



---

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN  
NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA  
INICIAL N° 310 GENERAL TRINIDAD MORÁN,  
DISTRITO ACOCRO, AYACUCHO 2021.**

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

**AUTORA**

**CCAHUAY GUTIÉRREZ, ANTONIA**

**ORCID: 0000-0002- 9410-5406**

**ASESOR**

**AMAYA SAUCEDA, ROSAS AMADEO**

**ORCID: 0000-0002-8638-6834**

**AYACUCHO – PERÚ**

**2021**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

CCAHUAY GUTIÉRREZ, ANTONIA

ORCID: 0000-0002-9410-5406

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Chimbote, Perú

### **ASESOR**

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID ID: 0000-0002-8638-  
6834

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Ciencias  
Contables, Financiera y Administrativas, Escuela Profesional de  
Contabilidad, Chimbote, Perú

### **JURADO**

Zavaleta Rodriguez Andres Teodoro

ORCID ID 0000-0002-3272-8560

Muñoz Pacheco Luis Alberto

ORCID ID 0000-0003-3897-0849

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID ID 0000-0003-1597-3422

## **FIRMA DEL JURADO Y ASESOR**

---

Mgtr. Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro  
**Presidente**

---

Mgtr. Muñoz Pacheco Luis Alberto  
**Miembro**

---

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia  
**Miembro**

---

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo  
**Asesor**

## **DEDICATORIA**

A todas las personas que han hecho de mí la persona que soy, principalmente de manera muy especial y significativa: a DIOS, quien permitió que hoy pueda cumplir con esta meta

## **AGRADECIMIENTO**

Este presente trabajo agradezco a dios y a mis padres, familiares y amigas porque me brindaron su apoyo tanto moral y económicamente para seguir estudiando y lograr el objetivo trazado para un futuro mejor y ser orgullo para ellos y de toda la familia

## RESUMEN

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

Palabras clave: Aprendizaje, juegos lúdicos, motricidad fina

## **ABSTRACT**

The present research work has had the general objective of determining the relationship between playful games and phonetic coordination in 5-year-old children of the Initial Educational Institution N ° 310 General Trinidad Morán, Acocro District, Ayacucho 2021. The scope of the research was aimed at students from 5 years of initial. The methodology that was used corresponds to a quantitative investigation of the descriptive level and the design was descriptive correlational, the studied population was 91 students and a sample of 35 students, the non-probability sampling technique was used where all the units of the population they had the same probability of being selected for the application, observation was used as a technique and the instrument was the checklist, which was originally prepared by me and validated by experts. The statistic used for the correlation results was Spearman's Rho , obtaining a high correlation of  $r = 0.858$  between both variables. The following results: there is a significant relationship  $r = 0,687$ ,  $r = 0,621$ ,  $r = 0,687$ ,  $r = 0,621$ , between recreational games and fine motor skills in 5-year-old children of the Initial Educational Institution N ° 310 General Trinidad Morán Acocro District, Ayacucho 2021. According to the results obtained, it was concluded that there is a high correlation between the research variables, the research hypothesis is approved

Keywords: Learning, playful games, fine motor skills

# CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS .....	i
EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR .....	iii
DEDICATORIA .....	iv
AGRADECIMIENTO .....	v
RESUMEN .....	vi
ABSTRACT .....	vii
CONTENIDO.....	viii
INDICE DE TABLAS .....	x
I. INTRODUCCIÓN .....	11
II.REVISIÓN DE LITERATURA .....	15
2.1.Antecedentes .....	15
2.2. Bases teóricas de la investigación .....	21
2.2.1. juegos lúdicos.....	21
2.2.2.Motricidad Fina .....	29
2.2.2.1.Definicion .....	29
2.2.2.2.Estimulación de las familias para el desarrollo de la motricidad fina.....	30
2.2.2.3.Importancia de la motricidad fina.....	32
III.HIPÓTESIS.....	34
IV. METODOLOGÍA. ....	35
4.1.Diseño de la investigación.....	35
4.2. Población y muestra.....	36
Tabla 1 Población .....	36
Tabla 2 Muestra .....	37
4.3.Definición y operacionalización de variables .....	37
4.4. Definición y Operacionalización de variables y los indicadores.....	38
Tabla 3 Definición y Operacionalización de variables y los indicadores. ....	39
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	40
4.6.Plan de análisis.....	40
4.7.Matriz de consistencia .....	41
Tabla 4 Matriz de consistencia.....	42
4.8. Principios éticos.....	43
V.RESULTADOS .....	45

5.1.Resultados .....	45
Tabla 5 correlación entre juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años .....	45
Tabla 6 correlación entre los juegos lúdicos y coordinación viso-manual en niños de 5 .....	46
Tabla 7 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años .	47
Tabla 8 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de 5 años .....	48
Tabla 9 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de 5 años ...	49
5.2. Análisis de resultados.....	50
VI.CONCLUSIONES.....	54
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS .....	55
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: .....	56
ANEXOS .....	62
Anexo 1: Cronograma de Actividades .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 2: Presupuesto.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Anexo 3: Instrumento de recolección de datos .....	63
Anexo 4: Consentimiento informado .....	67

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población .....	36
Tabla 2 Muestra .....	37
Tabla 3 Definición y Operacionalización de variables y los indicadores.....	39
Tabla 4 Matriz de consistencia .....	42
Tabla 5 correlación entre juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años .....	45
Tabla 6 correlación entre los juegos lúdicos y coordinación viso-manual en niños de 5 años .....	46
Tabla 7 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años .....	47
Tabla 8 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de 5 años .....	48
Tabla 9 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de 5 años .....	49

## I. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de investigación titulado Juegos lúdicos y motricidad fina niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021, está orientado a mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje con el fin de ofrecer una herramienta que sirva de apoyo para el docente. El bajo rendimiento académico de los alumnos y alumnas en los niveles de educación primaria y secundaria se debe a que en el nivel de inicial se están dejando de lado los espacios de interacción de actividades lúdicas para que los niños y niñas tengan mayor posibilidad de integrarse, y de lograr desarrollar sus nuevas destrezas y cualidades manuales como las de precisión y coordinación de sus músculos pequeños, estos serán favorables en su rendimiento formativo como se establece. Es de vital importancia que los padres de familia estén en constante comunicación con los docentes para observar las necesidades y los intereses de los estudiantes, siendo este un factor determinante en el desarrollo del niño y niña en el nivel inicial, ya que esto le permitirá un buen desarrollo de la escritura. En la metodología su finalidad es aplicada, porque esta investigación está orientada a describir y explicar hechos reales y describir la relación entre las variables, su nivel es correlacional, su diseño de investigación es No experimental porque las relaciones entre variables se realizan sin intervención o influencia directa y dichas relaciones se observan tal y como se han dado en su contexto natural, su enfoque es cuantitativo porque se basa en la medición numérica. Su población consta de 91 estudiantes entre los 3, 4 y 5 años del nivel inicial, la muestra estuvo constituida por 35 estudiantes.

En nuestro país el sector de educación presenta varios problemas, siendo el principal el bajo rendimiento académico de los estudiantes en los niveles de educación primaria y secundaria, debido a que en el nivel de inicial no se le da la importancia debida a los

espacios de interacción de actividades lúdicas que brindan a los estudiantes la posibilidad de integrarse para poder desenvolverse desarrollando habilidades y destrezas.

Uno de los problemas que presentan los estudiantes, de da en la de motricidad fina lo que implica que tengan dificultades en sus primeros movimientos, falta de coordinación y para poder evitar que esto suceda es imprescindible que tanto los docentes y padres de familia mantengan constante comunicación sobre los avances que los niños van obteniendo para poder ayudarlos.

La motricidad fina, va a permitir al niño o niña un buen desarrollo en su escritura; para lo cual es necesario conocer aspectos esenciales que nos ayuden a una buena estimulación en la motricidad fina.

Es evidente que en la primera infancia existe interdependencia en el desarrollo motor, tanto afectivo e intelectuales por ello la motricidad fina es de vital importancia en la educación. La falta de estímulo en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del nivel inicial es una de las acusas que ocasionan el retraso en el proceso de aprendizaje; es importante tener en cuenta que las familias desconocen de estrategias para promover un desarrollo de la motricidad en sus hijos lo que dificulta el realizar tareas relacionadas con las habilidades motrices finas.

Teniendo en cuenta que la motricidad fina, no es estimulada, ni desarrollada con frecuencia en los estudiantes, queremos promoverla con juegos lúdicos poniendo mucho interés en las destrezas motrices finas, por ser muy importante en el desarrollo de todos los niños.

¿Cuál es la relación entre juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021?

-Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán Distrito Acocro, Ayacucho 2021.

-Establecer la relación entre los juegos lúdicos y coordinación viso-manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021

-Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021.

-Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021.

-Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021.

El desarrollo de la presente investigación es muy importante para la comunidad educativa del nivel inicial, donde como estrategia pedagógica se muestra lineamientos específicos en la utilización de juegos lúdicos en el desarrollo integral de los estudiantes.

Mediante el juego lúdico en estudiantes del nivel inicial, pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas; la observación, la memoria, la lógica, a concentrar su atención, la comunicación, así como diferentes procesos de pensamientos, competencias genéricas y no genéricas que los docentes pretenden que desarrollen; además, se estimula el amor y sentido de pertenencia hacia la institución y el proceso de aprendizaje.

En la educación actual los juegos didácticos son importantes en el proceso de enseñanza, porque fomenta las capacidades cognitivas de los niños, desarrollando sus habilidades y destrezas.

Los juegos didácticos son esenciales en la educación preescolar, estimulan en los niños el aprendizaje, el desarrollo de sus conocimientos, habilidades motrices y despierta el interés. Estos juegos se utilizan en las aulas para fomentar en los estudiantes la concentración, creatividad y potenciar la imaginación. (Vial,1988).

Serrano y Luque (2018) el desarrollo de la motricidad fina es sustancial para la relación del infante con lo que le rodea, y lo requiere cada vez que se relaciona con las cosas y cuando usa herramientas, en las ocupaciones de la vida cotidiana. Su madurez empieza desde que nace, y constantemente en interacción con el desarrollo motor grueso. (p.17)

Este proyecto cuenta con la metodología de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño correlacional, este trabajo se justificará porque con nuestra investigación podríamos brindar aportes importantes para la educación moderna, que a ser investigados demostrando su confiabilidad podrán ser utilizados en trabajos de investigación y en instituciones educativas.

## **II.REVISIÓN DE LITERATURA**

### **2.1.Antecedentes**

#### **Internacionales**

Llumiquina Chasiluiza (2016) Tesis Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela “Delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi. Su objetivo es Investigar la incidencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi. En su metodología tiene un enfoque cuanti-cualitativo por cuanto se recolecto datos numéricos los mismos que fueron tabulados e interpretados cuantitativo, porque permitió la observación real de los hechos, en forma interna, sus objetivos planteaban acciones inmediatas, la población es pequeña con un total de 40 personas, por lo que se trabajó con el número total de profesores y estudiantes del segundo año de Educación General Básica. Concluye que el análisis de los datos recopilados de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Escuela Delia Ibarra de Velasco se da a notar que se necesitan de técnicas lúdicas para reforzar la motricidad fina de esta forma dar seguimiento con su etapa de desarrollo motriz.

Banegas Cabrera (2017) en su tesis sustenta la necesidad de mejorar la motricidad fina en los niños de 3 y 4 años de la Unidad de Atención del MIES-Creciendo con nuestros hijos (CNH) “Estrellitas Radiantes”, tiene como objetivo plantear procedimientos, etapas y acciones, que potencien la motricidad fina, mediante diferentes estrategias que aporten para mejorar el proceso de aprendizaje en los niños y niñas del CNH “Estrellitas Radiantes”-MIES; en su metodología considera los elementos teóricos (psicomotricidad y expresión grafo plástica) y un elemento de aplicación práctica

(estrategia metodológica) y concluye que es importante que las instituciones públicas que brindan educación preescolar, consideren los procesos lúdicos y del arte e la plástica, como elementos generadores de experiencias educativas llenas de satisfacción en los niños de tempranas edades.

Medina Salazar (2016) en su tesis *La práctica de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo motor fino en niñas y niños de 4 a 5 años de la escuela de educación básica Alonso de Mercadillo de la ciudad de Loja, periodo 2014-2015*, tiene como objetivos el aplicar una guía didáctica de actividades lúdicas para niñas y niños de 4 a 5 años, para ayudar al desarrollo evolutivo; el conocer el desarrollo motor fino, mediante el test de dexterímetro de Goodard en niñas y niños de 4 a 5 años, para mejorar su desarrollo educativo y el verificar la eficacia de la práctica de actividades lúdicas en el desarrollo motor fino de niñas y niños de 4 a 5 años. La investigación es de tipo de estudio descriptivo y correlacional; para su desarrollo se utilizaron los métodos: Inductivo-deductivo, el cual permitió conocer de manera general y particular las variables planteadas, el analítico-sintético: permitió analizar la información bibliográfica y sintetizarla para ayudar al planteamiento de conclusiones y recomendaciones; y el cuantitativo o tradicional: este método sirvió para analizar los datos numéricos obtenidos en el test y post-test. Concluyendo que se debe trabajar con actividades lúdicas como los juegos de construcción y los de habilidad y destreza, ya que estos permiten que niñas y niños de 4 a 5 años adquieran un desarrollo motor básico para su edad; que el test de Dexterímetro de Goodard permite evaluar el desarrollo motor fino de niñas y niños de 4 a 5 años del nivel inicial 2; y que las actividades lúdicas deben ser utilizadas como herramientas metodológicas, por su beneficio en el desarrollo de las diferentes áreas evolutivas del niño, especialmente el área motriz fina, lo cual se verificó con los resultados obtenidos en el post-test.

## **Nacionales**

Carlos Nahuish (2019) tesis sobre el “*Nivel de motricidad fina e niños de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa inicial 662 Caral – Supe2019*” tiene como objetivo determinar el nivel de motricidad fina en niños de tres, cuatro y cinco años, de la institución educativa Inicial 662 Caral - Supe 2019. En su metodología tuvo como diseño el descriptivo, no experimental, transaccional de tipo básica, la población estuvo conformada por 60 niños (as) de tres, cuatro y cinco años, de la institución educativa Inicial 662 Caral - Supe 2019, la muestra intencionada no probabilística. En cuanto a los resultados generales respecto a la motricidad fina de los niños de la institución educativa Inicial 662 Caral - Supe, de los cuales se aprecia que el 25.93% de los niños presentan un nivel deficiente en la motricidad fina, sin embargo el 33.33% de los niños muestran un nivel regular en cuanto a la psicomotricidad y el 40.74% de los niños presentan buen nivel de psicomotricidad en cuanto a sus movimientos, traslados entre otros elementos que se aprecia en los indicadores.

Paredes Rivero (2017) tesis sobre la “*Técnicas gráfico plásticas y psicomotricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 1040 Republica de Haití, del Distrito del Cercado de Lima, 2016*”, tuvo como objetivo general determinar la relación entre las técnicas grafico plásticas y psicomotricidad fina en los niños y niñas de la institución educativa, el tipo de investigación que utilizó fue básica del nivel descriptivo, de enfoque cuantitativo; de diseño no experimental. Su población estuvo conformada por 90 docentes, la muestra fue 90 niños y niñas y el tipo de muestra es probabilística. La técnica empleada para recolectar información fue una observación y los instrumentos ficha de observación que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos y determinando su confiabilidad a través del estadístico Alfa de Cronbach (0,796 y

0,899) que demuestra fuerte confiabilidad.

Antunez Rosales (2021) en la tesis Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la Institución Educativa Virgen Del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019, consideró como objetivo general el determinar si los juegos lúdicos, utilizando material mejora el desarrollo de la motricidad fina en los niños 12 años de la Institución educativa Virgen del Carmen N° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019, y en sus objetivos específicos consideró evaluar la motricidad fina a través de un pre test en los niños de 05 años, el diseñar juegos lúdicos, utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños de 05 años y aplicar los juegos lúdicos, utilizando material concreto para la mejora de la motricidad fina en los niños de 05 años y Evaluar mediante un Post test la motricidad en los niños de 05 años como metodología su tipo de investigación fue cuantitativa; cuantifica los datos obtenidos, el nivel fue explicativo por que explica las razones del ¿Por qué? Y el ¿para qué? de la propuesta o de la estrategia, su diseño fue pre experimental por aplicar un pre test y pos test, teniendo como el instrumento la lista de cotejo y como conclusión se determinó que los juegos lúdicos utilizando material concreto sí mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del Carmen n° 1590 en distrito de Huarmey provincia de Huarmey en el año 2019, quedando demostrado al realizar la comparación entre el pre y pos test los resultados fueron favorables, así lo demuestra la contratación de la hipótesis; en donde p valor es  $<$  que 0,005%; es decir 0,000 alcanzando de esta manera el grado de significancia.

## **Regional**

Hidalgo Dominguez (2019) en su tesis Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de 4 años, nivel inicial en N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 - Huarochirí, 2017, tiene como objetivo de investigación, determinar la influencia del taller de juegos lúdicos en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años, nivel inicial en la N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 - Huarochirí, 2017.,. Su metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño fue pre experimental. La población estuvo conformada por 15 niños y niñas de 04 años y la muestra fue censal. Respecto a la técnica fue la observación no participante y el instrumento una escala de estimación, la cual fue sometida a validez mediante juicio de expertos y la confiabilidad a través del Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue de 0.842. En referencia al pre test, en el nivel INICIO está el 54% niños y niñas, lo que demuestra estadísticamente que la mayor parte de los niños no están desarrollando adecuadamente su motricidad fina, por esto había premura en la elaboración y aplicación de alguna estrategia o método.

Bautista y Ochoa (2018) tesis a cerca de la Actividades Lúdicas para la Mejora de las Habilidades Motrices Finas en Niños y Niñas de 3 y 4 Años de la I.E. N° 056 – Pítipo 2018, su objetivo fue conocer la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 3 y 4 años de la N° 056 – Pítipo 2018. El estudio se desarrolló bajo el enfoque de investigación cuantitativa. El diseño de investigación asumido ha sido el pre experimental. La población y muestra fue de 10 niños y niñas de 3 años y 20 niños y niñas de 4 años y la técnica e instrumento utilizado en el recojo de información fue la ficha de observación (pre test y pos test), la cual permitió el registro de los datos. Se llegó a la conclusión de que las actividades lúdicas deben tomarse en cuenta como una estrategia fundamental ya que son muy importantes y beneficiosas para los niños y niñas de 3 y 4 años del nivel inicial porque permitió el mayor

desarrollo de diversas áreas evolutivas en especial el área motriz fina y pudimos comprobar con los resultados obtenidos en la prueba de pos test.

Barrueta Vargas (2018) en su tesis Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton, Huánuco, 2018, tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de las actividades lúdicas como estrategia desarrolla la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Isaac Newton, Huánuco. El estudio fue de tipo cuantitativo con un diseño de investigación pre experimental con pre test y post test al grupo experimental. Se trabajó con una población muestral de 25 niños y niñas nivel inicial. Se utilizó la prueba estadística de “t” de Student para la prueba de hipótesis de la investigación. Los resultados demostraron que el 31% de los niños y niñas obtuvieron en la motricidad fina. Posteriormente, se aplicó un post test, cuyos resultados demostraron que el 74% de los niños y niñas del nivel inicial obtuvieron en el desarrollo de la motricidad fina, demostrando un desarrollo del 42%. Se concluye aceptando la hipótesis general de la investigación que sustenta que la utilización de las actividades lúdicas para la mejora de la motricidad fina.

### **Local**

Huamán y Núñez (2017), en su Tesis La motricidad fina como estrategia para fortalecer la pre escritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial n.º 431 “Manuel la Serna”. Ayacucho, 2016, se planteó como objetivo Comprobar la influencia de la motricidad fina como estrategia para fortalecer la pre escritura en niños de 4 años, aplicando una metodología de tipo experimental y diseño pre experimental; técnica de la observación e instrumento ficha de observación, concluyó que, Los resultados hallados mediante el estadígrafo Wilcoxon permiten concluir en que la aplicación de la estrategia

de motricidad fina incide en el fortalecimiento de la pre escritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial n.º 431 “Manuel la Serna”. Ayacucho, 2016. Esto debido a que se observa que el nivel de significancia obtenida es equivalente a  $p=0.000$ , que es menor a  $\alpha=0.05$ ; razón por la que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Motivo por el que se afirma que existen diferencias significativas en el nivel de fortalecimiento de la pre escritura entre el pre test y pos test a un nivel de confianza del 95 % y significancia del 5 %, por lo que se comprueba la hipótesis general.

Martínez (2020). Tesis. Psicomotricidad fina en la pre escritura de los niños y niñas de 03 años de la institución educativa pública N°425-14/mx-p, Ayacucho – 2019, objetivo Determinar las actividades de psicomotricidad fina en la pre escritura de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública N°425-14, metodología de tipo cuantitativa, nivel explicativa y diseño pre experimental; conclusiones: - Los resultados adquiridos mediante la prueba estadística t-student permite concluir que existe influencia de las actividades de psicomotricidad fina en la pre escritura de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública N°425-14/Mx-P., Ayacucho 2019. - Con los resultados encontrados a través de la aplicación de actividades de coordinación y sincronización hubo influencia en la psicomotricidad fina de la grafo motricidad de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública N°425-14/Mx-P., Ayacucho 2019. - Finalmente, con los resultados encontrados mediante la aplicación de actividades de psicomotricidad de coordinación y precisión demuestra que existe influencia de las actividades de psicomotricidad fina de la comunicación simbólica de los niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Pública N°425-14/Mx-P., Ayacucho 2019.

## **2.2. Bases teóricas de la investigación**

### **2.2.1. juegos lúdicos**

#### **Juego**

Piaget (1996) considera que el juego tiene distintas y variadas funciones para un buen desarrollo personal e intelectual de los niños y niñas, ya mediante el juego se brinda la posibilidad de que pueda manifestar y expresar sus emociones de manera que le produzca satisfacción y que además le sean útiles para el desarrollo de su personalidad.

Para Torres (2002) el juego es fundamental en las estrategias para hacer más fácil el proceso de aprendizaje, y que de alguna manera el estudiante disfrute de este momento en el que no existe presión para su aprendizaje, sino que lo realiza en forma espontánea y libre. Considera que al incluirse en las actividades diarias genera en los estudiantes una serie de cualidades como la creatividad, el deseo e interés por participar, el respeto hacia los demás, el cumplir normas, el estudiante adquiere seguridad y confianza al expresar su pensamiento u opinión.

Para Dinello (1989) los niños y niñas durante el juego tienden a manifestar sus sentimientos, ideas y fantasías, van descubriendo paulatinamente como es su cuerpo, su capacidad de movimientos, y aprende a relacionarse con los demás, conoce los objetos que rodea su ambiente, su cultura y su mundo; aumenta su creatividad y estimula la expresión corporal, verbal y gráfica. En el juego se mezcla realidad y fantasía donde el niño y la niña van encontrando su propia identidad.

El juego por su naturaleza es una actividad física y mental que proporciona a la persona estímulos de alegría, de diversión y de sano esparcimiento cuando ellos lo practican, brindando momentos muy placenteros de estabilidad emocional. El juego nace de manera espontánea y voluntaria, nunca es obligatorio y tiene la libertad de ser elegido por uno o varios individuos que lo realizarán con determinadas reglas de juego.

En una mirada a Vygotsky (1979) plantea que el juego funciona como una zona de desarrollo próximo, que se determina con ayuda de tareas, y se solucionan bajo la dirección de los adultos y también en colaboración con los discípulos más inteligentes. El niño, en el juego, hace ensayos de conductas más complejas, de mayor madurez de las que hace en la actividad cotidiana, lo cual le permite enfrentarse a problemas que no están

presentes todavía en su vida, y a solucionarlos de la manera más idónea posible, sin el apremio de sufrir las consecuencias que se podrían derivar de una solución errónea. (p. 179). Mediante el juego el niño asumirá patrones de comportamiento que permitirá encaminarse en su vida diaria.

Por otra parte, sobre el juego Piaget (1981) dice que “Siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables. (p. 179). El juego es parte natural en el desarrollo del niño que mediante una buena conducción se transforma en un aliciente importante para su aprendizaje. Combinando el juego con recursos variados es capaz desarrollar cualidades de grupo, motivación y nuevos intereses encontrando la satisfacción como individuo.

Así también Calero (2005) dice que el juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse de que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos. (p. 179).

Y de otro lado, Ferrero (1991) dice que el juego a partir del punto de vista didáctico, desarrolla en los estudiantes que empiecen a iniciarse en el uso de técnicas intelectuales a encontrar nuevas actitudes y hábitos positivos frente al trabajo en la escuela.

Desde esta consideración podemos decir, que el juego que se desarrolla en el aula desempeña una función instrumental, como recurso didáctico de un gran valor educativo y de enseñanza hacia los estudiantes.

## **b. Aspectos del juego lúdico**

Ferrero (1991) expresa que existe tres aspectos que justifican la incorporación del juego en las aulas como son: el carácter lúdico, el desarrollo de técnicas intelectuales y el fomento de relaciones sociales. (p.12) hablaremos de cada una.

El carácter lúdico del juego: este aspecto del juego debe de aprovecharse en la escuela porque permite que el proceso de aprendizaje se realice de modo divertido y motivante; este carácter lúdico no debe interpretarse como un error en la propuesta educativa concreta ni como la realización de actividades que no tienen orden, sino como la vía a la realización de los objetivos que se buscan en el aprendizaje.

El desarrollo de técnicas intelectuales: este aspecto es una excelente actividad para desarrollar tanto las capacidades mentales como las capacidades físicas, así mismo estas se mejoran con la práctica y el ejercicio. Por otra parte, el estímulo a la imaginación, favorece a la creatividad y al pensamiento lógico matemático del alumno.

Fomenta las relaciones sociales: este aspecto es importante en el estudiante porque al relacionarse con otras personas va a desarrollar que el juego estimule sus diversas cualidades sociales para integrarse como parte activa dentro del grupo afianzando así la cooperación, el trato hacia las personas, trabajo en equipo, la aceptación de normas, y otros indicadores.

### **c. Características de los juegos lúdicos**

Sabiendo que la Matemática es un área importante del currículo escolar, por su condición formativa, instrumental y funcional, su aprendizaje no tiene que ser tan difícil si se llegan a utilizar los medios adecuados (Gairín & Muñoz, 2006) Al respecto, se tiene que buscar que estrategias y recursos lúdicos no solo busquen motivar al alumno, sino que faciliten su aprendizaje. Uno de estos recursos es el juego lúdico en las matemáticas, que tiene un gran valor como herramienta didáctica si ayuda al desarrollo de hábitos y actitudes positivas hacia los trabajos en la escuela y a la capacitación de los estudiantes para que puedan hacerle frente a los momentos no deseados (Carrillo & Hernán, 1998, p.75). La matemática como los juegos va de la mano con una finalidad que es la formativa, la cual favorece en que el alumno pueda estimular el pensamiento deductivo, que potencie su razonamiento lógico y desarrolle las estrategias de pensamiento (Gairín & Corbalán, 1988).

Según Calero (2005) declara las características siguientes del juego:

El juego que se realice presente novedad e interés para el alumno. Que sea grupal. Que el juego se pueda realizar y comprender de una manera fácil. El profesor como conductor del juego. El juego presentara orden y respeto en los participantes. Motivacional.

### **d. Clasificación de los juegos lúdicos**

Los juegos lúdicos para valorarlos en la educación infantil y primaria, es importante primero distinguirlos entre los diferentes tipos de juegos, ya que desempeña un papel importante en el desarrollo del estudiante. Puede variar en función del tipo de juego concreto que realicemos y a la etapa evolutiva en que se encuentre el estudiante.

Para Piaget, el juego tiene una secuencia en el desarrollo de los comportamientos que se producen durante su realización de manera jerarquizada y acumulativa a partir de que el símbolo desplaza de manera progresiva al ejercicio, y después la regla sustituye al símbolo sin excluir el ejercicio simple. Así, tenemos las siguientes clases de juego:

**Juegos de ejercicio:** estos juegos se caracterizan en el periodo sensorio-motor (de 0 a 2 años). En los primeros meses el niño realiza diversas clases de movimientos, así como de gestos que se repiten, y consolida lo aprendido. En este periodo al niño le gusta repetir, dando un resultado inmediato y produciendo diversos efectos.

Por consiguiente, estas acciones generalmente inciden sobre los contenidos ya sea sensorial o motor, permitiendo descubrir en estas conductas secuencias visuales, de sonido, de tacto y motrices, pero nunca a una representación de manera conjunta.

**Juegos simbólicos:** estos juegos se caracterizan a la etapa pre conceptual (de 2 a 4 años). En esta etapa un objeto es representado por otro y su representación es de éstos y aquéllos. En este periodo el niño trata de atribuir toda clase de significados a los objetos casi evidentes, también simula acontecimientos y coordina a otro nivel más complejo. Mayormente los juegos simbólicos van a implicar movimientos, así como actos complejos. Los movimientos llegan a subordinarse dentro del juego simbólico para predominar la simulación y la representación. En la etapa intuitiva (de 4 a 7 años) el simbolismo pierde terreno y aparece los juegos de fantasía que aproximan al niño con estos juegos a socializar en pequeños grupos y aceptar la regla social como parte de la convivencia grupal.

**Juegos de construcción y montaje:** estos juegos son el puente que se trazará entre las conductas adaptadas y los diferentes niveles de juego realizados. Por lo que el juego de montaje convierte sus elementos de diferentes formas, en formas de actividades lúdicas que se denominan juegos de construcción o juegos de ensamblaje.

**Juegos de reglas:** con estos juegos los niños van a desarrollar estrategias de vivencia social, controlarán la agresividad, serán responsables y ejercerán la democracia, también las reglas enseñarán la confianza dentro del grupo y la confianza del niño en sí mismo aumentará. El juego de reglas según Piaget es el último de las etapas del niño y aparece de manera tardía porque como actividad lúdica el niño ya es un ser sociable. (Piaget 1946).

Los juegos de reglas se subdividen en:

Juegos de reglas simples: estos juegos se desarrollan en la etapa de las operaciones concretas (de 7 a 12 años) las operaciones concretas del pensamiento En esta etapa de desarrollo del niño coordinan y se organiza frente a las cosas y situaciones que se le presenta a diario volviéndose más cuajado para controlar diversos puntos de vista. Aquí Desarrolla habilidades de clasificación, comprensión de magnitudes (intervalos, longitudes, superficies, distancias,) y sistema de coordenadas.

Juegos de reglas complejas: estos juegos se desarrollan en la etapa de las operaciones formales (empieza a los 12 años) ahora el adolescente se interesa en estrategias elaboradas, técnicas o mecánicas que sean minuciosas y precisas cuando lo realiza.

El pensamiento en este nivel de desarrollo, se refleja en los contenidos operatorios (clasificar, nombrar, seriar, medir, desplazar o colocar en tiempo y espacio).

#### **e. Teoría de los juegos lúdicos según Piaget**

Antunes (2006) indica que, el desarrollo mental del niño, antes de los seis años, se puede estimular notablemente mediante juegos. Cuando existe una buena estimulación podrán manipular objetos de diferentes tamaños, así como entender conceptos simples de suma y resta. El niño de los seis a los doce años, va comprendiendo sistemas. Para estos sistemas Piaget propone cinco condiciones. De este modo los niños pueden efectuar:

Composiciones, combinando dos o más elementos de un conjunto y formando un tercero de la misma especie.

Inversiones, aceptando que las transformaciones son reversibles, dado que se hace la operación a la inversa

Asociaciones, un sistema de operaciones puede contener diferentes asociaciones, de modo que su resultado siga siendo el mismo. Anulación, una operación combinada con su inversa desemboca en una operación idéntica o nula.

Tautología, el pensamiento se repite de manera innecesaria en las cuales se usa las mismas palabras no dejando que la información transcurra a la edad de los 7 años, el niño domina ya, aunque de modo tímido y progresivo, las agrupaciones operatorias, y así descubre la habilidad de la clasificación, seriación y de relación; no logrando tener un razonamiento por simple proposición verbal, por lo tanto, necesitan elementos concretos que permitan manipular y hacer estas relaciones. Es, por lo tanto, el gran momento para el uso de diversos juegos. (pp. 56-57)

#### **f. Los juegos como recursos lúdicos**

Los juegos lúdicos como recursos matemáticos en la educación se pueden utilizar, para: Fortalecer el pensamiento lógico matemático. Emplear como estrategias para encontrar la solución de problemas. Complementar y reforzar contenidos concretos del currículo nacional. Afianzar la autoestima de cada alumno. Encontrar la motivación de los alumnos hacia las matemáticas. Diversificación de propuestas didácticas. Uso de la matemática en la vida diaria.

#### **g. Importancia del juego lúdico en la escuela**

El juego lúdico, como factor decisivo para enriquecer los procesos que envuelve el aprendizaje genera una relación entre docente y alumno dentro de la escuela las cuales generan gran satisfacción a las diversas situaciones que se producen de manera espontánea, pudiendo favorecer el pensamiento deductivo, potenciar el razonamiento lógico y además desarrollar estrategias de pensamiento. Ferrero (1991) afirma que los valores educativos de los juegos matemáticos que justifican su realización dentro del aula se vinculen al desarrollo de capacidades de intelecto, el fomento de las relaciones sociales y a su carácter motivador . (p.45)

#### **h. El juego lúdico y la enseñanza de la matemática**

Monereo (2000) define que la enseñanza es el proceso mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o también generales sobre un área de estudio. Este concepto tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determina los conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. La enseñanza es un efecto de la condición humana, es el medio con que la sociedad mantiene la existencia. Así, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas al Estado, que es quien facilita los medios, y los individuos, que son quienes aportan para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos del logro personal y el engrandecimiento de la sociedad. La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica. De acuerdo con Díaz y Hernández (2002), el aprendizaje comprende dentro de la escuela la adquisición de nuevos contenidos y, a la inversa, éstos son producto del mismo. Esto es, el surgimiento

de nuevos significados en el alumno, que refleja la culminación de un proceso de aprendizaje.

Por otra parte, Guzmán (1989) expresa que: el juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se la han pasado tan bien jugando y contemplando su juego y su ciencia, ¿Por qué no tratar de aprenderla y comunicarla a través del juego y la belleza?. (p. 64). Además de facilitar el aprendizaje de la matemática, el juego lúdico debido a su carácter motivador es uno de los recursos lúdicos más interesantes que puede romper el miedo que los alumnos tienen hacia la matemática.

Según Moreno (2002) el juego es probablemente un extraordinario medio para el aprendizaje, está dirigido para asegurar al niño un aprendizaje a partir de su condición actual de conocimientos y destreza, viene a ser un proceso que se programa en tres momentos de su desarrollo, las cuales son la planificación, la ejecución y evaluación:

a) **Planificación**

Es el momento donde los niños tienden a manifestar las preferencias por aquella actividad de juego que quieren hacer, para lo cual inician ubicándose en un espacio que sea cómodo ya sea adentro o fuera del aula y mediante la conversación manifiestan cuales son las acciones previas y como se desarrollará la propuesta del juego que se va a realizar. La docente les brinda orientación, hace las coordinaciones necesarias y apoya la conformación de un plan el cual será desarrollado, esta viene a ser la propuesta de los niños. Debe tenerse en cuenta una adecuada ambientación de los sectores del aula, utilizando materiales que contribuyan en los aprendizajes de los niños y niñas, asimismo el reconocimiento y una buena organización.

b) **Ejecución**

Aquí refleja lo planificado por los niños y se manifiesta durante toda la actividad. Los niños aprenden e interactúan al manipular, al experimentar y dialogar, porque van

asimilando aquellas características de los objetos y aquello que los relaciona. Defienden sus ideas y solicitan de ayuda de ser necesario, intercambiando opiniones, expresan, confrontando con los hechos.

### c) **Evaluación**

Se aprecia y valora lo que realizó en el durante la ejecución y expone lo que hizo siendo la intención el promover una meditación sobre lo realizado. Se realiza la observación de lo efectuado en el momento de la planificación con lo que se realizó al momento de la ejecución. Esto ayudará a que los estudiantes sean más responsables al momento de realizar sus propias acciones determinando así las fallas y avances relacionados al uso de los materiales y de su accionar con los demás”. (pp.52-56)

## **2.2.2.Motricidad Fina**

### **2.2.2.1.Definicion**

Aprende a manipular objetos y a tener un preciso control de los pequeños músculos de las manos y brazos, comúnmente esto para el niño es un proceso largo y con frecuencia siente frustración al darse cuenta que sus manos y dedos, no realizan lo que él quiere que hagan; esto se debe a que sus dedos son inestables y sus manos no son muy fuertes. La cabeza de nuestros hijos va por delante de sus posibilidades físicas, ya que necesita desarrollar adecuadamente sus músculos. (Regidor, 2005, p.129)

Como educadores se está en la obligación de ayudar a desarrollar y a fortalecer la motricidad fina, en los niños del nivel inicial. Hay que tener en cuenta que no es fácil dominarla por lo que se debe tener gran información y todo lo que abarca, para poder estimular al niño o niña según sean sus necesidades ya sean físicas o intelectuales.

Cuando se habla de estimular se hace referencia a juegos y ejercicios que estén establecidos para el desarrollo del desarrollo motor fino, los cuales deberán estimular el tacto y la manualidad que a su vez tienen que ver con la coordinación viso-motora.

#### **2.2.2.2. Estimulación de las familias para el desarrollo de la motricidad fina**

Según Cruz (2005) a fin de poder lograr la participación efectiva de los padres de familia y demás factores que intervienen en la educación de los estudiantes, es importante sensibilizar, para poder prepararlos y comprometerlos pero también es necesario motivarlos para que participen en la educación de sus niños, pudiendo así mejorar el proceso de la enseñanza en sus aprendizajes, no solo en la escuela sino también dentro de su hogar con sus familiares, siendo la familia muy importante ya que en ella se desarrollan parte de su vida.

Entre los aspectos de la motricidad fina Mesonero presenta la:

- **Motricidad viso-manual**

Mesonero (1994) nos resalta que: “Es el conjunto de tareas descritas con la mano, teniendo como fundamento la visión cuyo proceso y organización se realiza en el cerebro, entre los componentes más utilizados esta la muñeca, el antebrazo, el brazo y la mano”. (Mesonero, 1994)

Para un adecuado desarrollo de las tareas que le pedimos al niño, y el dominio muscular con coordinación en los movimientos, es necesario que adquiera una coordinación visomotriz, que viene a ser la capacidad que tiene el niño donde con la mano (coordinación manual) puede de realizar unos ejercicios de acuerdo con lo que ha visto. Para lo cual se debe tener en cuenta su interrelación con la maduración sensorial y perspectiva.

Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos, podrá iniciar el aprendizaje de la escritura (Mesonero (2005, pag.168)

Para que el preescolar pueda realizar una “coordinación viso-manual”, debe practicar y realizar tareas más simples como el uso de dedos para pintar, debiendo vencer sus dificultades motrices e ir de a poco realizando actividades un tanto más complejas que ayudaran a lograr una coordinación, con más exactitud y precisión entre otros. Lo cual se logrará con la práctica constante de pintar, el punzado, enhebrar, realizar recortes, moldear, hacer dibujos, el colorear y resolver laberintos. (Mesonero, 1994, p. 27)

El docente es fundamental, es quién brindara su ayuda y estímulo, dirigirá a los niños en el desarrollo estas actividades, él es quien los impulsa y motiva a los aprendices para que venzan aquellos inconvenientes motrices que puedan poseer; teniendo en cuenta que los desafíos de los estudiantes son también del docente.

- **Motricidad fonética**

Coordinación que comienza desde el vientre de la madre, lo continua y perfecciona al nacer, es donde el niño empieza a descubrir de a poco como la emisión de los sonidos, también la voz de sus familiares, las canciones de cuna, los sonidos en general de su exterior, él de apoco irá reconociendo estos sonidos. Como se sabe un recién nacido puede emitir sonidos como llorar, gritar o balbucear estos vienen a ser reflejos innatos de supervivencia y lo demás irá grabando en su cerebro ya que al ir creciendo le va a ser de mucha utilidad y socializando lápiz (Mesonero, 2005, p. 173)

- **Motricidad gestual**

El dominio en la coordinación gestual está compuesto por elementos de la mano, siendo estos una condición esencial y básica para desarrollar y dar movimiento a los dedos para que sus movimientos tengan precisión. Existe una serie de etapas que se sigue en preescolar, la cual inicia desde lo más amplio o general, se da en los 3 años y se va reduciendo de a poco hasta llegar a los 5 años de edad como ejemplo tenemos la reducción

de imágenes e incluso perfeccionan como agarrar de manera correcta e lápiz (Mesonero, 2005, p. 177)

- **Motricidad facial**

En esta coordinación existen dos entornos que son esenciales: El dominio muscular y la relación que tenemos con las personas que están en nuestro entorno, para lo cual es necesario trabajar en los gestos voluntarios e involuntarios del rostro, ya que los todos los seres humanos tenemos tendencia a realizar o enviar mensajes con solo utilizar los gestos de la cara, sin tener la necesidad de hablar alguna palabra (Mesonero, 2005, p. 172)

Para desarrollar la coordinación facial se debe facilitar que el niño, niña a través de su infancia domine esta parte del cuerpo, para que pueda disponer de ella para su Coordinación viso manual (p. 28).

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

Es importante el desarrollo de una buena motricidad fina en niñas y niños del nivel inicial, porque les va a permitir que adquieran nuevas destrezas y cualidades manuales como las de precisión y coordinación de sus músculos pequeños, estos serán favorables en su rendimiento formativo como se establece (Mesonero, A. 2000, p.167) La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, es decir, una actividad armónica de partes que cooperan en una función, especialmente la cooperación de grupos musculares (...).

También es importante tener en cuenta que de manera simultánea se utilizan la mano, los dedos y el ojo, esto nos va a permitir poder realizar actividades como el rasgado, el

pintar, el cortar con tijera, realizar el enhebrado y poder desarrollar la escritura, entre otros.

### **III.HIPÓTESIS**

#### **Hipótesis General**

Existe relación entre juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021

#### **Hipótesis Estadísticas**

H<sub>1</sub>: Existe relación entre juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021

#### **Hipótesis Nula**

H<sub>0</sub>: No existe relación entre juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021

## **IV. METODOLOGÍA.**

### **4.1. Diseño de la investigación**

El tipo de investigación La presente investigación de acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2018) considerada de tipo aplicada, porque la investigación está orientada a describir, explicar hechos reales como el juego lúdico y la motricidad fina, en este caso concreto se pretendía describir y explicar la relación entre las variables estudiadas.

Nivel de la investigación es Correlacional Según Hernández, Fernández y Baptista (2018) el nivel se determina como correlacional (cuando después de un cuidadoso análisis de las variables podemos presuponer unas relaciones entre ellas).

Diseño: No Experimental

Hernández, Fernández y Batista (2018), manifiestan que la investigación no experimental es investigación sistemática y empírica en la que las variables independientes no se manipulan porque ya han sucedido. Las inferencias sobre las relaciones entre variables se realizan sin intervención o influencia directa y dichas relaciones se observan tal y como se han dado en su contexto natural. Este estudio fue No Experimental, transversal.

Método Cuantitativo o Tradicional. Se fundamenta en la medición de las características de los fenómenos sociales, lo cual supone derivar de un marco conceptual pertinente al problema analizado, una serie de postulados que expresen relaciones entre las variables estudiadas de forma deductiva. Este método tiende a generalizar y normalizar resultados. (Bernal, 2010, pág. 60)

## 4.2. Población y muestra.

### Población

Valderrama (2013) afirma que la población o universo está constituida por la totalidad de elementos que están en un determinado ámbito de una investigación, tiempo y lugar que comparten algunas características comunes.

La población estuvo conformada por los 91 niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021, que esta distribuidos en la siguiente manera:

**Tabla 1 Población**

<b>Nivel</b>	<b>Edad</b>	<b>Total</b>
<b>Inicial</b>	3 años	28
	4 años	28
	5 años	35
<b>Total</b>		<b>91</b>

*Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.*

### Muestra

Valderrama (2013) afirma que la muestra es una parte pequeña representativa o subconjunto de la población determinada que es seleccionada con el propósito de medir las propiedades que le caracteriza a la totalidad de la población. Hay situaciones en que la muestra viene a ser la misma población, por lo que se habla de una población muestral.

Estuvo conformada por los 35 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021, distribuidos así:

**Tabla 2 Muestra**

<b>edad</b>	<b>Sexo</b>	<b>Total</b>
<b>5 años</b>	Niños	16
	Niñas	19
<b>Total</b>		<b>35</b>

*Fuente: Nómina de matrícula del año 2021.*

#### **4.3. Definición y operacionalización de variables**

##### **Variable 1: Juegos Lúdicos**

Bañeres et al. (2008) El juego lúdico crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno... los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, gráfica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, diálogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...) .

##### **Variable 2: Motricidad Fina**

Mesonero (1994) afirma que la motricidad fina comprende todas aquellas actividades que el niño realiza a través de movimientos efectuados por los músculos pequeños del cuerpo, los cuales necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación; ya que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más exactitud.

(Kendall, 1974) afirma que al escribir necesitamos activar la motricidad de nuestra mano y dedos. Esta motricidad está regulada por unidades motrices encargadas de estos movimientos. Los músculos del antebrazo, mano y dedos forman una combinación magistral, con un orden y perfección de funciones biomecánicas, que permiten la riqueza de movimientos que nuestras manos realizan.

#### **4.4. Definición y Operacionalización de variables y los indicadores**

**Tabla 3 Definición y Operacionalización de variables y los indicadores.**

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE 1  Juegos Lúdicos	Bañeres et al. (2008) “El juego lúdico crea y desarrolla estructuras de pensamiento, origina y favorece la creatividad infantil; los juegos aplicados de forma sistemática confirman que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia (mejoras en el coeficiente intelectual) la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas ( soltura en matemáticas, aptitud numérica...)”.	En un aprendizaje significativo los procesos claves son la experimentación, exploración, indagación e investigación, que permite construir a los alumnos sus propios conocimientos como estrategia didáctica en el desarrollo del juego.	Planificación	Expresa y se organiza en el desarrollo de la actividad.
			Ejecución	Se comunica y juega libremente compartiendo materiales con sus compañeros.
			Evaluación	Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.
VARIABLE 2  Motricidad fina	Mesonero A. (1994) Afirma que la motricidad fina comprende todas aquellas actividades que el niño realiza a través de movimientos efectuados por los músculos pequeños del cuerpo, los cuales necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación; ya que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más exactitud. Rodríguez (2012) Conjunto de destrezas que logran los niños(as) al momento de realizar movimientos manuales con sus manos, pies, cara, lengua entre otro aspecto físico de su cuerpo, en especial al momento de manipular objetos en donde se requiere precisión, coordinación, a ello se suma al trabajo de realizar trazados guiados, formas, dibujos y figuras.	La motricidad fina comprende dedos - manos. Dicha motricidad está regulada por unidades motrices encargadas de estos movimientos. Los músculos del antebrazo, mano y dedos con forman una combinación magnifica perfecta, con un orden y perfecto funcionamiento biomecánico que permiten los movimientos que nuestras manos realizan.	Motricidad Viso – manual	Logra la coordinación, exactitud, precisión al pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, laberintos.
			Motricidad fonética	Reproduce sonidos naturales, onomatopéycos y domésticos.
			Motricidad gestual	Manipula con precisión objetos y materiales educativos.
			Motricidad facial	Realiza diferentes movimientos y expresiones con su rostro.

#### **4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **Técnica: Observación**

La técnica de evaluación son un conjunto de acciones o procedimientos que conducen a la obtención de información importante por lo que en esta investigación empleamos la técnica de la Observación.

Barberá (1999) se refiere a la observación como la manera de captar de un modo descriptivo y contextualizado lo que sucede, en un período de tiempo limitado, en una secuencia didáctica elegida en función de unos criterios establecidos previamente, que son el objeto de la observación.

##### **Instrumento: Lista de cotejo**

Los instrumentos que se aplicaron fueron: Una lista de cotejo sobre el juego lúdico que consta de 11 ítems y otra lista de cotejo sobre la motricidad fina que consta de 15 ítems. Ambos instrumentos se organizaron según sus dimensiones correspondientes con sus respectivas escalas dicotómicas y fueron aplicados simultáneamente.

#### **4.6. Plan de análisis.**

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, su tratamiento estadístico nos permitirá llegar a conclusiones en relación con la hipótesis planteada, no basta con recolectar los datos, ni con cuantificarlos adecuadamente, una simple colección de datos no constituye una investigación, es necesario analizarlos, compararlos y presentarlos de manera que realmente lleven a la confirmación o el rechazo de la hipótesis.

Rodríguez, E. (2003) El procesamiento de datos, cualquiera que sea la técnica empleada para ello, no es otra cosa, que el registro de los datos obtenidos, por los instrumentos empleados, mediante una técnica analítica en la cual se comprueba la hipótesis y se obtienen las conclusiones.

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de medir la relación que existe entre los juegos lúdicos y la motricidad fina. Se empleó el alfa de Cronbach para medir la fiabilidad de los instrumentos de la variable 1 y la variable 2, realizando una prueba piloto tamaño 15 y aplicado al instrumento de la variable 1: Juegos lúdicos con 11 ítems; se realizó también una prueba piloto tamaño 15 y se aplicó al instrumento de la variable 2 con 15 ítems. Obteniéndose una confiabilidad buena de  $\alpha=0.830$  y  $\alpha=0.814$ , por lo que se sugiere la aplicación de todos los ítems.

#### **4.7. Matriz de consistencia**

**Tabla 4 Matriz de consistencia**

Titulo	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población
		General:	General:	V1:		
juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021.	¿Cuál es la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021?	-Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021.	Existe relación entre juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021.	Juegos lúdicos	<b>Tipo o enfoque :</b> Cuantitativo  <b>Nivel:</b> Correlacional  <b>Diseño:</b> No Experimental  <b>Técnica:</b> Observación  <b>Instrumento:</b> Lista de cotejo	91 niños
		Específicos:		V2:		Motricidad fina
		-Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán Distrito Acocro, Ayacucho 2021. <b>Objetivos Específicos</b> Establecer la relación entre los juegos lúdicos y coordinación viso-manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021 Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021. Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021.				35 niños y niñas.

## **4.8. Principios éticos**

### **Protección a las personas**

El bienestar y seguridad de las personas es el fin supremo de toda investigación, y por ello, se debe proteger su dignidad, identidad, diversidad socio cultural, confidencialidad, privacidad, creencia y religión. Este principio no sólo implica que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino que también deben protegerse sus derechos fundamentales si se encuentran en situación de vulnerabilidad.

### **Libre participación y derecho a estar informado**

Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; tienen la libertad de elegir si participa en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consienten el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

### **Beneficencia no maleficencia:**

Toda investigación debe tener un balance riesgo-beneficio positivo y justificado, para asegurar el cuidado de la vida y el bienestar de las personas que participan en la investigación. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

### **• Justicia:**

El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la

justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

• **Integridad científica:**

La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

## V.RESULTADOS

### 5.1.Resultados

**Tabla 5 correlación entre juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años**

Correlaciones

		juegos lúdicos	motricidad fina
Rho de Spearman	juegos lúdicos	Coeficiente de 1.000	,858**
	motricidad fina	Coeficiente de ,588**	1.000
		Sig. (bilateral)	.000
	N	35	35
		Sig. (bilateral)	.000
	N	35	35

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,858; entonces se puede concluir que existe una correlación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, niños de 5 años. Además, la Sig. bilateral es igual a ,000.

**Tabla 6 correlación entre los juegos lúdicos y coordinación viso-manual en niños de 5**

Correlaciones

		juegos lúdicos	coordinación viso-manual
Rho de Spearman	juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	de 1.000 ,602**
	coordinación viso-manual	Sig. (bilateral)	. .001
		N	35 35
Rho de Spearman	juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	de ,602** 1.000
	coordinación viso-manual	Sig. (bilateral)	.001 .
		N	35 35

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,602; entonces se puede concluir que existe una correlación alta entre los juegos lúdicos y coordinación viso-manual en niños de 5 Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

**Tabla 7 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años**

Correlaciones

		juegos lúdicos		coordinación fonética	
Rho de Spearman	juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	de 1.000	,672**	
	coordinación fonética	Sig. (bilateral)	.	.001	
		N	35	35	
Rho de Spearman	juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	de ,672**	1.000	
	coordinación fonética	Sig. (bilateral)	.001	.	
		N	35 <sup>a</sup> ya	35	

\*\* . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Como se observa, el Rho de Spearman es ,672; entonces se puede concluir que existe correlación alta entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años. Además, la Sig. bilateral es igual a ,001.

**Tabla 8 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de 5 años**

Correlaciones

		coordinación facial		
		juegos lúdicos		facial
Rho de Spearman	juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,759*
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	35	35
	coordinación facial	Coeficiente de correlación	,759*	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	35	35

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,759\*\* con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una correlación alta entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de 5 años, con un  $p = 0,02$  ( $p < 0,05$ ) rechazándose la hipótesis nula.

**Tabla 9 correlación entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de 5 años**

Correlaciones

		coordinación gestual		
		juegos lúdicos		
Rho de Spearman	juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	1,000	,792*
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	35	35
	coordinación gestual	Coefficiente de correlación	,759*	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	35	35

\*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Se observa que el valor de Rho de Spearman = ,792\*\* con una confianza del 95% relación significativa a un nivel de 0,05 bilateral, interpretándose como una correlación alta entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de 5 años, con un  $p = 0,02$  ( $p < 0,05$ ) rechazándose la hipótesis nula.

## 5.2. Análisis de resultados

Respecto al objetivo general Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán Distrito Acocro, Ayacucho 2021, presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y motricidad fina, el valor  $R_s = 0.858$  certifica una correlación alta; el valor de significación  $P < 0.01$  nos brinda la evidencia estadística necesaria, para descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

coincide con Llumiquinga (2016) Tesis Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela “Delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi. Su objetivo es Investigar la incidencia de las técnicas lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del Segundo año de Educación Básica de la Escuela “Delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi. En su metodología tiene un enfoque cuanti-cualitativo por cuanto se recolecto datos numéricos los mismos que fueron tabulados e interpretados cuantitativo, porque permitió la observación real de los hechos, en forma interna, sus objetivos planteaban acciones inmediatas, la población es pequeña con un total de 40 personas, por lo que se trabajó con el número total de profesores y estudiantes del segundo año de Educación General Básica. Concluye que el análisis de los datos recopilados de las encuestas realizadas a los docentes y estudiantes de la Escuela Delia Ibarra de Velasco se da a notar que se necesitan de técnicas lúdicas para reforzar la motricidad fina de esta forma dar seguimiento con su etapa de desarrollo motriz.

Respecto al primer objetivo específico: Establecer la relación entre los juegos lúdicos y coordinación viso-manual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021, presenta la correlación Rho de

Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y motricidad viso-manual, el valor  $R_s = 0.602$  certifica una correlación alta; el valor de significación  $P < 0.01$  nos brinda la evidencia estadística necesaria, para descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa

coincide con los resultados de Paredes Rivero (2017) tesis sobre la “Técnicas gráfico plásticas y psicomotricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 1040 Republica de Haití, del Distrito del Cercado de Lima, 2016”, tuvo como objetivo general determinar la relación entre las técnicas gráfico plásticas y psicomotricidad fina en los niños y niñas de la institución educativa, el tipo de investigación que utilizó fue básica del nivel descriptivo, de enfoque cuantitativo; de diseño no experimental. Su población estuvo conformada por 90 docentes, la muestra fue 90 niños y niñas y el tipo de muestra es probabilística. La técnica empleada para recolectar información fue una observación y los instrumentos ficha de observación que fueron debidamente validados a través de juicios de expertos y determinando su confiabilidad a través del estadístico Alfa de Cronbach (0,796 y 0,899) que demuestra fuerte confiabilidad.

Respecto al segundo objetivo específico: Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021; presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y motricidad fonética, el valor  $R_s = 0.523$  certifica una relación moderada y directa; el valor de significación  $P < 0.01$  nos brinda la evidencia estadística necesaria, para descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Respecto al tercer objetivo específico: Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021. presenta la correlación Rho de Spearman

aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad facial, el valor  $R_s=0.759$  certifica una correlación alta; el valor de significación  $P<0.01$  nos brinda la evidencia estadística necesaria, para descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Asimismo, también comprado con el trabajo científico de Calderón et al. (2016) en la tesis titulada “La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué”, Universidad del Tolima de Colombia donde concluyó de la siguiente manera, que las clases fueron más prácticos y divertidos. Por lo que son de suma importancia las estrategias lúdicas que propiciaran la motivación dirigida al aprendizaje, con apoyo activo y perenne de sus padres y maestros, entonces adquirir nuevos conocimientos será satisfactorio y duradero.

Piaget (1973) dice que a través del juego ludico forma de la inteligencia del niño, ya que representa la asimilación funcional o reproductora de la realidad y en la etapa evolutiva del individuo. En las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento, son aspectos esenciales para el desarrollo del individuo, y son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Respecto al cuarto objetivo específico: Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021; presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad gestual, el valor  $R_s=0.759$  certifica una correlación alta; el valor de significación  $P<0.01$  brinda la evidencia estadística necesaria, para descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Asimismo, también comprado con el trabajo científico de Calderón et al. (2016) en la tesis titulada “La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué”, Universidad del Tolima de Colombia donde concluyó de la siguiente manera, que las clases fueron más prácticos y divertidos. Por lo que son de suma importancia las estrategias lúdicas que propiciaran la motivación dirigida al aprendizaje, con apoyo activo y perenne de sus padres y maestros, entonces adquirir nuevos conocimientos será satisfactorio y duradero.

Díaz (2006) Se pueden distinguir dos enfoques sucesivos en el desarrollo inicial de la problemática didáctica. El primer enfoque está centrado en el aprendizaje del alumno. La problemática gira alrededor de la noción ya citada de aprendizaje significativo en el sentido de Ausubel y el objeto primario de investigación es el conocimiento matemático del alumno y la evolución. El segundo enfoque, aunque está centrado en la actividad docente, comparte el interés básico por la instrucción del alumno. Este enfoque amplía la problemática didáctica introduciendo cuestiones relativas al profesor y a la formación profesional.

## VI. CONCLUSIONES

Con los resultados estadísticos podemos afirmar que, existe una correlación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, con un valor el Rho de Spearman  $r=858$  el valor de la significación  $P<0.01$  nos indica la evidencia estadística, el descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Se encontró que existe una correlación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad viso manual, con el valor de Rho de Spearman es ,602; el valor de significación  $P<0.01$  nos indica la evidencia estadística, el descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Con los resultados estadísticos, existe una correlación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética, con un valor de Rho de Spearman es ,672; el valor de significación  $P<0.01$  nos indica la evidencia estadística, el descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Concorde a los resultados estadísticos, existe unacor relación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad facial, con un valor de Rho de Spearman = ,759 ; el valor de significación  $P<0.01$  nos indica la evidencia estadística, el descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Concorde a los resultados estadísticas, existe una correlación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual, con un valor de valor de Rho de Spearman = ,792; el valor de significación  $P<0.01$  nos indica la evidencia estadística, el descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

A los directivos de las Instituciones talleres donde se informe y experimente acerca de la importancia de los juegos lúdicos y la motricidad fina en el proceso educativo con la participación de padres de familia.

Promover estudios sobre la investigación que ayuden a profundizar los estudios en toda la educación inicial, tomando poblaciones de Instituciones Educativas tanto de la zona urbana y rural; promoviendo una comparación para presentar proyectos de mejora.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Ausubel, D. (1961). Aprendizaje Significativo. Recuperado de <http://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>
- Alvarado Montalvo, L. (2018). *Programa de juegos lúdicos para mejorar el desarrollo de la motricidad fina, en niños de 4 años de la institución educativa particular metáforas del distrito de la esperanza 2018*[Tesis para optar el grado de Licenciada, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote]  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/4864>
- Antunez Rosales R. (2021). *Juegos lúdicos utilizando material concreto para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años en la institución educativa virgen del carmen n° 1590 en distrito de huarmey provincia de huarmey en el año 2019*[Tesis para optar el grado de Licenciada, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] Archivo digital  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/21729>
- Barberà, E. (1999). Evaluación de la enseñanza, evaluación del aprendizaje. Edebé. Barcelona. <https://es.scribd.com/document/333578815/2-Barbera-E-1999-Evaluacion-de-La-Ensenanza-Evaluacion-Del-Aprendizaje>
- Banegas Cabrera, T. (2017). *Estrategias metodológicas para mejorar la motricidad fina en niños de 3 a 4 años en la Unidad de Atención MIES, Creciendo con Nuestros Hijos (CNH) Estrellitas Radiantes de la parroquia Luis Cordero Vega, del cantón Gualaceo, período lectivo 2016-2017* [Tesis para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Universidad Politécnica Slesiana] Archivo digital.  
<https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14691>

Bautista, J. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. Universidad de Huelva. Paraguay.

<https://core.ac.uk/download/pdf/60652763.pdf>

Barrueta Vargas M. (2018). *Aplicación de las actividades lúdicas como estrategia en el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la institución educativa privada Isaac Newton, Huánuco, 2018*. [Tesis para optar el título de Licenciada, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote] Archivo digital.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14720>

Bernal, C., (2010). Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades y ciencias sociales. México: PEARSON

Bautista B., y Ochoa, M. (2017). Actividades Lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 3 y 4 años de la I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018 [Tesis para optar el grado académico de maestro, Universidad César Vallejo] Archivo digital.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/28838>

Carlos Nahuish, C. (2019). *Nivel de motricidad fina e niños de tres, cuatro y cinco años de la institución educativa inicial 662 Caral – Supe2019* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo] Archivo digital.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/64732>

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (Ensayo).Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>

Chacón, P. (2011). “El juego didáctico como estrategia de enseñanza ¿cómo crearlo en el aula? “Caracas: universidad pedagógica experimental libertador. Disponible en paulach. elpipecegmail.com.

Dinello, Raimundo. (1989). *Expresión Lúdico Creativa*. (Temas de Educación Infantil). Montevideo: Nordan.

Domènec Bañeres (Ed.). (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.

[https://books.google.com.pe/books?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&dq=Banyeres+DE.,+Bishop+A.,+Cardona+M.,+Comas+I+Coma+O.,+Escuela+Infantil+platero+y+yo,+Garaigordobil+M.,+Hernandez+T.,+Lobo+E.,+Marr%C3%B3n+M.,+Ort%C3%ADJ.,+Pubill+B.,+Velasco+A.,+Soler+M.+%26+Vida+T.+\(2008\).+El+juego+como+estrategia+did%C3%A1ctica&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjS54qwrM7zAhUnQTABHUwFASoQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=BST6QQFtKKwC&printsec=frontcover&dq=Banyeres+DE.,+Bishop+A.,+Cardona+M.,+Comas+I+Coma+O.,+Escuela+Infantil+platero+y+yo,+Garaigordobil+M.,+Hernandez+T.,+Lobo+E.,+Marr%C3%B3n+M.,+Ort%C3%ADJ.,+Pubill+B.,+Velasco+A.,+Soler+M.+%26+Vida+T.+(2008).+El+juego+como+estrategia+did%C3%A1ctica&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjS54qwrM7zAhUnQTABHUwFASoQ6AF6BAgEEAI#v=onepage&q&f=false)

García Ríos, D. (2016). *Las situaciones lúdicas como estrategias para el desarrollo de las capacidades matemáticas en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 657 “Niños del Saber” del Distrito de Punchana 2016*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de la Amazonia Peruana. Iquitos, Perú.

<https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/handle/20.500.12737/4215>

García, P. (2013). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. Quetzaltenango 2013.

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). Metodología de la investigación.

[https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n\\_Sampieri.pdf](https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf)

Hidalgo, A., Padilla, T. (2019) en su tesis Aplicación de taller de juegos lúdicos para favorecer la motricidad fina en los niños de 4 años, nivel inicial en la I.E N 127 “María Candelaria del Villar” del distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Áncash 2019. (Tesis para optar el título de Licenciada, Universidad Los Ángeles de Chimbote). Archivo digital.

<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/23557>

México: Mc Graw Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V

<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodolog%C3%ADa%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n%20SAMPIERI.pdf>

Ludewig, C.& Rodríguez, A. & Zambrano A. (2008). *Taller de metodología de la investigación*. Bogotá: Fundaeducó.

Ludewig, C. Rodríguez, A. y Zambrano, A. (1998). *Taller de metodología de la investigación*. 18 ed. Bogotá. Fundaeducó; 1998.

Llumiquinga Chasiluiza, V. (2016). *Las técnicas lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela “Delia Ibarra de Velasco” del cantón Pujilí, provincia de Cotopaxi* [Tesis para optar el grado de Licenciada, Universidad Técnica de Ambato]. Archivo digital.

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/23018>

Medina Salazar, A. (2016). *Las prácticas de las actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo motor fino en niños y niñas de 4 a 5 años de la Escuela de Educación Básica Alonso de Mercadillo de la Ciudad de Loja, periodo 2014 – 2015* [Tesis para optar el grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil y Educación Parvularia. Universidad Nacional de Loja. Ecuador].

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/9265>

- Malhotra Naresh K. (2008). *Investigación de mercados* (5.a ed.) Pearson Educación.  
<http://www.elmayorportaldegerencia.com/Libros/Mercadeo/%5BPD%5D%20Libros%20-%20Investigacion%20de%20Mercados.pdf>
- Mallqui, C., y Ochoa, M. (2017). *Actividades lúdicas para la mejora de las habilidades motrices finas en niños y niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E.I N° 38030 “San Martín de Porres” – Ayacucho, 2016 2016* [Tesis para optar el título de Licenciada, Universidad de San Cristóbal de Huamanga]. 1library.  
<https://1library.co/document/zlnw17rq-actividades-ludicas-habilidades-motrices-inicial-martin-porres-ayacucho.html>
- Mesonero Valhondo, A. (ediuno) (2005). *Psicología de la Educación Psicomotriz.:* Ediciones de la Universidad de Oviedo.  
[https://books.google.com.pe/books?id=wpoRW6Bw\\_VQC&printsec=frontcover&dq=Mesonero,+A.+\(2005\).+La+Educaci%C3%B3n+Psicomotriz&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi65Knwh8bzAhXuJzQIHRerDL0QuwV6BAgCEAY#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=wpoRW6Bw_VQC&printsec=frontcover&dq=Mesonero,+A.+(2005).+La+Educaci%C3%B3n+Psicomotriz&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwi65Knwh8bzAhXuJzQIHRerDL0QuwV6BAgCEAY#v=onepage&q&f=false)
- Mesonero Valhondo, A. (ediuno) (1994). *Psicología del desarrollo y de la educación en la edad escolar.:* Ediciones de la Universidad de Oviedo.  
<https://books.google.com.mx/books?id=L0SaKpGpKtIC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Olaya Ordinola, M. (2018). *Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en niños de tres años de la institución educativa particular Luces de Dios Cartavio 2018.* [Tesis para optar el título de Licenciada, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Archivo digital.  
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/18603>
- Osorio Valencia J. (2021). *Gestión Financiera Empresarial.* Colección Biblioteca del Profesional.  
<https://books.google.com.pe/books?id=s8O5uBit->

[poC&pg=PA34&dq=investigacion+aplicada+segun+autores&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewjt5Zf2m430AhX5STABHWMDAeUQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=investigacion%20aplicada%20segun%20autores&f=false](https://www.google.com/search?q=investigacion+aplicada+segun+autores&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewjt5Zf2m430AhX5STABHWMDAeUQ6AF6BAgDEAI#v=onepage&q=investigacion%20aplicada%20segun%20autores&f=false)

Paredes Rivero, M. (2017). *Técnicas gráfico plásticas y psicomotricidad fina en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 1040 Republica de Haití, del Distrito del Cercado de Lima, 2016* [Tesis para optar el grado de Maestra, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/14194>

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14194/Paredes\\_RM.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14194/Paredes_RM.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Piaget, J. (1980). La formación del símbolo en el niño. Buenos Aires: Proteo.

Rodríguez, T. (2012). Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina de los estudiantes de educación inicial de una institución. Obtenido de <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1313/Motricidad%20fina%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20en%20la%20pre-escritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). Metodología y Diseños en la Investigación Científica. Lima: Business Support.

Tamayo, M. (2012). *El proceso de la Investigación científica. México: Limusa Noriega Editores.*

Torres, C. (2002, 19 octubre-diciembre de 2002). El juego una estrategia importante. Educere.

Metodología de la investigación cuantitativa - cualitativa y redacción de la tesis

## **ANEXOS**

## Anexo 3: Instrumento de recolección de datos

### INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

**I. DATOS GENERALES:**

1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto):

1.2. Grado Académico:

1.3. Profesión:

1.4. Institución donde labora:

1.5. Cargo que desempeña:

1.6. Denominación del instrumento:

1.7. Autor del instrumento:

1.8. Carrera:

**II. VALIDACIÓN:**

#### Ítems correspondientes al Instrumento 1: Juegos Lúdicos

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Planificación</b>							
1. Expresa con espontaneidad sus ideas.	X		X		X		
2. Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	X		X		X		
3. Escoge los juegos de su preferencia.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Ejecución</b>							
4. Juega con espontaneidad y autonomía.	X		X		X		
5. Manipula y asimila las características de los objetos y sus relaciones.	X		X		X		
6. Expresa lo que le disgusta durante la actividad.	X		X		X		
7. Dialoga e intercambiar puntos de vista.	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Evaluación</b>							
8. Expresa lo que más le agradó durante la actividad.	X		X		X		
9. Expresa lo que menos le agradó durante la actividad.	X		X		X		
10. Escucha con atención mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	X		X		X		
11. Expone de manera entendible lo que hizo.	X		X		X		

## Ítems correspondientes al Instrumento 2: Motricidad fina

N° de Ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
<b>Dimensión 1: Motricidad Viso –manual</b>							
1. Manipula correctamente la tijera.	X		X		X		
2. Desarrolla el ensarte adecuadamente.	X		X		X		
3. Realiza la técnica del embollado.	X		X		X		
4. Rasga papel tomando en cuenta la forma de la silueta.	X		X		X		
<b>Dimensión 2: Motricidad fonética</b>							
5. Reconoce los diferentes sonidos naturales onomatopéyicos y domésticos.	X		X		X		
6. Realiza juegos de discriminación auditiva (naturales del ambiente).	X		X		X		
<b>Dimensión 3: Motricidad gestual</b>							
7. Realiza movimientos de coordinación viso motriz.	X		X		X		
8. Realiza movimientos variados con las manos.	X		X		X		
9. Realiza juegos digitales con las manos.	X		X		X		
10. Realiza juegos de sombras con las manos.	X		X		X		
11. Representa una historia con mímicas.	X		X		X		
<b>Dimensión 4: Motricidad facial</b>							
12. Realiza expresiones variadas con el rostro.	X		X		X		
13. Sopla las burbujas.	X		X		X		
14. Realiza movimientos como mimo.	X		X		X		
15. Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo).	X		X		X		



**Mg. MARLENY SERNAQUÉ BARRANTES**

DNI N°:02813840



**Dr. CORREA BECERRA RAMÓN COSME**

DNI N°:19199852



Prof. Ruth Cortez Medina  
DNI: 72210330

## INFORME DE CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

**Cuestionario específico:** Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021

**N° de preguntas:** 26

**N° de sujetos de la muestra piloto:** 15

Se ha usado el **método de alfa Cronbach**, debido a que cada ítem o proposición de la encuesta tiene varias opciones o alternativas ordinales de respuesta, el método de alfa Cronbach Solo se necesita una aplicación del instrumento a un grupo de sujetos y el valor de alfa se basa en las varianzas de los puntajes totales y los de cada ítem, cuales se les asigna los valores 1 y 0 según la respuesta sea en sentido afirmativo o negativo, para proceder a la validación, calculando la confiabilidad del instrumento con la siguiente fórmula .

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum_{i=1}^n s_i^2}{s_T^2} \right]$$

Donde:

K = número de ítemes

$s_i^2$  = varianza de los puntajes por cada ítem

$s_T^2$  = varianza de los puntajes totales

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítemes que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítemes (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch & Comer, 2003). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítemes analizados.

La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación.

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231)

Según los datos tenemos el coeficiente de alfa de Cronbach es  $> 0.7$  es confiable

**Cálculo de la confiabilidad** :

Reemplazando datos en la fórmula se obtiene:

$$\alpha = (26/26 - 1)[1 - (4.47/18.679)]$$

$$\alpha = 0,887$$

## **Anexo 4: Consentimiento informado**

### **PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS**

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021 y es dirigido por la estudiante Ccahuay Gutiérrez, Antonia, investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021.

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará 15 minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través del correo electrónico. Si desea, también podrá escribir al correo para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre:

Fecha:

Correo electrónico:

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información):