



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE
CHIMBOTE**

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

**JUEGO LÚDICO Y MOTRICIDAD FINA EN LOS
ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 14059 “CRUZ DEL NORTE”, LA
UNIÓN, PIURA, 2021**

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

AUTORA

Silva Quintana Leydy Elizabeth

ORCID: 0000-0003-0855-2988

ASESORA

Lachira Prieto Liliana Isabel

ORCID: 0000-0002-8575-9467

PIURA – PERÚ

2023



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0062-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **17:15** horas del día **10** de **Enero** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI Presidente
AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO Miembro
DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO Miembro
Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGO LÚDICO Y MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14059 "CRUZ DEL NORTE", LA UNIÓN, PIURA, 2021**

Presentada Por :
(0801181688) **SILVA QUINTANA LEYDY ELIZABETH**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **17**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

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

PALOMINO INFANTE JEANETH MAGALI
Presidente

AMAYA SAUCEDA ROSAS AMADEO
Miembro

DIAZ FLORES SEGUNDO ARTIDORO
Miembro

Dr(a). LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGO LÚDICO Y MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14059 "CRUZ DEL NORTE", LA UNIÓN, PIURA, 2021 Del (de la) estudiante SILVA QUINTANA LEYDY ELIZABETH, asesorado por LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

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

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

Chimbote, 24 de Junio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

A Dios mi guía y protector por levantarme cuando siento caer porque siempre está presente en todos los momentos de mi vida dándome las fuerzas necesarias para poder avanzar en mi meta propuesta y sacar adelante mis tres tesoritos que me envió.

A mis hijas Alexandra, Franshesca y mi pequeña Allison que son mi motivo y fortaleza para no caer y así lograr mi desarrollo profesional.

A mis padres Mariano y Sabina, y a mis hermanos por su apoyo cada día.

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por la fortaleza e inteligencia brindada para así poder concretar este trabajo.

A mi casa de estudios, la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, por brindarme las bases de mi formación, valores y experiencias, los cuales me ayudaron a desafiar los retos diarios que se presentan.

A la Doctora Lachira Prieto Liliana Isabel , por la acertada orientación, por la paciencia y el acompañamiento que me permitió un buen aprovechamiento en el trabajo realizado y llegar a buen término.

Al Director de la institución educativa estatal 14059 Cruz del Norte, a los padres de familia del aula de 4 años por haberme brindado la oportunidad para poder realizar el presente trabajo de investigación.

Índice general

Carátula	
Jurado.....	IV
Dedicatoria.....	V
Agradecimiento.....	VI
Índice general.....	VII
Lista de Tablas.....	IX
Lista de figuras.....	X
Resumen.....	XI
Abstract	XII
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1 Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas	9
2.2.2. Teorías que sustentan la investigación	10
2.2.3. Fundamento del juego	10
2.2.4. Tipos de Juegos Lúdicos	11
2.2.7. Importancia del juego en el aprendizaje.....	14
2.2.8. El juego como herramienta educativa	15
2.2.10. Dimensiones de la variable Juego lúdico.....	16
2.2. Variable dependiente: Motricidad fina.....	17
2.2.3. Importancia motricidad fina.....	18
2.3. Hipótesis	27
III. METODOLOGÍA.....	28
3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación.....	28
3.2. Población y muestra	29
3.3 Variables. Definición y operacionalización.....	30
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:	33
3.5 Método de análisis de datos.....	35

3.6. Aspectos Éticos:	36
IV. RESULTADOS	36
4.1 Resultados.....	37
4.2 Análisis de resultados	44
V. CONCLUSIONES	51
VI. RECOMENDACIONES	53
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
Anexos : Anexo 01 Matriz de consistencia.....	62
Anexo 2:Instrumento de recolección de información... ..	63
Anexo 3: Validez del instrumento... ..	65
Anexo 4: Confiabilidad del instrumento	68
Anexo 5: Formato de consentimiento informado... ..	69
Anexo 6: Documento de aprobación para la recolección de información	70
Anexo 7: Evidencias de ejecución... ..	71

Lista de Tablas

Tabla 1 Población...	29
Tabla 2 Muestra	30
Tabla 3 Definición y Operacionalización de variables y los indicadores...	31
Tabla 4 Nivel del juego lúdico en estudiantes de 4 años...	37
Tabla 5 Nivel de motricidad fina estudiantes de 4 años...	38
Tabla 6 Correlación entre el juego lúdico y la motricidad fina en estudiantes de 4 años...	39
Tabla 7 Correlación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión viso manual en estudiantes de 4 años...	40
Tabla 8 Correlación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión fonética en estudiantes de 4 años...	41
Tabla 9 Correlación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión gestual en los estudiantes de 4 años.....	43

Lista de figuras

Figura 1 Nivel del juego lúdico en estudiantes de 4 años.....	37
Figura 2 Nivel de motricidad fina en estudiantes de 4 años.....	38
Figura 3 Correlación entre el juego lúdico y la motricidad fina en estudiantes de 4 años.....	39
Figura 4 Correlación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión viso manual en estudiantes de 4 años.....	40
Figura 5 Correlación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión fonética en los estudiantes de 4 años.....	42
Figura 6 Correlación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión Gestual en estudiantes de 4 años.....	43

Resumen

En este estudio se partió del problema ¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión, Piura, 2021, al observarse que los estudiantes muestran dificultades al desarrollar de manera autónoma, ciertas habilidades motrices finas básicas, tales como hacer trazos de líneas, rasgar papel, recortar con tijeras y realizar movimientos y acciones óculos manuales coordinados. La investigación tuvo como objetivo Determinar la relación entre los Juegos lúdicos y Motricidad fina en los estudiantes de 4 años de dicha institución educativa. La investigación corresponde a un diseño no experimental, cuantitativo de nivel descriptivo correlacional. El instrumento utilizado fue la guía de observación para medir el nivel de ambas variables para luego determinar su relación positiva o negativa con una prueba de hipótesis. Estos resultados permitieron afirmar la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina con una correlación de Rho de Spearman positiva alta de 0,949, y el Sig. (bilateral) es de 0,000 la cual es inferior al $\alpha=0.05$, en las dimensiones viso manual se obtuvo $r = 0,798$, fonética $r = 0,771$, gestual $r = 0,910$. Se concluye que de acuerdo a la obtención de los resultados la existencia de una correlación alta entre ambas variables, por tanto, se aprueba la hipótesis de investigación.

Palabras clave: Aprendizaje, juegos lúdicos, motricidad fina.

Abstract

This study started from the problem: What is the relationship between recreational play and fine motor skills in 4-year-old students of the educational institution 14059 Cruz del Norte, La Unión, Piura, 2021, when it was observed that the students show difficulties when autonomously develop certain basic fine motor skills, such as drawing lines, tearing paper, cutting with scissors and performing coordinated manual movements and actions. The objective of the research was to determine the relationship between recreational games and fine motor skills in 4-year-old students of said educational institution. The research corresponds to a non-experimental, quantitative design with a correlational descriptive level. The instrument used was the observation guide to measure the level of both variables and then determine their positive or negative relationship with a hypothesis test. These results allowed us to affirm the relationship between playful play and fine motor skills with a high positive Spearman's Rho correlation of 0.949, and the Sig. (bilateral) is 0.000 which is less than $\alpha=0.05$, in the visual-manual dimensions. $r =0.798$ was obtained, phonetic $r =0.771$, gestural $r =0.910$. It is concluded that according to the results obtained, the existence of a high correlation between both variables, therefore, the research hypothesis is approved.

Keywords: Learning, recreational games, fine motor skills.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación en el nivel inicial en nuestro país , hoy en día las instituciones educativas se enfatizan más en el aspecto cognitivo de la niña o el niño, con una enseñanza tradicional, dejando en segundo lugar estrategias dinámicas que favorezcan el aprendizaje significativo de los niños. Tal es así que la educación inicial no logra satisfacer la demanda existente, ya que cubre la mínima parte de la demanda potencial.

La motricidad fina se inicia desde los primeros años edad del niño y comprende todas aquellas actividades que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación, se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. Catalina González(1998).

Así mismo Gonzales(2016) Define a la motricidad fina

A los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca. La adquisición de la pinza digital, así como de una mejor coordinación óculo manual constituyen uno de los objetivos principales para la adquisición de habilidades de este tipo de motricidad.

Por otro lado, podemos decir que los juegos lúdicos son de suma importancia en el desarrollo de su motricidad fina de los niños y niñas de 4 años, la cual debe ser promovida, ya que por medio de ella los niños “Disfrutan, aprenden a relacionarse con su entorno, a respetar normas o reglas de conducta, a través del juego el niño desarrolla su creatividad e imaginación y a comunicarse con los demás”. (Venega,et al.2018).

A nivel internacional, a través del tiempo la enseñanza sido objeto de varias discusiones críticas manifestados en función de diferentes puntos de vista, es decir no se preocuparon en el desarrollo motriz de los niños y niñas, así también los docentes eran poco creativos y no usaban estrategias lúdicas que permitan un mejor desarrollo de su motricidad fina en los niños del nivel inicial. “Hoy en día la enseñanza ha cambiado, se ha transformado, la misma que busca preparar a las nuevas generaciones considerando la persistencia, incorporación y prosperidad de los países”. (Orellana & Valenzuela, 2016)

Así mismo se efectuaron estudios importantes que hacen referencia a la motricidad fina como la investigación realizada por Cango (2019), quien encontró un nivel deficiente regular y bueno que no concuerdan con sus edades en su motricidad fina en los niños ecuatorianos de 4 a 5 años, los cuales presentan dificultades al realizar movimientos de manos, coordinación óculo-manual, precisión y agilidad, así mismo las docentes hacen poco uso de actividades lúdicas en la que intervienen los juegos que permitan desarrollar la motricidad fina, por lo tanto, buscó una guía de actividades lúdicas las que aplicadas diariamente puedan contribuir al desarrollo de su motricidad fina.

En el Perú, se ven reflejados una serie de problemas por el bajo rendimiento escolar en los diferentes niveles, sobre todo en los primeros movimientos aislados y coordinados. Es por ello, que el (Ministerio de Educación., 2019) “nos dice que las actividades motrices incrementan el desarrollo motriz del niño la que se debe brindar por medio de la lúdica y el movimiento”. Eso quiere decir que” Es de suma importancia que los docentes utilicen las actividades lúdicas para un mejor desarrollo motriz y cognitivo en los aprendizajes de los niños y las niñas” (Pérez & Tito, 2020).

Al respecto Malca, A (2021), desarrollo un estudio en una institución del nivel inicial de Trujillo, buscó hallar la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en niños de 4 años, para ello recogió información de los niños y niñas, los que le permitieron medir las variables para efectuar las correlaciones, dando como resultado la existencia de una correlación alta y directa entre los juegos lúdicos y la motricidad fina ,descartando así la hipótesis nula.

En la región Piura, se observó que en las instituciones educativas del nivel inicial los niños y niñas no presentan un buen desarrollo motriz, por lo mismo no se logra conseguir un positivo crecimiento de la calidad educativa, teniendo como resultado deficiencia de aprendizaje en este contexto. Es necesario que los docentes utilicen los juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje para que los niños se desenvuelvan de manera integral en el desarrollo de su enseñanza y aprendizaje (Ugel., 2018).

Así también a nivel local en la institución educativa 14059 Cruz del Norte del distrito de La Unión de la provincia de Piura, en los niños de 4 años presentaron problemas en

el desarrollo de su motricidad fina como consecuencia del aislamiento nacional que estableció el gobierno para evitar la propagación del virus del COVID- 19;en el año 2021, la insuficiente cobertura del Internet, la ubicación de sus hogares por lo que muchos niños no pudieron acceder a sus clases virtuales programadas por la maestra; la falta de equipos Tecnológicos apropiados reprimió el acceso y la interacción de los niños, las que serán detalladas a continuación:

Los niños y niñas mostraron dificultades al desarrollar de manera autónoma, ciertas habilidades motrices finas básicas, tales como hacer trazos de líneas, recortar, rasgar, embolillar, moldear, siendo estas actividades importantes en el desarrollo de su enseñanza.

Además no mostraron interés y ganas de aprender, suelen ser tímidos y pocos participativos, algunos de ellos no logran coger de manera correcta la tijera al momento de recortar, lo mismo sucede al coger el lápiz para realizar los trazos, provocando que estos niños sean objeto de burla, por no tener un buen dominio de sus manos, aislándose y no integrarse con los demás niños, por todo lo mencionado anteriormente, se presenta esta problemática en los niños y niñas del distrito de la unión, lo que me conlleva a plantear los juegos lúdicos y la motricidad fina en los niños del aula de 4 años.

Por lo expuesto anteriormente formuló el siguiente enunciado ¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte?

Para responder a esa interrogante se planteó como objetivo general determinar la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Union,Piura,2021 y como objetivos específicos: Establecer la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión coordinación viso manual de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte ,La Union,Piura,2021. Describir la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión Fonética de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Union,Piura,2021. Establecer la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión Gestual de los

estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Union, Piura, 2021.

En lo teórico la investigación busco identificar y sistematizar vínculos existentes entre la motricidad fina y las manifestaciones de los juegos lúdicos. Así mismo busco contribuir en el campo de conocimiento de la educación, ya que desarrolló la identificación y el análisis de la relación existente entre los juegos lúdicos y la motricidad fina.

En lo metodológico se justifica porque se desglosó de la línea de investigación, la cual permitió legalizar los métodos con relación al diseño y tipo de estudio, así mismo, certificar el constructo de los instrumentos concernientes a las variables. Estos instrumentos fueron sometidos a los cumplimientos de los aspectos del rigor científico concernientes a la validez y fiabilidad con el propósito de obtener hallazgos confiables y verídicos. Por otro lado, la investigación será precedente y referente para los futuros trabajos de investigación que aborden las mismas variables.

En el lado práctico porque el análisis de la relación que existe entre los juegos lúdicos y la motricidad fina de los estudiantes permitió determinar cuan asociadas se hallan estas variables en el proceso de apropiación del desarrollo motor fino. De esta forma, se lograron realizar intervenciones educativas oportunas que permitan perfeccionar y fortalecer y perfeccionar esta capacidad que resulta muy importante para que el niño. Así mismo favoreció a los padres de familia ya que les permitió conocer la importancia del juego en el desarrollo intelectual, cognitivo y emocional y en los estudiantes de 4 años y a partir de ello desarrollen actividades lúdicas haciendo uso de diferentes recursos como colores, papel, temperas, plastilina

El desarrollo de actividades motrices finas admite que los niños y niñas realicen movimientos más precisos y coordinados, es por ello que se debe incluir el apoyo constante de los padres de familia, pues son los padres quienes cumplen un rol importante en cada logro alcanzado en la educación de sus hijos, y de la mano de la docente garantizar que los niños y niñas de 4 años, cuando ingresen al nivel primario inicien los signos gráficos con movimientos uniformes y armónicos.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Correa, N y Altamirano, J (2021) en su trabajo de investigación Desarrollo de la motricidad fina en el proceso de pre escritura de niños de 4 a 5 años ,Ecuador, para optar el título de maestría en educación, Cuyo objetivo fue determinar cómo incide el desarrollo de la motricidad fina en el proceso de pre escritura de niños de 4 a 5 años, las realizo en 4 colegios de la ciudad de Quito, utilizó la metodología cualitativa y cuantitativa mixta, con diseño no experimental, cuya muestra fueron por 28 maestra del nivel inicial, para obtener sus aportes contó con tres expertos del área, por medio de una entrevista . Cuyos resultados dieron indicia que las docentes hacen uso de estrategias de lo dispuesto conceptualmente para el desarrollo de técnicas y estrategias para desarrollar la motricidad fina de e. Se concluye que las maestras del nivel de inicial deben desarrollar actividades que ayuden en el progreso de la escritura en los estudiantes del nivel inicial de 4 a 5 años.

Cango (2019), en su investigación La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “b” de la escuela de educación básica Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja, Ecuador, para optar el título de licenciada en educación, tuvo como objetivo determinar la incidencia de la actividad lúdica en el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, en su investigación utilizó los métodos: descriptivo, científico, deductivo, inductivo, estadístico y análisis-síntesis, permitieron desarrollar de forma organizada la investigación, las técnicas utilizadas fueron: el Test de Goddard y entrevista a la docente aplicado a los niños. La población que se investigó lo comprenden: la docente y diecisiete niños de cuatro a cinco años de edad. A través de la aplicación del Test obtuvieron los resultados: el 58,82% de los niños presentan un regular nivel de motricidad ; un 17,65% su nivel es deficiente, los que presentaron muchas dificultades al realizar movimientos manuales, agilidad, precisión y coordinación óculo - manual, el

23,53% un buen nivel de motricidad fina. Se concluye que al aplicar la guía de actividades lúdicas esta favorece el progreso de la motricidad fina, aspectos como habilidades manuales, ejercitar los músculos de las manos y dedos, coordinación óculo- manual, pinza digital, precisión y agilidad para tareas más complejas para su edad.

Huacón, Y y López, A (2022) en su tesis titulada La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura en niños de 4 a 5 años, Ecuador. Se presentó para optar el grado de bachiller en educación. Propuso como objetivo determinar la incidencia de la motricidad fina en desarrollo de preescritura en niños de 4-5 años de inicial II de Unidad Educativa San 8 Benildo La Salle, a través de un diseño de guía para los docentes. Se empleó la metodología de enfoque mixto, con diseño de campo y nivel descriptivo. Para el recojo de datos utilizó la encuesta la cual fue dirigida a los docentes y padres de familia, se aplicó la lista de cotejo en los niños. Cuyos resultados evidenciaron directivo del plantel, padres y docentes expresaron que las motricidades finas desarrollan los músculos de las manos, muñecas, pies dedos, boca, lengua, coordinación ojo- mano, fortaleciendo la coordinación de las extremidades superiores, para la preparación del estudiante a la pre escritura, por este motivo, se elaboró una guía con diferentes actividades para mejorar la motricidad fina y la pre escritura para todas las maestras. Se concluye que al desarrollar actividades estas van a fortalecer la motricidad fina y van a potenciar la mejora de la pre escritura en los niños de cuatro y cinco años.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Malca, A (2021) en su estudio titulado Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial, realizado en la ciudad de Trujillo, se presentó para optar el grado de licenciada en educación inicial y tuvo como objetivo general determinar la relación de los juegos lúdicos y la motricidad fina, en niños de 4 años, su investigación fue de tipo cuantitativo, su nivel correlacional, y el diseño es No experimental. Su población estuvo constituida por 57 estudiantes de 4 años y la muestra por 27 estudiantes. Se utilizó la guía de observación y como instrumento la lista de cotejo. Cuyos resultados nos permitieron recoger información y de esta manera medir las variables para efectuar las correlaciones, se obtuvo la correlación de Pearson, con 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 aumentan, la motricidad fina también aumenta, dando por descarta la hipótesis nula. Concluyendo que existe una relación directa alta entre los juegos lúdicos y la motricidad fina. Así también en las dimensiones viso manual, fonética y gestual en todas ellas se presentan correlación Rho Spearman alta.

Barrueta, M (2019) 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, realizado en la ciudad de Huánuco, se presentó para optar el título de licenciada en educación inicial, 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. Su estudio fue de tipo cuantitativo, su diseño de investigación pre experimental con pre test y post test. Con una población muestra de 25 niños y niñas del nivel inicial. La prueba estadística que se utilizó la “t” de Student. Cuyos resultados fueron que el 31% de los niños y niñas obtuvieron un bajo nivel en su motricidad fina. Se aplicó un post test, lo que demostró un desarrollo del 42%. Concluyendo la aceptación de la hipótesis que la utilización de actividades lúdicas mejora la motricidad fina.

Ore, M (2021), cuya tesis titulada juego lúdico y el pensamiento matemático en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N.º 287 “Daniel Alcides Carrión” - Coviriali - Satipo, 2021, realizado en la ciudad de Satipo, para optar el título profesional de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo general Determinar la relación entre el juego lúdico y el pensamiento matemático en estudiantes de 5 años. Utilizó una investigación de tipo cuantitativa, nivel correlacional, diseño no experimental de corte transversal. Trabajó con una población de 28 niños de 3,4 y 5 años, y su muestra fue de 18 niños de 5 años. Para el análisis de datos se utilizó la estadística inferencial e descriptiva, para la prueba de hipótesis con el estadístico Tau-b- Kendall utilizando el estadístico SPSS versión 25. Los resultados arrojaron un coeficiente de correlación positiva muy alta entre ambas variables. Se concluyó la existencia de una relación entre el juego lúdico y el pensamiento matemático, de igual forma en sus dimensiones.

2.1.1. Antecedentes Locales o Regionales

Andrianzen, A (2018), en su tesis titulada Relación sobre Técnicas Grafo plásticas y la Motricidad Fina en niños y niñas de 04 años de la I.E Coronel Andrés Razuri 15018, Distrito de Tambo grande, en la ciudad de Piura, para optar el título de licenciada en educación inicial. Tuvo como objetivo general conocer la relación entre las Técnicas Grafo-plásticas y la Motricidad Fina en niños y niñas de 04 años, su investigación fue de nivel Descriptivo – Correlacional; diseño no experimental con un corte transaccional transversal. Su población y su muestra lo conformaron 55 niños de nivel inicial de tres aulas de 4 años. Utilizó la técnica de observación y su instrumento la ficha de observación. Cuyos resultados evidenciaron en el objetivo una correlación estadística-mente alta y negativa entre las variables Grafo-plásticas y Motricidad Fina. En los objetivos específicos se evidenció que el nivel de las técnicas Grafo-plásticas se encuentran en un nivel de inicio lo que demostró niveles bajos en ambos objetivos descriptivos. En los dos últimos objetivos de técnicas Grafo plásticas y coordinación viso manual y viso motriz es altamente significativa y negativa. Por lo que se concluyó que existe relación entre ambas variables.

Fernández, M (2021) en su tesis titulada Relación de los entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021, en la ciudad de Piura, para optar el título profesional de licenciada en Educación Inicial. Tuvo como objetivo general Determinar cuál es la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años. Se utilizó la de tipo cuantitativa, su nivel descriptivo y su diseño fue descriptiva correlacional, su población fue 82 estudiantes y su muestra de 20 estudiantes, su técnica de muestreo no probabilístico, se utilizó la técnica de observación y el instrumento la lista de cotejo. El estadístico utilizado fue la Rho de Spearman. Se obtuvo una correlación alta entre las dos ambas variables. Cuyos resultados demostraron que existe una relación significativa entre relación de los juegos lúdicos en las habilidades matemáticas en los niños de 5 años. Se concluyó que, si existe relación alta entre los juegos lúdicos y las habilidades, aprobándose la hipótesis de la investigación.

Ccahuay, A (2021) en su investigación titulada Juegos lúdicos y motricidad fina niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, realizado en la ciudad de Ayacucho, para optar el título de licenciada en educación inicial, tuvo como objetivo general Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años, la metodología utilizada fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo, diseño correlacional. Trabajo con una población de 91 estudiantes de 3, 4 y 5 años, la muestra fue de 35 estudiantes, utilizó la técnica de muestreo no probabilístico. Para la aplicación se utilizó la observación como técnica y como instrumento la lista de cotejo. El estadístico que se utilizó para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman teniendo como resultado una correlación alta entre ambas variables. Se concluyó que, si obtenidos que existe una correlación alta entre ambas variables, por lo tanto, se aprobó la hipótesis de investigación.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Variable 1: Juegos Lúdicos

Según Huizinga, J. (2004) menciona que los juegos lúdicos es una actividad, también conocida como actividad placentera y libre , el juego se realizara en un rango limitado, los cuales están determinados en tiempo y espacio, por ello existen reglas obligatorias de libre aceptación, entonces son juegos con propósito de acción, los juegos estarán acompañados de alegría, tensión y una sensación de ser “diferente” la vida normal. Está definición de juego se aplica no solo a los niños, así mismo a los adultos y a los animales. Los juegos pueden ser juegos de habilidad y poder, juegos de cálculo, juegos de azar, espectáculos y exhibiciones.

El juego lúdico es un conjunto de actividades lógicas, la que se ponen de manifiesto en las vivencias, experiencias y conocimientos de cada persona, lo que genera la imaginación, la recreación y la creatividad, favoreciendo en la formación integral del individuo (Sailema y Sailema, 2019)

Así mismo Saco et al,(2021) El Juego lúdico es una actividad primordial en el desarrollo del niño es el acervo habitual de los movimientos que establecen el fragmento del entorno del niño, que privilegia la combinación de conocimientos del contexto original, y socio cultural. La enseñanza se relaciona básicamente con las condiciones de

su realidad, es allí donde el estudiante florece sus habilidades y sus destrezas.

El juego es la actividad más trascendental que el niño ejecuta en su niñez, el que luego evoluciona y cambia según su edad. El juego es una actividad importante en esta etapa la cual debe ser promovida, ya que por medio de ella los niños disfrutan, aprenden a relacionarse con su entorno, a respetar reglas o normas de conducta, a través del juego el niño desarrolla su creatividad e imaginación y a comunicarse con los demás (Venegas, et al. 2018).

Noblecilla (2018). El juego “es la actividad primordial en la vida de un niño y durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse”

El Ministerio de Educación (2018) afirma: El Juego constituye una actividad netamente voluntaria enmarcado en un determinado tiempo y delimitado espacio, y de forma libre tanto los niños y niñas que participan establecen reglas, que si bien son libres también son con intención de crearlas. Y a través de esta ellos potencian el desarrollo de sus habilidades, con nuevas vivencias, descubren y fortalecen su lenguaje, se desarrolla su imaginación y creatividad.

El interés lúdico permite que el niño descubra la arena; ampliar la motricidad, la creatividad, la inteligencia y la creatividad; socializar; satisfacer los deseos de un orden afectivo; desarrollarse en virtudes; y se entretienen y disfrutan de su tiempo libre (Garrido, 2010)

2.2.2. Teorías que sustentan la investigación La teoría de Vygotsky (1966)

Menciona que el juego es una actividad social, gracias a la participación con otros niños, lo que le permite al niño obtener diferentes roles o papeles los que son complemento con el mismo, este autor se ocupa esencialmente del juego simbólico en el que señala que el niño es capaz de transformar objetos por medio de su imaginación y convertirlos en otro que para él posee distinto significado así por ejemplo cuando el niño corre con la escoba imaginando que es un caballo. Esta teoría muestra cómo es que el niño juega para poder relacionarse con otros niños y con el entorno que lo rodea y adaptarse a cualquier situación, ambiente y a las reglas a partir del juego.

La teoría de Piaget (1956)

Menciona que el juego comprende la inteligencia de los niños, ya que esta representa la asimilación ya sea funcional o reproductiva de acuerdo a la realidad y evolución del individuo, el origen y la evolución del juego se condicionan a las capacidades simbólicas, sensorio motrices que son aspectos fundamentales en el desarrollo del individuo.

Piaget indica que el progreso cognitivo se divide en cuatro etapas: la sensorio motriz (del nacimiento a los dos años); la concreta o operativa (seis o siete años – a once años) y la del pensamiento operativo formal (doce años alrededor en lo continuo).

2.2.3. Fundamento del juego

Torres (2002) el juego es esencial como estrategia para lograr que el proceso de aprendizaje del niño se desarrolle de manera más fácil, y que de cierta forma el alumno disfrute de ese instante donde no exista presión para su enseñanza, al contrario que esta se realice de manera libre y espontánea. Considera que estas actividades deben ser incluidas

diariamente ya que genera la creatividad, las ganas y el interés por participar, el respeto por sus pares, el cumplimiento de ciertas normas de juego, logrando que el estudiante adquiera seguridad y confianza al expresar su opinión.

El juego es crucial para la mejora física, intelectual, afectiva, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los jóvenes amplían sus talentos, habilidades y estadísticas. Además, tiene un impacto muy espléndido en la mejora de los talentos psicomotores, proporciona información sobre el exterior en todo el mundo, fomenta la génesis intelectual y permite el autodescubrimiento. Además, el juego es un método importante de interacción con los amigos y, principalmente provoca el descubrimiento de sensaciones, emociones, y mayores deseos actuales por descubrir en muchos momentos del ciclo de los estilos de vida (Herranz, 2015).

Dinello (1989) los niños mientras juegan expresan sus fantasías, sus sentimientos y sus ideas, descubren de forma paulatina como es su cuerpo, la capacidad de sus movimientos, aprenden a relacionarse con los demás, a conocer el ambiente que los rodea , su mundo y su cultura, lo que les permite aumentar su creatividad y estimular su expresión corporal, gráfica y oral. A través del juego el niño mezcla su fantasía con su realidad es allí donde van descubriendo su propia identidad.

(Garagordobil, 2008) “El juego no siempre es la mejor oportunidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales se dan cuenta y forman desde los principios”.

2.2.4. Tipos de Juegos Lúdicos

a. Juego sensorial: “El juego sensorial te permite descubrir los hechos básicos de tu cuerpo y las cualidades del entorno” (Craig & Baucum, 2009), por ejemplo, cuando el niño golpea el agua siente que le salpica, detecta el sonido y la textura del agua en esta actividad aprende algunas características del agua.

b. Juego de movimiento: El juego de movimiento ayuda al niño a practicar la coordinación corporal y espacial, el juego de movimiento es el primer comienzo de la localización, comienza con los padres o adultos en el entorno (Craig,G.J & Baucum,

D ,2009). En el juego de movimiento podemos ver el juego de la topadita, que consiste en uno de los participantes persiguiendo a otro participante hasta tocarlo con la palma en el hombro, y decir topadita.

C. Juego rudo: Aporta beneficios siempre que no se salga de control, ayuda a liberar energía, tener control de sus sentimientos e impulsos y evitar comportamientos inapropiados en grupo. Es más practicado por hombres que por mujeres (Craig,G.J & Baucum, D , 2009). Un clásico de este tipo de juegos es cuando se forman dos grupos, y cada grupo se hace agarrar un extremo de una soca, se traza una línea y a la cuenta de 3 los participantes tiran de la cuerda, el equipo que logra tirar de las otras victorias. equipo hasta que cruce la línea trazada. En este juego, desarrollas los músculos de las piernas, el equilibrio, el agarre de la mano, la fuerza del brazo en armonía con la fuerza de tus piernas y tu tronco, pero también desarrollas el poder de trabajar en grupo, como un equipo, donde todos son indispensables, si uno deja de disparar todo el mundo pierde.

D. Jugar con el lenguaje: incluye la realización de sonidos extraordinarios, que pueden ser una risa para ellos pero que también crean frases para crear significados, reír y verificar su pericia. (Craig,G.J & Baucum, D , 2009)En este tipo de juego se puede ver en niños que aún no hablan, emiten sonidos que llaman su atención o que provocan la atención de los adultos, también se observan palabras con rimas, entre ellas tía María pata fría, elo, elo, chimuelo, Pero porque pasa descubren alguna otra forma de reírse con el habla.

E. Juego dramático y modelado: “Este juego implica copiar patrones completos de comportamiento, mucha imaginación y formas de interacción subgéneros. Los niños estudian diversas relaciones y reglas sociales, además de otros aspectos de su cultura. Favorece el inicio de la alfabetización (Craig,G.J & Baucum, D , 2009).

F. Juego, rituales y juego competitivo: (Craig,G.J & Baucum, D , 2009)En estos juegos el niño se hará consciente de que debe cumplir con las reglas, incluidos los turnos, lo que debe hacer y lo que ya no debe hacer, comprender los sentimientos una vez que Ganen o pierdan, aprenden a comprender los efectos de numerosos movimientos.

G. Juego de roles: Es un método que permite que los estudiantes asuman y jueguen roles en el contexto de condiciones reales o realistas comunes de lo académico o

profesional internacional . Es una reproducción de un hecho para ayudar a afrontar en un contexto sin tensiones esto es casi siempre lúdico, la preocupación de los autores por su propia realidad”.

2.2.5. Características de los juegos lúdicos

Decroly (2017), determina las siguientes características:

Estimulan los intereses del estudiante y lo conduce a un aprendizaje específico contribuyendo al progreso de su autonomía, a la toma de decisiones y al cumplimiento de normas y a la colaboración entre todos los niños, ya que muchas de estas actividades necesitan del apoyo y colaboración de varios niños para poderla desarrollar eficazmente. Poseen un fin pedagógico, es por ello que debe estar sometida a principios y normas de aprendizaje y a un tema específico.

Ministerio de educación (2010)menciona las siguientes características :

- . Los juegos son una forma de comunicación.
- . Es un medio de expresión para comunicar sus propios intereses, y la forma como interpretar cada situación.
- . Los juegos son libres, nadie está obligado a jugar.
- . Los juegos se dan en un espacio y tiempo determinado.
- . Se conserva el orden, el ritmo y la armonía.
- . No se tiene claro lo que sucederá en el juego , no es estipulado.
- . Se crea un espacio con diferentes materiales que vayan de acuerdo a lo que se va a jugar.
- . Cada juego cuenta con sus propias reglas, acordadas por los participantes.
- . El juego puede ser ficticio, pero parte de la vida real y por medio del juego se puede encarar lo real de la vida (p.10).

2.2.6. Ventajas de los juegos lúdicos:

Moratalla & Carrasco (2019). Nos menciona entre estas ventajas:

Participación; negársela es detener que se desenvuelva de manera satisfactoria, generando dependencia, es por ello que la participación es una necesidad de los niños y las niñas y debe ser establecida de forma intrínseca para su óptimo desarrollo. (p.12).

Dinamismo: todos los juegos lúdicos tienen un proceso de inicio y final, así mismo los juegos son movimientos, interacción y desarrollo activo en la dinámica de los hechos y fenómenos técnicos (p.12).

Entretenimiento: resulta interesante para los estudiantes, a través del juego se desarrollan sus conocimientos, destrezas y capacidades, controlan eficazmente sus emociones, desarrollando mejor capacidad en el proceso de interacción con sus compañeros (p.13).

Interpretación de papeles; permite que cada estudiante asuma un rol o una responsabilidad específica la que debe desarrollar de forma improvisada o sea orientada por la docente (p.13).

Competencia; si no hay competencia no hay juego, ya que a través de está es que se vuelve una actividad dinámica e independiente, lo que conlleva a que el niño o niña utilice todo su potencial tanto físico como intelectual u(p.14).

2.2.7. Importancia del juego en el aprendizaje

De acuerdo al MINEDU (2013) detalla que el Juego:

“Es importante para el desarrollo infantil en relación a su desarrollo personal, social y su aprendizaje significativo. El juego es una interacción del niño con su medio socio cultural, que es distinto al del adulto. Actualmente la mayoría de los docentes reconocen que el proceso de su aprendizaje. (p.56)”

Santa maría (2017) para Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos. Comenzamos a jugar cuando somos bebés y lo hacemos espontáneamente, porque es una necesidad que tenemos desde niños para poder

comprender todo lo que sucede a nuestro alrededor. Los niños se sienten atraídos por el juego y, está en las manos de los adultos saber aprovechar esta situación para que aprendan sin esfuerzo de manera natural y pasando un buen rato.

2.2.8. El juego como herramienta educativa

Entender el juego desde una doble perspectiva, donde recordamos el conocimiento y la comunicación, este puede ser un dispositivo totalmente válido para estimular el desarrollo de niños con alguna forma de discapacidad, tanto desde el punto de vista psicomotor y de intercambio verbal como afectivo social.

“Saco et al. (2001) Indica que los juegos de campo es una técnica de enseñanza: “Los juegos poseen el objetivo fundamental de establecer escenarios y espacios nuevos y preceptivamente deliciosos para que los estudiantes adecuen sus conductas motrices y sus movimientos. Los lugares nuevos consolidan y enriquecen el esquema de las destrezas y habilidades motoras, así también desarrolla la autonomía y la seguridad del estudiante. (p.36)”.

Como se desprende de las definiciones anteriores, el juego ofrece el tremendo beneficio de partir de la propia experiencia del niño, ya que es una herramienta que genera motivación y deleite, facilitando el aprendizaje, potenciando la idea de sí mismo y la integración social. Por esta razón, es un mecanismo realmente perfecto para pintar con seres humanos con deseos especiales de instrucción, en cualquiera de los contextos, desde la sala de estudio hasta cualquier entorno dentro de su tiempo de entretenimiento.

En el juego, el niño examina comportamientos más complicado enfrenta deberes y problemas que no se encuentran en su existencia en muchas actividades y los resuelve de la manera más adecuada viable, sin el estrés de pasar por las consecuencias que pueda surgir. Del método equivocado a este tipo de tareas en la actividad crítica (Ortega, 1986: 34).

Una vez expuesta la necesidad de jugar en la infancia y las posibilidades que brinda desde el punto de vista de la mejora vital del individuo, vamos a tomar conciencia de los beneficios que el juego brinda en la mejora del niño.

2.2.9.5. Juegos en educación inicial

Los juegos son actividades lúdicas de situaciones propias del ser humano, ya que por medio de ellos descubren y comprenden la realidad, se presta para desarrollar destrezas y capacidades de tal modo que constituye el eje principal de aprendizaje “El juego representa una de las maneras más importantes para que los niños obtengan competencias y conocimientos esenciales.” (Fondo de las naciones unidas para la infancia, 2019, p. 7)

Es una actividad esencial para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades para la vida, de esta manera se plantea como un nuevo enfoque en la educación de este nivel, para que a través del juego se desarrollen aprendizajes de calidad .(Lachi, 2015). Es absurdo que los niños aprendan, si no se ven expuestos a diferentes situaciones de juegos, el juego para el aprendizaje no es una opción es un medio necesario.

Entonces, podemos decir que los juegos no son una opción de aprendizaje en el nivel inicial , es un medio muy importante y eficiente que permite desarrollar destrezas , habilidades y capacidades para la construcción de sus propios conocimientos y la comprensión del medio ambiente que los rodea.

2.2.10. Dimensiones de la variable Juego lúdicos

a) *Juego Motor:*

Torres (2002), menciona “el juego como una acción de libre elección que se desarrolla dentro de unos límites de espacio y tiempo, según reglas de obligado cumplimiento y aceptadas voluntariamente” (p.15)

Galera (2019) el juego motor es una actividad en la que se incluyen diversas situaciones motrices, como actividades lúdicas, que atienden comportamientos motores reveladoras donde se obtendrán diferentes objetivos.

b) *Juego social*

Torres (2002), nos dice “Son una organización que contiene a todos los tipos de contextos motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrán cumplir distintos objetivos (pedagógicos, recreativos, de dinamización de grupos)” (p.89)

Olórtégui (2005) muestra que el juego social es la interacción de los niños, esta actividad

depende del entorno que rodea al niño, así que a medida que va creciendo se va a socializar con mayor facilidad y los juegos serán más cooperativos, con la intervención de sus compañeros

c) Juego cognitivo:

Pérez (2015), “el juego cognitivo es una actividad en el proceso de la construcción en la que desarrolla la inteligencia en todo individuo desde su nacimiento hasta su vida adulta, al jugar es preciso transformar las acciones y adquirir la capacidad representativa” (p.32)

2.2. Variable dependiente: Motricidad fina

2.2.1. Motricidad Fina

Por motricidad fina se comprende a todas aquellas acciones que le permite al niño coordinar movimientos musculares pequeños, que incluye a los dedos de la mano en coordinación con los ojos para poder efectuar movimientos que forman parte de su aprendizaje, y le permiten poder relacionarse con objetos y personas que lo rodean, y que dependerá de su nivel de maduración, crecimiento y evolución. En relación a las destrezas motoras de los dedos y las mano, el término destreza se utiliza frecuentemente para definir este aspecto (Argüello, 2010)

Cuando hablamos de coordinación ojo-mano, nos referimos a cómo el infante necesita coordinar sus ojos para manipular o alcanzar un objeto, con sus propias manos para realizar una acción seleccionada o claramente para descubrir el objeto, estos ejercicios son la idea para que ellos desarrollen de manera sostenida competencias y capacidades motrices que les ayuden dentro del proceso de formación-aprendizaje. (Azüero y Guachi, 2016, p. 9)

A su vez, Mesoneros (2015) reafirma que las capacidades motoras excepcionales engloban todas las tareas que el niño necesita para un buen desarrollo en precisión y una excesiva etapa de coordinación; Son movimientos que pueden ejecutarse a través de uno

o más componentes de nuestro cuerpo.

Finalmente, las buenas habilidades motoras son deberes que necesitan exactamente una buena coordinación; En otras palabras, pueden ser acciones específicas que se pueden realizar a través de uno o elementos específicos del cuerpo, adquiriendo una respuesta específica en el momento de su ejecución, también en un esfuerzo por lograrlo, se debe observar una técnica en la que Consiste en comenzar a pintar desde el instante en que el niño tiene éxito, partiendo de un grado simple y continuarlo con deportes más complicados que requieran obtener resultados extraordinarios respetando el tiempo.

2.2.2 Teoría de la Motricidad Fina

María Montessori citada por Guevara (2013) menciona que la motricidad fina se fundamenta con el principio de libertad donde el niño y la niña expresan su sentido y su pensar , lográndose a través de materiales , procedimientos y el ambiente de acuerdo a la naturaleza de cada niño o niña, con la finalidad de que sean ellos los que elijan el juego, la actividad o el objeto que se va a utilizar. Estas técnicas se basan tanto Psíquica como filosófica en el desarrollo de los niños y niñas , dividiéndose en cognoscitivas, psíquica y fisiológicas (p.139).

Montessori pone de manifiesto la importancia del juego ya que estas acciones al jugar permiten que el niño y la niña desarrolle aptitudes de motor tangibles y subjetivas, haciendo uso de métodos y materiales para el desarrollo de su capacidad motora fina.

2.2.3. Importancia motricidad fina

Rodríguez (2012) Afirma: En el grado de preescolar (Kindergarten-Nivel Inicial) el niño narra los momentos, quizás los máximos críticos, los máximos importantes de su existencia, de su superación por excelencia, y marcarán su futuro nivel como adulto. En esta etapa, los niños se encuentran en una edad en la que sus sentidos, tanto externos, visuales, auditivos, táctiles, olfativos, gustativos e

internos, es decir, los que se activan sin relación directa con diferentes elementos, el sentido cinestésico, por ejemplo-, están constantemente inspirados y son capaces de ejercitar movimientos principales, porque colectivamente están dentro de la sección de maduración completa; Por lo tanto, los diversos talentos y habilidades esenciales que acumulan los seres humanos se desarrollan en este maravilloso nivel de sus vidas.

El juego es una de las actividades que le permiten al niño a la niña adquirir habilidades motrices, sociales, comunicación verbal y no verbal, es por ello que se aconseja que cada actividad planeada debe tener en cuenta la intención que se quiere lograr para que el infante explore y aprenda a través de la actividad propuesta. El juego son actividades motrices conocido como juegos motores, es por ello que la motricidad está presente en todos los tipos de juegos motores, como los simbólicos, deportivos, de reglas y los perceptivos- motores (Navarro, 2002)

Navarro (2002) determina que este tipo de juegos organizados que incluye situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, pueden cumplir diferentes objetivos (pedagógicos culturales, deportivos, recreativos, y de dinamización de grupos)

2.2.4. Desarrollo de la motricidad fina

Rodríguez (2011), la motricidad fina es un elemento de gran valor decisivo que permitirá que los niños desarrollen destrezas y habilidades, tanto en la escritura como en diferentes

trabajos, de gran utilidad ya sea en la escuela o en su vida diaria, juega también un papel importante en su desarrollo de su inteligencia y conocimiento.

La motricidad fina durante su desarrollo del niño transcurre por diferentes etapas de acuerdo a la edad del niño, se da inicio desde su nacimiento con movimientos descontrolados y espontáneos los que se van volviendo más precisos y controlados de acuerdo a la madurez que va a ir logrando. Así mismo estas habilidades motrices en algunos niños se desarrollan de manera más rápida y en otras ocasiones más lenta, resulta arrastrante para los niños ya que conlleva a un retraso en su motricidad fina, es por ello importante que los niños sean observados desde temprana edad y puedan ser atendidos a tiempo en caso presenten dificultades en su desarrollo motriz.

2.2.5. Desarrollo de la motricidad fina según las

edades: De 0 a 18 meses:

- Hace uso de sus dedos pulgar e índice de manera precisa al manipular objetos pequeños.
- Encaja los objetos con forma donde corresponde por ejemplo las figuras geométricas.
- Aprieta teclas de algunos objetos.
- Manipula la cuchara para saciar su inquietud de utilidad.

De 3 años

- Ejecuta actividades de movimiento mediante la manipulación.
- Hace uso de sus manitos de forma coordinada al realizar algunas actividades.
- Utiliza y recorta con la tijera a su manera.
- Ejecuta trazos de forma intencional con su lápiz.
- Con sus manos y dedos manipula su plastilina.
- Realiza el conteo con sus dedos.
- Ejecuta con sus colores garabatos.
- Con sus bloques arma torres.
- Al vestirse lo hace solo, pero necesita ayuda con la ropa de botones. Arma torres con los bloques.

2.2.5.1. Características de los niños de 4 años en la motricidad fina

“El desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años es de suma importancia tanto en su vida diaria como en el ámbito escolar , un buen desarrollo motriz fino ayudara a una correcta preescritura” (Garófano, *et al.* 2019). es por ello que se describen las siguientes características:

- Hacen uso de las tijeras, les puede costar un poco de trabajo recortar las figuras geométricas, escribir las letras en mayúscula y realizar formas con plastilina.
- Son capaces de pegar, cortar y trazar formas y abotonar botones más pequeños.

- Con sus bloques arma torres.
- Los dibujos los realizan con más detalles y se centran más a menudo en figuras humanas más conocidas y cercanas
- Al vestirse lo hace solo, pero necesita ayuda con la ropa de botones.
- Arma torres con los bloques.
- Es capaz de manipular la ropa vestirse y desvestirse sin ayuda, abotonarse los botones de su camisa o blusa (p.21).

Moreno y López, (2018) nos dice que la motricidad fina es de gran importancia en los primeros años , siendo a partir de los cuatro años el periodo de maduración motriz

Para que los niños puedan tener control de su motricidad fina necesitan:

- La fuerza muscular Conocimiento y planeación
- La sensibilidad normal Coordinación
- La coordinación Fuerza muscular
- El conocimiento y planeación (p.12)

Así mismo Ramírez, *et al.* (2017) Los niños y niñas a través de la práctica desarrollan destrezas motrices finas, una vez logradas estas habilidades, presentan las características siguientes:

- Recortan formas con tijeras
- Dibujan círculos o líneas
- Doblan su ropa
- Sostiene y escriben con un lápiz
- Agrupan bloques
- Cierran una cremallera (p.40).

2.2.5.2. Logros alcanzados con los niños de 4 años en la motricidad fina

El desarrollo de la motricidad fina, viene del resultado de los logros obtenidos por el niño o la niña en el dominio de su coordinación óculo manual , de sus movimientos finos de las manos y pies, su orientación espacial y su lateralidad, la cual es realizada bajo la influencia de un adulto quien de manera intencionada o no , le demuestra los modos de una conducta motriz socialmente alcanzados, permitiéndole al niño desarrollar su independencia, realizar cada vez acciones más complejas e ir perfeccionándolas(Esteves, *et al.* 2018). Estas destrezas de manos y dedos se representan por las siguientes acciones :

- Reproduce figuras cuadradas
- Dibuja una persona con cuatro o dos partes de su cuerpo
- Hace uso de las tijeras
- Dibuja cuadrados y círculos
- Inicia copiando algunas letras mayúsculas (p.157).

Estos logros alcanzados por los niños de 4 años en su desarrollo motriz fino son indicadores si se logró o no alcanzar las competencias, en las destrezas de las manos con los dedos se debe alcanzar el estándar de aprendizaje del nivel inicial con la competencia se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad(Valdiviezo, 2021). Se consideran cuatro dimensiones :

- Habilidades del manejo de sus dedos: referente al uso preciso de los músculos pequeños que componen sus dedos.
- Habilidades en el manejo de las manos: es decir realizar actividades utilizando todos los músculos de sus manos.
- El manejo de la pinza: sujetarla de forma correcta sea la pinza o el lápiz para desarrollar algunas tareas o actividades.
- Sincronización óculo manual: realizar actividades donde participen de forma coordinada las manos y los ojos (p.63).

Es por ello que el desarrollo de esta investigación muestra la importancia de tener en cuenta aspectos fundamentales que propicien un mejor desarrollo motriz fino desde temprana edad en las niñas y los niños, el rol del docente juega un rol muy preponderante en aplicar actividades, seleccionar estrategias que favorezcan la adquisición y desarrollo de destrezas y habilidades dentro de las aulas; así mismo aportar nuevas e innovadoras ideas que contribuyan al aprendizaje de los infantes.

2.2.6. Beneficios de la Motricidad Fina

Según Corvin (2000), una buena estimulación de la motricidad fina no solo mejora el aprendizaje de la escritura y la lectura, si no también nos brinda beneficios tales como :

- a) Mejor desarrollo de la memoria.
- b) Discriminación de tamaños, colores y formas
- c) Mejor dominio de su equilibrio
- d) Manejo tanto de su expresión como su creatividad
- e) Conciencia de su cuerpo al estar en movimiento o parado
- f) Nociones en tamaño, orientación y situación
- g) Desarrollo en el control de la coordinación de su motricidad
- h) Organización en el tiempo y espacio.

2.2.7. Ventajas educativas de la motricidad fina

Se pueden presentar ciertas ventajas en la motricidad fina :

Le educación del desarrollo motriz fino debe ser proporcionada desde casa mucho antes de ingresar al nivel inicial, es un factor importante en la medida que los niños van desarrollándose y creciendo. Tal es así que la educación inicial debe ser aprovechada por los infantes para mejorar sus aprendizajes, caso contrario si no existiera esta educación , provocaría dificultades , trayendo como consecuencia el retraso y pobre rendimiento académico. (Gispert, 1987).

La estimulación en el desarrollo motriz fino oportuno desde el hogar la convierte en una iniciativa valiosa de gran impacto a nivel familiar y social, pues es importante que cada integrante de un hogar se reconozca como una persona activa y aporte a un sano y adecuado desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas en el niño.

Cuando el niño a la niña siente el acompañamiento de sus padres o familiares cercanos en la ejecución de diferentes actividades ellos aprecian y valoran su compañía, que cuando ya es realizada de manera autónoma, genera mayor motivación, ocasionando en el niño sensaciones de satisfacción y alegría al sentirse valorado y apoyado.

Se debe tener presente que la primera escuela para un niño o niña es el hogar, es aquí donde se debe potenciar los valores, el autocuidado, el valor y el cuidado a la vida del otro y la estimulación de habilidades motrices, sensoriales y cognitivas. Cuando ya el infante acude a la escuela realiza un intercambio de habilidades y saberes, siendo esos momentos la primera representación de su vida diaria al socializar con personas ajenas a su familia.(Gahona, 2012)

2.2.8 Dimensiones de la variable motricidad fina

A) Dimensión coordinación viso manual

La psicomotora fina trabaja todas las actividades asociadas a los brazos, precisión y coordinación. Laínez (1999) muestra que, en la etapa de años formativos, es de vital importancia recolectar talento tanto en la coordinación visual-manual como en los talentos faciales, fonéticos y gestuales motores. Para lograr esto, es muy importante ampliar la forma de prueba y las habilidades para la experimentación y manipulación de elementos. Todos los deportes asociados a las palmas y brazos en completa relación a la vista, además de la aplicación de pintura, pinchazos, trabajos con plastilina, actividades con las cuerdas, las construcciones con envases excepcionales o envases de embalaje, el enhebrado de piezas cruzadas.

Pacheco, (2015) “son movimientos que implican mayor precisión. Primero se realizará una ejercitación con respecto a la visualización del objeto y la motivación en la

la tarea a ejecutar” (pág. 37)

B) Dimensión Fonética

A través de esta área podemos observar la manera como se realiza una correcta articulación de las palabras, la articulación de estas palabras es un proceso mecánico el cual ha estado siendo practicado desde que somos bebés, al pronunciarse palabras vagas que al final serán oraciones completas, las que permitirán relacionarse de manera apropiada.

Se da inicio desde que él bebe se encuentra en el vientre, luego se continua y se desarrolla al nacer, donde el niño empieza a descubrir los sonidos y la emisión de la voz de su familia, las canciones y diferentes sonidos de su exterior, los cuales poco a poco la ira reconociendo. El recién nacido emite sonidos como balbucear, gritar o llorar, siendo estos reflejos innatos de sus supervivencias y toda la restante ira grabando en su cerebro, siendo de mucha utilidad conforme el niño ira creciendo (Mesonero, 2005, p. 173)

Coello, (2015) el niño al realizar coordinación fonética en su aprendizaje el mundo de lo que rodea en su entorno escuchas sonidos de la naturaleza como animales el niño imita tanto como sílaba y palabras también aprendiendo palabras nuevas (pág. 17)

C) Dimensión coordinación Gestual

Las manos y los dedos son partes importantes de la motricidad fina, estas permiten realizar una serie de trabajos, la escritura y la manipulación de objetos es una forma como las manos y los dedos trabajan de manera conjunta.

Pacheco (2015). Hablar del dominio de la mano Esta coordinación dirige el manejo de las manos tanto como la precisión y control una mano ayuda a la otra teniendo que usar los dedos juntos tanto también como separados. (P.41)

El dominio del niño de su coordinación gestual, es una condición básica y esencial para el desarrollo y movimiento de sus dedos y que estos movimientos sean precisos, en el nivel inicial se sigue una serie de etapas, se da inicio desde lo más amplio a lo general

se da a los tres años y se reduce poco a poco hasta llegar a los cinco , así tenemos por ejemplo la reducción de imágenes , la manera de agarrar el lápiz el cual lo van perfeccionando ya a los cinco años (Mesonero, 2005, p. 177)

2.2.9. Actividades para desarrollar las habilidades motrices finas

Guevara (2013), Por medio de estas actividades se le debe permitir que el niño manipule una variedad de materiales como, por ejemplo :

- ◆ Rasgado: Se corta el papel en tiras o pequeños trozos sin hacer uso de las tijeras solamente se hará uso de sus manitos.
- ◆ Moldeado: Se utiliza la plastilina u otro material moldeables, lo que le permite al niño realizar bolitas con sus deditos y manitos, esto le permite fortalecer los músculos de sus manitos de tal forma que el niño tomara de forma adecuada el lápiz al inicio de la escritura.
- ◆ Recortado: Se hace uso de las tijeras para recortar todo tipo de materiales, de está manera el niño desarrolla la concentración y localización fortaleciendo los músculos de la mano.
- ◆ Retorcido: Consiste en enroscar el papel con los dedos para luego pegarlo dentro de la figura, lo que le permite que el niño desarrolle y agilice habilidades en sus deditos.
- ◆ Enhebrado: Consiste en que el niño realiza la pinza digital de su mano derecha al coser por los puntos de un determinado dibujo.
- ◆ Coloreo: esta técnica es libre se hace uso de una hoja y crayolas gruesas y luego serán delgadas que le permitirán pintar imágenes por dentro y por fuera.

2.2.10. Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina

El juego en los niños y niñas es una necesidad esencial ya que favorece el desarrollo de su motricidad , ya que le permite conocerse a sí mismo y conocer el mundo que lo rodea, la motricidad es un modelo diferente que propone acercarse al niño respetando

sus necesidades, su manera de expresarse y su manera de ser. El juego proporciona diferentes maneras para desarrollar la motricidad fina al ser empleado en situaciones cotidianas tales como: recortar, rasgar, embolilla, pasar pasadores, desabotonar su camisa escribir, etc.

Chávez (2018) La motricidad fina, son las destrezas que se adquieren al realizar actividades en beneficio a la mejora del desarrollo motriz en los niños, el juego lúdico realizado en actividades cotidianas ya sea en el colegio, en el campo son recursos necesarios que deben ser expresados a través del pintado, embolillado, recortar con tijeras, amasar plastilina, siendo estas actividades de gran beneficio en el desarrollo motriz fino de los niños y las niñas, los adultos de su entorno deben ser participe y ayudarlo en ciertas actividades que pueden realizar solos así por ejemplo: Al colocarse las zapatillas que ellos mismos coloquen sus pasadores, al ponerse su camisa o blusa que ellos solos se abotonen o desabotonen, realizar líneas curvas, rectas, para que el niño camine solo y pueda tener mejor precisión en su visión, en sus manos y en sus pies.

2.3. Hipótesis

2.3.1 Hipótesis general

H_i: Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte ,La Unión,Piura,2021.

H₀: No existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte ,La Unión,Piura,2021

2.3.2 Hipótesis específicas

H_i: Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión viso manual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte ,La Unión,Piura,2021.

H₀: No existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión viso manual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021

H_i: Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión fonética en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021.

H₀: No existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión fonética en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte -La Unión,Piura,2021.

H_i: Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión gestual en lo estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021.

H₀: No existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión gestual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión, Piura,2021

III. METODOLOGÍA

3.1. Nivel, tipo y diseño de la investigación

El estudio usó la metodología de tipo cuantitativa. Es cuantitativa porque recoge y analiza datos cuantitativos sobre variables y además desarrolla y emplea modelos matemáticos, teorías e hipótesis que competen a los fenómenos naturales. Según Sánchez et al. (2018), “la investigación cuantitativa es un tipo de investigación en la que se emplea procedimientos cuantitativos y estadísticos para recoger información y procesarla; este tipo de investigación se basa en el método hipotético deductivo” (p.80).

El estudio responde a un nivel correlacional, estos estudios pretenden hallar la relación de dos o más conceptos o variables, es decir una correlación no implica una relación causal entre ambas, es decir sólo significa que dichos valores están relacionados la cual puede presentarse de forma positiva (se elevan o disminuyen juntos) o en forma negativa (cuando uno se eleva el otro disminuye) y una relación causal implica necesariamente que un evento es consecuencia de otro que le antecede y que sin este el último no se presentará. El nivel de la investigación es Correlacional, fue correlacional porque se estableció el grado de asociación o relación que existe entre las variables, juego lúdico y motricidad fina.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2018) este nivel se establece como correlacional (cuando posteriormente después de un cuidadoso análisis de las variables obtenemos reconocer una relación entre ellas).

El diseño de investigación se usó la no experimental ya que no hubo manipulación en la deliberación de ambas variables, como sucede en las investigaciones experimentales (Hernández et al., 2014).

Dentro de los diseños no experimentales esta investigación se centró en el tipo de diseño transeccional o transversal, por lo que fue posible el recojo de información en un mismo espacio y tiempo de un grupo muestral (Hernández y Mendoza, 2018)

El diagrama del diseño correlacional es como sigue:

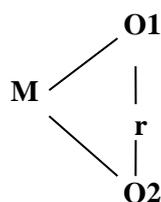
Donde:

M =Muestra

O1=1:Juegoslúdicos

O2 = 2: La motricidad fina

r = Relación de las variables de estudio



3.2. Población y muestra:

En este caso, la población que se utilizó estuvo integrada 41 estudiantes de educación Inicial del aula de 4 años A y 4 años B de la Institución Educativa N.º 14059 La Unión, Piura, 2020. Según Valderrama (2013) menciona que el universo o la población están organizada por el total de elementos que están en un determinado espacio, lugar y tiempo de una investigación, y comparten ciertas características comunes.

Este cargo del director a cargo es el Lic. Humberto Mendoza Canova.

Tabla 1

Población de educación inicial, niños de 4 años

Edades	Aula	Cantidad	Total
4 años	A	20	20
4 años	B	21	21
Total			41

Fuente: *Nómina de matrícula 2021*

El tipo de muestreo que se utilizó fue el no probabilístico por conveniencia. El muestreo por conveniencia “selecciona de modo directo los elementos de la muestra que desea participen en su estudio. Se eligen los individuos o elementos que se estima que son representativos o típicos de la población” (s.a.). El muestreo no probabilístico por conveniencia según Cuesta (2009) menciona que el muestreo no probabilístico es aquella donde las muestras que se recogen es un proceso en el cual no se les brinda a

Tabla**Fuente:** *Nota**Muestra estudiantes 4 años*

Institución educativa	Ugel	Nivel/edad	Aula	N° de niños/as
Cruz del Norte	La Unión	Inicial/4 años	<i>Muestra de</i>	niños de 4 20
Total				20

3.3 Variables. Definición y operacionalización**Variable 1: Juegos Lúdicos**

Según Huizinga, J. (2004) menciona que los juegos lúdicos es una actividad, también conocida como actividad placentera y libre, el juego se realizara en un rango limitado, los cuales están determinados en tiempo y espacio, por ello existen reglas obligatorias de libre aceptación, entonces son juegos con propósito de acción, los juegos estarán acompañados de alegría, tensión y una sensación de ser “diferente” la vida normal. Esta definición de juego se aplica no solo a los niños, así mismo a los adultos y a los animales. Los juegos pueden ser juegos de habilidad y poder, juegos de cálculo, juegos de azar, espectáculos y exhibiciones.

Variable 2 : Motricidad Fina

Por motricidad fina se comprende a todas aquellas acciones que le permite al niño coordinar movimientos musculares pequeños, que incluye a los dedos de la mano en coordinación con los ojos para poder efectuar movimientos que forman parte de su aprendizaje, y le permiten poder relacionarse con objetos y personas que lo rodean, y que dependerá de su nivel de maduración, crecimiento y evolución. En relación a las destrezas motoras de los dedos y las mano, el término destreza se utiliza frecuentemente para definir este aspecto (Argüello, 2010)

Tabla 2

Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORIAS O VALORACION
Variable Independiente Juego lúdico	Los juegos lúdicos es la representación divertida, recreativa, voluntaria estas actividades surgen de manera libre y espontánea en un grupo de niños	Juego motor	Desarrolla el dominio físico	Corre con movimientos libres de los brazos, imitando el vuelo de los pájaros	Ordinal	Muy de acuerdo 3 De acuerdo 2 En desacuerdo 1
				Demuestra coordinación en sus movimientos libres de sus brazos		
				Busca ejercitar el dominio de su propio cuerpo		
		Juego Cognitivo	Desarrolla destreza intelectual	Coloca piedras pequeñas dentro de una botella		
				Arma rompecabezas		
				Manipula arena para su collage		
		Juego Social	Predomina interacción con sus compañeros	Se integra con facilidad con otro grupo de niños		
				Ensarta bolitas de cuentas en cerdas con sus compañeros		
				Recorta con tijeras los círculos y cuadros respetando las diferentes líneas rectas y curvas con su compañero.		
				Moldean con plastilina figuras variadas en grupo		

	para divertirse.							
Variable Dependiente Motricidad Fina	Son movimientos coordinados óculo manual que se orientan a la ejecución de las diferentes actividades manuales de los niños.	Viso Manual	Dominio coordinación viso manual (ojo-mano)	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra		Inicio [10 - 17]		
				Utiliza sus dedos para jugar con los títeres				
				Logra ensartar el pasador de un orificio a otro				
				Recorta con tijeras siguiendo líneas rectas y curvas				
		Fonética	Pronunciación	Crea y aprende un pequeño poema			Proceso [17 - 24]	
				juega a imitar sonidos onomatopéyicos de los animales				
				Repite el sonido de las vocales con claridad				
		Gestual	Gestualidad	Realiza mímicas con sus manos para recitar un poema				Logro [24 - 30]
				Se expresa articulando músculos de la cara				
				Entona una canción del cuerpo				

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información:

En la investigación la técnica que se empleó fue la de observación, los datos fueron obtenidos mediante la utilización de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, que permitieron conocer el efecto de la aplicación de la variable independiente sobre la variable dependiente. Según Chiroque (2010), las técnicas “son las competencias operativas que van a existir principalmente dentro del investigador”.

El instrumento que se utilizó fue la guía de observación, la que consto de 10 ítem para la variable 1 juego lúdico y 10 ítem para la variable 2 motricidad fina, con tres dimensiones para cada variable debidamente validada por juicio de expertos.

Es una de las maneras más simples y antiguas para que una persona pueda recoger información de eventos visibles, al examinar atentamente un hecho, objeto o lo realizado por otro individuo. “La observación como técnica permite apreciar de forma natural y espontanea el comportamiento del estudiante en todas sus manifestaciones, es decir que el docente puede observar directamente todo el proceso de aprendizaje “(Guidaz,2005).

Validación

Según Hernández et al. (2014) menciona que la validez hace referencia a la capacidad que tiene un instrumento al cuantificar de forma adecuada y significativa el rasgo de la medición para cual se ha diseñado. Eso quiere decir, que medirá la característica para el cual fue diseñado y no otra similar (p. 298).

El proceso de validación para esta investigación se realizó por juicios de expertos, para lo cual los instrumentos de investigación fueron sometidos a evaluación por tres especialistas en educación inicial con grado de licenciada y magister , la magister Julissa Mercedes Mercado Sandoval de la especialidad de educación inicial, el magíster Humberto Ignacio Mendoza Canova de la especialidad de educación primaria y la licenciada en educación inicial Amaya Ramos, Marlene Esperanza. Estos expertos evaluaron el instrumento denominado guía de observación elaborado para medir las variables juego lúdico y motricidad fina utilizando criterios específicos, como relevancia, claridad y pertinencia.

Confiabilidad

Sánchez (2018), confiabilidad es una operación estadística cuyo objetivo es estimar el nivel de confianza o fiabilidad de un instrumento para producir resultados congruentes, se expresa generalmente de forma correlacionada van de -1 (correlación inversa o negativa), pasando por el cero (0) hasta +1 (correlación directa o positiva).

Para medir la confiabilidad del instrumento se aplicó a un grupo de 20 estudiantes y con el coeficiente de confiabilidad a través de la prueba de Alfa de Cronbach .

Estadístico Alpha de Cronbach :

Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach Variable 1: juego lúdico

Alfa de Cronbach		
Guía de observación Juego lúdico	Nº de Ítems	Estudiantes
0,809	10	20

Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach Variable 2: Motricidad fina

Alfa de Cronbach		
Guía de observación Motricidad fina	Nº de Ítems	Estudiantes
0,821	10	20

Criterio de confiabilidad valores:

Moderada confiabilidad : 0,61 a 0,75

Alta confiabilidad : 0,76 a 0,89

Muy alta confiabilidad : 0,90 a 1.00

ESCALA DE VALORACION

Composición de elementos	
Muy de acuerdo	3
De acuerdo	2
En desacuerdo	1

Inicio	[10 - 17]	4	20
Proceso	[17 - 24]	11	55
Logrado	[24 - 30]	5	25
Total		20	

Considerando los valores del criterio de confiabilidad y el resultado del coeficiente Alfa de Cronbach de 0,821 permitió concluir que el instrumento de la ficha de observación en su versión de 20 ítems tuvo una alta confiabilidad y por lo tanto indico que el instrumento es aceptable.

3.5 Método de análisis de datos

En este estudio realizado se utilizó diferentes programas que permitió procesar y analizar los datos recolectados, como por ejemplo el Microsoft Excel y el SPSS versión 27. Se describen a continuación algunas técnicas a usadas:

– Estadística descriptiva: Esta estadística permitió realizar el recuento, resumen y análisis de los resultados obtenidos de la aplicación del instrumento a la muestra del estudio. Con ella se logró presentar una visión general de la distribución de los datos y las tendencias observadas en la variable a través de las tablas y figuras. Las estadísticas que se utilizó fue el software del Excel (hoja de cálculo)

Primero, se empezó a realizar una base de datos (vista de variables y datos), que nos ayudaron al conteo de las respuestas ya obtenidas por la guía de observación (para los estudiantes).

Segundo, se organizó los resultados mediante las tablas de distribución de frecuencias (relativas y absolutas) y de gráficos de columnas, para representar frecuencias relativas; conforme a los objetivos de la investigación.

Tercero, Se detalló y explicó los resultados, exponiendo y resaltando el significado de los valores estadísticos más representativo.

– Estadística inferencial los resultados fueron descriptivos para la construcción de tablas de frecuencias y gráficos, a través del programa SPSS se obtuvo resultados inferenciales para la prueba no paramétrica (prueba anormal), contrastación de datos.

3.6. Aspectos Éticos:

Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:

Por medio de este principio se respetó la identidad y dignidad de los participantes, como son los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte.

Libre participación por propia voluntad: Este principio permitió dar inicio a la investigación con el consentimiento de los participantes, es decir la autorización de la directora, docente y padres de familia, en la cual se les oriento la finalidad de la investigación.

Beneficencia, no maleficencia: A través de esta investigación se buscó identificar falencias y dificultades presentes en los estudiantes en lo que respecta a su motricidad fina y contribuir a la mejora de sus aprendizajes, para lograr los objetivos no se ejecutó actividades que pongan en riesgo a los estudiantes.

Integridad y honestidad: . La integridad de esta investigación puso ´en práctica los principios deontológicos de la carrera al evaluar a los niños en estudio, también se utilizó las normas APA en la redacción del informe de investigación y se respetó la autoría de las diversas teorías e información con las que se trabajó, y la honestidad que nos compromete a defender estos cinco principios éticos, generando credibilidad y prestigio en las investigaciones realizadas, en beneficio y progreso de nuestra sociedad

Justicia: Se aplicó la guía de observación para evaluar la relación entre las variables juego lúdico y motricidad fina la cual se realizó con respeto y disciplina con trato igualitario entre los participantes, los resultados de evolución se darán a conocer a la docente para que por medio de la docente se les brinde la información a los padres de los participantes.

IV. RESULTADOS

4. Resultados

4.1. Determinar la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión, Piura, 2021.

Tabla 3

Nivel de juego lúdico de los estudiantes de 4 años

Niveles de logro	Juego lúdico	
	f	%
Logrado	5	25
Proceso	11	55
En Inicio	4	20
Total	20	100%

Fuente: Resultados de la aplicación guía de observación

Figura 1

Nivel de juego lúdico de los estudiantes de 4 años

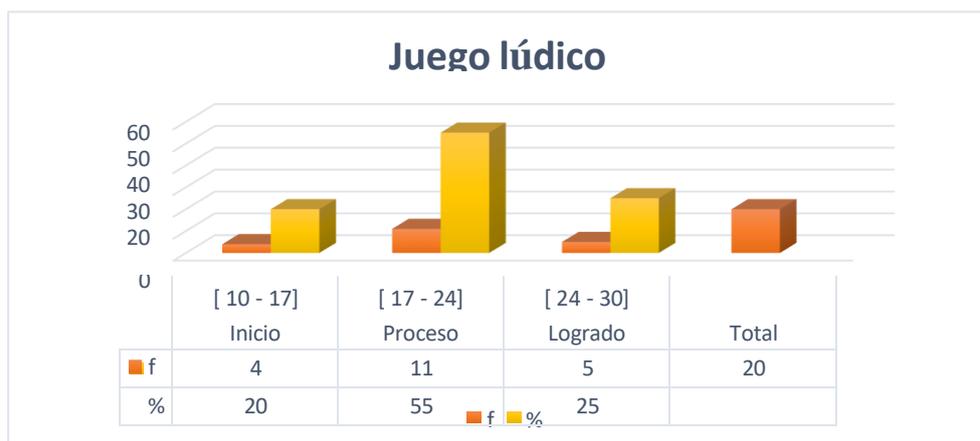


Tabla 4

En los resultados juegos lúdicos se encontró que el 20%(4) se encuentra en el nivel inicio, el 55% (11) se ubica en proceso y el 25% (5) en logrado. Se concluye que el 55% (11) de los estudiantes presentan dificultades al realizar de manera autónoma actividades que implican el movimiento y la coordinación, las cuales son realizadas con ayuda de la maestra.

Tabla 4

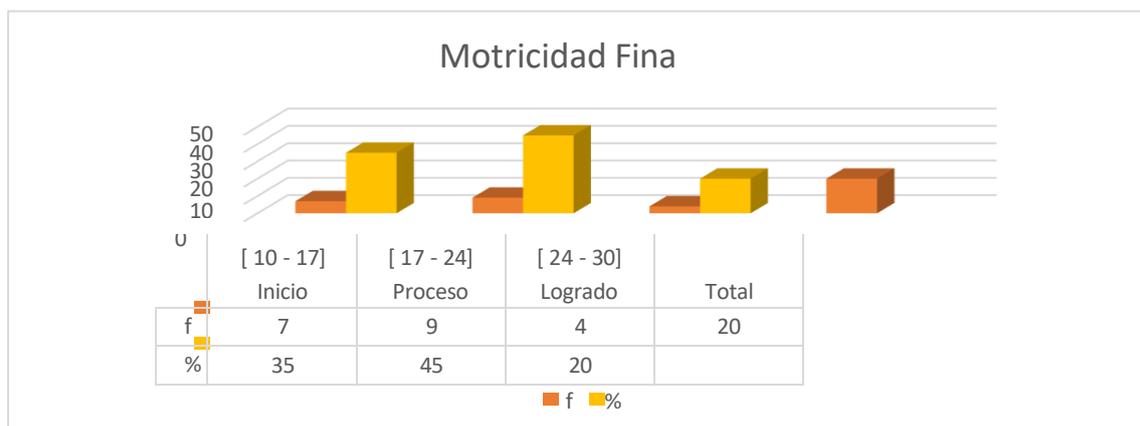
Nivel de motricidad fina de los estudiantes de 4 años

Niveles de logro	Motricidad Fina	
	f	%
Logrado	4	20
Proceso	9	45
En Inicio	7	35
Total	20	100%

Fuente: Resultados de la aplicación guía de observación

Figura 2

Nivel de motricidad fina de los estudiantes de 4 años



Fuente: Tabla 5

Se presentan los resultados obtenidos en el que se evaluó el nivel la motricidad fina que presentan los estudiantes del aula de 4 años, donde el 35%(7) se encuentra en el nivel

inicio, el 45% (9) se ubica en proceso y el 20% (4) en logrado. Se concluye que el 45% (9) se hallan en proceso al presentar dificultades al realizar actividades de aprendizaje que implican el movimiento de sus manitos, como rasgar, embolillar, recortar con tijeras las cuales las realizan con ayuda de la docente, mientras 7 niños no logran realizar dichas actividades.

Tabla 5

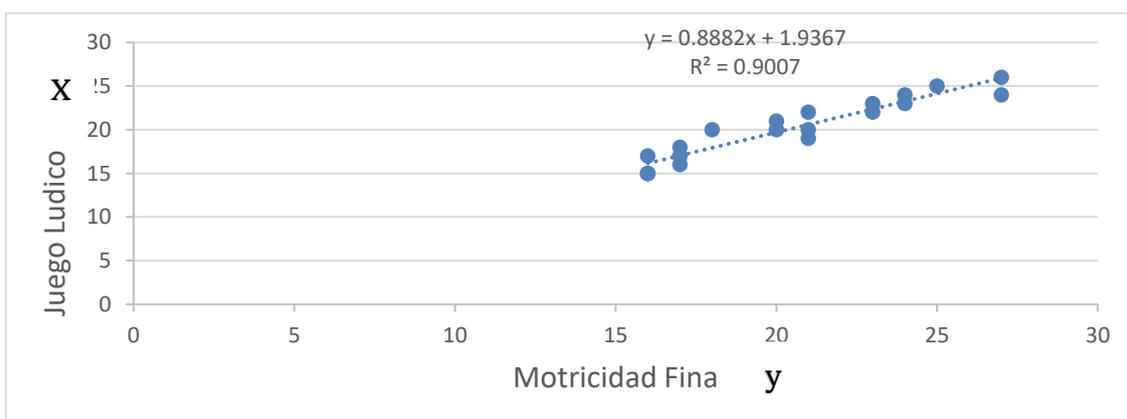
Correlación de Spearman entre el juego lúdico y la motricidad fina

		Motricidad fina	Juegos lúdicos
Rho de Spearman	Motricidad fina	Coefficiente de correlación	1
		Sig. (bilateral)	.949
		N	20
			20
	Juegos lúdicos	Coefficiente de correlación	.949
		Sig. (bilateral)	.000
		N	20
			20

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

Figura 3

Correlación de Spearman entre el juego lúdico y la motricidad fina



Fuente :Tabla 6

Interpretación: Los resultados inferenciales muestran que en prueba estadística de Rho de Spearman el valor es de 0,949 lo cual indica que existe una correlación positiva alta y el sig. (bilateral) es de 0,000 la cual es inferior al $\alpha=0.05$, de modo que se acepta la hipótesis general Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059”Cruz del Norte”, La Unión, Piura, 2021.

Decisión:

Se rechaza H_0 y se acepta H_1 , dado que el p-valor establece que, Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059”Cruz del Norte”-La Unión- Piura-2021. Es decir que en cuanto mejor sea el desempeño de los juegos lúdicos , mejor será el progreso de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años.

Establecer el juego lúdico y su relación con la motricidad fina en su dimensión coordinación viso manual de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059”Cruz del Norte”, La Unión, Piura, 2021

Tabla 6

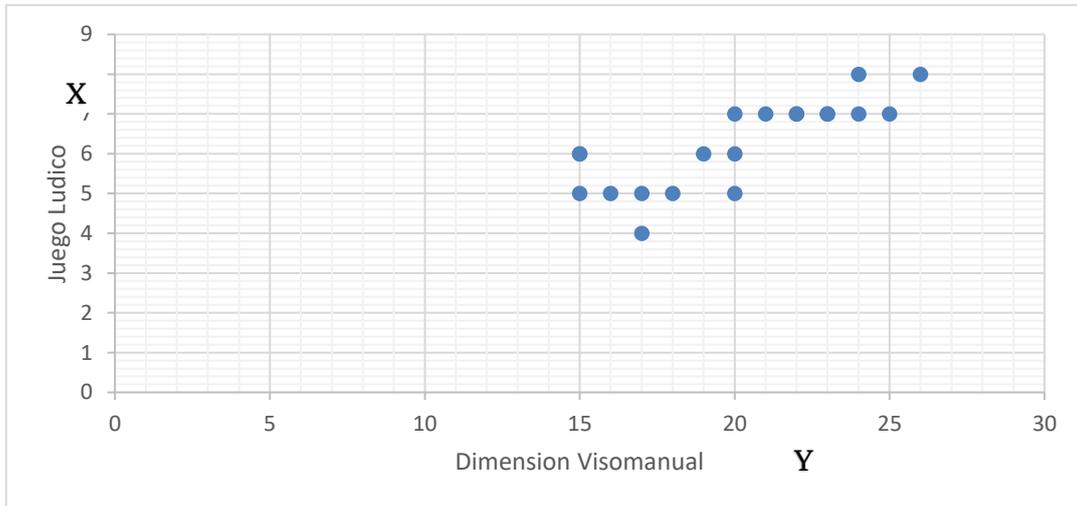
Correlación de Spearman entre el juego lúdico y la dimensión viso manual

		Juego lúdico	Dimensión viso manual
Juego lúdico	Correlación de Rho de Spearman	1	.798**
Dimensión viso manual	Sig. (bilateral)	-	.000
	N	20	20
	Correlación de Rho de Spearman	.798	1
	Sig. (bilateral)	.000	20
	N	20	

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

Figura 4

Correlación de Spearman entre el Juego Lúdico y la Dimensión Viso manual



Fuente: Recuperado del software SPSS

Interpretación: Los resultados del análisis estadístico nos muestran de la existencia de una relación $r = 0,7.98$ entre las variables: juego lúdico y la dimensión viso manual de la motricidad fina. La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa.

Conclusión: Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión viso manual de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del norte.

Decisión:

Se rechaza H_0 y se acepta H_1 , dado que el p -valor establece que, Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión viso manual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059”Cruz del Norte”, La Unión,Piura,2021.

Describir el juego lúdico y su relación con la motricidad fina en su dimensión coordinación fonética de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059”Cruz del Norte”, La Unión,Piura,2021

Tabla 8

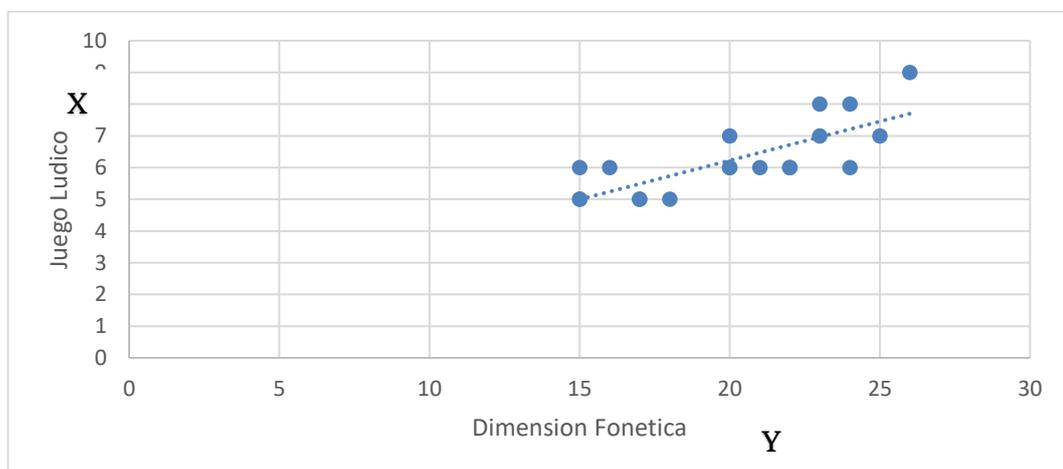
Correlación de Spearman entre el juego y la dimensión fonética de la motricidad fina.

Juego lúdico	Correlación de Rho de	1	.771**
	Spearman Sig. (bilateral)	-	.000
	N	20	20
Dimensión fonética	Correlación de Rho de	.771**	1
	Spearman Sig. (bilateral)	.000	-
	N	20	20

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

Figura 5

Correlación de Spearman entre el juego lúdico y la dimensión fonética



Fuente: Recuperado del software SPSS

Interpretación: Los resultados del análisis estadístico nos muestran de la presencia de una relación $r = 0,771$ entre las variables: juego lúdico y la dimensión fonética de la motricidad fina. La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa.

Tabla 9

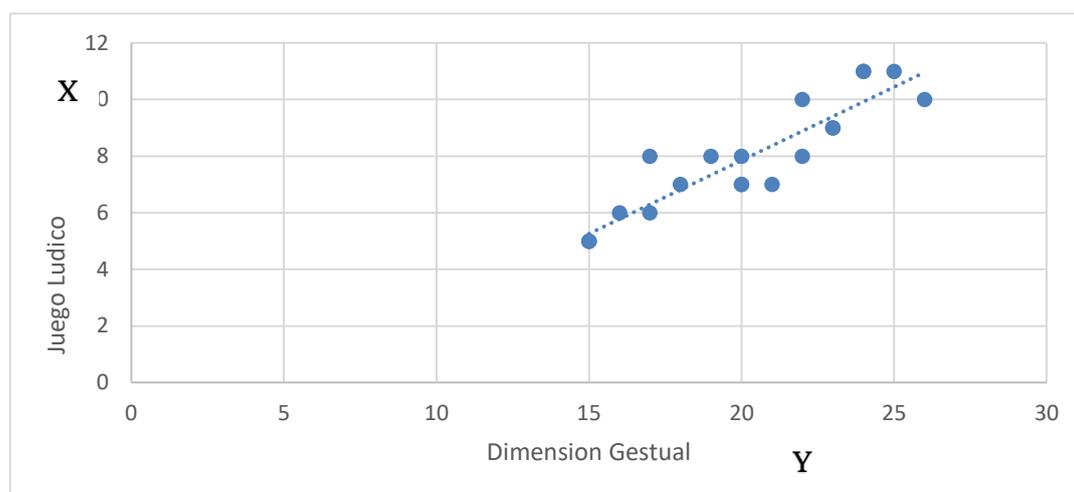
Correlación de Spearman entre el juego y la dimensión gestual

		Juego lúdico	Dimensión gestual
Juego lúdico	Correlación de Rho de Spearman	1	.910
	Sig. (bilateral)	-	.000
	N	20	20
	<hr/>		
Dimensión gestual	Correlación de Rho de Spearman	.910	1
	Sig. (bilateral)	.000	-
	N	20	20
	<hr/>		

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

Figura 7

Correlación de Spearman entre el juego lúdico y la dimensión gestual



Fuente: *Recuperado del software SPSS*

Interpretación: Los resultados del análisis estadístico nos muestran de la presencia de una relación $r = 0,771$ entre las variables: juego lúdico y la dimensión gestual de la motricidad fina. La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a 0,05, lo que permite señalar que la relación es significativa.

Conclusión: Existe relación significativa entre el juego lúdico y la dimensión gestual de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del norte

Decisión:

Se rechaza H_0 y se acepta H_1 , dado que el p-valor establece que, Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión gestual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 "Cruz del Norte"-La Unión- Piura-2021. Es decir que en cuanto mejor sea el desempeño de los juegos lúdicos, mejor será el progreso de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años.

4.2 Análisis de resultados

Con lo que corresponde al objetivo general: Determinar el juego lúdico y su relación con la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 "Cruz del Norte", La Unión, Piura, 2021, muestran que en la prueba estadística de Rho de Spearman el valor fue de 0,949 lo cual indica que existe una correlación positiva alta y el Sig. (bilateral) es de 0,000 la cual es inferior al $\alpha=0.05$, de modo que nos ofrece la evidencia estadística necesaria, para descartar la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador.

Esto significa que los juegos lúdicos se encuentran en un nivel de progreso en los estudiantes de 4 años, lo que conlleva al bajo progreso en su desarrollo motriz fino al realizar actividades de aprendizaje como rasgar, embolillar, recortar con tijeras círculos, cuadrados, abotonar la camisa, moldear con plastilina .

Estos resultados se asemejan con Malca, A (2021) en su estudio Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial, realizado en la ciudad de Trujillo, cuyos resultados permitieron evidenciar una relación alta y directa de $R=0.795$ es decir a medida que los puntajes de los juegos lúdicos se incrementan, la motricidad fina también aumenta y su valor de significación $P<0.01$, lo que indico descartar la hipótesis nula y aceptar la del investigador, es decir existe una correlación entre ambas variables.

Este estudio guarda similitud con la presente investigación, ya que ambas han demostrado la existencia de una correlación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad fina.

Este autor también expresa los juegos lúdicos ayudan al niño a desarrollar sus destrezas, cualidades y habilidades ; mientras la motricidad fina le permite adquirir un preciso control de sus pequeños músculos de sus manos y brazos, y a las estudiantes les ayudara a fortalecer mejores conocimientos referente a las diversas teorías que abarcan el desarrollo del niño, por lo que su investigación se orientó a mejorar el desarrollo de enseñanza – aprendizaje con la finalidad de ofrecer una herramienta que sirva de apoyo para el docente, buscando la relación entre la variable juego lúdico y motricidad fina .

Con lo señalado respecto a los resultados podemos mencionar a

Torres (2002) el juego es esencial como estrategia para lograr que el proceso de aprendizaje del niño se desarrolle de manera más fácil, y que de cierta forma el alumno disfrute de ese instante donde no exista presión para su enseñanza, al contrario que esta se realice de manera libre y espontánea. Considera que estas actividades deben ser incluidas diariamente ya que genera la creatividad, las ganas y el interés por participar, el respeto por sus pares, el cumplimiento de ciertas normas de juego, logrando que el estudiante adquiriera seguridad y confianza al expresar su opinión.

Vygotsky (1966) Menciona que el juego es una actividad social, gracias a la participación con otros niños, lo que le permite al niño obtener diferentes roles o papeles los que son complemento con el mismo, este autor se ocupa esencialmente del juego simbólico en el que señala que el niño es capaz de transformar objetos por medio de su imaginación y convertirlos en otro que para él posee distinto significado así por ejemplo cuando el niño corre con la escoba imaginando que es un caballo. Esta teoría muestra cómo es que el niño juega para poder relacionarse con otros niños y con el entorno que lo rodea y adaptarse a cualquier situación, ambiente y a las reglas a partir del juego.

Con los aciertos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia que los docentes del nivel inicial empleen estrategias metodológicas que permitan un óptimo desarrollo de su motricidad fin, por medio de este estudio se logró conocer la relación entre ambas variables.

La teoría ha permitido sustentar como los juegos lúdicos guardan relación con la motricidad fina, lo que significa que el uso de estrategias lúdicas mejora el desarrollo motriz como señala:

El juego es una de las actividades que le permiten al niño a la niña adquirir habilidades motrices, sociales, comunicación verbal y no verbal, es por ello que se aconseja que cada actividad planeada debe tener en cuenta la intención que se quiere lograr para que el infante explore y aprenda a través de la actividad propuesta. El juego son actividades motrices conocido como juegos motores, es por ello que la motricidad está presente en todos los tipos de juegos motores, como los simbólicos, deportivos, de reglas y los perceptivos-motores(Navarro,2002).Se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos en esta investigación.

Respecto al primer objetivo específico: Establecer la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en la dimensión coordinación viso manual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte-La Unión,Piura,2021, se obtuvo como resultado un valor de 0.79847, y el p valor(sig.): $0,000 < 0,05$, se pudo establecer que existe relación entre las variables juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión viso manual confirmándose la hipótesis estadística.

Esto quiere decir que los juegos lúdicos, no se lograron desarrollar como estrategia ya que los estudiantes se ubicaron en un nivel de progreso, es decir los estudiantes no desarrollan de manera autónoma sus habilidades motrices, como rasgar papel, embolillar, recortar con tijeras .

Estos resultados guardan relación con Andrianzen, A (2018), en su tesis titulada Relación sobre Técnicas Grafo plásticas y la Motricidad Fina en niños y niñas de 04 años de la I.E Coronel Andrés Razuri 15018, Distrito de Tambo grande, en la ciudad de Piura, cuyos resultados evidenciaron en ambos objetivos descriptivos una correlación estadísticamente alta entre las variables Grafo Plásticas y Motricidad Fina, con -0,823 y un sig. bilateral de, 000.

Este estudio guarda similitud con la presente investigación, ya que ambos han demostrado la existencia de una correlación alta entre los juegos lúdicos y la dimensión viso

manual de la motricidad fina.

El autor también expresa que los niños y niñas de 4 años presentan falencias al realizar acciones que implican el movimiento con las manos como rasgar, cortar. Todas las actividades propuestas por la docente de aula no toman en cuenta la importancia que tiene en el niño, por ello su investigación busco establecer una relación entre estas variables que son de importancia en el desarrollo del infante como son las Técnicas grafo plásticas y la motricidad fina por lo que llego a afirmar que un mal uso de las técnicas Grafo plásticas, más alto será el desencadenamiento inadecuado de la motricidad fina.

Con lo señalado respecto a los resultados podemos decir que: El juego es la actividad más transcendental que el niño ejecuta en su niñez, el que luego evoluciona y cambia según su edad. El juego es una actividad importante en esta etapa la cual debe ser promovida, ya que por medio de ella los niños disfrutan, aprenden a relacionarse con su entorno, a respetar reglas o normas de conducta, a través del juego el niño desarrolla su creatividad e imaginación y a comunicarse con los demás (Venegas, et al. 2018). En cuanto a la dimensión viso manual Pacheco, (2015) menciona “son movimientos que implican mayor precisión. Primero se realizará una ejercitación con respecto a la visualización del objeto y la motivación en la tarea a ejecutar” (pág. 37).

Comellas y Perpinyá (2003) menciona que “se concibe como coordinación viso manual, óculo manual u ojo-mano, es la capacidad que desarrolla el ser humano para utilizar, en forma integrada y simultáneamente, la vista y las manos con la intención de realizar una actividad” (p. 66). Esta relación vista-mano se fundamenta en numerosas acciones de la vida, tales como: bañarse, peinarse, abrocharse, vestirse, lavarse. Así mismo actividades habituales realizadas dentro de la escuela: escritura, manualidades, dibujo, deportes, etc. Se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos en nuestra investigación.

Segundo objetivo específico . Describir la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión fonética en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte”, La Unión, Piura, 2021, muestran la existencia de una correlación alta de $r = 0,7.98$ entre ambas variables con una significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$, lo que permite señalar una relación es significativa, entre los juegos

lúdicos y la dimensión fonética, descartando la hipótesis nula y admitir la hipótesis del investigador de manera altamente significativa.

Estos resultados guardan relación con Ccahuay, A (2021) en su investigación Juegos lúdicos y motricidad fina niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, realizado en la ciudad de Ayacucho, puesto que ambas investigaciones demostraron la existencia de una correlación alta entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en su dimensión fonética ,obteniéndose una correlación alta de $r = 0,858$.

El autor también expresa que su investigación está orientada a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje con la finalidad de brindar una herramienta que sirva de apoyo para el docente ya que se está dejando de lado aquellos espacios de interacción de actividades lúdicas donde los niños y niñas tienen mayor posibilidad de integrarse, y lograr desarrollar nuevas destrezas y cualidades manuales como la coordinación y precisión de sus músculos pequeños.

Con lo señalado al respecto podemos mencionar al Ministerio de Educación (2018) afirma: El Juego constituye una actividad netamente voluntaria enmarcado en un determinado tiempo y delimitado espacio, y de forma libre tanto los niños y niñas que participan establecen reglas, que si bien son libres también son con intención de crearlas. Y a través de esta ellos potencian el desarrollo de sus habilidades, con nuevas vivencias, descubren y fortalecen su lenguaje, se desarrolla su imaginación y creatividad. En cuanto a la dimensión fonética Coello, (2015) menciona el niño al realizar coordinación fonética en su aprendizaje el mundo de lo que rodea en su entorno escuchas sonidos de la naturaleza como animales el niño imita tanto como sílaba y palabras también aprendiendo palabras nuevas (pág. 17).

Con los aciertos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia que los docentes del nivel inicial empleen estrategias metodológicas para promover destrezas, habilidades en sus estudiantes , por medio de este estudio se logró conocer la relación que guarda la dimensión fonética con los juegos lúdicos. La teoría ha permitido respaldar la intervención educativa realizada mediante el desarrollo de estrategias lúdicas el niño mejora su motricidad fina lo cual significa que la relación práctica de lo señalado por Coello, (2015) el niño al realizar coordinación fonética en su aprendizaje el mundo de lo que rodea en su

entorno escuchas sonidos de la naturaleza como animales el niño imita tanto como sílaba y palabras también aprendiendo palabras nuevas (pág. 17), se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos.

Tercer objetivo específico : Establecer la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión Gestual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059” Cruz del Norte”, La Unión, Piura, 2021. Los resultados del análisis estadístico Rho de Spearman nos muestran la presencia de una relación $r = 0,771$ entre las variables: juego lúdico y la dimensión gestual de la motricidad fina. La significancia de $p=0,000$ muestra que p es menor a $0,05$, lo que permite señalar que la relación es significativa.

Estos resultados coinciden con Ore, M (2021), en su tesis Juego lúdico y el pensamiento matemático en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N.º 287 “Daniel Alcides Carrión” - Coviriali - Satipo, 2021, puesto que ambas investigaciones demostraron una correlación significativa de Rh Sperman de $r=0.996$, que expresa una relación positiva muy alta. Así mismo pudo identificar que las estrategias aplicadas son rutinarias y tradicionales, y no hacen uso de estrategias como los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo del pensamiento matemático.

El autor también expresa que la educación viene a ser el único instrumento aliado para el progreso y la mejora de nuestra sociedad, de manera que los fines educativos deben responder las exigencias económicas, morales, laborales de una sociedad globalizada. Es labor de la educación formar individuos competentes con destrezas y habilidades necesarias para desarrollarse y contribuir en dimensiones sociales. Por lo mismo, su investigación tuvo la pretensión de colaborar en uno de los aspectos relevantes del desarrollo académico que es el pensamiento matemático en estudiantes del nivel inicial con un modelo de intervención pedagógica basado en los juegos lúdico.

Con lo señalado al respecto podemos mencionar a Dinello (1989) quien menciona que los niños mientras juegan expresan sus fantasías, sus sentimientos y sus ideas, descubren de forma paulatina como es su cuerpo, la capacidad de sus movimientos, aprenden a relacionarse con los demás, a conocer el ambiente que los rodea, su mundo y su cultura, lo

que les permite aumentar su creatividad y estimular su expresión corporal, gráfica y oral. A través del juego el niño mezcla su fantasía con su realidad es allí donde van descubriendo su propia identidad. El dominio del niño de su coordinación gestual, es una condición básica y esencial para el desarrollo y movimiento de sus dedos y que estos movimientos sean precisos, en el nivel inicial se sigue una serie de etapas, se da inicio desde lo más amplio a lo general, se da a los tres años y se reduce poco a poco hasta llegar a los cinco , así tenemos por ejemplo la reducción de imágenes , la manera de agarrar el lápiz el cual lo van perfeccionando ya a los cinco años (Mesonero, 2005, p. 177).

Con los aciertos obtenidos podemos afirmar que resulta de gran relevancia que los docentes del nivel inicial empleen estrategias metodológicas para promover destrezas, habilidades en la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas. La teoría ha permitido respaldar la intervención educativa realizada mediante relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en su dimensión gestual, lo cual significa que la aplicación práctica de lo señalado por Mesonero (2005) , El dominio del niño de su coordinación gestual, es una condición básica y esencial para el desarrollo y movimiento de sus dedos y que estos movimientos sean precisos, en el nivel inicial se sigue una serie de etapas, se da inicio desde lo más amplio a lo general, se da a los tres años y se reduce poco a poco hasta llegar a los cinco , así tenemos por ejemplo la reducción de imágenes , la manera de agarrar el lápiz el cual lo van perfeccionando ya a los cinco años (p. 177)se puede evidenciar en los hallazgos obtenidos.

V. CONCLUSIONES

En este trabajo de investigación se logró demostrar la relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina, los resultados de la prueba de hipótesis muestran un coeficiente de correlación $p = 0,949$ existiendo una correlación positiva alta y con una $\text{sig.} = 0,000$ con el cual se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que existe correlación entre las variables de estudio, juego lúdico y motricidad fina en los estudiantes de 4 y en sus dimensiones, lo cual estaría siendo generado por la falta del uso de estrategias lúdicas es por ello que los estudiantes presentan dificultades al realizar actividades de aprendizaje en su desarrollo motriz fino como rasgar, embolillar, recortar con tijeras círculos, cuadrados, abotonar la camisa, moldear con plastilina

En este trabajo se estableció la correlación entre el juego lúdico y la dimensión viso manual en el aula de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Union, Piura, 2021, los resultados de la prueba de hipótesis muestran un coeficiente de correlación con un valor de 0.79847, y el p valor (sig.): $0,000 < 0,05$. Se confirma que existe correlación entre el juego lúdico y la dimensión viso manual, por lo que se podría decir que al no hacer uso de estrategias lúdicas los estudiantes no desarrollan de manera autónoma sus habilidades motrices, como rasgar papel, embolillar, recortar con tijeras

En este trabajo se logró describir la correlación entre el juego lúdico y la dimensión fonética de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 "Cruz del Norte", La Union, Piura, 2021. Lo más sustancial fue describir que existe relación entre el juego lúdico y la dimensión fonética de la motricidad fina, resultados de la prueba de hipótesis Rho de Spearman que muestran un coeficiente de correlación $p = 0,798$ existiendo una correlación positiva alta y con una $\text{sig.} = 0,000$ con el cual se rechaza la hipótesis nula. Se concluye que existe correlación entre la variable de estudio juego lúdico y la dimensión fonética, lo que generó que al no aplicar juegos lúdicos los estudiantes de 4 años se encontraron en nivel de proceso de su motricidad fina en la dimensión fonética.

En este trabajo se logró establecer la correlación entre el juego lúdico y la dimensión gestual de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Union, Piura, 2021, los resultados de la prueba de hipótesis Rho de Spearman muestran un coeficiente de correlación $p = 0,771$ existiendo una correlación positiva alta y con una sig. = 0,000 con el cual se rechaza la hipótesis nula; por lo tanto, se concluye que existe correlación entre la variable de estudio juego lúdico y la dimensión fonética de la motricidad fina en los estudiantes de 4 años, lo que demuestra que al no implementar los juegos lúdicos en el proceso pedagógico, los estudiantes presentan ciertas dificultades en su desarrollo motriz fino.

VI. RECOMENDACIONES

Recomendaciones:

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico:

Promover la participación de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, para promover actividades reflexivas en torno al desarrollo motriz fino, empleando las actividades lúdicas, por medio de las sesiones de aprendizaje.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico:

Proponemos al director de la Institución Educativa que expongan los hallazgos de la investigación, para que se efectúen en las sesiones de aprendizaje actividades lúdicas que fomenten las posibilidades de desarrollar la motricidad fina.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico:

Promover la participación de los estudiantes de las carreras de educación en la generación de talleres de reflexión en torno a los juegos lúdicos para mejorar un óptimo desarrollo de la motricidad fina.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrianzen, A (2018), en su tesis titulada Relación sobre Técnicas Grafo plásticas y la Motricidad Fina en niños y niñas de 04 años de la I.E Coronel Andrés Razuri 15018, DistritodeTambogrande,piura2018https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5655/TECNICAS_GRAFOPLASTICAS_MOTRICIDAD_FINA_%20ANDRIANZEN_PENA_ANDREA_DEL_ROSARIO.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Argüello, A. (2010). La psicomotricidad, expresión de ser - estar en el mundo. Quito, Pichincha, Ecuador: Abya Yala
- Arias, S. (2021). La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura en niños y niñas del subnivel inicial 1. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Machala. Ecuador. Recuperadohttp://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/16438/1/E11963_ARIA_S%20CORONEL%20SILVIA%20VANESSA.pdf
- Barrueta, M. (2019). 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. Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote , Huánuco, Perú. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/14720>
- Cango, S. (2019). La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “b” de la escuela de educación básica 51 Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja, periodo 2017- 2018. Ecuador: Universidad Nacional de Loja.<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/SILVIA%20CANGO.pdf>
- Cañizares, J, & Carbonero, C. (2016). Principios sistemática del ejercicio y elementos estructurales del movimiento
- Ccahuay (2021) titulado Juegos lúdicos y motricidad fina niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25444/APRENDIZAJE_JUEGOS_LUDICOS_CCAHUAY_GUTIERREZ_ANTONIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Coello Cabezas, M. E. (2015). Diseño y aplicación de un manual de artes plásticas “Mary” para desarrollar la creatividad en la iniciación de Lecto-escritura de los niños y niñas de 4 años de edad del centro de educación inicial “Inés Jiménez”, parroquia matriz, cantón Alausí, Provincia de Chimborazo. periodo 2013-2014 (Masters tesis, Juan Lino). Recuperado de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/2655/1/UNACH-CE-IPGCEP-2015-0059.pdf>
- Comellas, M & Perpinya, A. (2013). *Psicomotricidad en la educación infantil. Recursos pedagógicos*. España: CEAC.
- Corvin, A. (2000). Coordinación viso-motora en la educación inicial. Editorial E.N.S.
- Correa y Altamirano (2021) “Desarrollo de la motricidad fina en el proceso de pre escritura de niños de 4 a 5 años”
<https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2934/1/CORREA%20DIAZ%20NATALY%20MARIBEL.pdf>
- Cuesta, M. (2009) Introducción al muestreo. Universidad de Oviedo
- Craig, G.J & Baucum, D. (2009). *Desarrollo Psicológico*. México: Pearson Educación.
- Crespillo. (2010). *El juego como actividad de enseñanza aprendizaje*. Obtenido de http://www.gifralfaro.uma.es/educacion/pag_1663
- Chávez (2015). Actividad recreativa y Motricidad fina. Obtenido de <http://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/unamad/536/004-1-5018.pdf>
- Decroly, O. (2017). El Juego Educativo. . México: : Alfaomega.
- Dinello, Raimundo. (1989). Expresión Lúdico Creativa. (Temas de Educación Infantil). Ediciones de la Universidad de Oviedo.
- Esteves Fajardo, Z. I; Tóala Santana, V. Z; Poveda Gurumendi, E. E y Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto-escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *Revista INNOVA Research Journal*; 3(8): 155-167. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/6777533.pdf>

- Fernández, B. (2015). El juego infantil y su metodología: Técnico superior en educación infantil. Madrid, España: CEP, S.L. Obtenido de https://fp.ucam.edu/sites/fp.ucam.edu/files/public/cfgs-educacion-infantil/0013_el_juego_infantil_y_su_metodologia.pdf
- Fernández, M (2021) Relación de los entre los juegos lúdicos y el desarrollo de las habilidades matemáticas en los niños de 5 años de la I.E. N° 162 Barrio Piura Cajabamba 2021, <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/32250>
- Fondo de las naciones unidas para la infancia. (2019). Aprendizaje a través del juego. UNICEF. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEFLego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Gahona, V. (2012). La motricidad fina y su incidencia en preescritura de las niñas y niños del primer año de educación básica, de la escuela fiscal “Miguel Riofrio Nro. 2” de la ciudad de Loja periodo 2011-2012. (tesis de grado de licenciatura en ciencias de la educación). universidad nacional de Loja, Loja-Ecuador
- Galera, A. (2019). Juego motor y educación física. Editorial Cims. Barcelona
- Garagordobil, M. (2008). *Importancia del desarrollo infantil en el desarrollo humano*.
- García (2005) Fundamentos teóricos del juego, España, Primera edición 2005: Wanceulen editorial deportiva A.S.L. https://books.google.com.pe/books/about/Fundamentos_te%C3%B3ricos_del_juego.html?id=UGFrCgAAQBAJ&redir_esc=y
- Garrido, P. (2010). *Educación en el ocio y el tiempo libre*. Madrid: Palabra.
- Gispert. (1987). Ventajas educativas de la motricidad fina. Recuperado de: <http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1313/Motricidad%20fina%20y%20su%20relaci%C3%B3n%20en%20la%20preescritura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gonzales, C (1998) La educación física en el preescolar Editorial INDE, España 1998
- González, J. & Mayorga, E. (2016). El juego simbólico en el desarrollo psicomotriz de los niños de 4-5 años del centro infantil “San Rafael”, de la ciudad de Riobamba provincia de Chimborazo periodo 2015-2016. (Tesis de pregrado). Recuperado 25 de:

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1686/1/UNACH-FCEHT-TGE.PARV-000024.pdf>

Guevara, M. (2013). Las técnicas grafo plásticas y su incidencia en la motricidad fina.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/894/1/MERY%20JAKELINE%20GUEVARA%20BIBLIOTECA.pdf>

Hernández. (2014). Metodología de la Investigación. México: McGraw-Hill

[https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigación](https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigaci%C3%B3n)

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

[https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigación](https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigaci%C3%B3n)

Herranz A. (2013). Estilos de Enseñanza y estrategias de aprendizaje para el alumnado: propuesta de intervención adaptada a la Educación Infantil. Valladolid.

<http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3487/1/TFG-B.308.pdf>

Huacón, Y. y López, A. (2022). La motricidad fina en el desarrollo de la preescritura en niños de 4 a 5 años [Tesis de Licenciatura, Universidad de Guayaquil].

<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63515>

Huizinga, J. (2004) Homo ludens. Edit. Historia Alianza

Huizinga, J. (2005). *Homo ludens: el juego y la cultura*. Fondo y Cultura.

Jiménez, B. (2002). *Lúdica y Recreación*. Colombia: Magisterio. Licenciatura, Universidad Estatal Península de Santa Elena].

Jiménez, J. y Obispo, J. (2007). Psicomotricidad fina. Disponible en: <http://books.google.com>

Malca, A (2021) Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 4 años del Nivel Inicial, realizado en la ciudad de Trujillo, <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28985>

Martínez, G. (2017). El juego y el desarrollo infantil. Barcelona: Octaedro.

Mesonero Valhondo, A.(2005). *Psicología de la Educación Psicomotriz*.: 63

Mesonero, A. (2015). *Psicología de la Educación psicomotriz*. España.

Meza (2018) Motricidad fina y su relación en la preescritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 438 María Auxiliadora, Santa Eulalia – UGEL 15 - Huarochirí, 2017

Minedu. (2013). *Rutas de aprendizaje*. Lima: Bruño.

Ministerio de Educación del Perú. (2010). La hora del juego libre en los sectores: guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Recuperado de: <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>

Ministerio de Educación (2018) <http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el>

Ministerio de Educación. (2019). Mejoras en la motivación psicomotriz de niños de 3 a 5. Lima - Perú: Minedu

Moratalla, S., & Carrasco, A. (Setiembre de 2019). Estrategia para la mejora de la convivencia de la participación activa en la vida social de la institución educativa en la etapa de educación inicial. *Revista educación*, 28(55). Obtenido de <https://www.mendeley.com/catalogue/9d627dc0-9070-39d8-9723-019e9b8bb18f/>

Moreno Guerrero, I. J y López Pérez, Y. (2018). El tratamiento a la motricidad fina en la educación preescolar. *Revista: Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo*; 3(9): 11-12. Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/09/motricidad-finapreescolar.html#:~:text=La%20motricidad%20fina%20tiene%20gran,y%20de%201as%20manos%2C%20y>

Navarro Adelantado, Vicente (2002), "El concepto juego motor" y "La práctica del juego motor y sus tipos de juegos", en *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*, Barcelona, INDE, pp. 140-146 Y 185-189

Noblecilla. (2018). En sus aportes investigación: Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 03 años de la institución educativa parroquial “San Agustín

Zarumilla.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/5881/JUEGOS_DE_LUDICOS_MOTRICIDAD_FINA_NOBLECILLA_MONTEALEGRE_LUCILA_DEL

[CARMEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Olórtegui (2005) *La inteligencia del juego*. Alicante: Ojo de agua – ambiente educativo. México. Ed. Trillas.

Ore, M (2021), juego lúdico y el pensamiento matemático en estudiantes de 5 años de la I. E. I. N.º 287 “Daniel Alcides Carrión” - Coviriali - Satipo, 2021
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25063/JUEGO_LUDICO_ORE_RAMIREZ_MARIBEL_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Orellana, O., & Valenzuela, M. (2016). *La actividad lúdica en el desarrollo integral del aprendizaje de niños y niñas del centro infantil Parvulitos*. Tesis de pregrado, Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador. Obtenido de http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/653/3/FECYT%20870%20TESIS_PDF

Ortega, V. (2016) *la terapia del juego, para modificar conductas descriptivas en niños de tercer grado de educación general básica de la escuela teresa molina de la ciudad de piñas*. Quito. Universidad Tecnológica Equinoccial
https://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/17109/1/67916_1.pdf

Pérez Rodríguez, M. D. (Coord.) (2015). *El Juego Infantil y su Metodología* (2a. ed.). Editorial ICB. <https://elibro.net/es/lc/uladech/titulos/120432>

Pacheco, G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial: algunas consideraciones conceptuales*. Ecuador.

Peñarrieta, R, & Faysse, N. (2006). *Pautas generales para la elaboración de juegos de roles en procesos de apoyo a una acción colectiva*.
<https://es.scribd.com/document/553061035/Juego-de-Roles-v1>

Pérez, C., & Tito, N. (2020). *Programa de actividades lúdicas para mejorar el nivel de aprendizaje de la noción de medida en los niños de 4 años*. Universidad Católica
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/2706/1/TL_PerezInfantesCarla_Ti52toChanameNardia.pdf

- Piaget, J. (1956). *La teoría de Piaget .Infancia y aprendizaje*.
- Ramírez Aguirre, G., Gutiérrez Cedeño, M., León Piguave, A y Vargas Cruz, M. (2017). Coordinación grafo perceptiva: incidencia en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 a 6 años de edad. *Revista científica Unemi. 10 (22):* 40-47. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5826/582661263004/html/index.html>
- Rodríguez, P. (2011). *Manual didáctico para el desarrollo de la motricidad fina*
- 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>
- Saco, M., Acedo, E., & Vicente, C. (2001). Los Juegos Populares y Tradicionales. Una propuesta de aplicación. Colección Recursos Didácticos <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=51861>
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2019). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. Universidad Técnica de Ambato. https://rraae.cedia.edu.ec/Record/REVCOMEDIT_93bb29ba1da426cf0a23ca51df31850c
- Sánchez, K. (2018). Técnicas grafico plásticas para estimular la comunicación escrita en niños de cuatro años de la I. E. P. Ceibos – Pimentel – 2016. EDSBAS. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/25086/sanchez_rk.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sancho, M. (2012) La Importancia De La Motricidad En Educación Infantil. Blog [on line]. Recuperado de: <http://lamotricidadinfantil.blogspot.pe/>
- Santamaría (2017) Importancia del juego en el aprendizaje.
- Torres, C.M. (2002). El Juego: Una estrategia importante. 290-291. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>
- Torres, L. (2012). *Estimulación infantil*. Ecuador: Universidad Central del Ecuador. Torres, C. (2002, 19 octubre-diciembre de 2002). El juego una estrategia importante. Educere
- Tzic, J. (2012). Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias. Tesis de

- licenciatura , Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
<https://docplayer.es/50444820-Actividades-ludicas-y-su-incidencia-en-el-logro-de-competencias-tesis.html>
- UGEL. (2018). Datos informativos de Educación Básica Regular 2016 Programa curricular de Educación Inicial. Piura: Minedu. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4548>
- Valderrama, S. (2013). Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación científica. San Marcos. <https://es.scribd.com/document/335731707/Pasos-Para-Elaborar-Proyectos-de-Investigación-Científica-Santiago-Valderrama-Mendoza>
- Venegas, F., García, M. y Venegas, A. (2018). El juego infantil y su metodología. (2° ed.) Editorial <https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/copyrights.html>
- Vygotsky, L. (1966). *El papel del juego en el desarrollo del niño*. Editorial Crítica
- Vygotsky, L. (1998). *Pensamiento y lenguaje: Teoría del desarrollo cultural de las funciones Psíquica*
- Velásquez, R. (2017). *Psicomotricidad Patrones de Movimiento*. México: S.A. De C

Anexos : Anexo 01 Matriz de consistencia

Título:

Formulación de problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología
<p>Problema general ¿Cuál es la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte?</p>	<p>Objetivo general Determinar la relación entre juego lúdico y la motricidad fina de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059”Cruz del Norte”, La Unión,Piura,2021</p>	<p>Existe relación entre los juegos lúdicos y la motricidad fina de los estudiantes de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059”Cruz del Norte”, La Unión,Piura,2021</p>	<p>Variable 1: Juego Lúdico Dimensiones: Juego motor Juego Social Juego cognitivo</p>	<p>Tipo de investigación: Cuantitativo Nivel de investigación: correlacional Diseño de investigación: No experimental transversal Población: 127 estudiantes de la Institución Educativa Muestra: 20 niños Técnica: observación Instrumento: Guía de observación</p>
	<p>Objetivos específicos Establecer la relación entre el juego lúdico con la dimensión coordinación viso manual de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021</p>	<p>Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en la dimensión coordinación viso manual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021.</p>		
	<p>Describir la relación entre juego lúdico con la dimensión coordinación Fonética de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021</p>	<p>Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión fonética en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021.</p>	<p>Variable 2: Motricidad fina Dimensiones: Viso manual Fonética Gestual</p>	
	<p>Establecer la relación entre el juego lúdico con la dimensión Gestual de los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021</p>	<p>Existe relación entre el juego lúdico y la motricidad fina en su dimensión gestual en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión,Piura,2021</p>		

Fuente: *elaborado propio.*

Anexo 02 Instrumento de recolección de información

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE JUEGOS LÚDICOS				
Ítems		Criterio 3	criterio 2	riterio 1
JUEGO MOTOR				
	Corre con movimientos libres de los brazos imitando el vuelo de los pájaros			
	Demuestra coordinación en el movimiento libre de sus brazos			
	Busca ejercitar el dominio de su propio cuerpo			
JUEGO COGNITIVO				
	Coloca piedras pequeñas dentro de una botella			
	Arma rompecabeza			
	Manipula arena para su collage			
JUEGO SOCIAL				
	Se integra con facilidad con otro grupo de niños			
	Recorta con tijeras los círculos y cuadros respetando las diferentes líneas rectas y curvas con su compañero.			
	Moldea con plastilina figuras variadas en grupo			
	Ensarta bolitas de cuentas en cerdas con sus compañeros			

ESCALA DE VALORACION

Composición de elementos	
Muy de acuerdo	3
De acuerdo	2
En desacuerdo	1

Inicio	[10 - 17]	4	20
Proceso	[17 - 24]	11	55
Logrado	[24 - 30]	5	25

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA V.D MOTRICIDAD FINA

Ítems		criterio 3	criterio 2	criterio 1
DIMENSIÓN VISO MANUAL				
	Utiliza pinzas (índice y pulgar) para trasladar papeles de una caja a otra			
	Utiliza sus dedos para jugar con los títeres			
	Logra ensartar el pasador de un orificio a otro			
DIMENSIÓN FONETICA				
	Crea y aprende un pequeño poema			
	Juega a imitar sonidos onomatopéyicos de los animales			
	Repite el sonido de las vocales con claridad			
DIMENSION GESTUAL				
	Realiza mímicas con sus manos para recitar un poema			
	Se expresa articulando los músculos de la cara			
	Aprende cantando una canción del cuerpo			
	Expresa el sentimiento de alegría al trabajar con títeres			

ESCALA DE VALORACION

Composición de elementos	
Muy de acuerdo	3
De acuerdo	2
En desacuerdo	1

Inicio	[10 - 17]	4	20
Proceso	[17 - 24]	11	55
Logrado	[24 - 30]	5	25

Anexo 03 Validez del instrumento

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombres y Apellidos: Julissa Mercedes Mercado Correa	
N° DNI / CE: 02878266	Edad:
Teléfono / celular: 983433264	Email: jmercado@gmail.com
Título profesional: Magister en Educación	
Grado académico: Maestría x Doctorado: _____	Especialidad:
Ciencias en Educación	
Institución que labora: : I.E 004 “GUILLERMO GULMAN”	
Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote	
Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:	
Juego lúdico y motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión, Piura, 2021	
Autor(es): Silva Quintana Leydy Elizabeth	
Programa académico: Educación Inicial	
 Julissa M. Mercado Sandov MAGISTER EN EDUCACION CPPD. N° 0134059	
Firma	Huella digital

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Humberto Ignacio Mendoza Canova

N° DNI / CE: 02826907

Edad:

Teléfono / celular: 954 942 217

Email:

Título profesional: Licenciado en Educación

Grado académico: Maestría x Doctorado: _____ **Especialidad:**

Ciencias de la educación

Institución que labora: Director de la institución educativa 14059 “Cruz del Norte “

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:

Juego lúdico y motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión, Piura, 2021

Autor(es): Silva Quintana Leydy Elizabeth

Programa académico: Educación Inicial


Firma
MENDOZA CANOVA HUMBERTO IGNACIO
Apellidos y Nombres del experto
DNI N° 02826907

Firma



Huella digital

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombres y Apellidos: Amaya Ramos, Marlene Esperanza.

N° DNI / CE: 02790102

Edad:

Teléfono / celular: 952694786

Email:

marleneamaya2011@hotmail.com

Título profesional: Licenciada en Educación Inicial.

Grado académico: Maestría ___x___ Doctorado: _____

Especialidad: Educación Inicial.

Institución que labora: Institución Educativa Inicial N°464 Distrito de La Unión – Piura.

Identificación del Proyecto de Investigación o Tesis Título:

Juego lúdico y motricidad fina en los estudiantes de 4 años de la institución educativa 14059 Cruz del Norte, La Unión, Piura, 2021

Autor(es): Silva Quintana Leydy Elizabeth

Programa académico: Educación Inicial



Firma



Huella digital

Anexo 04 : Confiabilidad del instrumento

Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach		
Guía de observación Juegolúdico	Nº de Ítems	Estudiantes
0,803	20	10

Alfa de Cronbach		
Guía de observación Motricidad fina		
fin	Nº de Ítems	Estudiantes
0,821	20	10

Prueba de Normabilidad

Resultados de la prueba de hipótesis

Prueba de normalidad			
Shapiro - wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Coordinación viso manual	,899	20	,039
Fonética	,880	20	,018
Gestual	,930	20	,155
Total, Motricidad fina	,909	20	,060
Total, Juegos lúdicos	,945	20	,303

Nota. Datos procesados en el SPSS.



**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

(PADRES)

(Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Juegos Didácticos Para Mejorar La Motricidad Gruesa.

Investigador (a): SILVA QUINTANA LEYDY ELIZABETH

Propósito del estudio:

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

Juegos Lúdicos y Motricidad Fina en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa 14059 “Cruz del Norte”, La Unión, Piura, 2021. Este es un estudio desarrollado por investigadora de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La presente investigación tiene como objetivo: Determinar la relación entre el juego lúdico y la motricidad fina que presentan los estudiantes en los que respecta a sus dimensiones de ambas variables .El instrumento a utilizar es la lista de cotejo que será aplicada por la investigadora, los resultados obtenidos de la investigación serán de su conocimiento.

Procedimientos:

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

1. Firmar la declaración o consentimiento.
2. Participar de la aplicación del instrumento de evaluación (guía de observación)
3. Informe sobre los resultados obtenidos.

Riesgos: Se aplicará mediante la técnica de observación por el cual no existirá ningún riesgo con los niños

Beneficios:

Con esta investigación se pretende observar el desarrollo de la motricidad fina de los niños, para así llegar a un resultado que se aplicara mediante pre test para luego de esto aplicar actividades lúdicas que permitan mejorar la motricidad fina en los niños.

Costos y/ o compensación: Se autofinanciará al 100% en la investigación

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin foto alguna. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 901172519 Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo www.uladech.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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

Nombre y apellidos:

DNI:

(Participante)

Nombre y apellidos:

DNI:

(Investigador)

Fecha: / /

Hora: :

Anexo 06 : Documento de aprobación para la recolección de la información



INSTITUCION EDUCATIVA N° 14059
“CRUZ DEL NORTE” LA UNION
CREADA MEDIANTE RESOLUCION DIRECTORAL
N° 13242 DEL 24-08-1949 – LA UNION - PIURA

AUTORIZACION

Director: Humberto Ignacio Mendoza Canova.

Institución Educativa N°14059 CRUZ DELNORTE, La Unión – Piura.

Se le autoriza a la Sr. Silva Quintana Leydy Elizabeth, Identificada con DNI N° 42035648, estudiante de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Facultad de Educación y Humanidades, de la Escuela de Educación Inicial, para la aplicación de su instrumento de evaluación con los niños y niñas del aula de 4 años “A”, de la INSTITUCION EDUCATIVA N°14059 CRUZ DELNORTE, La Unión, para recolectar los datos relacionados a su TESIS II titulada: “JUEGO LÚDICO Y LA MOTRICIDAD FINA DE LOS ESTUDIANTES DEL AULA DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14059”CRUZ DEL NORTE”- LA UNION-PIURA-2021”

Para mayor consideración se firma el siguiente documento.

La Unión 14 de setiembre del 2021.



Lic. Humberto Ignacio Mendoza Canova
DNI. N°02826907

Anexo 07 Evidencias de ejecución (Declaración jurada, base de datos)



DECLARACIÓN JURADA

Yo, Silva Quintana Leydy Elizabeth, identificado (a) con DNI. 42035648, con domicilio real en Calle Unión # 875, Distrito La Unión, Provincia de Piura, Departamento Piura.

DECLARO BAJO JURAMENTO.

En mi condición de estudiante con código de estudiante. 0801181688, de la Escuela Profesional de Educación Inicial, Facultad de Derecho y Humanidades de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, semestre académico 2023-1:

Que los datos consignados en la tesis titulada: JUEGO LÚDICO Y MOTRICIDAD FINA EN LOS ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 14059 CRUZ DEL NORTE, LA UNIÓN, PIURA, 2021, son reales.

Firmo la presente declaración al no contar con el documento de consentimiento informado de los niños.

Doy fe que esta declaración corresponde a la verdad.

La Unión, 15 de Diciembre de 2023.

A photograph of a handwritten signature in blue ink on a white background. The signature is cursive and appears to read "Leydy Elizabeth Silva Quintana".

Firma del estudiante/bachiller



Huella digital

DNI: 42035648

Tabulación de datos variable Juego lúdico

Estudiante	AFECTIVA			PUNTAJE DIMENSION AFECTIVA	COGNITIVA			PUNTAJE DE LA DIMENSION COGNITIVA	SENSORIAL MOTORA				PUNTAJE DIMENSION SENSORIAL MOTORA	PUNTAJE JUEGO LUDICO		
	Demuestra preferencia por un juguete	Expresa sus emociones	Muestra sus emociones a través del canto		Coloca piedras pequeñas dentro de una botella	Manipula arena para su collage	Realiza el rasgado y embrollado		Realiza formas con el elastico	Recorta con tijeras círculos y cuadrados respetando diferentes líneas rectas y curvas	Moldea con plastilina figuras variadas	Ensarta bolitas de cuerda en cerdas				
E1	1	2	2	5	2	2	2	6	2	2	2	2	8	19		
E2	3	3	2	8	1	2	2	5	1	2	2	2	7	20		
E3	2	2	3	7	2	2	2	6	2	1	2	2	7	20	k	10
E4	2	3	2	7	2	3	2	7	3	2	2	2	9	23	Ev	3342
E5	3	3	2	8	1	2	3	6	2	1	2	2	7	21	Vt	12.30526316
E6	2	3	2	7	3	3	3	9	3	3	2	2	10	26		
E7	2	2	1	5	2	3	2	7	2	2	2	2	8	20	Seccion1	1.111111111
E8	1	2	1	4	2	2	2	6	2	2	1	1	6	16	Seccion2	0.728400842
E9	3	2	2	7	1	3	2	6	2	3	2	2	9	22	absoluto 5	0.728400842
E10	2	2	1	5	2	2	1	5	1	1	1	2	5	15		
E11	2	3	2	7	2	3	2	7	3	3	3	2	11	25		
E12	2	2	1	5	2	2	1	5	2	1	1	1	5	15	ALPHA	0.609333714
E13	2	3	2	7	2	3	2	7	2	2	2	3	9	23		
E14	2	2	2	6	1	2	2	5	2	1	2	1	6	17		
E15	2	2	2	6	2	2	1	5	2	1	2	2	7	18		
E16	3	2	3	8	2	2	2	6	2	2	2	2	8	22		
E17	2	3	2	7	2	2	2	6	3	3	3	2	11	24		
E18	2	3	2	7	2	3	2	7	2	3	3	2	10	24		
E19	1	2	1	4	1	2	2	5	2	2	2	2	8	17		
E20	2	2	1	5	1	2	2	5	1	1	2	1	5	15		
VAR.	0.366	0.253	0.379		0.308	0.299	0.261		0.366	0.621	0.316	0.239				

Composición de elementos	
Mayor acuerdo	3
De acuerdo	2
En desacuerdo	1

NIVEL DE JUEGO LUDICO

Min	10
Max	30
Amplitud	#REF!

Dimensión: Afectiva

Min	3
Max	9
Rango	6
Amplitud	2

Dimensión cognitiva

Min	3
Max	9
Rango	6
Amplitud	2

Dimensión sensorial motora

Min	4
Max	12
Rango	8
Amplitud	3

		f	%
Inicio	[10 - 17]	4	20
Proceso	[17 - 24]	11	55
Logrado	[24 - 30]	5	25
Total		20	

		f	%
Inicio	[3 - 5]	1	5
Proceso	[5 - 7]	9	45
Logrado	[7 - 9]	10	50
Total		20	

		f	%
Inicio	[3 - 5]	0	0
Proceso	[5 - 7]	13	65
Logrado	[7 - 9]	7	35
Total		20	

		f	%
Inicio	[4 - 7]	5	25
Proceso	[7 - 10]	10	50
Logrado	[10 - 12]	5	25
Total		20	

Tabulación de datos variable motricidad fina

Estudiante	VISOMANUAL			PUNTAJE COORDINACIÓN VISOMANUAL	FONÉTICA			PUNTAJE COORDINACIÓN FONÉTICA	GESTUAL				PUNTAJE COORDINACIÓN GESTUAL	PUNTAJE NIVEL MOTRICIDAD FINA		
	Realiza actividades amasanso	Utiliza sus dedos para jugar con los títeres	Logra ensartar el pasador de un lado a otro		Crea y aprende un poema	Juega a imitar sonidos anatómicos de los animales	Repite el sonido de las vocales con claridad		Realiza mímicas con sus manos para recitar un poema	Se expresa articulando los músculos de la cara	Con uso de sus manitos abotona y desabotona su camisa	Aprende cantando una canción del cuerpo				
E1	1	2	3	6	2	2	3	7	2	2	2	2	8	21		
E2	3	3	1	7	1	2	3	6	1	2	2	2	7	20		
E3	2	2	1	5	2	2	2	6	2	1	2	2	7	18	k	10
E4	2	3	2	7	2	3	2	7	3	2	2	2	9	23	Ev	3.661
E5	3	3	1	7	1	2	3	6	2	1	2	2	7	20	Vt	14.05
E6	2	3	3	8	3	3	3	9	3	3	2	2	10	27		
E7	2	2	2	6	2	3	2	7	2	2	2	2	8	21	Seccion 1	1.11111111
E8	1	2	2	5	2	2	2	6	2	2	1	1	6	17	Seccion 2	0.739464319
E9	3	2	2	7	1	3	2	6	2	3	3	2	10	23	absoluto S	0.739464319
E10	2	2	2	6	2	2	1	5	1	1	1	2	5	16		
E11	2	3	2	7	2	3	2	7	3	3	3	2	11	25		
E12	2	2	1	5	2	2	2	6	2	1	1	1	5	16	ALPHA	0.821627021
E13	2	3	2	7	2	3	3	8	2	2	2	3	9	24		
E14	2	2	1	5	1	2	2	5	2	1	2	1	6	16		
E15	2	2	1	5	2	2	1	5	2	1	2	2	7	17		
E16	3	2	2	7	2	2	2	6	2	2	2	2	8	21		
E17	2	3	2	7	2	2	2	6	3	3	3	2	11	24		
E18	2	3	3	8	2	3	3	8	3	3	3	2	11	27		
E19	1	2	1	4	1	2	2	5	2	2	2	2	8	17		
E20	2	2	2	6	1	2	2	5	1	1	2	1	5	16		
VAR	0.366	0.253	0.484		0.303	0.239	0.379		75.411	0.621	0.366	0.239				

