



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

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

**JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN
NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E.
N°1699 DISTRITO VICTOR LARCO HERRERA,
TRUJILLO 2021.**

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

AUTOR

MALCA PEREDA AURELIA LIZETH

ORCID: 0000-0002-6150-3379

ASESOR

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO

ORCID: 0000-0004-5680-4824

TRUJILLO – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Malca Pereda, Aurelia Lizeth

ORCID: 0000-0002-6150-3379

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

ASESOR

Sauceda Rosas, Amadeo

ORCID: 0000-0004-5680-4824

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

Muñoz Pacheco Luis Alberto

Miembro

Carhuanina Calahuala Sofía Susana

Miembro

Zavaleta Rodríguez Andres Teodoro

Presidente

Dr. Amaya Saucedo Rosas Amadeo

Asesor

CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS	i
EQUIPO DE TRABAJO	ii
FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iii
AGRADECIMIENTO	vii
DEDICATORIA	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	1
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas	15
2.2.1. Variable 1: Juegos Lúdicos	15
2.2.2. Variable 2: Motricidad fina	24
HIPÓTESIS	30
METODOLOGÍA	31
4.1. Diseño de la investigación	31
4.2. Población y muestra	32
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	36
4.5. Plan de análisis	37
4.6. Matriz de Consistencia	41
4.7. Principios éticos	42
RESULTADOS	47
5.2. Análisis de resultados	53
CONCLUSIONES	55
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	65
Anexo 1: Constancia de autorización de la aplicación	65
Anexo 2: Consentimiento informado	66
Anexo 4: Validación y confiabilidad de los instrumentos de las dos variables	69
Anexo 5: Evidencias	81

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1:	48
<i>Relación funcional de los juegos lúdicos y la motricidad fina</i>	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	33
<i>Muestra de los niños y niñas de 4 años I.E. N° 1699</i>	33
Tabla 2.....	34
<i>Operacionalización de variables y los indicadores</i>	34
Tabla 3.....	41
<i>Matriz de consistencia</i>	41
Tabla 4.....	47
<i>Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina</i>	47
Tabla 5.....	49
<i>Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad viso-manual</i>	49
Tabla 6.....	50
<i>Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética</i>	50
Tabla 7.....	51
<i>Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad facial</i>	51
Tabla 8.....	52
<i>Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual</i>	52

AGRADECIMIENTO

A Dios quien me dio la fe, la fortaleza, la salud y la esperanza para terminar este trabajo.

A mi familia, por darme su apoyo permanente e incondicional desde que nací hasta hacerme profesional, por enseñarme desde pequeña a luchar por alcanzar mis metas. Mi triunfo, es el de ustedes, como recompensa, a todo su esfuerzo.

A mi tutor:

El profesor Amaya Saucedo Rosas Amadeo, por la acertada orientación, que me permitió un buen aprovechamiento en el trabajo realizado y que llegara a buen término.

DEDICATORIA

A Dios y a mis padres:

A Dios porque ha estado conmigo a cada paso que doy, cuidándome y dándome fortaleza para continuar, a mis padres, quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y educación siendo mi apoyo en todo momento.

A mi hijo:

Rodrigo quien me brindó su amor, su cariño, su estímulo, su apoyo constante, y me prestó el tiempo que le pertenecía para terminar tan anhelado sueño.

RESUMEN

Se realizó el trabajo de investigación titulado Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo, 2021, orientado a mejorar el proceso de enseñanza, su finalidad es ofrecer una herramienta que sirva de apoyo al docente, basado en el bajo rendimiento académico de los alumnos y alumnas en los niveles de educación primaria y secundaria esto se debe a que se están dejando de lado los espacios de interacción de actividades lúdicas. Su objetivo determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina. En metodología su diseño de investigación es No experimental, su tipo es cuantitativo. La muestra estuvo constituida por 27 estudiantes. Resultados presenta la correlación de Pearson, el valor $R=0.795$ indica la existencia de una relación alta y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, a medida que los puntajes de los juegos lúdicos se incrementen, la motricidad fina aumenta también, descartándose la hipótesis nula. En conclusión existe una relación alta y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad fina. Existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad viso manual. Existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y motricidad fonética. Existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y motricidad facial. Existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y motricidad gestual, todas presentan correlación Rho Spearman.

Palabras clave: Juegos lúdicos, motricidad fina, viso manual, fonética, gestual.

ABSTRACT

The research work entitled Playful games and fine motor skills in 4-year-old children of the Initial Level of the I.E. N°1699 Víctor Larco Herrera district, Trujillo, 2021, aimed at improving the teaching process, its purpose is to offer a tool that supports the teacher, based on the low academic performance of students in primary and secondary education levels, This is due to the fact that spaces for interaction of recreational activities are being put aside. Its objective is to determine the relationship between playful games and fine motor skill. In methodology, its research design is Non-experimental, its type is quantitative. The sample consisted of 27 students. Results presents Pearson correlation the R value =0.795 indicates the existence of a high and direct relationship between playful games and fine motors skills, as the scores of playful games increase, fine motor skills aslo increase, discarding the null hypothesis. In conclusion, there is a high and direct relationship between playful games and fine motor skills. There is a moderate and direct relationship between playful games and visual manual motor skills. There is a moderate and direct relationship between playful games and phonetic motor skills. There is a moderate and direct relationship between playful games and facial motor skills. There is a moderate and direct relationship between playful games and gestural motor skills, all of which show a Rho Spearman correlation.

Keywords: Playful games, fine motor skills, manual vision, phonetics and gestures.

INTRODUCCIÓN

En el informe se realizado para optar el Título de Licenciada en Educación Inicial, se titula “Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. N° 1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021”

En el presente informe se realizó el trabajo de investigación titulado Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021, orientado a mejorar el proceso de enseñanza – 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 desarrollando nuevas habilidades y en la motricidad fina 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.

Teniendo en cuenta la situación problemática expuesta es que formulamos el enunciado del problema: ¿Cuál es la relación de los juegos lúdicos y la motricidad fina, en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E.N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021?

Tiene como objetivo general el determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.

Y como objetivos específicos: Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad viso-manual en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021; Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021; Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021; y el Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.

En la metodología su finalidad es aplicada, porque esta investigación se orienta a detallar y exponer casos 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 54 estudiantes de 4 de años del nivel inicial, la muestra estuvo constituida por 27 estudiantes de 4 años.

La técnica empleada fue la observación la cual estuvo dirigida a los 27 niños y niñas de la institución educativa N°1699. El instrumento fue la lista de cotejos que se aplicó a la variable 1 y variable 2.

Los resultados en relación al primer objetivo, que es establecer la relación entre los juegos lúdicos y motricidad viso-manual en niños de 4 años del Nivel Inicial, presenta

la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad viso-manual, el valor $R_s = 0.432$ lo cual certifica una relación moderada y directa; el valor de significación $P < 0.01$ dando la evidencia estadística, necesaria a fin de, desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa. En relación al segundo objetivo, de establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética en niños de 4 años del Nivel Inicial; presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y motricidad fonética, el valor $R_s = 0.523$, lo que certifica una relación moderada y directa; el valor de significación $P < 0.01$ dando la evidencia estadística necesaria, a fin de desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa. Respecto a la relación del tercer objetivo de establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en niños de 4 años del Nivel Inicial presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad facial, el valor $R_s = 0.526$ y certifica una relación moderada y directa; el valor de significación $P < 0.01$ dando la evidencia estadística necesaria, a fin de desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa. Y por último la relación con el cuarto objetivo, que es el establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual en niños de 4 años, este presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad gestual, el valor $R_s = 0.669$ certifica una relación moderada y directa; el valor de significación $P < 0.01$ nos indica la evidencia estadística necesaria, a fin de desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente

significativa.

Para finalizar se presentan las conclusiones donde concorde a los resultados estadísticos, en la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E.N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021, se presenta la correlación de Pearson aplicada el valor $R=0.795$ nos indica la existencia de una relación alta y directa, es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos se incrementan, la motricidad fina también aumenta; el valor de la significación $P<0.01$ nos indica descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa. Concorde al primer objetivo, las evidencias estadísticas, existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y motricidad viso manual en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E.N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021, si valor de significación es $P<0.01$ y su coeficiente de correlación Rho Spearrman su valor es 0.432. En concorde con el segundo objetivo y las evidencias estadísticas, hay una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y motricidad fonética en niños de 4 años del Nivel Inicial de 4 años de la I.E.N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021, ya que su valor de significación es $P<0.01$ y su coeficiente de correlación Rho Spearrman, tiene un valor de 0.523. En cuanto al tercer objetivo concorde a las evidencias estadísticas, hay una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E.N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021, ya que el valor de significación es $P<0.01$ y el coeficiente de correlación Rho Spearrman su valor es 0.526. Y en cuanto al cuarto objetivo concorde a las evidencias estadísticas, hay una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y motricidad gestual en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E.N°1699 distrito

Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021, ya que el valor de significación $P < 0.01$ y el coeficiente de correlación Rho Spearman su valor es de 0.669.

Sin duda el juego lúdico ayuda al niño a desarrollar diferentes destrezas y cualidades; mientras que la motricidad fina lo ayuda a tener un preciso control de los pequeños músculos de las manos y brazos, para nosotras como estudiantes nos va ayudar a fortalecer nuestros conocimientos sobre las diversas teorías que encontramos.

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Internacionales

Llumiyinga 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 cuantitativo 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 – Supe 2019*” 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 Huarney provincia de Huarney 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 Huarney provincia de Huarney 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 la I.E N 127 “María Candelaria del Villar” del distrito de Caraz, provincia de Huaylas, región Áncash 2019, 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 IE N° 127 “María Candelaria del villar” distrito Caraz, provincia de Huaylas, región Ancash en

el año 2019. 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 (2017) 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.P “Cyberkids” Ayacucho, 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 IEP “Cyberkids” Ayacucho 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

Alvarado Montalvo (2018) en su tesis “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”, el objetivo de la investigación determinó la importancia que tiene los 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, en su metodología el diseño de estudio fue cuasi-experimental, la población está constituida por 56 estudiantes de 3,4 y 5 años de edad, y su muestra conformada por estudiantes de 4 años de edad; en la conclusión se acepta la hipótesis de investigación, cabe señalar que los resultados de la Prueba T de Student $T = 1.761$ es decir la aplicación del programa de juego lúdico para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 4 años de la Institución Educativa Particular metáfora del Distrito la Esperanza 2018. Se logró conocer el aprendizaje en los estudiantes, observando que el 100% obtuvieron “A” (Logro Previsto).

Olaya Ordinola (2018) en su tesis titulada Taller de juegos lúdicos para mejorar la motricidad fina en niños de tres años de la institución educativa particular Luces de Dios Cartavio 2018, tiene como objetivo determinar si la aplicación de un taller de juegos lúdicos mejora la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018. El diseño de investigación es pre experimental, con un solo grupo, tiene una población de 72 niños de 3, 4 y 5 años y una muestra de 14 niños de 3 años, el instrumento utilizado es la observación y lista de cotejo, el mismo que se sometió a validez y confiabilidad, se determinó la influencia de la variable independiente en la variable dependiente. En las conclusiones se identificó la motricidad fina a través de un pre test, se aplicó el taller de 12 sesiones de aprendizaje y se evaluó y comparó los

resultados obtenidos. Se aceptó la hipótesis de investigación la aplicación del taller de juegos lúdicos mejoró significativamente la motricidad fina de los niños de tres años de la Institución Educativa Particular “Luces de Dios” Cartavio 2018.

Mallqui y Ochoa (2017) en su tesis 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, tiene como objetivo comprobar la influencia de las actividades lúdicas en la mejora de las habilidades motrices finas en los niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 38030 “San Martín de Porres”. Ayacucho 2016, en la investigación de su metodología se utilizó el método hipotético – deductivo, también se empleó el método análisis – síntesis; es de tipo experimental se ha creado con el propósito de determinar, con la mayor confiabilidad posible, relaciones de causa efecto, para lo cual uno o más grupos, llamados experimentales, se muestra a los estímulos experimentales y los comportamientos resultantes se comparan con los comportamientos de ese u otro grupo, llamados grupos de control, que no reciben el tratamiento o estímulo experimental. Su nivel de investigación es Aplicada o Experimental y el diseño es pre-experimental.

Dentro de los resultados de la investigación daremos a conocer la confiabilidad y validez de los instrumentos, los resultados a nivel descriptivo e inferencial. Se concluyó mediante el estadígrafo Wilcoxon se puede concluir que las actividades lúdicas produce efectos significativos en la mejora de la motricidad gestual en niños y niñas de 5 años del nivel Inicial de la Institución Educativa

N° 38030 “San Martín de Porres”- Ayacucho, 2016 resultado que es corroborado con lo mostrado en la tabla 7 el que nos permite observar que el nivel de 58 significancia obtenida es equivalente a $p=0.000$ que es menor a $\alpha=0.05$, razón por el 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 motricidad gestual respecto al pretest y posttest a un nivel de confianza del 95% y significancia de 5%. En efecto, se confirma la primera hipótesis específica.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Variable 1: Juegos Lúdicos

Según Caba (2004) el juego tiene influencia, considerándose que esta se da durante el crecimiento de los niños desde su infancia, en habilidades físicas motoras gruesas, las cuales se van desarrollando cuando por ejemplo el niño camina, sube, gatea, salta, arroja, agarra y logra el equilibrio, asimismo desarrolla habilidades motoras finas donde usa las manos y dedos, estas logran un mejor desarrollo cuando el niño durante el juego manipula objetos (p. 40)

En el desarrollo de las habilidades emocionales el juego ayuda que los niños experimenten sentimientos que tienen al jugar, haciendo uso de la imaginación crean personajes, aumentando de su autoestima cuando ven por realizado o cumplen los objetivos del juego. (95.)

El juego lúdico es un modo de conducta que abarca las dimensiones biológicas, tenemos la cultural, tiende a ser agradable e intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio porque debe su elaboración a la imaginación, de esta manera podemos comprobar que mediante el juego las personas se introducen en la cultura, desarrollan su creatividad y representan simbólicamente su realidad. (Moreno, 2002, p.45)

Bañeres et al. (2008) El juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo le sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas ya que fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices: donde los niños descubren sensaciones nuevas, coordinan los movimientos de su cuerpo, que se tornan progresivamente más precisos y eficaces, desarrollan su capacidad perceptiva (percepción viso-espacial, auditiva, rítmico) exploran sus posibilidades sensoriales y motoras y amplían estas capacidades.

El juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones y movimientos, relaciones, a través a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo. Está confirmado que cuando los juegos son aplicados de manera continua, los niños que se benefician de esta maravillosa experiencia del juego han logrado desarrollar e incrementar su inteligencia, progreso en su coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, tienen aptitud de madurez hacia el aprendizaje, desarrollan su

talento de creación en lo verbal, gráfica y motriz; respecto al lenguaje (desarrolla aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, talento para narrar historias...) y en las matemáticas (desenvoltura en matemáticas, habilidad numérica...).

En el mismo sentido Moreno (2002) manifiesta que juego lúdico comprende una infinidad de acciones y actividades, es un mundo maravilloso donde el juego hace que sea probable todo tipo de conexiones o interacciones para poder llevar a cabo su realización. El juego tiende a realizarse en situaciones de felicidad y no existe riesgo, tiene un resultado que es relajante ya que conecta con las emociones y es reconfortante. Los niños no se cansan de jugar, responde a la necesidad de estar o ser activo, de poder desplazarse, de poder explorar, imitar; la necesidad de aumentar sus destrezas a través del movimiento. Tanto el mundo real y aquel que fue creado por ellos mediante el juego se mueven en un mismo plano, pues continuamente intercambian información. (p.71)

Chacón, P. (2011), expone que juego didáctico es una estrategia que se debe aprovechar en todos los niveles o modalidad educativa creando personajes generalmente el docente lo utiliza muy poco porque no conoce la información de sus diversas ventajas.

Bañeres et al. (2008) Expresa que los niños cuando realizan juegos de representaciones desde muy temprana edad, van descubriendo la vida del adulto y las reglas que rigen estas relaciones. Se comunica e interactúa jugando con sus iguales, ampliando su capacidad de comunicación; desarrollan

espontáneamente la capacidad de cooperación (dar y recibir ayuda para contribuir a un fin común) moralmente evolucionan por que aprenden normas de comportamiento y se conocen a sí mismos, formando su yo social a través de las imágenes que reciben de sí mismos por parte de sus compañeros de juego. (p.124)

También estimulan la comunicación y la interacción con los iguales, amplían su conocimiento sobre el mundo social del adulto y preparan al niño para el mundo del trabajo, ayuda a fomentar de manera espontánea la cooperación y pro-socialidad, también ayuda a promover el desarrollo moral en la construcción de valores, ya que son como un colegio de autodominio, de voluntad y de aprendizaje de normas de conducta que favorecerán el conocimiento de sí mismos; ayuda a desarrollar la conciencia personal y potencia la adaptación socio-emocional (p.125)

En lo que concierne a lo afectivo-emocional, el juego viene a ser actividades o acciones que le brinda satisfacción, diversión y la alegría de vivir, le facilita expresarse libremente, encaminar sus energías de manera positiva y le ayuda a aliviar sus tensiones. En relación hacia las dificultades que encuentran en la vida, el juego ayuda a reelaborar su experiencia adaptándola a sus necesidades, estableciendo un factor de equilibrio psíquico importante y de dominio de sí mismo (Bañeres et al. 2008, p.128)

Bañeres et al. (2008) Confirma, el juego es una actividad agradable que brinda bienestar emocional podemos decir que es fuente de satisfacción y este se da en distintas formas; gusto de hacer o crear algo, satisfacción de ser la

causa y provocar efectos, agrado de hacer lo que no se puede o está prohibido, gusto por el movimiento, agrado de destruir estando libre de culpa.

El juego le ayuda al niño asimilar vivencias complicadas y le es más fácil poder tener el control de la ansiedad que está asociada a esas vivencias. Los infantes acostumbran a representar vivencias bonitas y felices como la celebración de un cumpleaños, suelen representar experiencias que resultaron difíciles para ellos, penosas o en extremo traumáticas, por ejemplo haber estado hospitalizado a causa de una operación, el primer día de clases en la escuela, el nacimiento de un hermanito. Los niños usualmente repiten aquella situación que les ha producido sufrimiento (invirtiendo el papel). El repetir de manera simbólica la vivencia sufrida le permitirá que pueda aliviar la ansiedad que le ha generado. (p.129)

Bautista (2002) Los juegos lúdicos en juegos de contacto físico como los juegos de carreras, de persecución, de ataque y dominación física, su origen se basa en el juego sensorio motor. Para los niños de entre 8 y cuatro años de edad, son ideales los socio-dramáticos en ellos protagonizan papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproducen experiencias sociales conocidos por ellos. Tenemos a los juegos de patio son transmitidos de generación en generación mediante la participación de los juegos de los más pequeños hasta los mayores. Los juegos sociales que tienen como finalidad la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional y otros". (p.81)

García (2013) recomienda para los niños juegos divertidos donde usen mucho su imaginación; ya que ellos juegan a todo; los adolescentes se pueden practicar juegos de competitividad, de destrezas y que sean divertidos, para cuando son jóvenes se recomienda juegos de razonamiento y habilidad pasiva; para las personas adultas recomienda los juegos tranquilos, con cantos movidos.

Según Álvarez, J. (1993) los juegos se clasifican en:

a) Juegos desarrollados en destrezas

Los juegos de destreza, son caracterizados porque desarrolla las actividades sensorio-motriz, aquí las actividades tienden a orientarse para mejorar la coordinación en el proceso psico – motor. Durante esta acción los estudiantes están orientados a desarrollar habilidades entre lo que sienten y la actividad motriz, así mismo se dirige al desarrollo de su habilidad y ejercitación, es importante que cuando se recomienden actividades por medio del juego, sean estas satisfactorias y estén siendo animados por las personas de su cercanía, de forma que los estudiantes sientan la confianza y tengan seguridad de sí mismos; para seguir realizando dichas actividades (Álvarez; 1993).

b) Juegos basados en estrategias

Álvarez, J. (1993) para lograr en los alumnos un aprendizaje significativo los existen importantes procesos a tener en cuenta como lo es, el experimentar, el explorar, el indagar y el investigar, esto va a permitir a los estudiantes su propia construcción de conocimientos como una estrategia didáctica de planeamiento en el desarrollo del juego.

c) Juegos libres

Alvares, J. (1993) manifiesta que son juegos que suelen ser espontáneos ya que no tienen un plan o programa que seguir, es desarrollado de manera libre ya que no hay manipulación alguna y no hay reglas básicas para su desarrollo, por ser algo espontáneo e inmediato. Tenemos ejemplos: como cuando se juega vóley, juegos en la computadora, otro juego como tres en raya, estas actividades son inmediatas porque se reúnen y practican, teniendo como fin el socializar e integrarse a las demás personas que participan.

Es de mucha importancia el recomendar actividades lúdicas, las cuales deben ser alentadoras y placenteras. Los niños cuando juegan exteriorizan sus miedos, sus alegrías, y angustias que tengan; además que es de su agrado el resolver significativamente problemas, para lo cual pone en práctica los distintos procesos mentales y sociales. Deberían los docentes recomendar el juego de exploración ya que en el los niños pueden elegir de con libertad a qué jugar, y elegir con quién. Es recomendable acompañarlos observándolos e ir registrando aquella acciones que emprenden los niños sin ser interrumpidos.

Es importante impulsar y procurar el juego en movimiento, el juego explorando y utilizando material concreto y el adecuado acompañamiento del docente mientras dure el proceso de aprendizaje, esto va a desarrollar en el niño hábitos de trabajo, hábitos de orden, de autonomía, brinda seguridad y satisfacción por aquello que logro realizar. Es una etapa donde el juego es importante en la acción pedagógica en el pre escolar, ya que permite parte desde lo vivencial a lo preciso. El juego ayuda al niño a satisfacer su curiosidad, a experimentar y poner en

práctica su creatividad e imaginación, desarrolla su inteligencia, experimenta emociones; proporciona satisfacción y bienestar.

Orellana (2010) Expresa que la actividad más realizada de los niños es el juego. Por lo que en la educación inicial el docente debería brindar momentos en que la actividad sea libre; además tiene que ser flexible. Es donde se debería fomentar y enseñar a respetar las normas y los valores mientras socializan. El juego les ayuda en el:

Desarrollo físico: Son actividades lúdicas que permiten el desarrollo del tono muscular de los niños, esto es muy valioso para que tenga un buen aprendizaje en el área de lengua y para evitar la disgrafía (trastorno del aprendizaje-dificultades en la coordinación de los músculos de la mano y el brazo) y la ortografía (forma correcta de escribir las palabras).

Desarrollo mental: En estas actividades lúdicas el niño va tomando conciencia de las distintas nociones temporo-espaciales, de cantidad, de texturas. Desde pequeño se propicia el razonamiento para la solución de problemas.

Desarrollo emocional: El juego va a permitir desarrollar la conciencia emocional, donde expresa las vivencias que observa del entorno donde vive, estas irán siendo corregidas por el docente.

Desarrollo social: Por medio de la actividad lúdica el niño y la niña dramatizan lo que observan diariamente en la sociedad que lo rodea, comportamientos que afectan y repercuten el resto de la vida por lo que los docentes son quienes deben orientar para que ingresen en el modelo del Buen Vivir.

Desarrollo cognitivo: La actividad lúdica permite el desarrollo cognitivo, el propiciar conflictos cognitivos conlleva al estudiante al razonar críticamente hasta llegar a la solución de los mismos, ello también ayuda a desarrollar el lenguaje mediante la socialización que tiene con sus compañeros y docentes manifiestan las ideas que van teniendo. (pp.40-41)

Según Moreno (2002) Es el juego probablemente un extraordinario medio para el aprendizaje, está abocado para asegurar en el niño un aprendizaje partiendo 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. Variable 2: Motricidad fina

Definición

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.

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 adquiriera una coordinación viso motriz, 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

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 a poco 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).

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.

HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

Los juegos lúdicos se relacionan con la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.

3.2. Hipótesis Estadísticas

Ha: Hipótesis Alternativa

Los juegos lúdicos se relacionan con la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.

Ho: Hipótesis Nula

Los juegos lúdicos no se relacionan con la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.

METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

Hernández et al. (2014) plantean 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.

Nivel de investigación es Correlacional: Según Hernández et al. (2014) el nivel se determina como correlacional (cuando después de un cuidadoso análisis de las variables podemos presuponer unas relaciones entre ellas).

Tipo de estudio es Cuantitativo: 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

El estudio se realizó en la institución educativa N° 1699, cuenta con cuatro aulas del nivel inicial. El universo o población, es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio. Según Tamayo (2012): “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. La población consta de 54 estudiantes entre niños y niñas del nivel inicial de 4 años de la I.E. N° 1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.

Muestra

La muestra es una parte representativa de la población, que proyecta sus principales características, su validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. Tamayo (2012): “es un subconjunto de la población”, esta se selecciona para indagar el cómo es su particularidad (característica) de la población en general, y considerando que sea distintiva y refleje sus características. La muestra estuvo constituida por 27 estudiantes entre niños y niñas de 4 años de la I.E. N° 1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.

Tabla 1

Muestra de los niños y niñas de 4 años I.E. N° 1699

DISTRITO	I.E.P.	EDAD	SECCIÓN	N° NIÑOS	
				H	M
Víctor	I.E. N° 1699	4 AÑOS	ANARANJADA	13	14
Larco Herrera	TOTAL			27	

Nota. Nómina de matrícula del año 2021

4.3. Definición y Operacionalización de las variables e indicadores.

Tabla 2

Operacionalización de variables y los indicadores.

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
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 Ejecución Evaluación	Expresa sus intenciones del día y se organiza en el desarrollo de la actividad. Se comunica con sus compañeros y juega libremente compartiendo materiales. Valora y expresa sus ideas, sentimientos vividos durante el juego.	-Expresa con espontaneidad sus ideas. -Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo. -Escoge los juegos de su preferencia. -Juega con espontaneidad y autonomía. -Manipula y asimila las características de los objetos y sus relaciones. -Expresa lo que le disgusta durante la actividad. -Dialoga e intercambia puntos de vista. -Expresa lo que más le agradó durante la actividad. -Expresa lo que menos le agradó durante la actividad. -Escucha con atención mientras sus compañeros socializan sus experiencias. -Expone de manera entendible lo que hizo.
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	La motricidad fina comprende dedos -manos. Dicha motricidad está regulada por unidades motrices encargadas de estos	Motricidad Viso -manual	Logra la coordinación, exactitud, precisión al pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear, laberintos.	-Manipula correctamente la tijera. -Desarrolla el ensarte adecuadamente. -Realiza la técnica del embolillado. -Rasga papel tomando en cuenta la forma de la silueta.

<p>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.</p>	<p>movimientos. Los músculos del antebrazo, mano y dedos con forman una combinación magnífica perfecta, con un orden y perfecto funcionamiento biomecánico que permiten los movimientos que nuestras manos realizan.</p>	<p>Motricidad fonética</p>	<p>Reproduce sonidos naturales, onomatopéyicos y domésticos.</p>	<p>-Reconoce los diferentes sonidos naturales onomatopéyicos y domésticos. -Realiza juegos de discriminación auditiva (naturales del ambiente).</p>
		<p>Motricidad gestual</p>	<p>Manipula con precisión objetos y materiales educativos.</p>	<p>-Realiza movimientos de coordinación visomotriz. - Realiza movimientos variados con las manos. - Realiza juegos digitales con las manos. -Realiza juegos de sombras con las manos.</p>
		<p>Motricidad facial</p>	<p>Realiza diferentes movimientos y expresiones con su rostro.</p>	<p>- Realiza expresiones variadas con el rostro. Sopla las burbujas. - Realiza movimientos como mimo. -Muestra expresiones al sentir los sabores (agrío, dulce, salado y amargo).</p>

Nota. Elaboración propia.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: Observación

La técnica de la observación 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: La lista de cotejos 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.

Ludewig et al. (2008) Es un instrumento que sirve para registrar la observación estructurada que permite al que la realiza detectar la presencia o ausencia de un comportamiento o aspectos definitivos previamente. Representa a un instrumento de observación útil para evaluar aquellos comportamientos del alumno referido a ejecuciones prácticas, donde se recolecta información sobre

datos en forma sistemática. Contiene rasgo a observar, el profesor anota la presencia o ausencia de dicho rasgo en el momento de dichos rasgos en el momento de la observación.

4.5. Plan de análisis

Los datos obtenidos fueron procesados a través del empleo de los instrumentos indicados y por medio de las técnicas estadísticas donde se tabularon en cuadros estadísticos cada una de las informaciones captadas, con los instrumentos empleados que permitían analizar las variables indicadas. Así mismo se aplicaron las técnicas de correlación entre ambas variables a fin de medir el grado de fuerza entre las variables estudiadas.

Una vez recopilados los datos por medio del instrumento diseñado para la investigación, es necesario procesarlos, su tratamiento estadístico nos permitirán 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.

Estadísticos:

Prueba de Kolmogorov-Smirnov (K-S) de una muestra: Las definimos como pruebas no paramétricas de una muestra y son muy usadas cuando tratamos de probar si los datos en estudio provienen de una distribución normal, es muy importante determinar la procedencia de los datos para decidir que análisis podemos aplicar en la aceptación o rechazo de nuestras hipótesis. Es una prueba de bondad de ajuste y según su potencia se sugiere utilizar Kolmogorov-Smirnov para muestras grandes (más de 35); y el test Shapiro-Wilk más potente para el contraste de normalidad de muestras pequeñas (menos de 35). (Naresth Malhotra pag.478).

-Estadístico de prueba Kolmogorov-Smirnov: Valor máximo de la diferencia de una distribución específica A_i y el valor equivalente de la frecuencia de la muestra O_i .

$$K = \text{Máx} |A_i - O_i|$$

Estadístico de prueba Shapiro-Wilk: Es la Suma de diferencias corregidas D , y S^2 es la varianza muestral

$$W = \frac{D^2}{nS^2}$$

Coefficiente de Correlación de Pearson: Es una prueba paramétrica, también se le conoce como la correlación producto momento, es el estadístico más utilizado para medir la fuerza de la asociación entre dos variables métricas de intervalo o de razón es decir si el interés es examinar si existe correlación entre dos variables cuantitativas. (Naresth Malhotra, pag. 539) Se obtiene mediante la siguiente fórmula:

$$r = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Rho de Spearman: Es una prueba no paramétrica utilizada cuando tenemos datos no métricos es decir que no se ajustan a una distribución normal, es equivalente a la correlación de Pearson por darnos resultados muy cercanos a este coeficiente, esta medida utiliza rangos en vez de valores absolutos también varían entre -1.0 y +1.0; (Malhotra, N. 2008) El cálculo de este coeficiente se desarrolla utilizando los d_i como la diferencia entre los rangos de X e Y ($r_{xi} - r_{yi}$):

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d^2}{n(n^2 - 1)}$$

Interpretación del Coeficiente de Spearman:

R	Interpretación
De ± 0.01 a ± 0.19	Correlación Muy Baja
De ± 0.20 a ± 0.39	Correlación Baja
De ± 0.40 a ± 0.69	Correlación Moderada
De ± 0.70 a ± 0.89	Correlación Alta
De ± 0.90 a ± 0.99	Correlación Muy Alta
+1	Correlación Perfecta Positiva
-1	Correlación Perfecta Negativa
0	Correlación Nula

4.6. Matriz de Consistencia

Tabla 3

Matriz de consistencia

Titulo	Enunciado del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población
		General:	General:	V1:		
Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.	¿Cuál es la relación de los juegos lúdicos y la motricidad fina, en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021?	-Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.	- Los juegos lúdicos se relacionan con la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.	Juegos lúdicos	Tipo o enfoque : Cuantitativo Nivel: Correlacional Diseño: No Experimental Técnica: -Observación Instrumento: -Lista de cotejo	54 estudiantes
		Específicos: -Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad viso-manual en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021. -Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021. -Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021. -Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.	Estadísticas: Ha: Hipótesis Alternativa Los juegos lúdicos se relacionan con la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021. Ho: Hipótesis Nula Los juegos lúdicos no se relacionan con la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.	V2: Motricidad fina		Muestra 27 estudiantes entre niños y niñas.

Nota. Elaboración propia

4.7.Principios éticos

- **Protección a las personas**

La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran y la probabilidad de que obtengan un beneficio.

En las investigaciones en las que se trabaja con personas, se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no sólo implica que las personas que son sujetos de investigación participen voluntariamente y dispongan de información adecuada, sino también involucra el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular, 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; así como tienen la libertad de participar 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 consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

- **Beneficencia no maleficencia:**

Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. 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.

- **Buenas prácticas de los Investigadores:**

Ninguno de los principios éticos exime al investigador de sus responsabilidades ciudadanas, éticas y deontológicas, por ello debe aplicar las siguientes buenas prácticas:

- a) El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.
- b) En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones:
 - Falsificar o inventar datos total o parcialmente.
 - Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial.
 - Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos.
- c) Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo la norma APA o VANCOUVER, según corresponda; respetando los derechos de autor.
- d) En la publicación de los trabajos de investigación se debe cumplir lo establecido en el Reglamento de Propiedad Intelectual y demás normas de orden público referidas a los derechos de autor.
- e) El investigador, si fuera el caso, debe describir las medidas de protección para minimizar un riesgo eventual al ejecutar la investigación.

- f) Toda investigación debe evitar acciones lesivas a las personas, plantas, animales, al medio ambiente y a la biodiversidad.
- g) El investigador debe proceder con rigor científico asegurando la validez, la fiabilidad y credibilidad de sus métodos, fuentes y datos. Además, debe garantizar estricto apego a la veracidad de la investigación en todas las etapas del proceso.
- h) El investigador debe difundir y publicar los resultados de las investigaciones realizadas en un ambiente de ética, pluralismo ideológico y diversidad cultural, así como comunicar los resultados de la investigación a las personas, grupos y comunidades participantes de la misma.
- i) El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes.
- j) Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores.

- **Sanciones:**

Cualquier incumplimiento o infracción de las normas de ética o buenas prácticas en el ejercicio de la actividad de investigación científica que involucren a personas, animales, plantas o información, tanto a nivel de la investigación formativa, como de la investigación propiamente dicha o institucional, serán sometidos a las sanciones tipificadas en el Reglamento de sanciones por infracciones al ejercicio de la investigación científica.

- **Comité Institucional de Ética en la Investigación (CIEI):**

1. Para una adecuada orientación y vigilancia del sentido ético en la práctica de la investigación científica, la Universidad cuenta con un Comité Institucional de Ética en la Investigación (CIEI).
2. El CIEI tiene como finalidad proteger a las personas, animales, plantas o información que serán objeto de estudio en un proyecto de investigación, asegurando que, los proyectos se ciñan a los principios éticos y buenas prácticas establecidas en el presente Código de Ética para la Investigación.
3. Los miembros que conforman el CIEI se rigen por las responsabilidades y funciones establecidas en su respectivo reglamento.

- **Disposiciones Generales:**

Primera: El presente Código de Ética para la Investigación será revisado anualmente o cuando la necesidad del desarrollo científico y tecnológico lo exija; de ser necesario se introducirán mejoras o correcciones por el Comité Institucional de Ética en Investigación, verificado por el Vicerrectorado de Investigación y revisado por Rector.

Segunda: El presente Código de Ética para la Investigación es de obligatorio cumplimiento por los estudiantes, graduados, docentes, formas de colaboración docente, y no docentes que realizan actividades de investigación dentro y fuera de la Universidad.

RESULTADOS

Tabla 4

Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina

		Motricidad fina
Juegos lúdicos	Correlación de Pearson	,795**
	Sig. (bilateral)	,000
	N	27

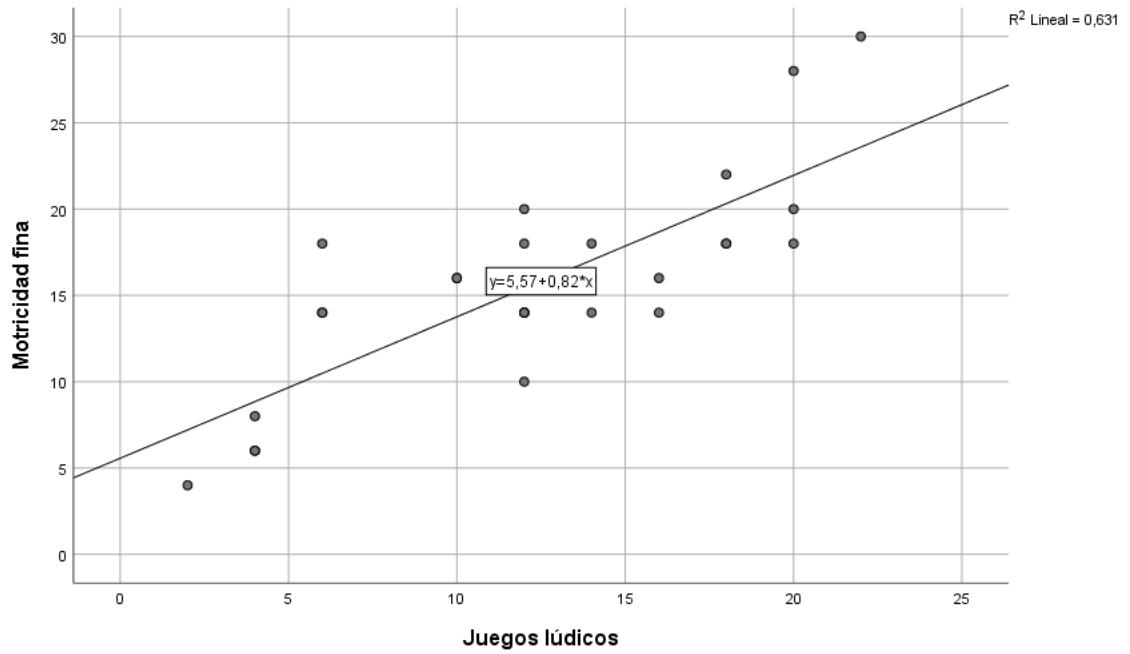
**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Reporte de resultados SPSS versión 26

Interpretación: En la tabla 4 se presenta la correlación de Pearson aplicada por tener datos paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad fina, el valor $R=0.795$ nos certifica la existencia de una relación alta y directa, es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos se incrementan, la motricidad fina también aumenta (figura 1). El valor de significación $P<0.01$ dando la evidencia estadística necesaria a fin de desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Figura 1:

Relación funcional de los juegos lúdicos y la motricidad fina



Nota: Tabla 4

Tabla 5*Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad viso-manual*

		Motricidad Viso -manual	
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	,432*
		Sig. (bilateral)	,025
		N	27

**La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Nota. Reporte de resultados SPSS versión 26

Interpretación: En la tabla 5 se presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y motricidad viso-manual, el valor $R_S=0.432$ nos certifica la existencia de una relación moderada y directa, es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos se incrementan, la motricidad viso-manual también aumentan. El valor de significación $P<0.01$ dando la evidencia estadística necesaria para desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Tabla 6

Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética

		Motricidad fonética
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación
		Sig. (bilateral)
		N

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Reporte de resultados SPSS versión 26

Interpretación: En la tabla 6 se presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad fonética, el valor $R_s=0.523$ nos certifica la existencia de una relación moderada y directa, es decir a medida que los puntajes los juegos lúdicos se incrementan, la motricidad fonética también aumenta. El valor de significación $P<0.01$ dando la evidencia estadística necesaria para desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Tabla 7

Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad facial

			Motricidad facial
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	,526**
		Sig. (bilateral)	,005
		N	27

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Reporte de resultados SPSS versión 26

Interpretación: En la tabla 7 se presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad facial, el valor $R_s=0.526$ nos certifica la existencia de una relación moderada y directa, es decir a medida que los puntajes los juegos lúdicos se incrementan, la motricidad facial también aumenta; el valor de significación $P<0.01$ dando la evidencia estadística necesaria para desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa:

Tabla 8

Relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual.

		Motricidad gestual	
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	,669**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	27

**La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Reporte de resultados SPSS versión 26

Interpretación: En la tabla 8 se presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad gestual, el valor $R_s=0.669$ nos certifica la existencia de una relación moderada y directa, es decir a medida que los puntajes los juegos lúdicos se incrementan, la motricidad gestual también aumenta; el valor de significación $P<0.01$ nos indica que la relación es altamente significativa, dando la evidencia estadística suficiente para desechar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa:

5.2. Análisis de resultados

Respecto al primer objetivo específico:

Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad viso-manual en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021, presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y motricidad viso-manual, el valor $R_s = 0.432$ 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 segundo objetivo específico:

Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 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:

El cual fue establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad facial en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021; presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad facial, el valor $R_s = 0.526$ 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 cuarto objetivo específico:

Establecer la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual en niños de 4 años del Nivel Inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021; presenta la correlación Rho de Spearman aplicada por tener datos no paramétricos entre la variable juegos lúdicos y la motricidad gestual, el valor $R_s=0.669$ 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.

CONCLUSIONES

PRIMERO:

Concorde a los resultados estadísticos, existe una relación alta y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos se incrementan, la motricidad fina también aumentará; 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.

SEGUNDO:

Concorde a los resultados estadísticos, existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad viso manual, es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos incrementan, la motricidad viso manual también aumentará; 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.

TERCERO:

Concorde a los resultados estadísticos, existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad fonética, es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos incrementan, la motricidad fonética también aumenta; 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.

CUARTO:

Concorde a los resultados estadísticos, existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad facial, es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos incrementan, la motricidad facial también aumenta; 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.

QUINTO:

Concorde a los resultados estadísticas, existe una relación moderada y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad gestual, es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos incrementan, la motricidad gestual también aumenta; 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 desarrollar capacitaciones ó talleres donde se informe y experimente acerca de la importancia de los juegos lúdicos en el proceso educativo con la participación de padres de familia.
- Capacitar a los docentes para mejorar la utilización de los juegos lúdicos debido a que se encuentra relacionado con el desarrollo de la motricidad fina y deben ser adecuados a la necesidad de una Educación en valores y hacerse presente en las diferentes áreas de aprendizaje.

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>

Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernández T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.

<https://es.scribd.com/document/380312534/300275874-El-Juego-Como-Estrategia-Didactica-pdf>

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.elpipcegmail.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

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%20e%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.

Llumiquina 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). *Gestion 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>

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
- 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.

ANEXOS

Anexo 1: Constancia de autorización de la aplicación

INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA INICIAL N°1699: "HUAMÁN"
CALLE: DAVID OLIVERA S/N - COMUNIDAD DE HUAMÁN
"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

Víctor Larco Herrera, 29 de Setiembre del 2021

OFICIO N° 038-2021-2021-I.E.I. N° 1699-HUAMAN


SEÑORA: AURELIA LIZETH MALCA PEREDA

ASUNTO: AUTORIZO LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

Es grato dirigirme a usted para saludarla cordialmente y a la vez para comunicarle que se le AUTORIZA LA APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN durante el mes de octubre del año escolar 2021.

Sin otro particular, reitero las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

 
Dra. Juana Janeth Alvarado Mosquera
Directora (e) I.E. N° 1699 HUAMÁN

Anexo 2: Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

La finalidad de este presente protocolo en ciencias sociales, es para informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento de aceptar.

Mi presente investigación se titula Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021. Y está dirigido por Aurelia Lizeth Malca Pereda, Investigador de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es determinar la relación v1 y v2 en niños de 4 años del nivel inicial de la I.E. N°1699 distrito Víctor Larco Herrera, Trujillo 2021.

Por ello, se le invita a participar en una encuesta que tomara 10 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 de WhatsApp. Si desea también podrá escribir al correo miriangelica26@gmail.com. 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 estás de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación

Nombre: FLOR ANYELA VARELLA NO. PAREDES.....

Fecha: 30-09-2021.....

Correo electrónico:-

Firma del participante:

Firma del investigador (o encargado de recoger información)

Anexo 3: Instrumentos de las dos variables

LISTA DE COTEJOS

JUEGOS LÚDICOS Y LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE 4 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA I.E. N°1699 DISTRITO VICTOR LARCO HERRERA, TRUJILLO 2021.

Instrucciones:

- Marque con un aspa el casillero que crea conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional. Para cada ítem se considera la escala de valoración del 0 y 2 donde:

VALORACION	
NO	SI
0	2

Variable 1: JUEGOS LÚDICOS

Nº	ÍTEM	VALORACIÓN	
		SI	NO
Dimensión 1: Planificación			
1	Expresa con espontaneidad sus ideas.		
2	Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.		
3	Escoge los juegos de su preferencia.		
Dimensión 2: Ejecución			
4	Juega con espontaneidad y autonomía.		
5	Manipula y asimila las características de los objetos y sus relaciones.		
6	Expresa lo que le disgusta durante la actividad.		
7	Dialoga e intercambia puntos de vista.		
Dimensión 3: Evaluación			
8	Expresa lo que más le agradó durante la actividad.		
9	Expresa lo que menos le agradó durante la actividad.		
10	Escucha con atención mientras sus compañeros socializan sus experiencias.		
11	Expone de manera entendible lo que hizo.		

Variable 2: MOTRICIDAD FINA

Nº	Ítem	VALIDACION	
		SI	NO
Dimensión 1: Motricidad Viso -manual			
1	Manipula correctamente la tijera.		
2	Desarrolla el ensarte adecuadamente.		
3	Realiza la técnica del embollado.		
4	Rasga papel tomando en cuenta la forma de la silueta.		
Dimensión 2: Motricidad fonética			
5	Reconoce los diferentes sonidos naturales onomatopéyicos y domésticos.		
6	Realiza juegos de discriminación auditiva (naturales del ambiente).		
Dimensión 3: Motricidad gestual			
7	Realiza movimientos de coordinación viso motriz.		
8	Realiza movimientos variados con las manos.		
9	Realiza juegos digitales con las manos.		
10	Realiza juegos de sombras con las manos.		
11	Representa una historia con mímicas.		
Dimensión 3: Motricidad facial			
12	Realiza expresiones variadas con el rostro.		
13	Sopla las burbujas.		
14	Realiza movimientos como mimo.		
15	Muestra expresiones al sentir los sabores (agrio, dulce, salado y amargo).		

Anexo 4: Validación y confiabilidad de los instrumentos de las dos variables

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): **DÍAZ LEÓN ROSA AMPARO**
- 1.2. Grado Académico: **MAGISTER**
- 1.3. Profesión: **LIC. EDUCACIÓN INICIAL**
- 1.4. Institución donde labora: **TUPAC AMARU II**
- 1.5. Cargo que desempeña: **DOCENTE**
- 1.6. Denominación del instrumento: **LISTA DE COTEJO**
- 1.7. Autor del instrumento: **MALCA PEREDA AURELIA LIZETH**
- 1.8. Carrera: **DOCENTE EN EDUCACIÓN INICIAL.**

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	
Dimensión 1: Planificación							
1. Expresa con espontaneidad sus ideas.	✓		✓		✓		
2. Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	✓		✓		✓		
3. Escoge los juegos de su preferencia.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Ejecución							
4. Juega con espontaneidad y autonomía.	✓		✓		✓		
5. Manipula y asimila las características de los objetos y sus relaciones.	✓		✓		✓		
6. Expresa lo que le disgusta durante la actividad.	✓		✓		✓		
7. Dialoga e intercambia puntos de vista.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Evaluación							
8. Expresa lo que más le agradó durante la actividad.	✓		✓		✓		
9. Expresa lo que menos le agradó durante la actividad.	✓		✓		✓		
10. Escucha con atención mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	✓		✓		✓		
11. Expone de manera entendible lo que hizo.	✓		✓		✓		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Motricidad fina

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

Otras observaciones generales:



Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 44941064

RN°: 003390 P-6RSE.

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): *Coballero García, Patricia Janet.*
- 1.2. Grado Académico: *Magíster*
- 1.3. Profesión: *Licenciada en Educación Inicial.*
- 1.4. Institución donde labora: *I.E N° 2029 "Lucento del Amanecer"*
- 1.5. Cargo que desempeña: *Directora.*
- 1.6. Denominación del instrumento: *Lista de Cotejo*
- 1.7. Autor del instrumento: *Malca Pereda Aurelia Lizeth*
- 1.8. Carrera: *Educación Inicial*

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	
Dimensión 1: Planificación							
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		
Dimensión 2: Ejecución							
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 gusta durante la actividad.	X		X		X		
7. Dialoga e intercambia puntos de vista.	X		X		X		
Dimensión 3: Evaluación							
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

Nº de ítem	Validez de contenido		Validez de constructo		Validez de criterio		Observaciones
	El ítem corresponde a alguna dimensión de la variable		El ítem contribuye a medir el indicador planteado		El ítem permite clasificar a los sujetos en las categorías establecidas		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Motricidad Viso -manual							
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		
Dimensión 2: Motricidad fonética							
5. Reconoce los diferentes sonidos naturales onomatopéyicos y domésticos.	x		x		x		
6. Realiza juegos de discriminación auditiva (naturales del ambiente).	x		x		x		
Dimensión 3: Motricidad gestual							
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		
Dimensión 4: Motricidad facial							
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		

Otras observaciones generales:



 Ana Carolina Jara Caballero Garcia
 LE TALLER LUCAS DEL AMANECER
 FOMENTO TOHA
 Firma

Apellidos y Nombres del experto

DNI N° 32780625

INFORME DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante (Experto): VALDIVIA RÍOS CORI ADELI PAULA
- 1.2. Grado Académico: MAGISTER
- 1.3. Profesión: LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL
- 1.4. Institución donde labora: UNIVERSIDAD CATÓLICA BENEDICTO
- 1.5. Cargo que desempeña: DOCENTE
- 1.6. Denominación del instrumento: LISTA DE COTEJO
- 1.7. Autor del instrumento: MALCA PEREDA AURELIA LIZETH
- 1.8. Carrera: EDUCACIÓN INICIAL

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	
Dimensión 1: Planificación							
1. Expresa con espontaneidad sus ideas.	✓		✓		✓		
2. Propone ideas nuevas en situaciones de diálogo.	✓		✓		✓		
3. Escoge los juegos de su preferencia.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: Ejecución							
4. Juega con espontaneidad y autonomía.	✓		✓		✓		
5. Manipula y asimila las características de los objetos y sus relaciones.	✓		✓		✓		
6. Expresa lo que le disgusta durante la actividad.	✓		✓		✓		
7. Dialoga e intercambia puntos de vista.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: Evaluación							
8. Expresa lo que más le agradó durante la actividad.	✓		✓		✓		
9. Expresa lo que menos le agradó durante la actividad.	✓		✓		✓		
10. Escucha con atención mientras sus compañeros socializan sus experiencias.	✓		✓		✓		
11. Expone de manera entendible lo que hizo.	✓		✓		✓		

Ítems correspondientes al Instrumento 2: Motricidad fina

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

Otras observaciones generales:


 Mg. Car. Adela Patricia Padilla K.
 DOCENTE
 C.P.P.E. 1518032398
 Apellidos y Nombres del experto
 DNI N° 18032398

Nota: Se adjunta el proyecto de investigación

Confiabilidad del Instrumento

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 ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica.

La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch & Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems 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) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa >0.9 es excelente
- Coeficiente alfa >0.8 es bueno
- Coeficiente alfa >0.7 es aceptable
- Coeficiente alfa >0.6 es cuestionable
- Coeficiente alfa >0.5 es pobre
- Coeficiente alfa $<.5$ es inaceptable

Confiabilidad del instrumento para la variable juegos lúdicos

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,830	11

En la tabla anterior se muestra el resultado Alfa de Cronbach analizado en una prueba piloto tamaño 15 y aplicado al instrumento para la variable juegos lúdicos con 11 ítems. Se observa una confiabilidad buena $\alpha=0.830$. Posteriormente se muestra la tabla de estadísticas del total de elementos mostrando la media de los puntajes, la varianza y la correlación siendo todas positivas y altas. Así mismo aparecen los valores Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido, encontrando un valor alfa mayor del obtenido en el ítem 2 ($\alpha=0.845$); al no haber mucha diferencia entre el valor obtenido se sugiere considerar todos los ítems para la aplicación del instrumento.

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	11,20	36,457	,696	,798
P2	10,93	43,352	,148	,845
P3	11,33	36,381	,703	,797
P4	11,20	39,314	,450	,820
P5	11,47	39,695	,429	,822
P6	11,20	38,743	,498	,816
P7	11,20	37,600	,596	,807
P8	11,07	37,638	,606	,806
P9	11,07	39,352	,458	,820
P10	10,93	37,067	,689	,799
P11	11,07	41,638	,271	,836

Prueba piloto juegos lúdicos:

Juegos lúdicos

	Planificación			Ejecución				Evaluación				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	
1	2	2	0	0	0	2	2	2	2	0	2	14
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
3	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	0	12
4	0	2	0	2	2	2	0	0	0	2	0	10
5	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	4
6	2	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	12
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2
9	0	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	14
10	2	2	2	2	0	0	2	2	0	2	2	16
11	2	0	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
12	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	2	14
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	22
14	2	2	2	2	0	2	0	2	2	2	2	18
15	0	2	0	0	0	0	0	2	2	0	0	6

Confiabilidad del instrumento para la variable Motricidad fina

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,814	15

En la tabla anterior se muestra el resultado Alfa de Cronbach analizado en una prueba piloto tamaño 15 y aplicado al instrumento para la variable motricidad fina con 15 ítems. Se observa una confiabilidad buena $\alpha=0.814$. Posteriormente se muestra la tabla de estadísticas del total de elementos mostrando la media de los puntajes, la varianza y la correlación. Así mismo aparecen los valores Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido, encontrando un valor alfa mayor al obtenido en el ítem 5; $\alpha=0.840$, manteniéndose en el mismo nivel, por lo que no se recomienda eliminar ninguno de los ítems para la aplicación del instrumento.

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	14,80	54,743	,475	,800
P2	14,27	51,352	,700	,783
P3	14,27	57,638	,252	,815
P4	14,00	51,429	,783	,779
P5	14,67	63,810	-,141	,840
P6	14,13	59,695	,126	,823
P7	14,27	51,352	,700	,783
P8	14,27	51,352	,700	,783
P9	14,80	58,171	,230	,816
P10	14,67	56,381	,338	,809
P11	14,40	54,971	,425	,803
P12	14,27	51,924	,657	,786
P13	14,80	53,600	,560	,794
P14	14,40	53,257	,546	,794
P15	14,53	58,552	,186	,820

Prueba piloto variable motricidad fina:

Motricidad fina

	Motricidad Viso - manual				Motricidad fonética		Motricidad gestual					Motricidad facial				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	
1	2	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	0	0	0	18
2	0	2	2	2	0	2	2	2	2	0	0	2	0	2	0	18
3	2	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	2	2	2	2	20
4	2	2	2	2	0	0	2	2	0	0	0	0	0	2	2	16
5	0	2	2	2	0	0	2	2	2	0	2	2	2	2	2	22
6	0	0	2	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
7	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2
8	0	0	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
9	0	2	0	2	0	2	0	2	0	2	2	0	2	0	2	16
10	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	2	2	8
11	2	2	2	2	0	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	24
12	0	0	0	2	2	2	2	0	0	0	2	2	0	0	0	12
13	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
14	0	2	2	2	2	2	2	2	0	2	2	2	0	2	0	22
15	0	2	0	2	0	2	0	2	0	0	2	2	0	0	2	14

Anexo 5: Evidencias

