escuela*. Universidad Nacional de Tumbes.
- Viciana, V. y Conde, J. (2002). *El juego en el currículo de Educación Infantil*. En J. A. Moreno (Coord.). *Aprendizaje a través del juego*, (pp. 67-97). Aljibe
- Vial, J. (1988). *Juego y educación. Las ludotecas* (Vol. 122). Ediciones AKAL.

- Vygotsky, L. (1998). *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada*. París, vol. XIV, pp. 773-799. <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/vygotskys.PDF>
- Vygotsky, L. (1982). *Mind in society*. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Westreicher, G. (2022). *Muestreo por conveniencia*. Obtenido de Economipedia: <https://economipedia.com/definiciones/muestreo-por-conveniencia.html>
- Zumaran, C. (2021). *Taller de juegos didácticos para potenciar la motricidad fina en niños de cuatro años de una institución educativa inicial*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3947>

## ANEXOS

### Anexo 01. Matriz de consistencia

**Título:** Juegos didácticos como estrategia para mejorar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna Jardín

N° 443 El Arenal – CEMBA de Pucallpa – Ucayali, 2024.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p><b>Problema general:</b></p> <p>¿De qué manera la aplicación de juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024?</p>	<p><b>Objetivo general:</b></p> <p>Determinar de qué manera la aplicación de juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar el nivel de motricidad fina mediante un pre test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.</li> <li>- Desarrollar sesiones de aprendizaje aplicando juegos didácticos como estrategia de aprendizaje para desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.</li> </ul>	<p>Ha: La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica desarrolla de manera significativa la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.</p> <p>Ho: La aplicación de juegos didácticos como estrategia didáctica no desarrolla la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024.</p>	<p><b>Variable independiente:</b></p> <p>Juegos didácticos</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Planificación</li> <li>-Ejecución</li> <li>-Evaluación</li> </ul> <p><b>Variable dependiente:</b></p> <p>Motricidad fina</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Coordinación viso-manual</li> <li>-Coordinación facial</li> <li>-Coordinación gestual</li> <li>-Coordinación fonética</li> </ul>	<p><b>Tipo de investigación:</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Nivel de investigación:</b></p> <p>Explicativo</p> <p><b>Diseño de investigación:</b></p> <p>Pre experimental</p> <p><b>Población:</b></p> <p>Niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N°443 El Arenal – Cemba de Pucallpa</p> <p><b>Muestra:</b></p> <p>20 niños de la sección de la sección de 3 años</p> <p><b>Técnica:</b></p> <p>La observación</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Establecer el nivel de motricidad fina por medio de un post test en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.</li> <li>- Evaluar la significancia del desarrollo de los niveles de motricidad fina identificados en las pruebas de pre test y post test de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa, 2024..</li> </ul>			<p><b>Instrumento:</b></p> <p>Ficha de observación</p> <p><b>Análisis de datos:</b></p> <p>Análisis descriptivo en Excel</p> <p>Análisis inferencial en SPSS v24</p> <p>Prueba de Wilcoxon</p>
--	--	--	--	--

**Anexo 02. Instrumento de recolección de información**

**FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES DE MOTRICIDAD FINA PARA NIÑOS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA I.E.I. CUNA JARDIN N°443 EL ARENAL - CEMBA, PUCALLPA**

**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**Instrucciones:** Por medio del presente se busca realizar la evaluación de la motricidad fina, según la observación realizada, marque usted la que corresponda.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>NUNCA</b>	<b>CASI NUNCA</b>	<b>A VECES</b>	<b>CASI SIEMPRE</b>	<b>SIEMPRE</b>

Nº	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
	<b>COORDINACIÓN MANUAL</b>					
<b>1</b>	Coordina sus manos al pintar con los dedos					
<b>2</b>	Punza correctamente los contornos de una imagen					
<b>3</b>	Puede abrocharse correctamente los botones					
<b>4</b>	Emplea movimientos finos en los dedos para pintar					
<b>5</b>	Usa una pinza digital para agarrar el pincel					
	<b>COORDINACIÓN FACIAL</b>					
<b>6</b>	Reconoce los detalles finos de su rostro					
<b>7</b>	Expresa sus sentimientos y emociones al realizar una actividad					
<b>8</b>	Transmite su estado de ánimo mediante gestos					
<b>9</b>	Pronuncia vocales y números sin que el sonido sea escuchado					
<b>10</b>	Expresa sus emociones de alegría, tristeza, miedo, ira y sorpresa					
	<b>COORDINACIÓN GESTUAL</b>					
<b>11</b>	Plasma huellas con sus dedos en una imagen					
<b>12</b>	Maneja la masa correctamente					
<b>13</b>	Usa la tijera correctamente al cortar el material dado					
<b>14</b>	Arruga bolitas de papel con toda su mano					
<b>15</b>	Embolilla papel crepé utilizando sus dedos pulgar e índice					

	<b>MOTRICIDAD FONÉTICA</b>					
<b>16</b>	Opina sobre el trabajo artístico					
<b>17</b>	Da sentido a sus dibujos					
<b>18</b>	Aprecia su propio trabajo y el de los demás					
<b>19</b>	Expresa sus conocimientos aprendidos					
<b>20</b>	Expone su trabajo cuando se lo piden					

### Anexo 03. Ficha técnica de los instrumentos

#### A. Ficha técnica de los instrumentos evaluados por expertos

Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable: MOTRICIDAD FINA

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSION 1. Coordinación manual</b>							
1	Coordina sus manos al pintar con los dedos	X		X		X		
2	Punza correctamente los contornos de una imagen	X		X		X		
3	Puede abrocharse correctamente los botones	X		X		X		
4	Emplea movimientos finos en los dedos para pintar	X		X		X		
5	Usa una pinza digital para agarrar el pincel	X		X		X		
	<b>DIMENSION 2. Coordinación facial</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
6	Reconoce los detalles finos de su rostro	X		X		X		
7	Expresa sus sentimientos y emociones	X		X		X		
8	al realizar una actividad	X		X		X		
9	Transmite su estado de ánimo mediante gestos	X		X		X		
10	Pronuncia vocales y números sin que el sonido sea escuchado	X		X		X		
	<b>DIMENSION 3. Coordinación gestual</b>	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Plasma huellas con sus dedos en una imagen	X		X		X		
12	Maneja la masa correctamente	X		X		X		
13	Usa la tijera correctamente al cortar el material dado	X		X		X		
14	Arruga bolitas de papel con toda su mano	X		X		X		
15	Embolilla papel crepé utilizando sus dedos pulgar e índice	X		X		X		

DIMENSIÓN 3 Motricidad fonética		✓	✓	✓	✓	✓	✓
			SI	No	SI	No	
16	Opina sobre el trabajo artístico	X	X		X		
17	Da sentido a sus dibujos	X	X		X		
18	Aprecia su propio trabajo y el de los demás	X	X		X		
19	Expresa sus conocimientos aprendidos	X	X		X		
20	Expone su trabajo cuando se lo piden	X	X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

Opinión de aplicabilidad:   Aplicable    Aplicable después de corregir    No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador: Dr/ Mg: Bartha Lourdes, Laguna Arias..... DNI: 22409303.

Especialidad del validador: Mg Bartha L. Laguna Arias. Número de teléfono: 922261090... Correo electrónico: bartha\_lourdes@outlook.es

<sup>1</sup>Partinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.

<sup>2</sup>Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota Suficiencia:** se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

  
Mg Bartha L. Laguna Arias  
**Firma del Juez Validador**

**Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable: MOTRICIDAD FINA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. Coordinación manual</b>							
1	Coordina sus manos al pintar con los dedos	X		X		X		
2	Punza correctamente los contornos de una imagen	X		X		X		
3	Puede abrocharse correctamente los botones	X		X		X		
4	Empieza movimientos finos en los dedos para pintar	X		X		X		
5	Usa una pinza digital para agarrar el pincel	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2. Coordinación facial</b>							
6	Reconoce los detalles finos de su rostro	X		X		X		
7	Expresa sus sentimientos y emociones	X		X		X		
8	al realizar una actividad	X		X		X		
9	Transmite su estado de ánimo mediante gestos	X		X		X		
10	Pronuncia vocales y números sin que el sonido sea escuchado	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3. Coordinación gestual</b>							
11	Plasma huellas con sus dedos en una imagen	X		X		X		
12	Maneja la masa correctamente	X		X		X		
13	Usa la tijera correctamente al cortar el material dado	X		X		X		
14	Arruga bolitas de papel con toda su mano	X		X		X		
15	Embolilla papel crepé utilizando sus dedos pulgar e índice	X		X		X		

	DIMENSIÓN 3. Motricidad fonética	SI	NO	SI	NO	SI	NO
16	Opina sobre el trabajo artístico	X		X		X	
17	Da sentido a sus dibujos	X		X		X	
18	Aprecia su propio trabajo y el de los demás	X		X		X	
19	Expresa sus conocimientos aprendidos	X		X		X	
20	Expone su trabajo cuando se lo piden	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ X ]      Aplicable después de corregir [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dra: Palomino Infante Jeaneth Magali      DNI:28298670

Especialidad del validador: Dra: Palomino Infante Jeaneth Magali      Número de teléfono: 999212200.

Correo electrónico: [jpalominoi@ufadach.edu.pe](mailto:jpalominoi@ufadach.edu.pe)


 UNIVERSIDAD CATÓLICA "LOS ANGELES"  
 DE CHIMBOTE  
 FICHA - AYACUCHO  
  
 -----  
 Dra. Jeaneth M. Palomino Infante

-----  
Firma

Juez validador: Dra. Jeaneth Magali Palomino Infante

DNI N°:2829867

\*Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

\*Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

\*Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

**Certificado de validez de contenido del instrumento que mide la variable: MOTRICIDAD FINA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>2</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1. Coordinación manual</b>							
1	Coordina sus manos al pintar con los dedos	x		x		x		
2	Punza correctamente los contornos de una imagen	x		x		x		
3	Puede abrocharse correctamente los botones	x		x		x		
4	Emplea movimientos finos en los dedos para pintar	x		x		x		
5	Usa una pinza digital para agarrar el pincel	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 2. Coordinación facial</b>							
6	Reconoce los detalles finos de su rostro	x		x		x		
7	Expresa sus sentimientos y emociones	x		x		x		
8	al realizar una actividad	x		x		x		
9	Transmite su estado de ánimo mediante gestos	x		x		x		
10	Pronuncia vocales y números sin que el sonido sea escuchado	x		x		x		
	<b>DIMENSIÓN 3. Coordinación gestual</b>							
11	Plasma huellas con sus dedos en una imagen	x		x		x		
12	Maneja la masa correctamente	x		x		x		
13	Usa la tijera correctamente al cortar el material dado	x		x		x		
14	Arruga bolitas de papel con toda su mano	x		x		x		
15	Embolilla papel crepé utilizando sus dedos pulgar e índice	x		x		x		

DIMENSIÓN 3. Motricidad fonética		Si	No	Si	No	Si	No
16	Opina sobre el trabajo artístico	x		x		x	
17	Da sentido a sus dibujos	x		x		x	
18	Aprecia su propio trabajo y el de los demás	x		x		x	
19	Expresa sus conocimientos aprendidos	x		x		x	
20	Expone su trabajo cuando se lo piden	x		x		x	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ x ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador. **Dra. Velu Marianela Valles Medina**    **DNI 05958022**

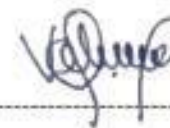
Especialidad del validador: **Doctora en Educación**        **Número de teléfono 959284415.**        **Correo electrónico Veluconta@gmail.com**

\***Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

\***Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

\***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

**Nota:** **Suficiencia**, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



**Dra. Velu Marianela Valles Medina**

## B. Ficha técnica de los instrumentos con descripción de propiedades métricas

### FICHA TÉCNICA

#### Ficha de observación para motricidad fina en niños de 5 años

**Autor** : Jessica Lizbeth Reátegui Sinarahua

**Año** : 2024

**Sujetos a los que se aplicó:** Niños y niñas de Educación Inicial

**Edad** : 5 años

**Duración** : variable

**Ítems de la ficha:** 20 ítems para un total de 4 dimensiones, con valoración tipo Likert de 5 niveles, con puntajes de 1 a 5, los cuales hacen un puntaje máximo de 100.

**Puntuación de cada ítem:**

Ítems	Peso
Siempre	5
Casi siempre	4
A veces	3
Casi nunca	2
Nunca	1

#### Cualidades de la ficha de observación de la motricidad fina

a) **Validez de contenido:** La ficha de observación de la motricidad fina en niños de 5 años ha sido validada por 3 jurados evaluadores.

La validez del contenido del instrumento se realizó de acuerdo a estos resultados:

**Cuadro N° 1**

#### Promedio de valoración por los expertos

Criterios	Indicadores	Expertos			Total (%)
		1	2	3	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado	85	85	85	<b>85</b>
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables	85	85	85	<b>85</b>
3. Actualidad	Adecuado como estrategia para la motricidad fina	80	80	80	<b>80</b>
4. Organización	Existe una organización lógica en la construcción del instrumento	80	80	80	<b>80</b>

5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad de ítems en relación al problema	85	85	85	<b>85</b>
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los aspectos relacionados con el tema	85	85	85	<b>85</b>
7. Consistencia	Basados en aspecto teóricos relacionados con el tema	85	85	85	<b>85</b>
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones	85	80	85	<b>83</b>
9. Metodología	La estrategia responde al propósito de la investigación	85	85	85	<b>85</b>
<b>INDICE TOTAL DE VALIDEZ</b>					<b>84</b>

**b) Confiabilidad**

Los sujetos que participaron en la prueba piloto fueron: 10

**CUADRO 2**

**Estadísticos de fiabilidad**

<b>Alfa de Cronbach</b>	<b>Alfa de Cronbach basado en elementos especificados</b>	<b>N° de elementos</b>
0,72	0,789	10

## **Anexo 04. Formato de consentimiento informado**

### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Escuela Profesional de Educación)**

Título del estudio: **Juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024.**

Investigadora: Jessica Reátegui Sinarahua

#### **Propósito del estudio:**

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado “juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permite desarrollar la motricidad fina en estudiantes de 5 años de la I.E.I. Cuna jardín N°443 el Arenal - CEMBA de la ciudad de Pucallpa 2024”. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

#### **Fundamento de trabajo de investigación**

El estudio tiene la finalidad de determinar si utilizando Juegos didácticos como estrategia didáctica permite desarrollar la motricidad fina de los niños de la muestra, partiendo de la premisa que el niño por medio de la práctica de actividades plásticas y de manualidades, además de divertirse, puede desarrollar habilidades, capacidades y destrezas que le sirven para mejorar su aspecto cognitivo, motriz y su desarrollo mental.

#### **Procedimientos:**

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

1. Se aplicará una prueba de entrada para evaluar el nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños.
2. Se desarrollarán una serie de sesiones de aprendizaje utilizando a las actividades lúdicas como estrategias para desarrollar la motricidad fina de los niños.
3. Se aplicará una prueba de salida para evaluar el nivel de motricidad fina de los niños luego de la experimentación.
4. Se compararán los resultados de ambas pruebas y esto permitirá conocer la eficacia de la experimentación realizada con las actividades lúdicas.

#### **Beneficios:**

El desarrollar la motricidad fina les permitirá a los niños preparar su esquema corporal para el nivel educativo que se le aproxima, al que llegarán más capacitados para aprender a escribir, para desarrollar actividades motrices con más equilibrio y dominando los movimientos de la mano y su coordinación óculo manual.

#### **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 los padres de familia.

**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 978 806 514

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 [eticainvestigativa@uladech.edu.pe](mailto:eticainvestigativa@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

---

**Fecha y Hora**

---

**Jessica Reátegui Sinarahua**  
Investigadora

---

**Fecha y Hora**