

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN
NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INTEGRADO N° 56107 DE YANAoca – CANAS, 2024**

PRESENTADO POR:

Br. WILLY ANDRES ROQUE CHINO

Br. ESMERALDA MILDRED HUAMANI
ASIN

**PARA OPTAR AL TÍTULO
PROFESIONAL DE LICENCIADO (A) EN
EDUCACION: ESPECIALIDAD
EDUCACION INICIAL**

ASESOR:

DR. FREDDY FRANK GONZALES QUISPE

CUSCO – PERÚ

2025



Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco

INFORME DE SIMILITUD

(Aprobado por Resolución Nro.CU-321-2025-UNSAAC)

El que suscribe, el Asesor Freddy Frank Gonzales Quispe
..... quien aplica el software de detección de similitud al
trabajo de investigación/tesis titulada: Juegos lúdicos y Desarrollo de la
motricidad fina en niños de Cuatro Años de la Institución
Educativa Integrado N° 56107 de Yanamarca - Canas, 2024.

Presentado por: Willy Andres Roque Chino DNI N° 72.290.064 ;
presentado por: Esmeralda Mildred Huamani Asin DNI N°: 74.505.176
Para optar el título Profesional/Grado Académico de Licenciada(a) en Educación:
Especialidad Educación Inicial.

Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 2 veces, mediante el
Software de Similitud, conforme al Art. 6° del **Reglamento para Uso del Sistema Detección de**
Similitud en la UNSAAC y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 9 %.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No sobrepasa el porcentaje aceptado de similitud.	☒
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las subsanaciones.	☐
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, conforme al reglamento, quien a su vez eleva el informe al Vicerrectorado de Investigación para que tome las acciones correspondientes; Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	☐

Por tanto, en mi condición de Asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y **adjunto**
las primeras páginas del reporte del Sistema de Detección de Similitud.

Cusco, 19 de enero de 20 26


Firma

Post firma Freddy Frank Gonzales Quispe

Nro. de DNI 01344083

ORCID del Asesor 0000-0002-5821-5448

Se adjunta:

- Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
- Enlace del Reporte Generado por el Sistema de Detección de Similitud: oid: 272591547214167

Willy Andres Roque Chino Esmeralda Mildred Huam...

JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIV...



Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::27259:547214167

101 páginas

Fecha de entrega

18 ene 2026, 6:49 p.m. GMT-5

20.855 palabras

115.456 caracteres

Fecha de descarga

18 ene 2026, 7:00 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS 20-12-25.docx

Tamaño del archivo

15.1 MB

9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 0%  Fuentes de Internet
- 9%  Publicaciones
- 0%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mi querida familia, en especial a mis padres y hermanos, a quienes considero mi eterno pilar, deseo expresar mi más profundo agradecimiento. Su presencia ha sido fundamental a lo largo de mi formación académica, no solo por el apoyo material o práctico que me han brindado, sino, sobre todo, por su inmensa bondad, su apoyo incondicional en los momentos de dificultad, su comprensión en los días de desánimo y su constante aliento para seguir adelante.

Willy Andres

Dedico este logro con profundo amor y gratitud a mi familia, en especial a mi madre, Victoria Asin Ccallo, por su entrega incansable, su amor incondicional y su fortaleza inigualable. A mis hermanos, por estar siempre presentes con su apoyo y palabras de aliento. Y a mi hijo, motor y luz de mis días, quien me inspira a superarme cada día. Les dedico este resultado porque ha sido posible gracias a cada uno de ustedes. Por su comprensión, su paciencia y su respaldo constante han sido parte esencial de este camino. Este logro también es suyo. Gracias por estar siempre.

Esmeralda Mildred

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos infinitamente a Dios, quien nos ha otorgado la fuerza, el valor y la sabiduría necesarios para seguir adelante y alcanzar nuestras metas y objetivos.

De igual manera, expresamos nuestro profundo agradecimiento a la tricentenaria Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, por acogernos en esta prestigiosa casa de estudios y brindarnos la oportunidad de formarnos profesionalmente. Asimismo, extendemos nuestro reconocimiento a todos los docentes de la Facultad de Educación, cuyas enseñanzas y valores han sido fundamentales en nuestro crecimiento académico.

Agradecemos de manera especial al Dr. Gonzales Quispe Freddy Frank, nuestro asesor, por su valiosa orientación y sabiduría, pilares esenciales en el desarrollo y éxito de este proyecto. Su constante apoyo ha dejado una huella significativa en nuestro camino formativo.

Finalmente, agradecemos a la Institución Educativa Integrada 56107 de Yanaoca, por todas las facilidades brindadas para llevar a cabo nuestra investigación.

Los tesisistas

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTOS.....	iii
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN.....	xii
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica.....	1
1.2. Descripción de la realidad problemática.....	2
1.3. Formulación del problema	5
1.3.1 Problema general	5
1.3.2 Problemas específicos	5
1.4. Justificación de la investigación	5
1.4.1. Justificación Teórica	5
1.4.2. Justificación Metodológica	6
1.4.3. Justificación Pedagógica	6
1.4.4. Justificación Psicológica	7
1.5. Objetivos de la investigación.....	7
1.5.1 Objetivo general.	7

1.5.2	Objetivos específicos	7
1.6.	Delimitación y limitaciones de la investigación	8
CAPÍTULO II.....		10
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....		10
2.1.	Estado del arte de la investigación.....	10
2.1.1.	Antecedentes Internacionales.....	10
2.1.2.	Antecedentes nacionales	13
2.2.	Bases teóricas.....	17
2.2.1.	El Juego	17
2.2.1.1.	Juegos Lúdicos	18
2.2.1.2.	Clasificación Basada en la Teoría de Piaget.....	18
2.2.1.3.	Secuencia Didáctica del Juego	19
2.2.1.4.	El Juego como Actividad de Desarrollo Cognitivo	20
2.2.1.5.	Juegos para mejorar la motricidad fina.....	20
2.2.1.6.	Dimensiones de los juegos lúdicos.....	22
2.2.1.7.	Importancia del Juego en el Aprendizaje	23
2.2.1.8.	Enfoque Metodológico de Aprendizaje	24
2.2.2.	Motricidad	24
2.2.2.1.	Motricidad fina	25
2.2.2.2.	Desarrollo de la Motricidad fina.....	26
2.2.2.1.	Dimensiones de la Motricidad Fina.....	29
2.3.	Marco conceptual.....	33

2.3.1. Motricidad Fina	33
2.3.2. Motricidad viso-manual	34
2.3.3. Motricidad fonética	34
2.3.4. Motricidad gestual.....	34
2.3.4. Motricidad facial	35
CAPÍTULO III	36
HIPÓTESIS Y VARIABLES	36
3.1. Hipótesis	36
3.1.1 Hipótesis general	36
3.1.2 Hipótesis específicas	36
3.2. Operacionalización de variables	37
CAPÍTULO IV	39
METODOLOGÍA.....	39
4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación	39
4.1.1. Tipo de investigación:	39
4.1.2. Nivel de investigación:.....	39
4.1.3. Diseño de investigación:	39
4.2. Población y unidad de análisis.....	40
4.2.1 Población de estudio.....	40
4.2.2 Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra	41
4.2.2.1. Tamaño de muestra.....	41
4.2.2.2. Técnicas de selección de muestra.....	41

4.3. Técnicas de recolección de información.....	42
4.3.1. Técnica:	42
4.3.2. Instrumento:	42
4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información	43
4.5. Técnicas para demostrarla verdad o falsedad de las hipótesis planteadas	43
CAPÍTULO V	44
RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN.....	44
5.1. Resultados Descriptivos.....	44
5.2. Resultados inferenciales.....	52
5.2.1. Prueba de hipótesis.....	53
CPÍTULO VI.....	57
DISCUSIÓN.....	57
CONCLUSIONES.....	63
SUGERENCIAS.....	65
BIBLIOGRAFÍA	66
ANEXOS	72
a. Matriz de consistencia.....	73
b. Otros.....	74

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Población de estudio.....	41
Tabla 2	Tamaño de muestra.....	41
Tabla 3	Frecuencias de la variable juegos lúdicos.....	44
Tabla 4	Frecuencias de las dimensiones de juegos lúdicos	45
Tabla 5	Frecuencias de la variable motricidad fina	46
Tabla 6	Frecuencias de las dimensiones de motricidad fina.....	47
Tabla 7	Frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y motricidad fina	48
Tabla 8	Frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y coordinación viso manual .	49
Tabla 9	Frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y coordinación gestual	50
Tabla 10	Frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y coordinación facial.....	51
Tabla 11	Prueba de normalidad de las variables juegos lúdicos y motricidad fina.....	52
Tabla 12	Análisis de correlación entre juegos lúdicos y motricidad fina.....	53
Tabla 13	Análisis de correlación entre juegos lúdicos y coordinación viso manual	54
Tabla 14	Análisis de correlación entre juegos lúdicos y la coordinación gestual	55
Tabla 15	Análisis de correlación entre juegos lúdicos y coordinación facial	56

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Ámbito de estudio	2
Figura 2	Variable juegos lúdicos	44
Figura 3	Dimensiones de juegos lúdicos	45
Figura 4	Variable motricidad fina	46
Figura 5	Dimensiones de motricidad fina	47
Figura 6	Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina	48
Figura 7	Relación entre juegos lúdicos y coordinación viso manual	49
Figura 8	Relación entre juegos lúdicos y coordinación gestual	50
Figura 9	Relación entre juegos lúdicos y coordinación facial.....	51

RESUMEN

Los juegos lúdicos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, especialmente en las primeras etapas de su vida. Este estudio se centra en la relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, durante el año 2024. La investigación busca analizar cómo las actividades lúdicas contribuyen al perfeccionamiento de habilidades motoras finas, esenciales para el crecimiento cognitivo y físico de los niños, donde el objetivo general del estudio fue determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024. Y la muestra estuvo constituida por 18 niños de cuatro años, el diseño utilizado fue no experimental transeccional y correlacional. Para recopilar la información, se utilizó un cuestionario. Y los resultados obtenidos han sido que que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024. El valor de significancia de $0,00 < 0,01$ permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Además, el coeficiente de correlación de $r = 0,929$ indica una relación positiva muy fuerte, lo que demuestra que los juegos lúdicos favorecen el desarrollo de las destrezas motrices en los niños.

Palabras clave: Juegos, Desarrollo, Motricidad fina, Educación inicial.

ABSTRACT

Recreational games play a fundamental role in the comprehensive development of children, especially in the early stages of their lives. This study focuses on the relationship between recreational games and the development of fine motor skills in four-year-old children from Integrated Educational Institution No. 56107 in Yanaoca, Canas, during the year 2024. The research seeks to analyze how recreational activities contribute to the improvement of fine motor skills, essential for the cognitive and physical growth of children. The general objective of the study was to determine the relationship between recreational games and the development of fine motor skills in four-year-old children from Integrated Educational Institution No. 56107 in Yanaoca - Canas, 2024. The sample consisted of 18 four-year-old children. The design used was non-experimental, cross-sectional, and correlational. A questionnaire was used to collect the information. The results obtained showed a significant relationship between recreational games and the development of fine motor skills in four-year-old children at Integrated Educational Institution No. 56107 in Yanaoca, Canas, 2024. The significance level of $0.00 < 0.01$ allows us to accept the alternative hypothesis and reject the null hypothesis. Furthermore, the correlation coefficient of $r = 0.929$ indicates a very strong positive relationship, demonstrating that recreational games promote the development of motor skills in children, demonstrating an excellent ability to control and coordinate small and precise movements of the hands and fingers.

Keywords: Games, Development, Fine Motor Skills, Early Childhood Education

INTRODUCCIÓN

Los primeros años de vida son fundamentales para el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños, y dentro de este proceso, la motricidad fina juega un papel esencial. Esta habilidad se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados con las manos y los dedos, lo cual es crucial para actividades diarias como escribir, comer o abotonarse la ropa. En este contexto, los juegos lúdicos se presentan como una herramienta pedagógica clave, ya que a través de actividades recreativas los niños pueden fortalecer su motricidad fina de manera divertida y efectiva. Este estudio se enfoca en analizar cómo los juegos lúdicos contribuyen al desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca, Cañas, en el año 2024.

Escribimos esta investigación con el propósito de comprender cómo las actividades lúdicas inciden en el desarrollo de habilidades motoras finas en los niños. La investigación busca proporcionar una visión clara y objetiva de la importancia de los juegos en la formación de los niños pequeños, particularmente en una comunidad rural como la de Yanaoca, Cañas. Este trabajo se dirige a educadores, psicopedagogos y profesionales de la educación inicial, quienes pueden utilizar los hallazgos para enriquecer sus prácticas pedagógicas y fomentar una educación de calidad basada en el juego y el aprendizaje activo.

La relación entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina se establece en la interacción directa que los niños tienen con materiales y actividades que requieren el uso de sus manos y dedos. A través de juegos como encajar piezas, dibujar, recortar o jugar con plastilina, los niños ejercitan y perfeccionan habilidades que les permiten mejorar su coordinación motriz. Estos juegos, además de ser agradables, ofrecen un ambiente ideal para que los niños aprendan de manera natural y sin

presiones, favoreciendo su desarrollo integral. Por lo tanto, los juegos lúdicos no solo cumplen una función recreativa, sino que también son una herramienta educativa vital para el desarrollo físico y cognitivo de los niños.

En cuanto a los antecedentes, diversos estudios han demostrado que el juego es un medio eficaz para estimular el desarrollo motor en la primera infancia.

Investigaciones previas han señalado que actividades lúdicas como pintar, ensartar cuentas o jugar con bloques favorecen el fortalecimiento de los músculos pequeños y la coordinación mano-ojo. Sin embargo, a pesar de la abundante literatura sobre el tema, existen pocos estudios específicos que analicen cómo estos juegos inciden en el desarrollo de la motricidad fina en contextos rurales y en instituciones educativas de zonas como Yanaoca, lo que convierte a esta investigación en una contribución importante para el conocimiento de la educación inicial en contextos específicos.

Antes de iniciar la investigación, planteamos la hipótesis de que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024. Se espera que los niños que participen activamente en juegos lúdicos que promuevan el uso de las manos y dedos presenten una mejora significativa en sus habilidades motrices finas en comparación con aquellos que no participan en este tipo de actividades. La hipótesis se basa en estudios previos que demuestran la relación positiva entre la actividad lúdica y el desarrollo motor, especialmente en la etapa de la educación infantil.

Este estudio es importante para la comunidad científica, ya que aporta información valiosa sobre la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo motriz de los niños, un área de gran relevancia en la educación inicial. Además, al centrarse en una población específica de niños en una región rural, contribuye a contextualizar los

hallazgos y ofrece perspectivas únicas sobre la educación en zonas rurales. Los resultados de esta investigación no solo servirán para mejorar las prácticas educativas en la institución de estudio, sino que también pueden ser utilizados como base para futuras investigaciones que exploren la relación entre el juego y el desarrollo infantil en diversos contextos. Así, se enriquece la comprensión de cómo las prácticas lúdicas pueden ser un motor de desarrollo físico y cognitivo en la niñez temprana.

Para ello, el trabajo de investigación se organiza de la siguiente manera.

Capítulo I: Planteamiento del problema, Situación problemática, justificación, formulación y objetivos del problema planteado.

Capítulo II: Bases teóricas, Marco conceptual y los antecedentes empíricos de la investigación.

Capítulo III: Se refiere a la hipótesis general, hipótesis específicas, identificación de variables e indicadores y operacionalización de variables.

Capítulo IV: Ámbito de estudio, tipo y nivel de investigación, unidad de análisis, población de estudio, tamaño de muestra, técnicas de selección de muestra, técnicas de recolección de información, técnicas de análisis e interpretación de la información, técnicas para demostrar la verdad o falsedad de las hipótesis planteadas.

Capítulo V: Procesamiento, análisis, interpretación, pruebas de hipótesis, presentación de resultados.

Capítulo VI: Discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. **Ámbito de estudio: localización política y geográfica**

La Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca se encuentra ubicada en la provincia de Canas, en el departamento de Cusco, en el sur del Perú. Yanaoca es la capital de la provincia de Canas, y está situada a aproximadamente 130 km al sureste de la ciudad de Cusco, la capital del departamento.

Geográficamente, Yanaoca se encuentra en la cordillera de los Andes, a una altitud aproximada de 3,400 metros sobre el nivel del mar, lo que le otorga un clima frío, con temperaturas que oscilan entre los 8°C y los 18°C durante el año. El área es conocida por su paisaje montañoso, con tierras de cultivo en terrazas y una rica tradición cultural y agrícola.

Administrativamente, Yanaoca es uno de los distritos más importantes dentro de la provincia de Canas, que incluye otros distritos como Checacupe, Tinta y Livitaca. La provincia de Canas, como parte del departamento de Cusco, se encuentra dentro de la región sur andina del país, en una zona de gran diversidad natural y cultural, que aún mantiene tradiciones indígenas, principalmente de las comunidades quechuas.

La Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca es un centro educativo que atiende a niños de nivel inicial, primaria y secundaria, con un enfoque inclusivo y participativo, ofreciendo una educación integral que involucra tanto los aspectos académicos como el desarrollo personal y social de los estudiantes. Su ubicación rural le permite estar en contacto directo con las costumbres y necesidades de la comunidad local, lo que hace que las estrategias pedagógicas, como los juegos lúdicos, sean especialmente significativas para el desarrollo de los estudiantes.

Figura 1
Ámbito de estudio



Fuente: Google Earth

1.2. Descripción de la realidad problemática

A nivel internacional, el desarrollo de la motricidad fina en la infancia ha sido ampliamente reconocido como un indicador clave del desarrollo cognitivo y emocional. Según un informe de la Organización Mundial de la Salud (OMS) (2019), más del 20% de los niños en edad preescolar en países en desarrollo muestran retrasos en el desarrollo de habilidades motoras finas debido a factores como la pobreza, la nutrición deficiente y el acceso limitado a estímulos educativos. La OMS destaca la importancia de la estimulación temprana, y recomienda la implementación de juegos educativos y actividades físicas para fomentar el desarrollo motor de los niños en sus primeros años de vida.

En Perú, un estudio del Ministerio de Educación (MINEDU) realizado en 2018 reveló que el 40% de los niños en edad preescolar presentan dificultades en el desarrollo de la motricidad fina, lo cual impacta en su rendimiento académico y social. El informe "Educación Inicial: Indicadores del Desempeño Educativo en Niños de 4 y 5 años" señala que los juegos lúdicos y las actividades que involucran el uso de las manos son esenciales para mejorar estas habilidades en los primeros años de vida. Sin embargo, el

acceso desigual a recursos educativos en diferentes regiones del país ha dificultado que muchos niños reciban la estimulación adecuada.

A nivel regional, en la provincia de Canas, específicamente en el distrito de Yanaoca, la situación no es muy diferente. De acuerdo con el informe "Informe de Resultados de la Evaluación Regional del Desarrollo Infantil en Canas" (2020), un 35% de los niños de la región presenta dificultades en el desarrollo de habilidades motoras finas, especialmente aquellos que residen en zonas rurales y de difícil acceso. En la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca, el 30% de los estudiantes de cuatro años no alcanzan el desarrollo esperado en motricidad fina por la falta de materiales adecuados para la estimulación temprana, como cuadernos, colores o juguetes didácticos, que restringen la práctica de la coordinación ojo-mano, lo que limita su capacidad para realizar actividades básicas como dibujar, escribir o manipular objetos con precisión.

En la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, se ha observado que muchos niños de cuatro años presentan dificultades en el desarrollo de su motricidad fina. Estas limitaciones se manifiestan en la mala coordinación viso-manual, lo que afecta su capacidad para realizar tareas básicas como dibujar o sujetar correctamente un lápiz. Asimismo, la deficiente coordinación gestual y facial limita su capacidad de expresarse adecuadamente a través de gestos y emociones, fundamentales en esta etapa del desarrollo.

Estas dificultades tienen causas multifactoriales y se manifiestan tanto por la falta de acceso a actividades lúdicas específicas para la motricidad fina como por la débil integración de estas en el currículo: la ausencia de una planificación que incorpore juegos y rutinas que fortalezcan la coordinación viso-manual, gestual y fonética, sumada a la limitada capacitación docente para implementar estrategias lúdicas

efectivas, reduce las oportunidades de práctica guiada; a ello se añaden condiciones contextuales, escasez de materiales didácticos y útiles, pocos espacios seguros para el juego, sobrecarga de contenidos académicos sin recursos pedagógicos adaptados, y realidades económicas familiares que priorizan labores domésticas o agropecuarias que restringen la manipulación, la exploración y la repetición necesarias para consolidar destrezas; en conjunto, así es cómo se produce la brecha (menos estimulación, menos práctica significativa) y por qué persiste (déficits estructurales, pedagógicos y de acompañamiento), impidiendo que muchos niños alcancen el desarrollo esperado en motricidad fina.

Las consecuencias de este problema se reflejan en un bajo rendimiento escolar y dificultades en la adquisición de habilidades fundamentales, como la escritura y la comunicación efectiva. Además, la baja autoestima y frustración pueden surgir en los niños que no logran completar actividades que exigen precisión motriz, afectando su interacción social y aprendizaje.

El presente estudio es importante porque aporta evidencia pedagógica relevante para la implementación de juegos lúdicos como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad fina en los niños del nivel inicial, en concordancia con el Currículo Nacional de la Educación Básica. Dicho currículo enfatiza el desarrollo integral del niño, promoviendo aprendizajes significativos a través del juego, la exploración y la interacción activa con su entorno. Asimismo, la investigación contribuye a fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes, brindándoles propuestas concretas e innovadoras que favorecen un ambiente de aprendizaje dinámico, inclusivo y participativo. De esta manera, se beneficia directamente a los estudiantes al potenciar sus habilidades motoras finas, necesarias para futuros aprendizajes, y a los docentes al contar con estrategias

alineadas a los enfoques y competencias del nivel inicial establecidos en el currículo nacional.

1.3. Formulación del problema

1.3.1 Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024?

1.3.2 Problemas específicos

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024?

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024?

¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación Teórica

El desarrollo de la motricidad fina en la infancia es un proceso crucial para el aprendizaje y la autonomía en los niños, ya que implica la capacidad de coordinar y controlar movimientos pequeños y precisos, esenciales para tareas cotidianas como el uso de utensilios, la escritura o el dibujo. Según Soto y Arancibia (2019), la motricidad fina está estrechamente relacionada con el desarrollo cognitivo, ya que la ejecución de

actividades que requieren destreza manual estimula la concentración, la memoria y el razonamiento. Los juegos lúdicos, como lo señala Cordero (2020), son herramientas fundamentales para fomentar el desarrollo de estas habilidades motoras en la etapa preescolar, pues a través de actividades estructuradas que implican manipulación de objetos, los niños pueden mejorar su coordinación, precisión y fuerza en las manos y dedos.

1.4.2. Justificación Metodológica

La investigación cuantitativa permite una evaluación objetiva de las intervenciones en el desarrollo de la motricidad fina mediante la recolección de datos numéricos. Según Gutiérrez (2021), este enfoque es útil para medir de manera precisa la evolución de las habilidades motrices en los niños antes y después de implementar actividades lúdicas específicas, permitiendo observar el impacto de las intervenciones a través de estadísticas claras. En este sentido, los métodos de observación estructurada y los cuestionarios estandarizados son herramientas eficaces para obtener datos fiables sobre las capacidades motrices de los niños de cuatro años, permitiendo un análisis comparativo que pueda generalizarse a otros contextos educativos de la región.

1.4.3. Justificación Pedagógica

El uso de los juegos lúdicos en el aula es reconocido como una estrategia pedagógica efectiva para promover el aprendizaje integral en los niños, especialmente en lo que respecta al desarrollo motor. Según el Ministerio de Educación del Perú (2019), la implementación de actividades lúdicas favorece no solo el desarrollo de habilidades motrices finas, sino también la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas. A nivel pedagógico, esta investigación responde a la necesidad de integrar juegos que faciliten el desarrollo motor en los primeros años de educación básica, lo que

mejora la calidad educativa al fortalecer una de las dimensiones clave del aprendizaje infantil: la motricidad.

1.4.4. Justificación Psicológica

Desde una perspectiva psicológica, el desarrollo de la motricidad fina es crucial para la autoestima y la seguridad en sí mismos de los niños. De acuerdo con García y Sánchez (2020), cuando los niños logran realizar actividades que implican el uso de sus habilidades manuales, como escribir o dibujar, experimentan un sentido de logro que refuerza su confianza en sus propias capacidades. Además, este tipo de actividades lúdicas contribuye a la regulación emocional, ya que a través de juegos estructurados, los niños aprenden a controlar impulsos, a perseverar en tareas complejas y a gestionar sus emociones ante el éxito o el fracaso. La investigación busca, desde esta perspectiva, ofrecer un enfoque integral que contemple tanto el desarrollo motor como el bienestar emocional y social de los niños.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1 Objetivo general.

Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

1.5.2 Objetivos específicos

Analizar la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

Identificar la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

Establecer la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

1.6. Delimitación y limitaciones de la investigación

Delimitación de la investigación

La investigación se centra en el análisis de los juegos lúdicos y su relación con el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca, Canas, durante el año 2024. El estudio se limitará a un grupo de 30 niños, quienes serán observados y evaluados en el transcurso de un ciclo de actividades lúdicas. Los juegos lúdicos seleccionados estarán diseñados específicamente para estimular habilidades motoras finas, tales como el uso de las manos y los dedos. El contexto geográfico de la investigación se limita a la institución educativa ubicada en Yanaoca, lo que permite contextualizar los resultados en una zona rural de la región de Canas. Asimismo, el tiempo de observación se establecerá durante un semestre académico de 2024.

Limitación en la investigación

Uno de los principales desafíos de la investigación es la limitación del tamaño de la muestra, que se restringe a un solo grupo de niños de cuatro años de una institución educativa específica. Esto podría limitar la capacidad de generalizar los resultados a otras poblaciones de niños en diferentes contextos, ya que los hallazgos están basados en una muestra pequeña y localizada. Además, la disponibilidad de

tiempo para la implementación de los juegos lúdicos y la evaluación de los resultados es limitada, lo que podría afectar la profundidad del análisis longitudinal del impacto de las actividades lúdicas. Otra limitación es la subjetividad en la observación y evaluación de las habilidades motrices finas, dado que estas habilidades son complejas de medir de manera exacta sin contar con instrumentos especializados. Por último, el contexto rural de la institución puede influir en la disponibilidad de recursos y materiales para realizar las actividades lúdicas, lo que podría afectar la variedad de juegos propuestos en el estudio.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Estado del arte de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Arteta et al., (2020) en su investigación titulada Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019. Se realizó en el municipio de Estelí, Nicaragua. Se presentó para obtener el grado de Licenciado en pedagogía con mención en Educación Infantil, cuyo objetivo general fue Describir las actividades lúdicas que favorecen el desarrollo de la coordinación motora fina en niñas y niños de educación inicial centro educativo San Pedro del Municipio de Estelí, Departamento de Estelí en el Segundo semestre 2019. La presente investigación fue cualitativa, Población: 32 niños en total de ellos 12 niñas y 20 niños. Técnicas e instrumento el empleo de técnicas de investigación. Análisis, Las técnicas la entrevista y la observación. Las principales conclusiones fueron. Los problemas de motora fina son una barrera en el aprendizaje de los niños tanto en la escuela como en la vida cotidiana por ese motivo es fundamental trabajar a temprana edad ya que los niños desarrollan habilidades motrices con el tiempo mediante la práctica. Identificar las estrategias utilizada por la docente nos facultó a conocer con qué recursos cuenta la docente y así aportar con nuevo material didáctico. El haber reconocido y descrito los problemas de motricidad fina que presentan las niñas y niños del centro educativo San Pedro dio a proponer actividades prácticas en función de las necesidades encontradas tales como cortar, pintar, trazar, dibujar, entre otras lo cual deja satisfacción ya que estamos aportando de manera positiva en la educación.

Aljure et al., (2021) en su investigación titulada “La Lúdica como Estrategia para Desarrollar la Motricidad Fina en la Modalidad Virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el Confinamiento por COVID 19, Basándonos en los estándares dados en el Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Corporación Universitaria del Caribe – CECAR”, Se realizó en la ciudad de Sincelejo – Sucre, Colombia. Se presentó para Optar al Título de Licenciado en Pedagogía Infantil, la presente propuesta de investigación sistematiza el desarrollo del proceso de investigación formativa aplicado en el Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana del municipio de Sincelejo. El objetivo de esta propuesta de investigación es determinar cómo la lúdica desarrolla la motricidad fina en la modalidad virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el confinamiento por COVID 19. La muestra de esta propuesta está integrada por 30 estudiantes, de ellos niñas son 11 y niños 19, y sus edades están entre los 5 y 6 años. El problema observado en las clases virtuales es la monotonía de algunos maestros al momento de impartir sus clases y desarrollar actividades, esto hace que el alumno pierda el interés y la atención con gran facilidad y que no desarrolle adecuadamente su parte automotriz, por ende, se evidencia una deficiencia en las actividades que realizan. Esta propuesta también les permite a los docentes conocer nuevas estrategias para generar motivación en los estudiantes, ya que por medio de la diversión y el gozo el educando está más presto a aprender. En conclusión la investigación evidencia que la lúdica, aplicada en la modalidad virtual durante el confinamiento, fortalece la motricidad fina en niños de transición, superando la monotonía docente y motivando el aprendizaje significativo mediante actividades creativas, divertidas y pedagógicamente estructuradas.

López (2022) en su investigación titulada Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Motricidad Fina en educación inicial. Se realizó en el departamento de Ambato - Ecuador. Se presentó para obtener el título de Magíster en Pedagogía Mención Educación Técnica y Tecnológica. Los estudiantes de Educación Inicial presentan ciertas dificultades en su motricidad fina, debido a la situación que se vivió por el COVID 19, lo que implica otras deficiencias en su coordinación viso-manual, pinza digital, agudeza y precisión en sus movimientos, es importante realizar esta investigación, porque la motricidad fina, se constituye en un eje fundamental para el desarrollo de la misma. El objetivo principal de esta investigación es determinar la importancia de las actividades lúdicas y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial del grupo de 4 años de la Unidad Educativa Santa Rosa, para un aprendizaje significativo, la metodología, que se usa tiene un enfoque cuantitativo cuasiexperimental, un diseño descriptivo correlacional, con una muestra de 24 estudiantes en el grupo de control y 25 estudiantes en el grupo experimental; se aplicó pruebas de normalidad para saber si, se realiza pruebas paramétricas o no paramétricas, por lo tanto, se realizó una prueba no paramétrica para la comprobación de hipótesis. Los resultados más sobresalientes, que se destacan en la investigación fueron los siguientes: para el grupo experimental en el pretest, se obtuvo un promedio de 2,28 en una escala de 5 que significa Iniciado y en el grupo Experimental en el posttest, se obtiene un promedio de 4,84 que significa Adquirido, es decir, la técnica aplicada en la intervención de tres semanas dio resultados positivos; “las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de Educación Inicial”.

Morocho (2021) en su investigación titulada Estrategias Lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4

a 5 años en el centro de educación inicial ciudad de Cuenca, año lectivo 2019-2020. Se realizó en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial. El presente trabajo investigativo, desarrollado en la Centro de Educación Inicial “Ciudad de Cuenca” del cantón Cuenca, aborda una propuesta metodológica para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción de los estudiantes de Inicial II, de dicho centro educativo. A partir de este estudio se pueden identificar las repercusiones del desarrollo de la motricidad fina el cual afecta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, el propósito es mejorar la motricidad fina con actividades llamativas y sobre todo que sea del interés del infante, por medio del ambiente de construcción, para evitar que esta problemática afecte significativamente al éxito escolar de los alumnos. Para el desarrollo de esta temática se aplicó el método analítico-sintético a través de la recopilación de información mediante instrumentos como la encuesta a la población de estudio y la entrevista a las y los docentes de Inicial II, paralelo A; pudiendo así obtener datos de índole cuantitativo y cualitativo; constituyéndose en el fundamento esencial para la solución del problema planteado. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones para que aquellos que están implicados en el acto educativo, tomen esta investigación como referencia en sus prácticas pedagógicas en el ámbito escolar, de esa manera puedan guiar de forma oportuna a los estudiantes y así evitar de otros problemas en el aprendizaje.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Salazar y López, (2022) en su investigación titulada Estrategias Lúdicas para estimular la motricidad en infantes de 5 años, institución educativa integral “Blas Valera Pérez”, Chachapoyas 2022. Se realizó en la región Chachapoyas, Perú. Se presentó para obtener el título profesional de segunda especialidad profesional en educación inicial y

estimulación temprana, tuvo como objetivo evaluar la influencia de las estrategias lúdicas en la estimulación de la motricidad fina y gruesa en 15 infantes de 5 años de la Institución Educativa Integral “Blas Valera Pérez”, Chachapoyas 2022. Se utilizó el diseño pretest y post-test con un solo grupo, la técnica de recolección de datos fue la observación, y como instrumento una ficha de observación aplicado de manera individual, pudiendo el infante obtener por cada indicador, un puntaje alto (3), medio (2) o bajo (1). Las estrategias lúdicas consistieron en la ejecución de 20 actividades lúdicas, distribuidas en 10 actividades estimulantes de motricidad gruesa y 10 de motricidad fina. Para el análisis de los resultados se recurrió al programa informático SPSS, por el cual se obtiene que el valor del estadístico de prueba es igual a -10,002 con probabilidad p igual a 0,000 menor a 0,05. En la evaluación de motricidad gruesa, el puntaje del pre test fue de 25,00 y del post test 30,00, desviación estándar de 2,878 en el pre test y el post test 0.000. En motricidad fina, el puntaje promedio del pre test fue 22,67 y del post test 30,00, desviación estándar de 2,717 en el pre test y post test 0,000. Demostrándose así que las estrategias lúdicas si estimulan la motricidad de infantes de 5 años. En este sentido, se invita a los docentes de nivel inicial incluir dentro de sus programaciones las actividades realizadas en esta investigación.

Merino, (2022) realizó una investigación titulada Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa, Se realizó en la región Chiclayo, Perú. Se presentó para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial, cuyo objetivo general fue Cuyo objetivo general es proponer un taller de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa, partiendo por identificar el nivel de desarrollo de la motricidad fina a través del test de desarrollo psicomotor TEPSI, en la actualidad, el tema de la motricidad fina es uno de los ejes más importantes a tratar debido a que es

parte del desarrollo motriz de todos los niños, a medida que van creciendo estos van realizando sus capacidades motrices y una intervención oportuna lograra prevenir dificultades que puedan presentarse más adelante si no se ha estimulado correctamente. Es por ello que se ha propuesto un taller de juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa denominado “Juego y aprendo con mis manitos lúdicas”. Esta investigación pertenece a un enfoque cuantitativo utilizando un diseño propositivo descriptivo, con una muestra de 30 niños, los cuales fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico intencionado. Debido a que se aplicó el instrumento adaptado “Test de desarrollo psicomotor TEPSI “donde se obtuvo como resultados niveles altos de retraso con 60% y riesgo con 65% en las dimensiones de coordinación de los dedos y coordinación viso manual siendo las más altas, dicha propuesta aborda una metodología lúdica empleado en 12 sesiones. Al cabo, a partir de la aplicación del programa juego y aprendo con mis manitos lúdicas, los niños lograran desarrollar la motricidad fina, llegando así al nivel esperado de acuerdo a su edad.

Ccahuay (2022), en su trabajo de investigación ha tenido como objetivo general Determinar la relación entre los juegos lúdicos y la coordinación fonética en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán, Distrito Acocro, Ayacucho 2021. el alcance de la investigación estuvo orientado a los estudiantes de 5 años de inicial. La metodología que se utilizó corresponde a una investigación de tipo cuantitativa el nivel descriptico y el diseño fue descriptiva correlacional, la población estudiada fue 91 estudiantes y una muestra de 35 estudiantes, se utilizó la técnica de muestreo no probabilístico donde todas las unidades de la población tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas para la aplicación se utilizó la observación como técnica y el instrumento la lista de cotejo, la cual

originariamente fue elaborado por mi persona y validado por expertos, El estadístico utilizado para los resultados de correlación fue la Rho de Spearman, obteniéndose una correlación alta de $r=0,858$ entre ambas variables. Los siguientes resultados: existe una relación significativa $r=0,687$, $r=0,621$, $r=0,687$, $r=0,621$, entre los juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 310 General Trinidad Morán Distrito Acocro, Ayacucho 2021. Se concluyó según los resultados obtenidos que existen correlación alta entre las variables de la investigación, se aprueba la hipótesis de investigación.

Saucedo (2021) El propósito de esta investigación fue la “Aplicación de los Juegos Lúdicos Mejoran la Motricidad Fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del distrito de La Cruz - Tumbes, 2020; Se realizó en la región Tumbes, Perú. Se presentó para optar el grado académico de bachiller en educación. Siendo el objetivo Determinar la aplicación de los juegos lúdicos mejoran la motricidad fina de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del Distrito de la Cruz - Tumbes, 2020. Este estudio corresponde a una investigación explicativa en la que se aplicó un pre y post test a un determinado grupo. La población estuvo conformada por 67 alumnos con una muestra de 18 alumnos. Para realizar la medición se aplicó el instrumento de observación a través de la lista de cotejo basado en 10 ítems que fueron primeramente validados por un juicio de 5 expertos. Se recopiló información sobre la motricidad fina, luego se aplicó la estrategia de aprendizaje los juegos lúdicos. Los resultados obtenidos del pos test, según sus logros de aprendizaje demostraron que el 100% tienen un logro de AD. Se concluye que, si existe una diferencia significativa entre el pre y pos test, en los resultados obtenidos con un nivel de significancia de 0.000 se concluyó que la aplicación de los juegos lúdicos mejora la motricidad fina.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El Juego

Según Huizinga (2014), el juego es una actividad voluntaria que se lleva a cabo dentro de ciertos límites temporales y espaciales, que sigue reglas establecidas, con el propósito de entretener, divertir y proporcionar placer a los participantes. Caillois, (2001) complementa esta perspectiva al destacar que el juego también implica una situación de libertad y separación del mundo ordinario, donde los jugadores se involucran de manera activa y disfrutan de la experiencia lúdica.

En palabras de Suits (2014), el juego se define como una actividad que se realiza por sí misma, intrínsecamente motivada y que sigue un conjunto de reglas convencionales que definen su curso y desenlace. Esta definición subraya la importancia del propósito y la estructura normativa en la experiencia de juego.

De todo ello podemos manifestar que, según estos autores contemporáneos, el juego es una actividad que se caracteriza por ser voluntaria, reglamentada, entretenida y llevada a cabo en un espacio y tiempo específicos. Además, implica una disposición a la libertad y una separación del mundo ordinario para crear una experiencia personal y gratificante para los participantes.

Los juegos representan una forma crucial para que los niños exploren y descubran su propio cuerpo, comprendiendo el papel del movimiento y la interacción con otros, así como adaptándose al entorno que les rodea. Este proceso requiere atención y esfuerzo para lograr un resultado satisfactorio. En lugar de mantener a los niños apartados del mundo adulto por seguridad o entretenimiento, los juegos deben ser considerados como una parte integral del proceso de aprendizaje, fundamental para su desarrollo. Al participar activamente en el juego, el niño tiene la oportunidad de

observar e internalizar aspectos esenciales de la vida adulta, incluyendo la preparación para un futuro laboral y las habilidades sociales necesarias para responder de manera adecuada en diversas situaciones.

2.2.1.1. Juegos Lúdicos

Según Morales (2021) manifiesta que el juego lúdico se refiere a una actividad recreativa que implica participación activa, entretenimiento y reglas estructuradas con el propósito de divertirse y disfrutar. Los juegos lúdicos pueden tener diversas formas, desde juegos de mesa hasta actividades al aire libre o digitales, y suelen involucrar elementos competitivos o colaborativos. El juego lúdico es una actividad recreativa que implica participación activa, entretenimiento y reglas estructuradas con el propósito de divertirse y disfrutar. (p. 78).

2.2.1.2. Clasificación Basada en la Teoría de Piaget

Según Jean Piaget, psicólogo suizo, el niño al jugar repite acciones que le causan placer, bien por el resultado agradable o por descubrir que él mismo es la causa de lo que ocurre (reacciones circulares primarias o secundarias). “Juegos Reglados” son los juegos que estructuran bajo una norma o regla; “Juegos de imitación”, son los modelos que al principio imitan los niños en sus juegos con los padres, familiares y, en general, el mundo adulto. Pero hacia los seis o siete años los modelos a imitar son seres imaginarios, lo cual reviste una mayor complejidad. “Juegos de construcción” son un tipo de juego muy frecuente entre los dos y los cuatro años, donde los niños tienen una tendencia instintiva al orden que lleva al gusto por la colocación sistemática de los objetos. “Juegos de regla arbitraria”, se dan cuando los propios niños son los que establecen las reglas que derivan de las características de los objetos utilizados en el juego. Este tipo de juego es común entre los cuatro y los seis años.

Según Castilla, (2014), la clasificación propuesta por Piaget se relaciona con su teoría de las etapas en la evolución del pensamiento. Este autor equipara el juego con el acto intelectual, ya que considera que tienen la misma estructura. La principal diferencia que establece entre ambos procesos es que el acto intelectual tiene una finalidad, es decir, persigue una meta; mientras que el juego es una finalidad en sí misma.

2.2.1.3. Secuencia Didáctica del Juego

Según Chacón (2001), el juego didáctico constituye una de las mejores estrategias pedagógicas que pueden aplicarse en cualquier nivel o modalidad educativa. Sin embargo, en la práctica, los docentes lo han utilizado en pocas ocasiones, lo que genera un desconocimiento de sus múltiples ventajas. El juego con propósito educativo se concibe como una actividad reglada que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracto-lógica de lo vivido, con el fin de alcanzar los objetivos curriculares. En última instancia, su propósito es facilitar la apropiación de contenidos por parte del estudiante, fomentando al mismo tiempo su desarrollo integral y su creatividad. Además, esta estrategia persigue una diversidad de objetivos orientados a la ejercitación de habilidades específicas en distintas áreas. Por ello, resulta fundamental dar a conocer las destrezas que pueden desarrollarse mediante el juego en cada una de las dimensiones del educando: físico-biológica, socioemocional, cognitivo-verbal y académica.

Así como también es de suma importancia conocer las características que se debe tener en un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez sea conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo va elaborar un juego, y con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para seguir

realizando, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más importantes y adecuados para su realización y comienzan sus preguntas e interrogantes.

2.2.1.4. El Juego como Actividad de Desarrollo Cognitivo

Según Garaigordobil, (2019), desde marcos teóricos de referencia muy diversos, las observaciones de Piaget, Klein, Wallon, o Vygotsky, entre otros, ha subrayado el relevante papel que el juego infantil desempeña en el desarrollo del pensamiento. Las conclusiones de estos estudios, así como las investigaciones posteriores a sus postulados confirman estas positivas implicaciones de las actividades lúdicas en la investigación cognoscitiva del entorno físico y social, en la creación de áreas de desarrollo potencial, en la evolución del pensamiento que conduce a la abstracción, y en la creatividad. En el plano intelectual, la investigación ha sugerido que el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen: descentración, descontextualización e integración. A través del juego, los niños incorporan elementos del mundo exterior en existentes estructuras cognitivas (asimilación) y ganan experiencia modificando.

Planes de acción en respuesta de las características de los objetos (acomodación) Paltan y Quilli, (2011). El juego de manipulación de objetos provee a los niños pequeños de una oportunidad de ganar conocimiento acerca de las características físicas de los objetos (conocimiento físico), así como acerca de las relaciones que existen entre los objetos (conocimiento lógico-matemático).

2.2.1.5. Juegos para mejorar la motricidad fina

Los niños y niñas, en ocasiones, pueden presentar dificultades para agarrar correctamente el lápiz, atarse los cordones o coger los cubiertos. Esto puede deberse a una falta de control de la motricidad fina. (FAMMA, s. f.)

El concepto de motricidad fina, como describe Simón, (2015), se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca, así como de una mejor coordinación oculomanual. Además, García y Batista (2018) añaden que se refiere a los movimientos realizados por una o ambas manos, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión.

Por todo ello, se consideró en esta investigación 7 juegos para realizó la docente con los niños y niñas con la finalidad de potenciar esta habilidad:

1. **Juegos con plastilina:** Al cortar, aplastar, estirar, amasar y dar forma con nuestros dedos a la plastilina, además de potenciar la creatividad estamos realizando una actividad que estimula el área psicomotriz. Es una actividad muy utilizada cuando el niño o niña va a comenzar a escribir o se observa que aparecen dificultades con el agarre del lápiz. Para ello, se hace especial hincapié en la pinza digital (control preciso y coordinación de los dedos índice y pulgar) creando formas como esferas o presionando con estos dedos para hacer figuras planas.
2. **Origami:** El arte de la papiroflexia trasladado a los niños y niñas tiene grandes beneficios. No solo mejorando la fuerza y control de los dedos, sino también la planificación, secuenciación de pasos y concentración.
3. **Juego de enhebrar:** Son aquellos juegos en los que se debe atravesar los agujeros de una estructura de madera o cartón con un material, que normalmente es un cordón o hilo. Para mayor dificultad, también se puede jugar a introducir abalorios en una cadena. Esto les ayudará a mejorar su coordinación ojo-mano.

4. **Marionetas para los dedos:** Es un juego sencillo que permite que se practique la movilidad de cada uno de los dedos de forma aislada. Además, podemos potenciar la expresión del lenguaje y la organización del discurso oral, donde se explica cómo hacer marionetas de dedos. De esta forma, se puede combinar esta actividad con la papiroflexia.
5. **Juegos con pinzas:** Utilizando objetos cotidianos como pinzas también se puede potenciar la motricidad fina. Se abre un gran abanico con este material que se enfoca en la pinza digital y coordinación óculo-manual.

Algunos de los juegos que podemos proponer a los niños y niñas son:

- a. Poner tanto número de pinzas como señale el número de una tarjeta.
- b. Llevar con pinzas los pompones al color correspondiente de la caja.
- c. Añadir pinzas para crear figuras.
- d. Por ejemplo, que sean los rayos de un sol.
- e. Escribir letras en las pinzas y engancharlas en el dibujo que comience por esa letra.
- f. Utilizar pinzas de colores y ponerlas en los objetos que se encuentren por la casa con ese mismo color.

2.2.1.6. Dimensiones de los juegos lúdicos

Mecánica del Juego

Se refiere a las reglas y sistemas que rigen la interacción entre los jugadores y el juego en sí. Incluye elementos como turnos, movimientos, acciones permitidas y restricciones.

Componente Estratégico

Relacionado con la toma de decisiones y la planificación a largo plazo. Los jugadores deben considerar diferentes opciones y anticipar las posibles consecuencias de sus acciones.

Componente Estético

Incluye los elementos visuales, auditivos y sensoriales del juego, como el diseño gráfico, la música y la calidad de los componentes.

Componente de Desafío

Indica la dificultad o nivel de complejidad que presenta el juego. Un juego puede ser más o menos desafiante dependiendo de la habilidad requerida para jugarlo.

2.2.1.7. Importancia del Juego en el Aprendizaje

Según Llorente (2000) los juegos deberían ser considerados como una buena actividad física ya que es muy importante dentro del aula para su respectiva clase, puesto que el niño va a aportar una forma diferente de enseñanza y va a adquirir nuevos aprendizajes y mucho dominio, donde se aportan descanso, movimiento y recreación ante el estudiante. Los juegos nos van a permitir establecer en las orientaciones con cada interés del participante que van hacia las áreas que realmente les importan y sobre todo se involucran en la actividad lúdica. Asimismo, las docentes deben ser muy hábiles e interactuar con cada niño mediante nuevas iniciativas, creando juegos que se adapten a sus intereses, necesidades, expectativas y al ritmo particular de su aprendizaje. Cabe destacar que los juegos demasiado complicados suelen restar interés a los niños, dificultando su participación activa. Por ello, en la primera etapa se recomiendan juegos simples en los que la motricidad tenga un papel central, predominando especialmente aquellos de imitación y persecución. Posteriormente, en una segunda etapa, resulta

pertinente incorporar actividades que incluyan competencias y deportes, de manera que se amplíen las experiencias y se fortalezcan sus habilidades físicas y sociales.

2.2.1.8. Enfoque Metodológico de Aprendizaje

Según Hattie (2009), la puesta en práctica del enfoque metodológico de aprendizaje significativo, tanto la institución como la comunidad educativa deben involucrarse directamente en los procesos de aprendizaje, pues este se da en diferentes espacios y momentos que apunten a darle sentido a lo que el estudiante aprenda. Para la materialización del propósito de este modelo es esencial fomentar en el educando diferentes formas de aprendizaje como los siguientes: La presentación de las ideas básicas unificadoras de una disciplina antes de la presentación de los conceptos más periféricos. El diseño de estrategias que promuevan el autocontrol académico y formativo a los estudiantes que evidencian debilidades en los procesos, asignándoles compromisos como servir de monitores, construir relatorías en la clase, exposiciones de valores cristianos y humanos en la formación.

2.2.2. Motricidad

Según González et al., (2020) Se refiere, por tanto, a sensaciones conscientes del ser humano en movimiento intencional y significativo en un tiempo objetivo y representado, incluyendo percepción, memoria, proyección, actividad, emoción, raciocinio. Se evidencia en diferentes formas de expresión gestual, verbal, escénica y plástica, etc. La motricidad se configura como proceso, cuya constitución involucra la construcción del movimiento intencional a partir del reflejo. De acuerdo con el desarrollo espontáneo de la motricidad, los movimientos se han clasificado en cinco tipos que se definen a continuación:

Los movimientos locomotores o automatismos: son movimientos gruesos y elementales que ponen en función al cuerpo como totalidad. Por ejemplo, caminar, gatear, arrastrarse.

La coordinación dinámica: exige la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo. Por ejemplo, saltos, brincos...desarrollo de los brincos, nos informa acerca del proceso de los cuatro a los seis años.

La coordinación viso motriz: consiste en la acción de las manos (u otra parte del cuerpo) realizada en coordinación con los ojos. Esta coordinación se considera como paso intermedio a la motricidad fina. Ejemplo, rebotar una pelota con la mano.

La motricidad fina: consiste en la posibilidad de manipular los objetos, sea con toda la mano, sea con movimientos más diferenciados utilizando ciertos dedos.

El niño adquiere la posibilidad de la toma de pinza alrededor de los nueve meses y la ejecuta con suma dificultad: se necesita una elaboración de años para actuar, actividades motrices finas como enhebrar perlas y todavía más para llegar a la escritura, ya que ésta es una síntesis de las facultades neutras motrices y del desarrollo cognoscitivo.

2.2.2.1. Motricidad fina

El concepto de motricidad fina, como describe Simón, (2015), se refiere a los movimientos de la pinza digital y pequeños movimientos de la mano y muñeca, así como de una mejor coordinación oculomanual (la coordinación de la mano y el ojo).

García Y Batista, (2018) añaden que se refiere a los movimientos realizados por una o ambas manos, que no tienen una amplitud, sino que son movimientos de más precisión. La motricidad fina implica un nivel elevado de maduración y aprendizaje.

La motricidad fina se refiere a la habilidad para controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, permitiendo realizar tareas delicadas y detalladas. Esta capacidad es fundamental para actividades como escribir, dibujar, abotonar ropa y manipular objetos pequeños.

Siguiendo el mismo campo Arévalo y Bayas (2021) La motricidad fina se define como la habilidad para controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, permitiendo la realización de tareas delicadas y detalladas. (p. 4).

2.2.2.2. Desarrollo de la Motricidad fina

Según Arévalo y Bayas (2021) El desarrollo de la motricidad fina se refiere al proceso mediante el cual los niños adquieren y mejoran sus habilidades para realizar movimientos precisos y coordinados con las manos y los dedos. Esto incluye actividades como agarrar objetos pequeños, manipular herramientas, escribir, abrocharse botones y otras destrezas que requieren control fino de los músculos pequeños.

Delgado y Contreras 2011, citado por: Berrocal et al., (2022), señalan que el desarrollo de la motricidad es más que mover alguna extremidad; también las expresiones faciales son un acto motriz, donde los músculos, supeditados a las órdenes del sistema nervioso, permiten estos movimientos. En el desarrollo psicomotor cada habilidad es consecuencia de la anterior, así como necesaria para las próximas.

Según Nuevo, (2015) considera que la motricidad fina se da:

a) Desarrollo de la motricidad fina de 0 a 1 año

De 0 a 2 meses: El reflejo Prensil está presente en las manos del recién nacido. Cuando se roza su palma, cerrará el puño en un acto inconsciente. Este reflejo desaparece alrededor de los cinco meses y, mientras tanto, el recién nacido no tendrá

mucho control sobre sus manos. Alrededor de las ocho semanas, comenzará a descubrir y a jugar con sus manos. Al principio, solamente descubrirá las sensaciones del tacto, pero después, alrededor de los tres meses, los bebés son capaces de involucrar la vista también.

De 2 a 4 meses: La coordinación ojo-mano comienza a desarrollarse entre los 2 y 4 meses. Así empieza una etapa de práctica llamada "ensayo y error", que sucede al ver los objetos y tratar de agarrarlos con las manos.

De 4 a 5 meses: La mayoría de los bebés pueden agarrar a esta edad un objeto que esté a su alcance, se considera una base importante en el desarrollo de la motricidad fina. De 6 a 9 meses A los seis meses, los bebés ya pueden sostener con facilidad un pequeño objeto durante un corto periodo de tiempo y muchos comienzan a golpear lo que tienen entre sus manos. Agarrar objetos pequeños con sus manos y llevárselos a la boca.

De 9 a 12 meses: Cuando el bebé se acerca a su primer cumpleaños, prefiere observar los objetos antes de agarrarlos con sus manos. Así, tocará el objeto con la mano entera, pero será capaz de empujarlo usando solamente su dedo índice. De 12 a 15 meses En esta etapa, el bebé realizará uno de los logros motrices finos más significativos de su evolución, que consiste en aprender a hacer las tenazas con las manos, usando los dedos para pellizcar los objetos y para separar las piezas pequeñas de las grandes.

b) Desarrollo de la motricidad fina de 1 a 3 años

De 1 a 3 años Coincide con su capacidad de desplazamiento mediante el gateo y con sus primeros pasos. En esta etapa, los bebés desarrollan la capacidad de manipular objetos de manera más compleja De 3 a 4 años A esta edad, comienza en el colegio la

etapa de preescolar y los niños se enfrentan al manejo de los cubiertos y deben aprender a atarse los cordones de los zapatos y a abrocharse los botones. A los 5 años Están preparados para cortar, pegar y trazar formas. Sus dibujos tienen trazos definidos y formas identificables.

c) Desarrollo de la motricidad fina de 4 a 5 años

De 4 a 5 Años, Según: Vygotsky (1978), los niños están en una etapa de desarrollo en la que su juego se vuelve más complejo y sofisticado. A esta edad, tienden a jugar de manera más cooperativa: Pueden participar en juegos de grupo más estructurados y colaborar con otros niños en actividades como juegos de construcción, juegos de roles o juegos de mesa simples. Desarrollar habilidades sociales: Comienzan a comprender mejor las normas sociales y a aprender a compartir, tomar turnos y resolver conflictos de manera más efectiva durante el juego.

Además, este autor firma que, es importante participar en juegos de roles elaborados: Los niños de 4 a 5 años a menudo disfrutan de juegos de roles imaginativos y creativos en los que representan diferentes roles y situaciones, como jugar a ser médicos, maestros, superhéroes, entre otros. Utilizar la imaginación de manera activa: Pueden crear mundos imaginarios, inventar historias y dar vida a personajes ficticios en sus juegos. Desarrollar habilidades motoras avanzadas: Sus habilidades motoras finas y gruesas están más desarrolladas, lo que les permite participar en actividades físicas y manipulativas más complejas. Explorar intereses específicos: A esta edad, los niños pueden mostrar intereses más definidos y preferencias en el tipo de juegos y actividades que prefieren.

Peters y Santo (2019), afirman que el desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 a 5 años es crucial ya que en esta etapa experimentan avances significativos en la

coordinación y control de movimientos más precisos y detallados. Se observa una mejora notable en habilidades como la destreza manual, la coordinación mano-ojo, y la capacidad para realizar actividades que requieren precisión y control.

Según estos autores, uno de los hitos en el desarrollo de la motricidad fina a esta edad es la capacidad creciente para realizar actividades que involucran la manipulación de objetos pequeños, como recortar con tijeras, dibujar figuras más precisas, ensartar cuentas, entre otras, estas habilidades influyen en la preparación para las actividades escolares y en el desempeño general del niño en diversas áreas.

En esta etapa, los niños pueden mejorar su habilidad para escribir con mayor precisión, abrochar botones, realizar trazos más definidos y coordinar movimientos más complejos que implican mayor destreza.

2.2.2.1. Dimensiones de la Motricidad Fina

Coordinación Viso manual

Según Gallahue y Ozmun, (2005) la coordinación viso-manual es la capacidad de integrar la información visual y los movimientos de las manos para llevar a cabo tareas que requieren precisión y sincronización entre la vista y la acción manual. Implica la habilidad para utilizar la percepción visual para guiar y controlar los movimientos de las manos de manera efectiva en la realización de actividades específicas

Asimismo, la coordinación viso-manual se puede clasificar en dos aspectos relevantes: aquella que involucra el cuerpo en su totalidad y la que se centra en partes específicas. Una de sus principales funciones radica en la forma en que el niño desarrolla sus cualidades motrices de manera adecuada y oportuna, mostrando capacidad de interacción con el entorno. En este proceso, la vista y las manos cumplen

un papel fundamental, pues su uso coordinado permite al niño ejecutar diversas actividades con fluidez, orientadas siempre hacia un propósito concreto.

Exploración visual, activa y repetida: que se dan en la semana 17 y en la semana 28 el volviendo a mirar fijamente al objetivo intentándolo agarrarlo, y asimismo se propone a conseguirlo hasta que logra alcanzarlo y probablemente lo percibe en su boca y así lo va explorando.

Iniciación a la presión, prensión y/o manipulación: que se dan en la semana 28 y en la semana 40 donde el estudiante normalmente va a aprender a guiar sus ojos para conseguir sus movimientos y suelen conseguir una didáctica: fijamente, localizara parte del juego y con la mirada, asimismo para lograr alcanzarlo, y se despista, y suele mirar el juego fijamente más cerca, y consigue agarrar parte del juguete casualmente observándolo.

Refinamiento y precisión: A partir de las 40 semanas el estudiante comenzará a explorar y con la suavidad de las yemas de los dedos logrará manipular los objetos y tener mayor precisión. (pp. 105-114).

Es una de las etapas en las que influyeron en el accionar, pero juntas se hacen integrar para un buen desarrollo de cada coordinación viso manual. Estas son las mejores de cada etapa que se están determinando por cada edad en los niños y en todas las medidas de evolución, y así se van desarrollando mutuamente para utilizar sus propias habilidades motrices.

Coordinación gestual

La coordinación gestual se refiere a la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados con las manos, los brazos y otras partes del cuerpo que implican gestos y acciones específicas. En el contexto de la psicomotricidad, esta habilidad es

fundamental para el desarrollo integral, la comunicación no verbal y la ejecución de tareas motoras.

Dos autores relevantes que han abordado la coordinación gestual y su relación con la psicomotricidad son (Le Boulch, 1982) y (Wallon, 1971).

Ambos autores han investigado y escrito sobre el desarrollo motor y la coordinación gestual, proporcionando perspectivas valiosas sobre cómo esta habilidad se relaciona con el desarrollo psicomotor en la infancia.

Según Martínez indica la coordinación manual es utilizada con señas o gesto con las manos, puestos que cada una de las personas lo utilizan en conjunto para así poder realizar actividades e incluso enseñar a otros niños, el cumplimiento de una buena coordinación gestual es realizar el trabajo en equipo tanto docente y estudiante, la edad no determina el aprendizaje que pueda adquirir es una estimulación de dominio e incluso una segmentación para así realizar acciones, a la edad de 5 años la precisión y el control es individual en ambas manos, siendo necesario que se desarrollan habilidades específicas para así incrementar capacidades y obtener resultados buenos.

En este sentido, podemos observar hacia la descripción que se nos brinda.

Según Gidion, (2020) detalla que la coordinación gestual: “Es un factor importante es el movimiento en pinza, la coordinación gestual de los dedos índice y pulgar permite la mayoría de las actividades: rasgado, anudado (abrochar desabrochar) punzar, pegar, cortar coser”.

Esto significa que se debe de coordinar específicamente, asimismo para sus movimientos es muy seguro para sus dedos en realizar nuevas actividades de precisión.

Coordinación facial

La coordinación facial es la habilidad para controlar y manejar los movimientos de los músculos faciales de manera precisa y eficiente. En el contexto de la psicomotricidad, esta capacidad juega un papel crucial en la comunicación no verbal, la expresión emocional y la interacción social. Autores como (Le Boulch, 1982) y (Vayer, 1978) han abordado la coordinación facial dentro del marco de la psicomotricidad.

Entre los estudiantes se logrará en la facilidad para aprender a tener un buen dominio propio y de toda las coordinaciones que se han motrices finas donde tienen que ser muy importantes en una base sobre todo las cuales se estarán desarrollando con más habilidades, es por ello que Arufe (2019) donde nos van a indicar al respecto donde puede ser: muy importante donde los niños a través de sus movimientos en su infancia domine una parte de su cuerpo en el juego, donde puede disponer para ello y a través tener en su entorno buena comunicación. Sería muy necesario pensar que todo esto sería parte de una globalización y de una parte de su cuerpo y su entorno familiar, así como partes del cuerpo humano y del rostro como son: cejas, sus mejillas y el contorno de sus ojos.

Las coordinaciones faciales se pueden desarrollar en parte de su consideración ante cada juego lúdicos, y asimismo se relacionan entre sí y se ejercitan, muchas de las habilidades en las específicas, son muchas habilidades que se promueven a cada niño para su desarrollo con la motivación entre las mejores capacidades, ya que los estudiantes desenvuelven a temprana edad, donde se debe ejecutar constantemente en las necesidades y en cada de sus destrezas de su cuerpo.

Coordinación Fonética

Según Luo et al., (2020) en su perspectiva para quienes lo determinan que en su coordinación se refiere que cada una de la actividad donde se realiza:

El estudiante, en los primeros meses de vida, descubre las posibilidades de emitir sonidos, y, sin embargo, su madurez es muy necesaria porque le permite una emisión sistemática de cualquier sonido y en su capacidad de realizarlos todos. Para otros términos, tiene un buen significado en cada coordinación fonética, tiene que vincular con su pronunciación y hay empieza el desarrollo para su niñez, cuando se descubren los sonidos en que se provienen en los padres de familia más cercanos.

La coordinación fonética se refiere a la capacidad de producir sonidos del habla de manera precisa y articulada.

Sin embargo, podríamos mencionar la relación entre la psicomotricidad oral y el desarrollo del lenguaje. Los autores como Piaget, (1952) y (Vygotsky, 1962) han abordado la importancia de la interacción entre el desarrollo motor, cognitivo y lingüístico en la infancia.

Estos autores han investigado cómo el desarrollo motor y cognitivo influyen en el desarrollo del lenguaje y la comunicación en los niños, aunque no específicamente en el contexto de la coordinación fonética.

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Motricidad Fina

El desarrollo de la motricidad fina en los niños es un proceso largo y puede generar frustración, ya que sus manos y dedos aún no tienen el control necesario. Esto se debe a la falta de fuerza y estabilidad en sus músculos. Los educadores tienen la responsabilidad de fortalecer esta habilidad a través de juegos y ejercicios adecuados

que estimulen el tacto, la manualidad y la coordinación viso-motora, atendiendo tanto a las necesidades físicas como intelectuales de los niños en el nivel inicial.

2.3.2. Motricidad viso-manual

Involucra tareas realizadas con la mano, cuya organización se realiza en el cerebro, utilizando muñeca, antebrazo, brazo y mano. Para que los niños desarrollen una coordinación visomotriz adecuada, deben practicar actividades simples que mejoren su coordinación manual, como pintar, recortar y resolver laberintos. El docente juega un papel crucial, guiando y motivando a los niños para que superen dificultades motrices, facilitando así su aprendizaje, como en el caso de la escritura.

2.3.3. Motricidad fonética

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

2.3.4. Motricidad gestual

El dominio en la coordinación gestual está compuesto por elementos de la mano, siendo estos una condición esencial y básica para desarrollar y dar movimiento a los dedos para que sus movimientos tengan precisión. Existe una serie de etapas que se sigue en preescolar, la cual inicia desde lo más amplio o general, se da en los 3 años y se va reduciendo de a poco hasta llegar a los 5 años de edad como ejemplo tenemos la reducción 31 de imágenes e incluso perfeccionan como agarrar de manera correcta e lápiz.

2.3.4. Motricidad facial

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

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1 Hipótesis general

Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

3.1.2 Hipótesis específicas

Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

3.2. Operacionalización de variables

JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 56107 DE YANAoca – CANAS, 2024

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	CATEGORIA Y/O VALORACIÓN.
V1 JUEGO LÚDICO	Morales, (2021) manifiesta que el juego lúdico se refiere a una actividad recreativa que implica participación activa, entretenimiento y reglas estructuradas con el propósito de divertirse y disfrutar. Los juegos lúdicos pueden tener diversas formas, desde juegos de mesa hasta actividades al aire libre o digitales, y suelen involucrar elementos competitivos o colaborativos.	Esta variable juego lúdico se va a medir mediante una ficha de observación de elaboración propia para este estudio.	Mecánica del	Conoce las reglas y sistemas que rigen los juegos.	1 al 6	Muy bueno (4)
			Componente	Es autónomo en la toma de decisiones y la planificación	7 al 10	Bueno (3)
				Utiliza elementos visuales, auditivos y sensoriales del juego.	11 al 13	Regular (2)
			Componente	estético.		Malo (1)
			Componente de	Reconoce el nivel de complejidad, lo desafiante del juego.	14 al 16	Muy malo (0)

V2 MOTRICIDAD FINA	Arévalo y Bayas (2021) La motricidad fina se define como la habilidad para controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos, permitiendo la realización de tareas delicadas y detalladas.	Esta variable motricidad fina se va medir mediante una ficha de observación de elaboración propia para este estudio.	Coordinación	Reconoce acciones de coordinación viso-manual en sus actividades	1 al 5	Muy bueno
						(4)
						Bueno
						(3)
						Regular
						(2)
			Coordinación	Identifica sonidos e imita acciones de para representar gestos	6 al 10	Malo
			Gestual			(1)
						Muy malo
						(0)
			Coordinación	Realiza expresiones faciales con apoyo de juegos e instrumentos	11 al 15	
			Facial			

Nota: Elaboración propia

CAPÍTULO IV

METODOLOGÍA

4.1. Tipo, nivel y diseño de investigación

4.1.1. Tipo de investigación:

Martínez y Espinal (2023) señalan que la presente investigación es de tipo básica correlacional, ya que se enmarca en un diseño descriptivo. En este sentido, las variables no han sido modificadas ni se han implementado acciones orientadas a solucionar el problema planteado; por ello, se lleva a cabo este estudio con el propósito de describir la realidad observada y generar información que pueda servir de base para futuras propuestas de intervención.

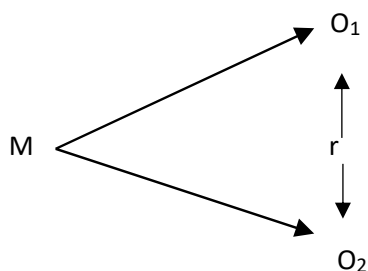
4.1.2. Nivel de investigación:

Según Supo (2020) sostiene que la presente investigación es relacional, ya que las características más importantes de este nivel es que posee análisis estadístico bivariado (de dos variables) y es, precisamente, lo que lo diferencia del nivel descriptivo (donde el análisis estadístico es univariado); y la diferencia con el nivel explicativo es que no pretenden demostrar relaciones de causalidad.

4.1.3. Diseño de investigación:

El diseño de investigación es de tipo no experimental transeccional y correlacional, según Cancela (2010), los estudios correlacionales comprenden aquellos estudios en los que estamos interesados en describir o aclarar las relaciones existentes entre las variables más significativas, mediante el uso de los coeficientes de correlación.

Dónde:



M = Es la muestra

O₁ = Observación a la variable (1) (Juegos lúdicos)

O₂ = Observación a la variable (2) (Motricidad)

r = Relación existente entre las variables

4.2. Población y unidad de análisis

4.2.1 Población de estudio

En la presente investigación, se aplicará a los niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 De Yanaoca – Canas.

En reconocimiento a la población Hernández-Sampieri (2018) detalla: La población de estudio se refiere al conjunto completo de individuos, elementos o casos que comparten características específicas y que son objeto de análisis en un estudio de investigación.

Carrasco (2019) comparte esta definición añadiendo que la población: “es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (p. 236)

Tabla 1
Población de estudio

	3 AÑOS	4 AÑOS	5 AÑOS	TOTAL
Institución Educativa Integrado N° 56107 De Yanaoca	09	18	15	42

Nota: Elaboración propia

4.2.2 Tamaño de muestra y técnica de selección de muestra

4.2.2.1. Tamaño de muestra

Para Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) este se define como un grupo pequeño de la población, de quien se toma cierta información, y esta información puede ser tan útil que puede extrapolarse al conjunto poblacional. En otras palabras, la información que se pueda recoger de una muestra puede servir para poder realizar caracterizaciones, confrontar ideas, relacionar fenómenos, causas para toda la población. Para el estudio se tomó como muestra a 18 niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas. La técnica que se utilizó es el muestreo no probabilístico, ya que no existe una fórmula estadística y será tomada a criterio del investigador.

Tabla 2
Tamaño de muestra

	4 AÑOS	TOTAL
Institución Educativa Integrado N° 56107 De Yanaoca	18	18

Nota: Elaboración propia

4.2.2.2. Técnicas de selección de muestra

Para Hernández-Sampieri (2018), la muestra no probabilística o dirigida es un subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la muestra; por tal motivo, la muestra del presente

trabajo de investigación es no probabilístico eligiendo así a 18 niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas.

4.3. Técnicas de recolección de información

4.3.1. Técnica:

Según Tafur e Izaguirre (2015), para alcanzar los objetivos de la investigación y comprobar las hipótesis establecidas, se deben conseguir datos. Por tal motivo, existen procedimientos específicos para reunir los datos, los cuales se denominan técnicas. La técnica que se empleará en esta investigación es la encuesta. Se tomó esta decisión porque la información que se va recabar permitirá adquirir información objetiva. Para Carrasco (2019), la encuesta es “una técnica dedicada para la investigación social por excelencia, debido a varias características como su utilidad, sencillez, versatilidad y objetividad de los datos que se obtienen. Estas preguntas pueden plantearse de manera directa o indirecta a los individuos que componen el estudio” (p.314). Particularmente, se utilizará esta técnica porque permitirá recolectar información objetiva para su análisis y procedimiento posterior de ambas variables de estudio.

4.3.2. Instrumento:

El instrumento que se ha empleado en esta investigación es el cuestionario. Según el aporte de los investigadores Tafur e Izaguirre (2015, p. 197) manifiestan que el cuestionario es el instrumento que tiene su nombre debido a que consiste en un conjunto de preguntas que se elaboran luego de tener en cuenta las variables y sus dimensiones. Además, el cuestionario está relacionado a la técnica llamada encuesta. De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista (2014), este “consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir (...). El contenido de las preguntas del cuestionario es tan variado como los aspectos que mide. Básicamente, se consideran dos tipos de preguntas: cerradas y abiertas” (p. 310).

En este caso, se optará por las de tipo cerrada, es decir, aquellas en las que los estudiantes deben optar por una de cuatro alternativas.

4.4. Técnicas de análisis e interpretación de la información

Para probar su nivel de confiabilidad se utilizará el Alfa de Cronbach, estas se colocaron en los anexos del trabajo de investigación, y para el análisis e interpretación de la información del cuestionario se utilizará la valoración en la escala de Likert para luego proceder a una baremación y procesarlo en el software estadístico SPSS, versión 26, a fin de determinar la correlación que existe entre las variables en el estudio, se aplicó la técnica estadística de Correlación de Pearson, luego los resultados se presentan en tablas y figuras.

4.5. Técnicas para demostrarla verdad o falsedad de las hipótesis planteadas

Respecto a las hipótesis, que la estadística bivariada nos permite hacer asociaciones Coeficiente de correlación de alfa de Crombach y medidas de asociación; correlaciones y medidas de correlación (Correlación de Pearson), en caso el valor de dicha significancia sea menor a 0.05 se aceptará la hipótesis del investigador, caso contrario; es decir, si el valor de significancia es mayor a 0.05 se rechazará la hipótesis del investigador, de esta manera se podrá determinar si las hipótesis planteadas demuestran verdad o falsedad.

Para realizar la prueba de hipótesis de investigación, previamente se han planteado las hipótesis alterna y nula para la hipótesis general y para las hipótesis específicas, luego se aplicará la técnica estadística de Correlación de Pearson a fin de determinar la verdad o falsedad de las hipótesis de investigación.

CAPÍTULO V

RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

5.1. Resultados Descriptivos

Tabla 3

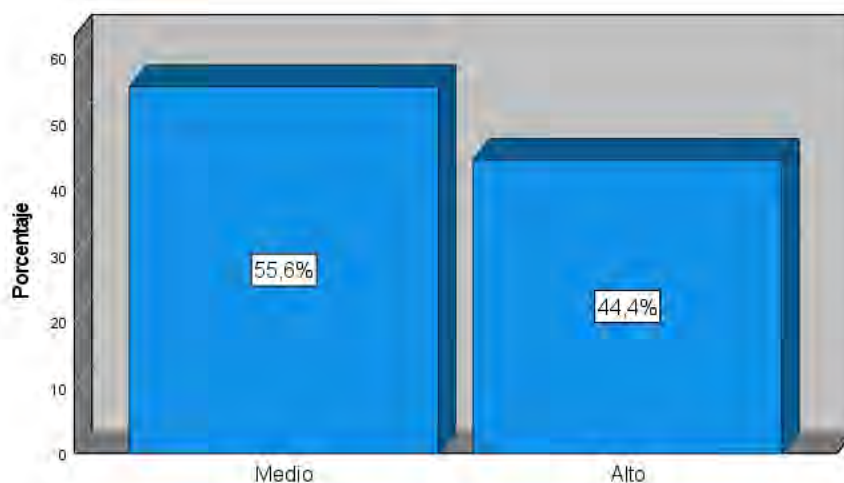
Frecuencias de la variable juegos lúdicos

Juegos lúdicos		
	N	%
Bajo	0	0
Medio	10	55,6
Alto	8	44,4
Total	18	100,0

Donde: N = recuento, % = porcentaje

Figura 2

Variable juegos lúdicos



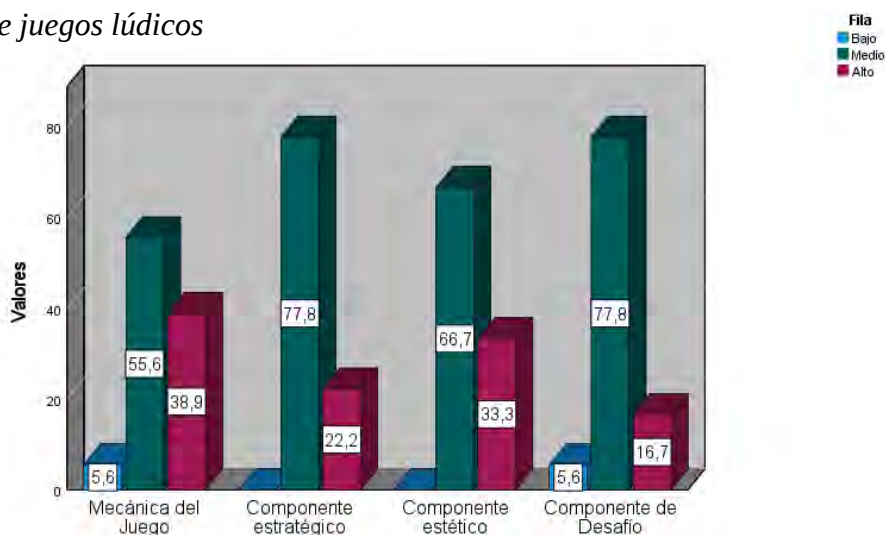
La tabla 3 y figura 2 muestra el nivel de destreza de los juegos lúdicos en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024, del total de participantes (18) se encontró que el 55,6% (10) presentan nivel medio, el 44,4% presenta nivel alto. En términos de interpretación, estos resultados muestran que los juegos lúdicos están presentes en la población estudiada en niveles satisfactorios, predominando el nivel medio, lo que sugiere un espacio de mejora para que más estudiantes alcancen niveles altos de participación que potencien aún más su desarrollo integral.

Tabla 4
Frecuencias de las dimensiones de juegos lúdicos

	Mecánica del Juego		Componente estratégico		Componente estético		Componente de Desafío	
	N	%	N	%	N	%	N	%
Bajo	1	5,6	0	,0	0	,0	1	5,6
Medio	10	55,6	14	77,8	12	66,7	14	77,8
Alto	7	38,9	4	22,2	6	33,3	3	16,7
Total	18	100,0	18	100,0	18	100,0	18	100,0

Donde: N = recuento, % = porcentaje

Figura 3
Dimensiones de juegos lúdicos



En la tabla 4 y figura 3 se observa el nivel de destreza de los juegos lúdicos respecto a sus dimensiones en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024, del total de participantes (18), en la dimensión mecánica del juego, se encontró que el 55,6% (10) presentan nivel medio, el 28,9% presenta nivel alto, y el 5,6% (1) presenta nivel bajo. En la dimensión componente estratégico, el 77,8% (14) presenta nivel medio, el 22,2% (4) presenta nivel alto. En la dimensión componente estético, se encontró que el 66,7% (12) presenta nivel medio, el 33,3% (6) presenta nivel alto. Finalmente, en la dimensión componente de desafío, el 77,8% (14) presenta nivel medio, el 16,7% (3) presenta nivel alto y el 5,6% (1) nivel bajo. Los resultados sugieren que los niños presentan un desempeño mayoritariamente medio en todas las dimensiones de los juegos lúdicos,

destacando la mecánica y el componente estético como los ámbitos con mayor tendencia hacia niveles altos. Esto evidencia que, si bien existe un avance importante, todavía se requiere fortalecer estrategias pedagógicas que potencien el componente estratégico y el de desafío, con el fin de estimular de manera integral el desarrollo infantil a través del juego

Tabla 5

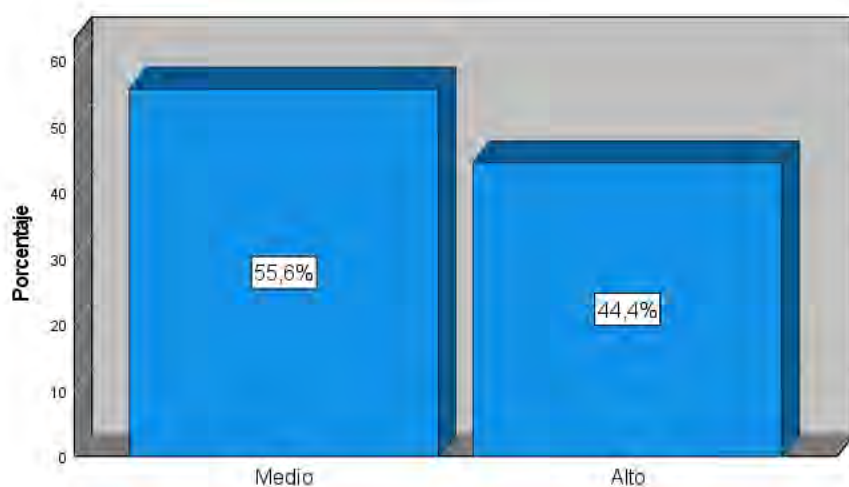
Frecuencias de la variable motricidad fina

Motricidad fina		
	N	%
Bajo	0	0
Medio	10	55,6
Alto	8	44,4
Total	18	100,0

Donde: N = recuento, % = porcentaje

Figura 4

Variable motricidad fina



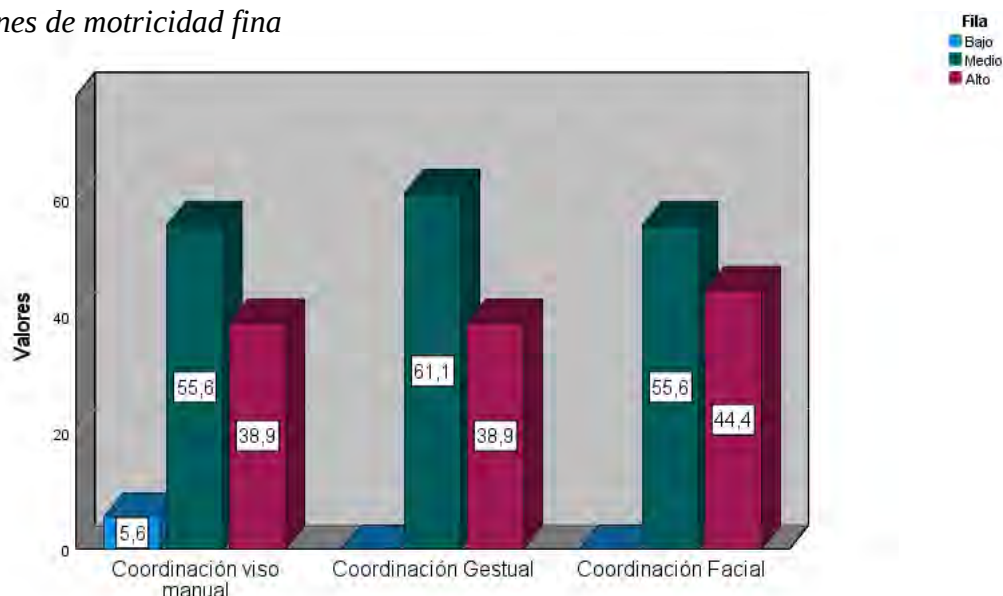
En la tabla 5 y figura 4 se muestra el nivel de motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024, del total (18) se encontró que el 55,6% (10) presenta motricidad fina en nivel medio, el 44,4% (8) motricidad fina en nivel alto. esto evidencia que los niños ya poseen un desarrollo importante de la motricidad fina, pero aún es necesario fortalecer estrategias pedagógicas que permitan que un mayor número de ellos transite hacia niveles altos, consolidando así destrezas esenciales para el aprendizaje escolar y la vida cotidiana.

Tabla 6
Frecuencias de las dimensiones de motricidad fina

	Coordinación viso manual		Coordinación Gestual		Coordinación Facial	
	N	%	N	%	N	%
Bajo	1	5,6	0	,0	0	,0
Medio	10	55,6	11	61,1	10	55,6
Alto	7	38,9	7	38,9	8	44,4
Total	18	100,0	18	100,0	18	100,0

Donde: N = recuento, % = porcentaje

Figura 5
Dimensiones de motricidad fina

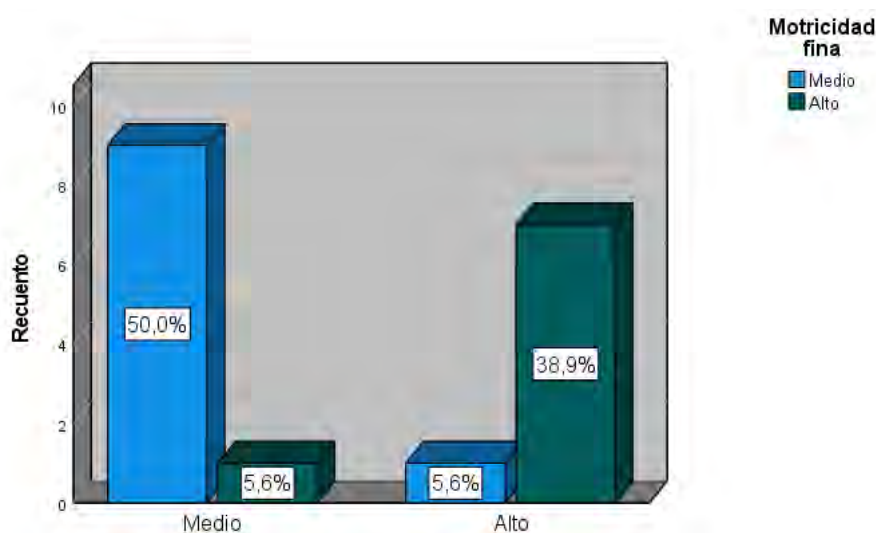


En la tabla 6 y figura 5 se muestra el nivel de motricidad fina respecto a sus dimensiones en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024, del total (18), en la dimensión coordinación viso manual se encontró que el 55,6% (10) presenta coordinación viso manual media, el 38,9% (7) nivel alto y el 5,6% (1) nivel bajo. En la dimensión coordinación gestual se encontró que el 61,1% (11) presenta nivel medio, el 38,9% (7) nivel alto. En la dimensión coordinación facial se encontró que el 55,6% (10) presenta coordinación facial media, el 44,4% (8) nivel alto. los resultados evidencian que la motricidad fina se ubica principalmente en un nivel medio, con avances significativos en la coordinación facial; no obstante, aún se requiere mayor estimulación para que más niños alcancen un desarrollo óptimo.

Tabla 7*Frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y motricidad fina*

Tabla cruzada Juegos lúdicos *Motricidad fina					
			Motricidad fina		Total
			Medio	Alto	
Juegos lúdicos	Medio	N	9	1	10
		%	50,0%	5,6%	55,6%
	Alto	N	1	7	8
		%	5,6%	38,9%	44,4%
Total		N	10	8	18
		%	55,6%	44,4%	100,0%

Donde: N = recuento, % = porcentaje

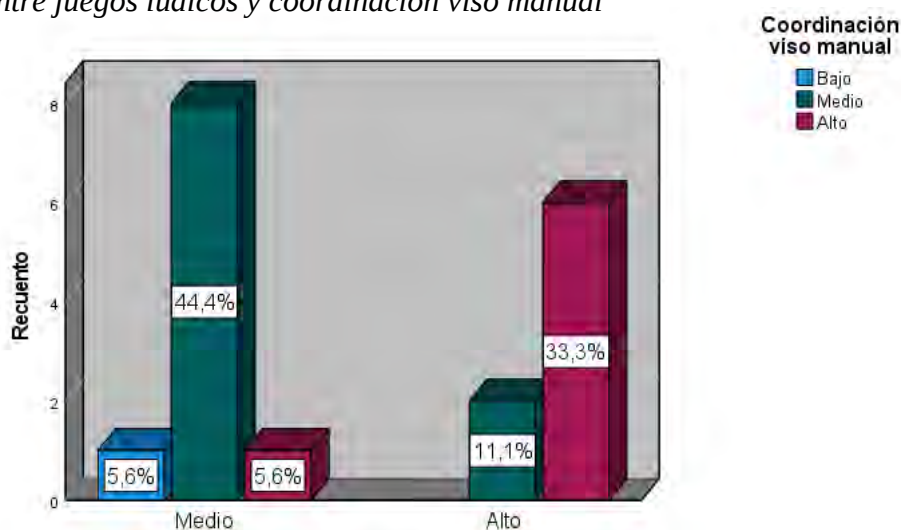
Figura 6*Relación entre juegos lúdicos y motricidad fina*

En la tabla 7 y figura 6 se muestra las frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024, del total (18), de los resultados más relevantes se tiene, que el 50% (9) presenta destreza media en juegos lúdicos y a la vez motricidad fina media, el 38,9% (7) presenta destreza alta en juegos lúdicos y a la vez motricidad fina alta, lo que podría indicar que las habilidades en juegos lúdicos guardan relación con la motricidad fina. Los niños que participan en mayor grado en actividades lúdicas muestran un mejor desarrollo de sus habilidades motrices finas, lo que resalta la importancia del juego como estrategia pedagógica para fortalecer estas capacidades.

Tabla 8*Frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y coordinación viso manual*

Tabla cruzada Juegos lúdicos *Coordinación viso manual						
			Coordinación viso manual			Total
			Bajo	Medio	Alto	
Juegos lúdicos	Medio	N	1	8	1	10
		%	5,6%	44,4%	5,6%	55,6%
	Alto	N	0	2	6	8
		%	0,0%	11,1%	33,3%	44,4%
Total		N	1	10	7	18
		%	5,6%	55,6%	38,9%	100,0%

Donde: N = recuento, % = porcentaje

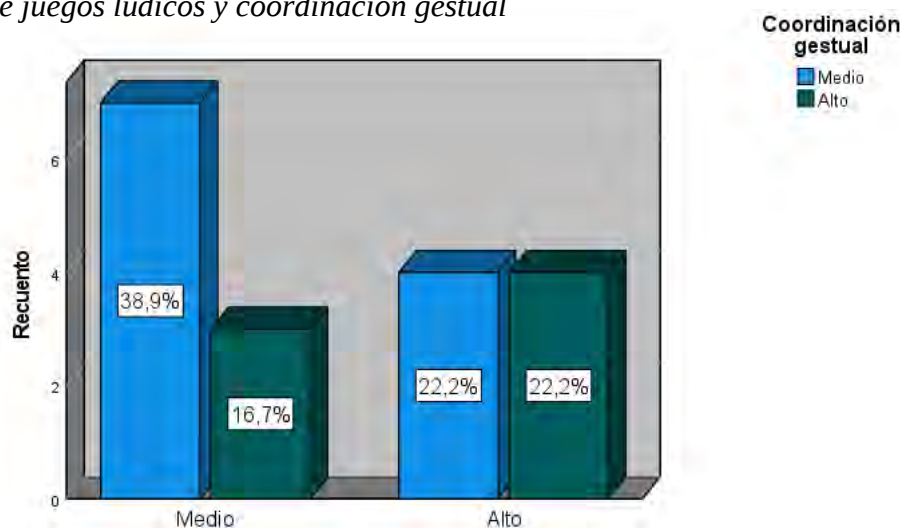
Figura 7*Relación entre juegos lúdicos y coordinación viso manual*

En la tabla 8 y figura 7 se muestra las frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024, del total (18), entre los resultados más relevantes se tiene, que el 44,4% (8) presenta destreza media en juegos lúdicos y a la vez coordinación viso manual media, el 33,3% (6) presenta destreza alta en juegos lúdicos y a la vez coordinación viso manual alta, lo que podría indicar que las habilidades en juegos lúdicos guardan relación con la coordinación viso manual. En síntesis, se confirma que la práctica intensiva y significativa de actividades lúdicas favorece directamente el desarrollo de la coordinación viso-manual, habilidad esencial para la motricidad fina y los aprendizajes escolares iniciales.

Tabla 9*Frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y coordinación gestual*

Tabla cruzada Juegos lúdicos *Coordinación gestual					
Juegos lúdicos			Coordinación gestual		Total
			Medio	Alto	
	Medio	N	7	3	10
		%	38,9%	16,7%	55,6%
	Alto	N	4	4	8
		%	22,2%	22,2%	44,4%
Total		N	11	7	18
		%	61,1%	38,9%	100,0%

Donde: N = recuento, % = porcentaje

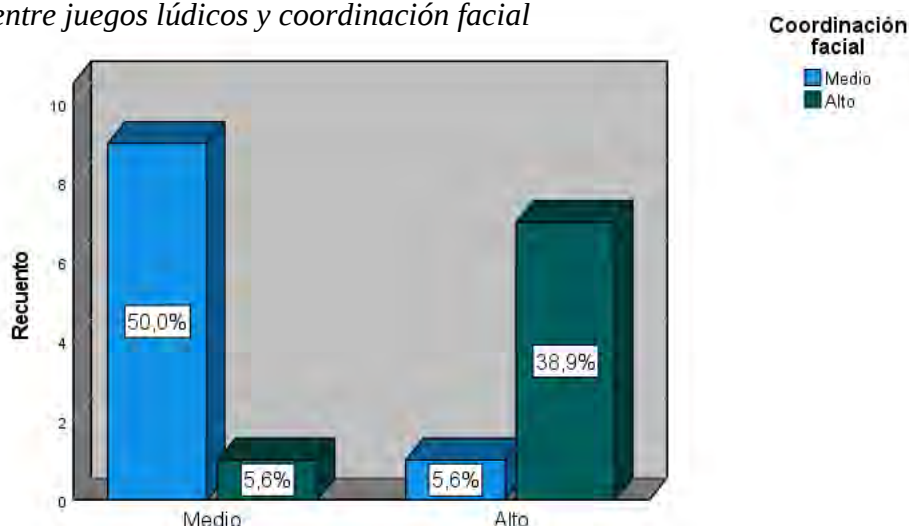
Figura 8*Relación entre juegos lúdicos y coordinación gestual*

En la tabla 9 y figura 8 se muestra las frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024, del total (18), entre los resultados más relevantes se tiene, que el 38,9% (7) presenta destreza media en juegos lúdicos y coordinación gestual media, el 22,2% (4) presenta destreza alta en juegos lúdicos y coordinación gestual alta, estos resultados sugieren la posibilidad de que las habilidades en juegos lúdicos guardan relación con la coordinación gestual en el grupo de niños que participaron. Esto sugiere que la participación en juegos lúdicos se asocia positivamente con un mejor desempeño gestual: quienes tienen mayor involucramiento en este tipo de actividades tienden a alcanzar mejores niveles de coordinación, aunque la mayoría aún se concentra en niveles intermedios.

Tabla 10*Frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y coordinación facial*

Tabla cruzada Juegos lúdicos *Coordinación facial					
			Coordinación facial		Total
			Medio	Alto	
Juegos lúdicos	Medio	N	9	1	10
		%	50,0%	5,6%	55,6%
	Alto	N	1	7	8
		%	5,6%	38,9%	44,4%
Total		N	10	8	18
		%	55,6%	44,4%	100,0%

Donde: N = recuento, % = porcentaje

Figura 9*Relación entre juegos lúdicos y coordinación facial*

En la tabla 10 y figura 9 se muestra las frecuencias de la relación entre juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024, del total (18), entre los resultados más altos se tiene, que el 50% (9) presenta destreza media en juegos lúdicos y coordinación facial media, el 38,9% (7) presenta destreza alta en juegos lúdicos y coordinación facial alta, estos resultados sugieren la posibilidad de que las habilidades en juegos lúdicos guardan relación con la coordinación facial. Así, se confirma que el juego no solo cumple una función recreativa, sino que también constituye una estrategia eficaz para potenciar habilidades expresivas y motrices finas relacionadas con el rostro.

5.2. Resultados inferenciales

Tabla 11

Prueba de normalidad de las variables juegos lúdicos y motricidad fina

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos lúdicos	,956	18	,526
Motricidad fina	,952	18	,459
Coordinación viso manual	,949	18	,402
Coordinación gestual	,886	18	,033
Coordinación facial	,974	18	,866

En la tabla 11 se muestra los resultados de la prueba de normalidad de las variables en estudio mediante Shapiro Wilk, en la variable juegos lúdicos se encontró el valor de significancia de $0,526 > 0,05$ por lo que cumple con el supuesto de normalidad; del mismo modo la variable motricidad fina cumple con el supuesto de normalidad ($\text{sig.} = 0,459 > 0,05$), las dimensiones coordinación viso manual y coordinación facial cumplen con el supuesto de normalidad debido a que el valor de significancia fue de 0,402 y 0,866 respectivamente, mientras que la dimensión coordinación gestual no presenta distribución normal, siendo $\text{sig.} = 0,033 < 0,05$, los resultados llevan a la conclusión que se utilizará el coeficiente r de Pearson para las pruebas de hipótesis general y las hipótesis específicas 1 y 3, mientras que para la hipótesis específica 2 se utilizara el coeficiente ρ de Spearman.

5.2.1. Prueba de hipótesis

Hipótesis general:

Ho: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

H1: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

Tabla 12

Análisis de correlación entre juegos lúdicos y motricidad fina

Correlaciones			
		Juegos lúdicos	Motricidad fina
Juegos lúdicos	Correlación de Pearson	1	,929**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	18	18
Motricidad fina	Correlación de Pearson	,929**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	18	18

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

De la tabla 10 se encontró el valor de significancia de $0,00 < 0,01$ por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, es decir que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024, con coeficiente $r = 0,929$ lo que indica una relación positiva muy fuerte, por lo que se evidencia que las destrezas positivas en juegos lúdicos indican que los niños presentan buena habilidad para controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos.

Hipótesis específicas:

Hipótesis específica 1

Ho: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

H1: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

Tabla 13

Análisis de correlación entre juegos lúdicos y coordinación viso manual

Correlaciones			
		Juegos lúdicos	Coordinación viso manual
Juegos lúdicos	Correlación de Pearson	1	,889**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	18	18
Coordinación viso manual	Correlación de Pearson	,889**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	18	18

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

De la tabla 11, se obtuvo el valor de significancia de $0,00 < 0,01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y se rechazar la hipótesis nula, es decir que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024, con coeficiente $r = 0,889$ lo que indica una relación positiva fuerte, por lo que se evidencia que las altas habilidades en juegos lúdicos indican que los niños presentan buena habilidad de coordinación viso manual.

Hipótesis específica 2

Ho: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

H1: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

Tabla 14
Análisis de correlación entre juegos lúdicos y la coordinación gestual

Correlaciones				
			Juegos lúdicos	Coordinación gestual
Rho de Spearman	Juegos lúdicos	Coeficiente de correlación	1,000	,663**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	18	18
	Coordinación gestual	Coeficiente de correlación	,663**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	18	18

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

De la tabla 12, se obtuvo el valor de significancia de $0,003 < 0,01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y se rechazar la hipótesis nula, es decir que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024, con coeficiente rho = 0,663 lo que indica una relación positiva moderada, por lo que se puede afirmar que las altas habilidades en juegos lúdicos indican que los niños presentan buena habilidad en la coordinación gestual.

Hipótesis específica 3

Ho: No existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

H1: Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.

Tabla 15
Análisis de correlación entre juegos lúdicos y coordinación facial

Correlaciones		Juegos lúdicos	Coordinación facial
Juegos lúdicos	Correlación de Pearson	1	,803**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	18	18
Coordinación facial	Correlación de Pearson	,803**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	18	18

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

De la tabla 13, se obtuvo el valor de significancia de $0,00 < 0,01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y se rechazar la hipótesis nula, es decir que existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024 con coeficiente $r = 0,803$ lo que indica una relación positiva fuerte, por lo que se puede afirmar que las altas habilidades en juegos lúdicos indican que los niños presentan buena habilidad en la coordinación facial.

CPÍTULO VI

DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos en la investigación demuestran que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024, como lo señala el valor de significancia de $0,00 < 0,01$ y el coeficiente de correlación de $r = 0,929$, lo que indica una relación positiva muy fuerte. Este hallazgo respalda la importancia de las actividades lúdicas como herramienta para mejorar las habilidades motoras finas, como el control y la coordinación de movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos. Este resultado coincide con las investigaciones previas, como la de Arteta et al. (2020), que también subraya cómo las actividades lúdicas favorecen el desarrollo motor en la educación inicial, destacando que los problemas en la motricidad fina pueden convertirse en barreras para el aprendizaje y la vida diaria de los niños. Además, en el caso específico de la Institución Educativa Integrado N° 56107, los juegos lúdicos parecen haber tenido un impacto positivo en el fortalecimiento de estas destrezas. El análisis de los resultados plantea que la implementación de juegos que impliquen la manipulación de objetos y la ejecución de movimientos precisos contribuye significativamente al desarrollo motor de los niños. Esto se ve reflejado en la mejora de la coordinación de movimientos como escribir, recortar o manipular pequeños objetos. Es importante destacar que, tal como lo señala Arteta et al. (2020), el trabajo desde la temprana edad es fundamental para el desarrollo de estas habilidades, ya que los niños, mediante la práctica constante, van perfeccionando sus capacidades motrices. Esta práctica en el aula con estrategias diseñadas por los docentes resulta ser un factor clave para la mejora de la motricidad fina, tal como se evidenció en la investigación. Sin embargo, es necesario continuar con la implementación de nuevos recursos didácticos y actividades más dinámicas que sigan estimulando el desarrollo motor de los

niños de manera integral. Los resultados obtenidos invitan a reflexionar sobre la relevancia de incorporar actividades lúdicas en la educación temprana. Los niños, al participar en juegos que involucren habilidades motoras finas, no solo desarrollan destrezas físicas, sino también habilidades cognitivas y emocionales. Es significativo entender que estos juegos no solo sirven para mejorar la coordinación, sino que también favorecen el aprendizaje social y emocional al interactuar con sus compañeros en un contexto de colaboración y juego. Es esencial que los docentes y educadores se enfoquen en diseñar actividades creativas que desafíen a los niños a utilizar sus manos y dedos de manera precisa y controlada. Además, resulta pertinente considerar que la motricidad fina no se desarrolla de manera aislada, sino en un contexto que también debe incluir el acompañamiento y la observación constante del docente para asegurar que los niños se encuentren trabajando de forma adecuada según sus capacidades y necesidades. Esto refuerza la idea de que el juego, como herramienta educativa, debe ser integral y adaptado a las características de cada niño, permitiendo que el aprendizaje sea tanto divertido como significativo.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, se encontró que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación viso-manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024, dado que el valor de significancia de $0,00 < 0,01$ permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. El coeficiente de correlación $r = 0,889$ indica una relación positiva fuerte, lo que demuestra que los niños con habilidades destacadas en juegos lúdicos también muestran una notable capacidad en la coordinación viso-manual. Este resultado resalta la importancia de los juegos lúdicos como herramientas eficaces para promover el desarrollo de la coordinación entre la vista y los movimientos manuales en los niños, lo cual es crucial para su aprendizaje y desarrollo motor. Este hallazgo es consistente con lo señalado por Morocho (2021), quien resalta que las estrategias lúdicas bien diseñadas pueden mejorar

significativamente la motricidad fina y la coordinación viso-manual, especialmente cuando las actividades son atractivas e interesantes para los niños. Además, la investigación de Morocho (2021) subraya la relevancia de generar un ambiente adecuado para el aprendizaje, en el cual los niños puedan interactuar de manera significativa con actividades que favorezcan su desarrollo motor. En este sentido, los juegos lúdicos en el contexto educativo ofrecen un espacio ideal para trabajar habilidades como la coordinación viso-manual, contribuyendo no solo a mejorar la motricidad fina, sino también a evitar problemas que puedan afectar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños. Estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de incorporar de manera sistemática y creativa juegos que estimulen la coordinación viso-manual en los niños, ya que el desarrollo de esta habilidad tiene un impacto directo en su capacidad para interactuar con el entorno y aprender de manera más efectiva. Los resultados obtenidos nos invitan a reflexionar sobre la importancia de utilizar los juegos lúdicos como herramientas educativas fundamentales en el desarrollo de los niños. La coordinación viso-manual es una habilidad esencial que no solo impacta en el desempeño motriz, sino que también influye directamente en otras áreas de aprendizaje, como la escritura, el dibujo y la manipulación de objetos. Es interesante notar que los juegos lúdicos, al involucrar movimientos manuales controlados mientras se sigue una señal visual, favorecen el desarrollo integral del niño, estimulando tanto la motricidad fina como el pensamiento cognitivo. Además, es relevante pensar en cómo los educadores pueden enriquecer el entorno de aprendizaje, creando actividades que capturen el interés de los niños, tal como lo menciona Morocho (2021), y asegurarse de que estas actividades sean apropiadas para sus etapas de desarrollo. Esta reflexión refuerza la necesidad de integrar de manera innovadora los juegos lúdicos en los planes educativos, no solo para fomentar habilidades motoras, sino también para hacer del aprendizaje un proceso más dinámico y significativo.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, se encontró que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en los niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024, como lo indica el valor de significancia de $0,003 < 0,01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. El coeficiente de correlación $\rho = 0,663$ indica una relación positiva moderada, lo que demuestra que los niños con altas habilidades en juegos lúdicos también presentan una destacada capacidad en la coordinación gestual. Este resultado resalta la importancia de los juegos lúdicos como una herramienta para fortalecer habilidades motoras finas, en particular aquellas que implican movimientos gestuales y el control de las expresiones corporales. El hallazgo coincide con la investigación de Salazar y López (2022), donde se demuestra que las estrategias lúdicas son efectivas para estimular la motricidad en los infantes, evidenciando mejoras significativas en las habilidades motoras, tanto gruesas como finas, a través de actividades diseñadas para ese fin. El análisis de los resultados de la investigación de Salazar y López (2022) también muestra cómo las estrategias lúdicas no solo mejoran la motricidad gruesa y fina, sino que también potencian habilidades específicas como la coordinación gestual. La investigación demuestra que actividades lúdicas bien estructuradas favorecen el desarrollo de habilidades motoras esenciales, y en este caso, la coordinación gestual. Al igual que en el estudio realizado en la Institución Educativa Integrado N° 56107, es evidente que la implementación de juegos lúdicos facilita el desarrollo motor de los niños, promoviendo habilidades como la coordinación y el control de movimientos gestuales. Estos hallazgos subrayan la importancia de las estrategias lúdicas en la educación inicial, como un medio eficiente para mejorar diversas dimensiones del desarrollo motor en los niños. Estos resultados nos invitan a reflexionar sobre el papel fundamental de los juegos lúdicos en la estimulación temprana de habilidades motoras en los niños. La coordinación gestual, aunque a menudo pasa desapercibida, es una habilidad

esencial que influye en actividades cotidianas y académicas, como la escritura, la expresión emocional, e incluso la comunicación no verbal. Es importante reconocer que los juegos lúdicos no solo tienen beneficios inmediatos en el desarrollo motor, sino que también promueven el bienestar emocional y social de los niños, creando espacios de interacción positiva y aprendizaje colaborativo. Este tipo de actividades favorece el desarrollo integral, permitiendo que los niños mejoren no solo sus habilidades motrices, sino también su capacidad para interactuar de manera efectiva con el entorno y con otros niños.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, se ha demostrado una relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024, con un valor de significancia de $0,00 < 0,01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. El coeficiente de correlación $r = 0,803$ indica una relación positiva fuerte, lo que evidencia que los niños con altas habilidades en juegos lúdicos también presentan una destacada capacidad en la coordinación facial. Este hallazgo refuerza la idea de que los juegos que implican el uso de expresiones faciales y movimientos del rostro contribuyen al desarrollo de habilidades motoras finas, específicamente en lo que respecta al control y coordinación de los músculos faciales. Los juegos lúdicos, por tanto, se posicionan como herramientas educativas poderosas en el ámbito de la educación inicial, permitiendo que los niños desarrollen habilidades motoras importantes para su aprendizaje y expresión emocional. Este resultado es consistente con la investigación de Merino (2022), quien también destaca el impacto positivo de las actividades lúdicas en el desarrollo de la motricidad fina en los niños, particularmente en la coordinación de los dedos y viso-manual. Aunque en el estudio de Merino se observó un retraso significativo en las habilidades motoras finas en los niños al inicio de la investigación, la intervención lúdica permitió que los niños alcanzaran el nivel esperado de desarrollo. Al igual que en este estudio, los resultados

obtenidos en la Institución Educativa Integrado N° 56107 demuestran que el uso de estrategias lúdicas para promover la coordinación facial y otras habilidades motoras finas puede ser una intervención eficaz para mejorar el desarrollo motor en la infancia temprana. Los resultados obtenidos invitan a reflexionar sobre el valor de los juegos lúdicos no solo como una actividad recreativa, sino como una herramienta educativa esencial en el desarrollo infantil. La coordinación facial, una habilidad que a menudo se pasa por alto, es fundamental no solo para la expresión emocional, sino también para las interacciones sociales y la comunicación no verbal. A través de juegos que estimulan el control de los movimientos faciales, los niños no solo mejoran su motricidad fina, sino que también desarrollan su capacidad para expresar emociones, lo cual es clave para su crecimiento emocional y social. Los resultados muestran que las actividades lúdicas son eficaces para mejorar estas habilidades, ya que proporcionan un entorno divertido y estimulante donde los niños pueden practicar y perfeccionar sus movimientos faciales de manera natural.

CONCLUSIONES

PRIMERA. De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, se ha encontrado que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y el desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024. El valor de significancia de $0,00 < 0,01$ permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Además, el coeficiente de correlación de $r = 0,929$ indica una relación positiva muy fuerte, lo que demuestra que los juegos lúdicos favorecen el desarrollo de las destrezas motrices en los niños, evidenciando una excelente habilidad para controlar y coordinar movimientos pequeños y precisos de las manos y los dedos.

SEGUNDA. De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, se obtuvo un valor de significancia de $0,00 < 0,01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Esto demuestra que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación viso-manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024. El coeficiente de correlación $r = 0,889$ indica una relación positiva fuerte, lo que evidencia que los niños con altas habilidades en juegos lúdicos también presentan una destacada capacidad de coordinación viso-manual.

TERCERA. De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, se obtuvo un valor de significancia de $0,003 < 0,01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Esto confirma que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024. El coeficiente de correlación $\rho = 0,663$ indica una relación positiva moderada, lo que demuestra que los niños con altas habilidades en juegos lúdicos presentan también una destacada capacidad en la coordinación gestual.

CUARTA. De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, se obtuvo un valor de significancia de $0,00 < 0,01$, lo que permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula. Esto demuestra que existe una relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024. El coeficiente de correlación $r = 0,803$ indica una relación positiva fuerte, lo que evidencia que los niños con altas habilidades en juegos lúdicos presentan también una destacada capacidad en la coordinación facial.

SUGERENCIAS

PRIMERA. Se sugiere continuar implementando juegos lúdicos en las actividades pedagógicas dirigidas a los niños de cuatro años, ya que estos favorecen de manera significativa el desarrollo de la motricidad fina. Asimismo, se recomienda incrementar la variedad de juegos que impliquen el uso de las manos y los dedos, con el fin de seguir fortaleciendo las habilidades motoras finas en los niños de esta edad.

SEGUNDA. Se aconseja incorporar más actividades lúdicas que estimulen la coordinación viso-manual en los niños, ya que estos juegos contribuyen significativamente al desarrollo de esta habilidad. Es recomendable que los docentes diseñen y apliquen estrategias que favorezcan la interacción visual y manual de los niños, potenciando su capacidad de coordinación y favoreciendo su desarrollo motriz en general.

TERCERA. Es recomendable continuar fomentando el uso de juegos lúdicos que estimulen la coordinación gestual, ya que estos juegos están directamente relacionados con el desarrollo de dicha habilidad. Es aconsejable que los docentes integren actividades que impliquen movimientos coordinados de las manos y los brazos, promoviendo un desarrollo más completo de la motricidad y coordinación gestual en los niños.

CUARTA. Es aconsejable seguir promoviendo actividades lúdicas que impliquen el uso de expresiones faciales y movimientos del rostro, ya que estos juegos contribuyen de manera significativa al desarrollo de la coordinación facial. Es recomendable que los docentes diseñen juegos que estimulen la interacción de los niños con el uso de su rostro, favoreciendo su habilidad para controlar y coordinar los movimientos faciales.

BIBLIOGRAFÍA

- Aljure, S., Julio, E., y Villalva, S. (2021). La Lúdica como Estrategia para Desarrollar la Motricidad Fina en la Modalidad Virtual en los estudiantes de Transición del Centro Educativo Gimnasio Integral de la Sabana durante el Confinamiento por Covid 19 [Colombia]. https://repositorio.cecacar.edu.co/bitstream/handle/cecacar/3169/LA_LÚDICA_COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arévalo-Guallpa, M. W., & Bayas-Machado, J. C. (2021). Métodos de desarrollo de habilidades motrices en la educación inicial en diferentes contextos educativos. In M. W. Arévalo-Guallpa & J. C. Bayas-Machado, *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía* (Vol. 6, Issue 2, p. 4). <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1222>
- Arteta, L., Peralta, J., & Hernández, E. (2020). Actividades lúdicas para favorecer el desarrollo de la coordinación Motora fina en niñas y niños de educación inicial en el centro educativo San Pedro del municipio de Estelí, segundo semestre 2019. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.
- Arufe-Giráldez, V. (2019). ¿Cómo debe ser el trabajo de Educación Física en Educación Infantil? (¿How should Physical Education work in Early Childhood Education be?). In V. Arufe-Giráldez, *Retos* (Issue 37, p. 588). FEADEF. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.74177>
- Berrocal, T., Vargas, M., & López, D. (2022). Influencia de la motricidad fina en el desarrollo integral de niños y niñas del grado primero B de la Institución Educativa San Pedro Claver en Apartadó. Corporación Universitaria Minuto de Dios. https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/16391/2/UVDT.EDI_BerrocalTania_VargasMadeleidy_LopezDailin_2022.pdf

- Caillouis, R. (2001). *Man, play, and games* (University).
- Cancela G., Rocío; Cea M., Noelia; Galindo L., Guido; Valilla G., Sara. (2010). *Metodología de la Investigación Educativa: Investigación ex post facto*. Universidad Autónoma de Madrid, p. 8.
- Carrasco Díaz, S. (2019). *Metodología de la investigación científica: pautas metodológicas para diseñar y elaborar el proyecto de investigación*.
- Castilla, F. (2014). *La Teoría del Desarrollo cognitivo de piaget aplicada en la clase de primaria*. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf;jsessionid=0F78978DA7E7312DB8688617D06691F4?sequence=1>
- Ccahuay, A. (2022). *Juegos lúdicos y la motricidad fina en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 310 General Trinidad Morán, distrito Acocro, Ayacucho 2021*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25444?show=full>
- Chacón, P. (2001). *Grupo didáctico*. <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Cordero, M. (2020). *El juego en el desarrollo infantil: una herramienta pedagógica para la motricidad fina*. Editorial Educación.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2005). *Comprender el desarrollo motor: Guía para padres y profesionales*. McGraw-Hill Interamericana.
- Garaigordobil, M. (2019). *Jugar, cooperar y Crear*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2476187.pdf>
- García, J., & Sánchez, P. (2020). *Psicología del desarrollo infantil: bases para una educación integral*. Editorial Psicoeduca.

- García, M., & Batista, L. (2018). El Desarrollo de la Motricidad Fina en los niños y las niñas de la primera infancia. Atlante. Cuadernos de Educación y Desarrollo ISSN: 1989-4155. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primera- infancia.html>
- Gidion, H. (2020). The Importance of Measuring Fine Motor Skill in Early Children's Education. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200331.160>
- González, E. M., Bueno, L. M. F., Gil, B. M., & Salillas, E. C. (2020). ¿Entras a la cueva? Una experiencia multisensorial para trabajar las Ciencias en la etapa de Educación Infantil. In E. M. González, L. M. F. Bueno, B. M. Gil, & E. C. Salillas, *Ápice Revista de Educación Científica* (Vol. 4, Issue 2, p. 51). University of A Coruña. <https://doi.org/10.17979/arec.2020.4.2.5755>
- Gutiérrez, R. (2021). Metodologías cuantitativas en la investigación educativa. Editorial Investigación y Desarrollo.
- Hattie, J. (2009). Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement. Routledge.
- Hernández, Fernández y Baptista (2014). Metodología de la investigación. México.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. In Mc Graw Hill (Vol. 1, Issue Mexico).
- Huizinga, J. (2014). Homo Ludens: A study of the play-element in culture. (Routledge.).
- Informe de Resultados de la Evaluación Regional del Desarrollo Infantil en Canas. (2020). Gobierno Regional de Cusco.
- Le Boulch, J. (1982). El desarrollo psicomotor del niño: Del nacimiento hasta los seis años.

- Llorente, B. (2000). Pedagogía del entrenamiento deportivo. Jornadas de deporte escolar area: educadores y educadoras.
https://www.bizkaia.eus/Kultura/kirolak/pdf/ca_PedagogiaEducacionValores.pdf?hash=b7544952c39839146c4b61987e15019d&idioma=CA
- López, V. (2022). Actividades Lúdicas para el desarrollo de la Motricidad Fina en educación inicial. [Pontificia Universidad Católica del Ecuador].
<https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/3825/1/78260.pdf>
- Luo, S., Tang, X., & Qiao, T. (2020). Phonetic detail encoding in explaining boundary-modulated coarticulation. In S. Luo, X. Tang, & T. Qiao, Speech Communication (Vol. 125, p. 152). Elsevier BV. <https://doi.org/10.1016/j.specom.2020.10.006>
- Martinez, R y Espinal, K. (2023). Cómo terminar una tesis. (1ra ed.)
- Merino, B. (2022). Juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de cinco años de una institución educativa.
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/5271/1/TL_MerinoPeñaBrenda.pdf
- Ministerio de Educación del Perú (2019). Guía pedagógica para el desarrollo de la motricidad fina en la educación inicial. Lima: MINEDU.
- Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2018). Educación Inicial: Indicadores del Desempeño Educativo en Niños de 4 y 5 años. Lima.
- Morales, F. Q. (2021). Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad fina en niños de una institución educativa inicial. In F. Q. Morales, Revista Educación (Vol. 19, Issue 19, p. 78). <https://doi.org/10.51440/unsch.revistaeducacion.2021.19.198>
- Morocho, C. (2021). Estrategias Lúdicas para mejorar la motricidad fina a través del ambiente de construcción en niños y niñas de inicial II de 4 a 5 años en el centro de

educación inicial ciudad de cuenca, año lectivo 2019-2020. [UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20219/1/UPS-CT009107.pdf>

Nuevo, M. (2015). Desarrollo de la psicomotricidad fina. Educación.

<https://www.guiainfantil.com/1600/desarrollo-de-la-psicomotricidad-fina.html>

Organización Mundial de la Salud (OMS). (2019). Informe mundial sobre el desarrollo de la motricidad infantil. Ginebra.

Paltan, G., & Quilli, K. (2011). Estrategias metodológicas para desarrollar el razonamiento lógico – matemático.

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/1870/1/teb60.pdf>

Peters, L. W., & Santo, J. B. (2019). Fine Motor Skills Development in Preschool Children.

Pediatric Clinics of North America. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2018.09.005>

Piaget, J. (1952). The origins of intelligence in children. International Universities Press.

Salazar, C., & López, R. (2022). Estrategias Lúdicas para estimular la motricidad en infantes de 5 años, institución educativa integral “Blas Valera Pérez”, Chachapoyas 2022 [UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRÍGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS]. <https://repositorio.untrm.edu.pe/handle/20.500.14077/3158>

Saucedo, F. (2021). Aplicación de los Juegos Lúdicos Mejoran la Motricidad Fina de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial 006 “Santa Rosa de Lima” del distrito de La Cruz - Tumbes, 2020.

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23234/JUEGOS_MOTRICIDAD_SAUCEDO_FERNANDEZ_FLORINDA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

- Simón, Y. (2015). La estimulación temprana a la motricidad fina, una herramienta esencial para la atención a niños con factores de riesgo de retraso mental. Centro Universitario de Guantánamo Cuba. <https://www.redalyc.org/pdf/4757/475747192008.pdf>
- Soto, L., & Arancibia, J. (2019). Desarrollo motor en la infancia: Implicancias cognitivas y emocionales. *Revista de Psicología Infantil*, 8(1), 32-47.
- Suits, B. (2014). *The Grasshopper: Games, life and utopia*. (Broadview).
- Supo, J (2020). *Metodología de la investigación científica*. (3ra Ed).
- Tafur e Izaguirre (2015) *Como hacer un proyecto de investigación*. Colombia. Editorial Alfaomega
- Vayer, P. (1978). *El esquema corporal y la motricidad*. (Paidós. (ed.)).
- Vygotsky, L. S. (1962). *Thought and language*. MIT Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wallon, H. (1971). *Los orígenes del carácter en el niño*. (E. Paidós. (ed.)).

ANEXOS

a. Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA / DISEÑO
Problema general	Objetivo general	Hipótesis general	JUEGOS LÚDICOS	Tipo de investigación: Básico Diseño de la investigación: No experimental transeccional y correlacional Población: Niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca. Muestra: 18 niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca. Técnica: Encuesta Instrumentos: Cuestionario
¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N°56107 de Yanaoca – Canas, 2024?	Determinar la relación que existe entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.	Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y desarrollo de la motricidad fina en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.	Mecánica del Juego Componente estratégico Componente estético Componente de Desafío	
Problemas específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	MOTRICIDAD FINA	
1) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024?	1) Analizar la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.	1) Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación viso manual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.	Coordinación viso manual	
2) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024?	2) Identificar la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.	2) Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación gestual en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.	Coordinación Gestual	
3) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024?	3) Establecer la relación que existe entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.	3) Existe relación significativa entre los juegos lúdicos y la coordinación facial en niños de cuatro años de la Institución Educativa Integrado N° 56107 de Yanaoca – Canas, 2024.	Coordinación Facial	

b. Otros



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

VARIABLE JUEGO LÚDICO

Código del niño (a)	Edad en años y meses	Sexo del niño	Fecha

Instrucciones: A continuación, le presentamos 16 ítems y le pedimos que comparta su opinión sobre lo que observa en el niño(a), utilizando el siguiente criterio de evaluación. Su participación es clave para comprender mejor el desarrollo del niño(a).

Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
0	1	2	3	4

ÍTEMS		Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
DIEMENCIÓN: Mecánica del Juego.		0	1	2	3	4
1.	El niño identifica las reglas principales del juego antes de iniciar la actividad.					
2.	El niño aplica correctamente las normas del juego durante su participación.					
3.	El niño reconoce los roles asignados en el juego y actúa conforme a ellos.					
4.	El niño ajusta su comportamiento a las restricciones establecidas en las reglas del juego.					
5.	El niño muestra interés en comprender las reglas antes de comenzar a jugar.					
6.	El niño es capaz de explicar con sus propias palabras las reglas del juego a sus compañeros.					
DIEMENCIÓN: Componente estratégico.		0	1	2	3	4
7.	El niño decide por sí mismo qué acciones realizar durante el desarrollo del juego.					
8.	El niño selecciona estrategias adecuadas para resolver problemas que surgen en el juego.					
9.	El niño organiza los materiales y recursos necesarios antes de comenzar a jugar.					
10.	El niño adapta sus decisiones en función de las circunstancias del juego sin necesitar ayuda constante.					
DIEMENCIÓN: Componente estético.		0	1	2	3	4
11.	El niño reconoce y responde a estímulos auditivos, como sonidos, canciones o ritmos del juego.					
12.	El niño explora y manipula materiales del juego utilizando sus sentidos, como texturas y temperaturas.					



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

13	El niño demuestra creatividad al interactuar con los elementos estéticos del juego, incorporándolos de manera original.					
DIEMENCIÓN: Componente de Desafío.		0	1	2	3	4
14	El niño muestra interés en superar los retos del juego, sin evitar las actividades más desafiantes.					
15	El niño adapta su estrategia al nivel de desafío del juego para alcanzar los objetivos.					
16	El niño expresa satisfacción al enfrentar y superar las dificultades del juego.					



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

VARIABLE MOTRICIDAD FINA

Código del niño (a)	Edad en años y meses	Sexo del niño	Fecha

Instrucciones: A continuación, le presentamos 16 ítems y le pedimos que comparta su opinión sobre lo que observa en el niño(a), utilizando el siguiente criterio de evaluación. Su participación es clave para comprender mejor el desarrollo del niño(a).

Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
0	1	2	3	4

ÍTEM		Muy malo	Malo	Regular	Bueno	Muy bueno
DIEMENCIÓN: Coordinación viso-manual		0	1	2	3	4
1.	El niño utiliza las manos para manipular objetos pequeños con precisión, como botones o fichas.					
2.	El niño ajusta sus movimientos al manejar utensilios como tijeras, lápices o pinceles.					
3.	El niño alinea objetos visualmente antes de ensamblarlos o apilarlos.					
4.	El niño realiza actividades que requieren precisión, como enhebrar cuentas o insertar piezas en un rompecabezas.					
5.	El niño reconoce la necesidad de ajustar la fuerza y dirección de sus movimientos según la actividad realizada.					
DIEMENCIÓN: Coordinación Gestual		0	1	2	3	4
6	El niño responde a sonidos específicos realizando gestos relacionados con ellos (por ejemplo, aplaudir al escuchar música).					
7	El niño sigue patrones rítmicos usando movimientos gestuales, como palmeo o golpear una superficie.					
8	El niño adapta sus gestos para representar acciones complejas, como simular volar o conducir un vehículo.					
9	El niño combina sonidos y movimientos para representar personajes o animales en juegos simbólicos.					
10	El niño identifica sonidos y los utiliza como guía para realizar movimientos gestuales sincronizados.					
DIMENCIÓN: Coordinación Facial		0	1	2	3	4



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

11	El niño realiza expresiones faciales asociadas a emociones (alegría, tristeza, sorpresa) durante actividades guiadas.					
12	El niño coordina movimientos faciales para inflar globos o soplar burbujas.					
13	El niño usa expresiones faciales para representar personajes en juegos simbólicos.					
14	El niño experimenta con movimientos faciales, como levantar las cejas o mover la nariz, durante actividades lúdicas.					
15	El niño adapta sus expresiones faciales para narrar historias o imitar situaciones propuestas por el adulto.					

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I.- DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación : JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 56107 DE YANAoca – CANAS, 2024

Nombre del Instrumento : CUESTIONARIO

Investigadores : Br. Willy Andres Roque Chino y Br. Esmeralda Mildred Huamani Asin

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-41%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e Items están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los Items son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los items, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	10. METODOLOGÍA	Las estrategias de investigación responden al propósito del diagnóstico.				X	

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 80 %

Procede su aplicación

☒

Debe corregirse

☐

Firma

Dr. O Mg.:

DNI:

Teléfono:

[Firma manuscrita]

[Firma manuscrita]

22934403

783964080

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I.- DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación : JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 56107 DE YANAOCA – CANAS, 2024

Nombre del Instrumento : CUESTIONARIO

Investigadores : Br. Willy Andres Roque Chino y Br. Esmeralda Mildred Huamani Asin

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-41%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e Items están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.					X
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los Items son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	10. METODOLOGÍA	Las estrategias de investigación responden al propósito del diagnóstico.				X	

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 85 %

Procede su aplicación



Debe corregirse




Mgtr. Wilber Huilca García
DOCENTE

Firma

Dr. O Mg.: Wilber Huilca García

DNI: 42208214

Teléfono: 928575398

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

I.- DATOS GENERALES:

Título del trabajo de investigación : JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADO N° 56107 DE YANAOKA – CANAS, 2024

Nombre del Instrumento : CUESTIONARIO

Investigadores : Br. Willy Andres Roque Chino y Br. Esmeralda Mildred Huamani Asin

CRITERIO	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-41%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
Forma	1. REDACCIÓN	Los indicadores e Items están redactados considerando los elementos necesarios.				X	
	2. CLARIDAD	Está formulado con un lenguaje apropiado.				X	
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				X	
Contenido	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
	5. SUFICIENCIA	Los Items son adecuados en cantidad y profundidad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide en forma pertinente el comportamiento de las variables de investigación.				X	
Estructura	7. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica entre todos los elementos básicos de la investigación.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los items, indicadores, dimensiones y variables.				X	
	10. METODOLOGÍA	Las estrategias de investigación responden al propósito del diagnóstico.				X	

III. LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

PROMEDIO: 80 %

Procede su aplicación ☒

Debe corregirse ☐


 Firma
 DOCENTE

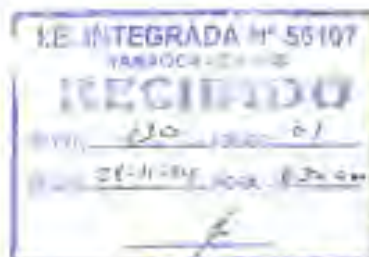
Dr. O Mg.: Jaime COSTILLA HUILLCA

DNI: 73809551

Teléfono: 974 279320

SOLICITO: Permiso para realizar
trabajo de investigación.

SEÑOR: LIC. EDGAR LAURA CCALLO
DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 56107 DE YANAOCA .



ESMERALDA MILDRED HUAMANI ASIN
con DNI 74505176 WILLY ANDRES
ROQUE CHINO con DNI 72290064,
estudiantes de la Universidad Nacional San
Antonio Abad del Cusco de la especialidad
Inicial, con el debido respeto nos
presentamos.

Reciba un cordial saludo. A través de la presente, nos dirigimos a
usted con el fin de solicitar su autorización para desarrollar nuestra
investigación titulada **JUEGOS LUDICOS Y DESARROLLO DE LA**
MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION
EDUCATIVA INTEGRADA N°56107 DE YANAOCA - CANAS ,2024, en su
prestigiosa institución los días 2,3,4,5 de diciembre del presente año.

POR LO EXPUESTO:
Rugamos a Ud. Acceder a nuestra petición.

Cusco, 28 de noviembre del 2024


ESMERALDA MILDRED HUAMANI ASIN
DNI:74505176


WILLY ANDRES ROQUE CHINO
DNI:72290064

ANEXO 1: CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO



**UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL CANAS
INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA N°56 107 DE YANAoca**



CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA N° 56107 DE YANAoca

HAGO CONSTAR que las bachilleres **ESMERALDA MILDRED HUAMANI ASIN** y **WILLY ANDRES ROQUE CHINO** llevaron a cabo la aplicación del instrumento de investigación con los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa 56107 de Yanaoca desde el día 2 de diciembre del 2024 hasta el 5 de diciembre del 2024 . Este trabajo de investigación fue desarrollado con el propósito de obtener el título profesional de **LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**. El título de la investigación lleva por nombre: **JUEGOS LUDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INTEGRADA N°56 107 DE YANAoca – CANAS , 2024 .**

Se emite la presente constancia a solicitud de las interesadas para fines que viera por conveniente

Cusco, 20 de diciembre del 2024

LIC. EDGAR LAURA CCALLO

DIRECTOR

(NOS ESTAMOS PRESENTANDO ANTE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 56107 DE YANAOCA)



AQUÍ ESTAMOS INDICANDO LAS REGLAS Y NORMAS PRINCIPALES PARA INICIAR LOS JUEGOS LUDICOS .



ANTES DE INICIAR LA APLICACIÓN DE NUESTROS INSTRUMENTOS INICIAMOS CON UNA PEQUEÑA DINAMICA DE MOVIMIENTOS PARA MOTIVARLOS A LOS NIÑOS DE 4 AÑOS.



AQUÍ EMPEZAMOS A APLICAR LOS JUEGOS EXPLICANDOLES LAS REGLAS DEL JUEGO NOMBRE DEL JUEGO SALTANDO Y RECOLECTANDO LOS GLOBOS DEL COLOR QUE LES CORRESPONDEA CADA EQUIPO .



AQUÍ ESTAMOS EXPLICANDO EL SEGUNDO JUEGO QUE ES DEJAR HUELLAS CON LOS PIES Y MANOS , AQUÍ VEMOS LAS DIFERENTES CAPACIDADES DE LOS NIÑOS .



AQUÍ ESTAMOS AGRADECIENDO A TODOS LOS NIÑOS POR SU PARTICIPACION ACTIVA EN LOS JUEGOS LUDICOS



Willy Andres Roque Chino Esmeralda Mildred Huam...

JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIV

Universidad Nacional San Antonio Abad del Cuzco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

entrega27259467062300

95 Páginas

Fecha de entrega

14 jun 2023, 3:48 p.m. GMT-5

19.401 Palabras

Fecha de descarga

14 jun 2023, 3:56 p.m. GMT-5

105.995 Caracteres

Nombre de archivo

JUEGOS LÚDICOS Y DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA EN NIÑOS DE CUATRO AÑOS DE LA I...docx

Tamaño de archivo

12.7 MB



Turnitin y AI ML - Plagiar

Identificador de la entrega original: 27259467062300



Página 2 de 96 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega original: 27259467062300

10% Similitud general

Resumen conciso de todos los coincidencias detectadas (fuente y porcentaje). Para ver:

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Exclusiones

- No se han excluido

Fuentes principales

- Web: Fuentes de Internet
- Libro: Publicaciones
- OT: Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

Nº de alertas de integridad para revisión

Ver los resultados de integridad de esta entrega en el sistema de Turnitin

1. Similitud general: 10% (se detectó similitud con fuentes de Internet y trabajos entregados del estudiante).

2. Similitud general: 10% (se detectó similitud con fuentes de Internet y trabajos entregados del estudiante).

3. Similitud general: 10% (se detectó similitud con fuentes de Internet y trabajos entregados del estudiante).

4. Similitud general: 10% (se detectó similitud con fuentes de Internet y trabajos entregados del estudiante).

5. Similitud general: 10% (se detectó similitud con fuentes de Internet y trabajos entregados del estudiante).