

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA MOTRICIDAD FINA
EN NIÑOS DE 3 AÑOS EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE PIURA, 2020**

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

AUTORA

Br. Gloria Estefany Alvarado Lozada

ASESOR

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva
<http://orcid.org/0000-0002-4953-3452>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO – PERÚ

2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva, con DNI. N°70112728, en mi calidad de asesor del trabajo de investigación Los Juegos Didácticos Para Desarrollar La Motricidad Fina En Niños De 3 Años En Una Institución Educativa De Piura, 2020, realizado por la alumna Gloria Estefany Alvarado Lozada, con DNI N°73509412, egresada del Programa de Titulación en Educación Inicial. En mi opinión, sostengo que este trabajo de investigación cumple con los requisitos técnicos y científicos, siguiendo las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, así como las pautas para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Humanidades. Por ende, otorgo mi autorización para la presentación de este trabajo ante la instancia correspondiente, a fin de que sea evaluado por la comisión de clasificación designada por el Decano de la Facultad de Humanidades.



Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Asesor

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Vicerrectora Académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector Académico (e) de Investigación

Dra. Teresa Sofia Reategui Marín

Secretaria general

DEDICATORIA

Quiero dedicar este logro a Dios, cuyo amor, misericordia y dirección han sido mi constante inspiración para no rendirme en esta etapa de mi vida

A mi madre, cuyo amor, paciencia y apoyo incondicional me han impulsado a seguir adelante en esta hermosa etapa.

Y a mi mejor amiga, quiero recordarte que juntas alcanzamos esta meta, convirtiéndonos en docentes de corazón. Eres como una hermana para mí, y nunca olvides cuánto te aprecio y que te quiero mucho.

Gloria

AGRADECIMIENTO

A Dios por brindarme salud, paciencia y la determinación requerida para seguir progresando, a pesar de los obstáculos que he enfrentado.

A mi querida madre, le agradezco por siempre brindarme la confianza de que tengo el potencial para destacar en mis proyectos y metas.

Por último, pero no menos importante, quiero extender mi reconocimiento al personal de la Institución educativa por su invaluable apoyo en la realización de mi trabajo de investigación.

Gloria

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Gloria Estefany Alvarado Lozada, identificada con el DNI 73509412, graduada del Programa de Titulación por Convalidación en Educación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, certifico que he seguido de manera meticulosa los procesos académicos y administrativos establecidos por la Facultad de Humanidades. Este riguroso cumplimiento se llevó a cabo durante la elaboración y presentación de mi trabajo de investigación titulado: Los juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de 3 años en una institución educativa de Piura, 2020. El documento consta de 82 páginas, que incluyen 15 tablas y 4 figuras, además de 40 páginas en apéndices y anexos. Quiero dejar constancia de la originalidad y autenticidad de mi investigación, y afirmo bajo juramento, en cumplimiento de los requerimientos éticos, que el contenido de este documento es de mi autoría en términos de redacción, organización, metodología y diagramación. Aseguré también que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, reconociendo la mínima posibilidad de omisión involuntaria en la correcta citación de autores, lo cual asumo como responsabilidad propia. Afirmo, que la similitud o coincidencia con otras fuentes es del 20% o menos, según los criterios aceptados por la Universidad Católica de Trujillo.



Br. Gloria Estefany Alvarado Lozada

DNI N° 73509412

ÍNDICE

PORTADA	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	vi
ÍNDICE	vii
ÍNDICE DE TABLA	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
I. Introducción	13
II. Metodología	27
2.1. Enfoque y tipo	27
2.2. Diseño de la investigación	27
2.3. Población, muestra y muestreo	28
2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos	29
2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información	30
2.6. Aspectos éticos en investigación	30
III. Resultados	32
IV. Discusiones	42
V. Conclusiones	49
VI. Recomendaciones	51
VII. Referencias Bibliográficas	52

ANEXOS	60
Anexo 1: Instrumento de recolección de la información	61
Anexo 2: Ficha técnica	63
Anexo 3. Matriz de operacionalización de variables	64
Anexo 4: Carta de presentación	66
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	67
Anexo 6: Consentimiento informado	68
Anexo 7: Matriz de consistencia	70
Anexo 8: Hoja de similitud	72
Anexo 9: Base de datos pretest y post test	73
Anexo 10: Validación de expertos	75

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1 <i>Población de los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa Piura, 2020</i>	28
Tabla 2 <i>Muestra de estudiantes de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020</i>	29
Tabla 3 <i>Desarrollo de los juegos didácticos en la coordinación visomotora en niños de 3 años</i>	32
Tabla 4 <i>Desarrollo de los juegos didácticos en las habilidades motoras en niños de 3 años</i>	33
Tabla 5 <i>Desarrollo de los juegos didácticos en la coordinación fonética en niños de 3 años</i>	34
Tabla 6: <i>Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años</i>	35
Tabla 7: <i>Prueba de hipótesis general</i>	36
Tabla 8: <i>Prueba de hipótesis específica, dimensión coordinación visomotora</i>	37
Tabla 9: <i>Prueba de hipótesis específica, dimensión las habilidades motoras</i>	37
Tabla 10: <i>Prueba de hipótesis específica, dimensión coordinación fonética</i>	38
Tabla 11 <i>Prueba de normalidad de la dimensión coordinación visomotora</i>	38
Tabla 12 <i>Prueba de hipótesis específica, dimensión las habilidades motoras</i>	39
Tabla 13 <i>Prueba de normalidad de la dimensión las habilidades motoras</i>	39
Tabla 14 <i>Prueba de hipótesis específica, dimensión coordinación fonética</i>	40
Tabla 15 <i>Prueba de normalidad de la dimensión coordinación fonética</i>	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Desarrollo de los juegos didácticos en la coordinación visomotora en niños de 3 años</i>	32
Figura 2 <i>Desarrollo de los juegos didácticos en las habilidades motoras en niños de 3 años</i>	33
Figura 3 <i>Desarrollo de los juegos didácticos en la coordinación fonética en niños de 3 años</i>	34
Figura 4 <i>Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años</i>	35

RESUMEN

El presente estudio se llevó a cabo con el propósito de abordar la problemática, de cómo los juegos didácticos ayudan a desarrollar la motricidad fina en niños de 3 años. El objetivo general fue determinar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa. Se trabajó con una metodología de enfoque cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y con un diseño preexperimental, y se utilizó un pre test y un post test con un solo grupo, tuvo como muestra a 20 estudiantes de 3 años; asimismo, se utilizó la observación como técnica y una lista de cotejo como instrumento, como análisis de datos, se empleó el Excel 2013 y el software estadístico SPSS versión 25. Como resultados, se evidencia que en el pre test un 85% (17) de los niños se ubican en la categoría “No” y un 15% (3) se ubican en la categoría “Sí”. En contraste con el post test, esta realidad cambia, aquí se observa que un 95% (19) de los niños se ubican en la categoría “Sí” y un 5% (1) se ubican en la categoría “No”. El análisis estadístico, con un resultado de $t=-5.186$ y $\text{Sig.}=0.000$, condujo a la aceptación de la hipótesis alternativa (H_a) y al rechazo de la hipótesis nula (H_0). Por ende, se confirma de manera significativa que los juegos didácticos tienen un impacto en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años en una institución educativa de Piura en el año 2020.

Palabras clave: coordinación, fina, habilidades, juego, motricidad

ABSTRACT

This study was carried out with the purpose of addressing the problem of how educational games help develop fine motor skills in 3-year-old children. The general objective was to determine to what extent educational games develop fine motor skills in 3-year-old children in an educational institution. We worked with a quantitative approach methodology, applied type, explanatory level and with a pre-experimental design, and a pre-test and a post-test with a single group were used, with 20 3-year-old students as a sample; Likewise, observation was used as a technique and a checklist as an instrument, as data analysis, Excel 2013 and the statistical software SPSS version 25 were used. As results, it is evident that in the pre-test 85% (17) of the children are placed in the “No” category and 15% (3) are placed in the “Yes” category. In contrast to the post test, this reality changes, here it is observed that 95% (19) of the children are located in the “Yes” category and 5% (1) are located in the “No” category. The statistical analysis, with a result of $t=-5.186$ and $\text{Sig.}=0.000$, led to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a) and the rejection of the null hypothesis (H_0). Therefore, it is significantly confirmed that educational games have an impact on the development of fine motor skills in 3-year-old children in an educational institution in Piura in 2020.

Keywords: coordination, fine, skills, game, motor skills

I. INTRODUCCIÓN

La investigación titulada: Los juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de 3 años en una institución educativa de Piura, 2020, aborda la preocupación por la motricidad fina en niños pequeños. Los niños exploran y se relacionan con su entorno a través de movimientos, lo que les proporciona conocimiento. En la educación infantil, se enfatiza que la motricidad debería ser una experiencia activa que permita a los niños interactuar y descubrir su entorno (Cano, 2016, p.7).

Es importante destacar que la motricidad fina se conoce por la capacidad de realizar movimientos precisos y coordinados mediante la utilización de los músculos pequeños presentes en las manos y los dedos. Estos movimientos resultan fundamentales en actividades que demandan destreza, precisión y coordinación, tales como escribir, cortar con tijeras o abotonarse, desempeñando un papel crucial en el desarrollo infantil.

El estudio resalta la importancia crucial del desarrollo de la motricidad fina en la infancia, ya que desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje y adquisición de habilidades. A medida que los niños practican estas habilidades, mejoran su destreza manual, lo que les permite realizar tareas cada vez más complejas.

Cabrera (2019) señala que, a nivel internacional, específicamente en Ecuador, la motricidad fina se encuentra insuficientemente desarrollada en niños en la etapa de educación inicial. Para abordar esta cuestión, se destaca la necesidad de implementar estrategias que promuevan el logro de metas durante este período (p. 222).

Simón (2015) indica que, en Cuba, investigaciones realizadas desde el año 2003 han identificado factores causales del retraso mental y otras discapacidades, considerados como elementos de riesgo que pueden afectar el desarrollo psicológico y físico de los niños (p.4).

En un estudio realizado en España por Viciano et al. (2017), se resalta la importancia de la motricidad en el desarrollo infantil, ya que facilita la interacción del niño con su entorno, siendo esencial para la adquisición de cualquier forma de aprendizaje. No obstante, existe preocupación por la falta de atención adecuada a este aspecto en muchas escuelas, lo que puede llevar a deficiencias en las habilidades motrices fundamentales de numerosos niños (p.11).

Por otra parte, Minsa (2019), destaca que la actividad física, a través del juego y el movimiento, promueve el crecimiento de los niños. En este sentido, se enfatiza la necesidad de que los profesores empleen actividades recreativas con el fin de estimular el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en los estudiantes (p.18).

Por otro lado, el Minsa (2022) señala que la crisis sanitaria de la Covid-19 ha afectado significativamente el desarrollo infantil temprano, con posibles repercusiones en la vida adulta debido a factores de riesgo detectados en los niños.

Asimismo, Mendoza (2022) resalta desafíos a nivel nacional, Perú, como la baja calidad del rendimiento estudiantil, especialmente en habilidades motoras, resaltando esto a la falta de estrategias metodológicas de algunos docentes (p.11).

Martin y Torres (2015) enfatizan la importancia del desarrollo adecuado de la motricidad fina en la primera etapa de la vida, subrayando su papel crucial en la evolución motora futura de los niños. Velastegui et al. (2022) destacan la necesidad de que los niños de 1 a 4 años perfeccionen sus habilidades motoras, y subrayan que las maestras de educación inicial deben poseer un profundo conocimiento para mejorar la calidad educativa (p.3).

Siguiendo las pautas del Minedu (2016), se observa que los niños comienzan a desarrollar destrezas motoras desde los primeros años de vida, abordando la motricidad fina a través de diversas formas, como la coordinación mano-ojo y la motricidad gestual y facial.

Gómez (2022) destaca la importancia del desarrollo psicomotor en los primeros años de educación, ya que lo aprendido por los niños proviene de su interacción con el entorno y sus experiencias (p.27).

Según los autores citados, afirmo que la motricidad fina consiste en la coordinación precisa de los músculos de las manos y los dedos, siendo crucial en el proceso de crecimiento infantil. Por lo tanto, se destaca la importancia de implementar estrategias pedagógicas efectivas y proporcionar una estimulación adecuada en la educación inicial para satisfacer las necesidades de los niños.

En el ámbito educativo, la psicomotricidad fina tiene como propósito fomentar al desarrollo de habilidades sociales en los niños durante la etapa preescolar. Este enfoque

implica la participación entusiasta y dinámica por parte de los profesores en diversas actividades, con el objetivo de promover un desarrollo integral que abarque aspectos cognitivos, sociales y motores (Gómez, 2022, p.23).

Según Richter (2016), la motricidad fina abarca acciones y estímulos desde antes del nacimiento para fomentar un crecimiento y desarrollo saludables. La estimulación temprana busca fortalecer funciones cerebrales a través de actividades repetitivas que incluyen aspectos intelectuales, físicos, emocionales y sociales (p.58).

En consonancia con estas ideas, sostengo que el desarrollo de la motricidad fina es esencial para las habilidades académicas, la independencia en la vida diaria y la capacidad de realizar diversas tareas cotidianas. Los niños desarrollan esta habilidad al participar en actividades que implican el uso de sus manos y dedos, como la interacción con bloques o la mejora de sus habilidades de escritura.

Miganjos (2005) destaca que la destreza motora fina contribuye a la adaptación en contextos educativos, sociales y familiares, promoviendo la maduración emocional e intelectual (p.22).

Además, Sepúlveda (2019) resalta la importancia de la motricidad y la estimulación en el desarrollo infantil, señalando tres etapas cruciales en el proceso (p.18).

En línea con lo anterior, subrayo la relevancia de proporcionar oportunidades para que los niños exploren y desarrollen sus habilidades motoras, lo que, según Muñoz (2012), puede lograrse de manera efectiva a través de juegos educativos en el entorno escolar. Estos juegos deben poseer cualidades como versatilidad, adaptabilidad, dinamismo y capacidad motivadora (p.2).

Hurtado (2022) enfatiza que el juego es esencial para adquirir habilidades y conocimientos específicos, considerándolo el centro en la interacción social durante las actividades diarias de los niños (p.20).

La psicomotricidad fina y el juego son elementos cruciales en el desarrollo integral de los niños, impactando positivamente en su crecimiento cognitivo, emocional y social.

Según lo expresado por Gallardo (2018), los juegos son acciones recreativas y gratificantes que pueden disfrutarse en todas las etapas de la vida. Los niños participan en juegos desde una edad temprana con el propósito de divertirse, establecer conexiones emocionales y fomentar la cooperación. Al mismo tiempo, a través del juego, los niños pueden expandir su capacidad para imaginar, soñar y crear, además de adquirir valiosas lecciones sobre la vida (p.3).

En una Institución Educativa en Piura, se notó localmente que los niños de 3 años presentan notables carencias en su motricidad fina, manifestándose dificultades notables al participar en actividades dentro del aula. Se observó que estos estudiantes enfrentan obstáculos al realizar tareas como juegos de construcción, rompecabezas, dibujo, pintura, recorte con tijeras y actividades con plastilina que demandan movimientos precisos de las manos y los dedos.

Ante la presente situación y tras exponer la imperante necesidad de que los niños mejoren su desarrollo motriz, surge la idea de llevar a cabo este estudio. En virtud de ello, se plantea la siguiente pregunta general: ¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020? Asimismo, se plantearon los siguientes objetivos específicos: ¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020?; ¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020?; ¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020?

La investigación se justifica al ser relevante en términos sociales, prácticos, metodológicos y teóricos (Hernández, et al., 2014, p.40).

Basándose en las afirmaciones del autor previamente expuestas, el propósito de esta investigación es divulgar la influencia que tiene el juego didáctico como estrategia para desarrollar la motricidad fina en niños pre escolares. Por lo tanto, la justificación de este estudio se fundamenta en las aportaciones de diversos estudios previos llevados a cabo tanto a nivel internacional como nacional y local, que se han enfocado en la relación entre estas dos variables. En consecuencia, este tema se destaca por su importancia, ya que plantea oportunidades significativas y desafíos para los educadores.

La investigación se justifica al aspirar a contribuir desde una perspectiva social, buscando mejorar las estrategias metodológicas empleadas por los docentes para favorecer la enseñanza y el aprendizaje en estudiantes desde su fase preescolar. Además, se propone aportar desde un enfoque práctico, proporcionando información sobre cómo el juego didáctico influye en el desarrollo de la motricidad fina de los niños, teniendo como propósito elevar la calidad educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Desde una perspectiva metodológica, este estudio se orientará hacia los futuros docentes y sus prácticas pedagógicas en su desempeño profesional.

Asimismo, se pretende contribuir desde una perspectiva teórica, tomando en consideración las contribuciones de Richter (2016), quien define la motricidad fina como una serie de acciones y estímulos ambientales proporcionados al niño desde antes de su nacimiento con el propósito de fomentar un crecimiento y desarrollo saludables. La estimulación temprana, según Richter, busca promover, fortalecer y corregir las funciones cerebrales de los niños mediante actividades y ejercicios repetitivos que abarcan aspectos intelectuales, físicos, emocionales y sociales (p.58).

Es crucial resaltar que los juegos educativos, conocidos como juegos didácticos, desempeñan un papel importante en el desarrollo de la motricidad fina de los niños; asimismo, ayuda a mejorar la eficacia de los métodos educativos empleados por los docentes. Estos juegos permiten que los niños exploren, interactúen y adquieran conocimientos a través del juego y la interacción social.

Como consecuencia de la declaración anterior, se estableció como objetivo general: Determinar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020. Asimismo, se plantearon los siguientes objetivos específicos: Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020; Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020; Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

De igual manera, se formuló la hipótesis general: Los juegos didácticos desarrollan significativamente la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa de

Piura, 2020. De igual manera se formularon las hipótesis específicas: Los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020; los juegos didácticos desarrollan significativamente las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020; los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Este estudio de investigación ha ganado importancia gracias a las aportaciones de varios autores e investigadores a nivel global, nacional y local, quienes se han ocupado de cuestiones de investigación que se relacionan con el mismo problema. Emplearon una táctica análoga a la de juegos didácticos dirigidas a niños para abordar y resolver el problema de investigación de la motricidad fina.

A nivel internacional, Shunta (2020), realizó una investigación titulada, la motricidad fina en la Educación Inicial. Su objetivo fue examinar cómo el desarrollo de la motricidad fina incide en el proceso de interaprendizaje en niños que cursan la etapa inicial de su educación. A través de una metodología no experimental, se centró en la implementación de enfoques que fomentaran el progreso de la motricidad fina, sin realizar modificaciones en las investigaciones ya existentes. Conforme a los resultados obtenidos, el 55,56% de los participantes coincidió en que las habilidades motoras de sus hijos influyen positivamente en el correcto desarrollo de la motricidad fina. La conclusión resaltó la importancia de evaluar los beneficios derivados de estrategias dirigidas a mejorar la motricidad fina en niños en la etapa inicial de la educación.

Álvarez (2020) realizó una investigación sobre la estimulación de habilidades motrices finas en niños de 4 y 5 años. El objetivo general era estimular, el desarrollo de la motricidad fina mediante materiales didácticos. En los resultados se observa que el 100% de los padres consideraron que estas actividades favorecían el desarrollo motor de sus hijos. Sin embargo, la autora señaló que algunos padres podrían no estar abordando adecuadamente estas actividades en el hogar. La conclusión resaltó la importancia de proporcionar orientación a los padres para mejorar la efectividad de las actividades de desarrollo motor.

Cango (2019), realizó una investigación titulada, actividades lúdicas para potenciar la motricidad fina en niños de 4 a 5 años. Utilizando métodos científicos y estadísticos, se sometió a diecisiete niños a pruebas iniciales, revelando que el 58,82% se encontraban en un

nivel regular en lo que respecta a la motricidad fina. En el post test, después de realizar ocho semanas de actividades lúdicas, se observan mejoras significativas, con un 23,53% alcanzando un nivel muy bueno. La conclusión destacó que las actividades lúdicas diarias desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la motricidad fina, incluyendo aspectos como la coordinación óculo-manual y la agilidad.

Llumiquinga (2018) presentó un estudio sobre juegos didácticos y el desarrollo de la motricidad fina en estudiantes de segundo año de educación básica. La investigación exploratoria resaltó la necesidad de examinar el uso de juegos didácticos en la enseñanza de la motricidad fina. La construcción del Marco Teórico se basó en la recopilación de información de diversas fuentes, en los resultados se demostró que el pre test 13% de los niños están en proceso el 87% en inicio, a partir de estos resultados se aplicó 10 sesiones de aprendizaje del juego lúdico en la cual se obtuvo en el post test que el 93 % de los niños del nivel inicial demostrando un logro previsto y un 7% en proceso. Para la contrastación de hipótesis se empleó la prueba de wilconxon, con un valor de sig. =0,001 y es <0.05 , aquí se observó una mejora significativa en la motricidad fina.

Quilla (2019), llevó a cabo una investigación titulada "Los Materiales Didácticos y el Desarrollo de la Motricidad Fina en Niños de Instituciones Educativas de Educación Inicial – Ñaña". El propósito principal fue determinar la conexión entre el uso de materiales didácticos y el progreso en la motricidad fina de niños pertenecientes a Instituciones Educativas de Educación Inicial en Ñaña. La metodología adoptada fue de enfoque descriptivo correlacional, involucrando a 66 estudiantes. En cuanto a los resultados descriptivos obtenidos, se evidenció que el 59,1% (39) de los participantes presentaron un uso inapropiado de los materiales didácticos, mientras que el 63,6% (42) mostraron un nivel inicial en el desarrollo de la motricidad fina. La conclusión extraída de la investigación indicó que existe una relación significativa entre el uso de materiales didácticos y el desarrollo de la motricidad fina en estos niños de Instituciones Educativas de Educación Inicial en Ñaña.

Enrique (2020), en su investigación titulado "Programa de Juegos Lúdicos y Motricidad Fina en Niños de 4 Años de la Institución Educativa N° 205 'Sol Radiante' Aguas Verdes-Tumbes, 2018", el objetivo principal consistió en implementar un programa de juegos lúdicos. La metodología adoptada fue de naturaleza cuantitativa y preexperimental,

involucrando a un grupo de 27 niños. Los resultados obtenidos revelaron que, en la dimensión gestual, se esperaba un logro del 3% en la prueba inicial (pre test), mientras que en la prueba posterior (post test), el logro alcanzado fue del 96%. Como conclusión, se destaca una mejora significativa en la dimensión gestual después de la aplicación del programa.

Mariñas (2021), en su estudio titulado juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños de 3 años de la institución educativa inicial N° 006 “Santa Rosa de lima” distrito de la cruz – región tumbes, 2020. Tuvo como Como objetivo general es determinar de qué manera los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años de la I.E.I 006 Santa Rosa de Lima-La Cruz, Tumbes. La metodología fue descriptiva, cuantitativa y no experimental, con 47 niños. Concluyó que la aplicación de juegos didácticos influye positivamente en la motricidad fina de los niños.

Aguilar (2022), Aguilar (2022) se enfocó en su estudio de investigación titulado, El juego lúdico mejora la motricidad fina en niños de 3, 4 y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 054 Higuierón, San Jacinto, Región Tumbes. Tuvo como objetivo determinar de qué manera el juego lúdico mejoran la motricidad fina en los niños de 3,4 y 5 años de la institución educativa inicial N°054 Higuierón distrito san jacinto Región Tumbes. La metodología empleada fue cuantitativa y preexperimental, con la participación de 15 niños en el estudio. Tras llevar a cabo 10 sesiones de juego lúdico, se pudo observar una mejora significativa en la motricidad fina. Los resultados obtenidos, respaldados por la prueba de Wilcoxon, indicaron que, en el pre test, el 13% de los niños se encontraban en proceso, mientras que el 87% estaba en la etapa inicial. Posteriormente, se implementaron 10 sesiones adicionales de aprendizaje mediante el juego lúdico. En el post test, se evidenció que el 93% de los niños del nivel inicial alcanzaron el logro previsto, mientras que el 7% aún se encontraba en proceso. La contrastación de hipótesis se realizó mediante la prueba de Wilcoxon, con un valor de significancia (sig.) igual a 0,001, siendo menor que 0,05. Este hallazgo indicó una mejora significativa en la motricidad fina, respaldando así la hipótesis planteada en el estudio.

A nivel local, Ipanaque (2018) llevó a cabo una investigación con el título: Actividades lúdicas para fomentar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial 'Los Aguiluchos de Emaús' en La Campiña, Catacaos, Piura;

El objetivo principal de este estudio era mejorar la motricidad fina mediante el uso de aplicaciones lúdicas en niños. Este enfoque preexperimental empleó la observación como técnica principal y una lista de cotejo como instrumento de evaluación. Los resultados revelaron que el 76% de los niños se ubicaban en el nivel de inicio, indicando deficiencias en su habilidad motora fina. Como conclusión, se determinó que las aplicaciones lúdicas fueron beneficiosas para los niños en edad preescolar, desempeñando un papel crucial en el ámbito pedagógico.

Monja (2021) en su tesis titulada, *Técnicas grafo plásticas para fortalecer la motricidad fina en niños de 4 años de la I.E.I. Juan Castillo Chávez, Piura, Castilla 2018*, tuvo como objetivo investigar el impacto de las técnicas grafo plásticas en la estimulación temprana de niños. Este estudio, de naturaleza aplicada y preexperimental, se llevó a cabo con una muestra de 22 niños. Empleando una lista de cotejo como instrumento de evaluación, los resultados revelaron que el 72% de los niños se encontraba en el nivel inicial antes de la intervención. Tras la implementación de la estrategia, se evidenció una mejora significativa del 83% en la motricidad de los niños de 4 años, según los hallazgos de la investigación.

Noblecilla (2018) presentó una tesis titulada "Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto para la mejora del desarrollo de la motricidad fina en niños de 03 años de la institución educativa parroquial 'San Agustín – Zarumilla, región Tumbes, 2017.'" Este estudio cuantitativo, con una población de 32 estudiantes, aplicó pre test y post test, concluyendo que los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo y el uso de material concreto mejoraron significativamente la motricidad fina de los niños de 03 años en la institución educativa parroquial San Agustín.

Rodríguez (2018) realizó un estudio titulado: *Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños amigos – Paita,* con el objetivo de mejorar la coordinación motora fina en estudiantes de 4 años. Utilizó una metodología cuantitativa y un diseño preexperimental, con observación, lista de cotejo y diario de campo como técnicas e instrumentos. Los resultados mostraron que el 70% de los niños lograron avances en la coordinación motora fina, destacando que se fomentó la coordinación en el aprendizaje de la escritura.

Posteriormente, se introduce la contextualización de las variables de juegos didácticos, según Olivia (2020), definiéndolos como actividades que estimulan el aprendizaje de manera simple y lúdica, fomentando la comunicación y el desarrollo de habilidades como la memoria y la concentración en los niños.

Basándome en lo expuesto por el autor, afirmo que los juegos didácticos, también conocidos como juegos educativos, son actividades lúdicas diseñadas con el propósito de enseñar o reforzar conceptos, habilidades o conocimientos específicos de manera entretenida y efectiva. Estos juegos se crean con un enfoque pedagógico y suelen aplicarse en entornos educativos como escuelas, hogares o lugares de formación para facilitar el proceso de aprendizaje.

Siguiendo la teoría del preejercicio de Groos (1898), se destaca la importancia del juego en la infancia como una herramienta crucial para recrear situaciones, desarrollar capacidades, habilidades y destrezas que permitirán a los niños desenvolverse con autonomía en el futuro. Se entiende que el juego desempeña funciones fundamentales en el crecimiento infantil desde edades tempranas.

Vygotsky (1984), en su teoría sociocultural, indica que el juego constituye un espacio donde el individuo inicia su desarrollo social, cultural, afectivo e intelectual. El juego implica vivenciar y comprender situaciones del entorno, aplicando dimensiones cognitivas como el lenguaje, la memoria, la atención, la percepción y el pensamiento, de acuerdo con la edad del individuo.

Tortolero y Martínez (2015) señalan que el juego comienza con la relación entre las acciones y el entorno donde se procesan nuevas experiencias, y es allí donde el individuo adquiere roles complementarios a su edad. Destacan el juego simbólico, que se basa en la imaginación del niño al emprender su juego (p.22).

Freud (1896) confirma que jugar ayuda a expresar emociones reprimidas y satisfacer necesidades al interactuar con el medio social. El juego simbólico se presenta como un instrumento que contribuye al control de habilidades negativas y permite la liberación de aspiraciones insatisfechas, incluyendo la expresión de la sexualidad infantil.

A partir de lo expuesto por los autores mencionados, sostengo que los juegos de roles son actividades diseñadas para estimular el desarrollo de la imaginación y la creatividad en los niños, ofreciéndoles la oportunidad de adquirir habilidades sociales, emocionales y culturales.

Asimismo, Chacón (2004) argumenta que los juegos didácticos tienen una serie de objetivos que contribuyen significativamente al desarrollo integral de los niños. Entre ellos, se destaca la consolidación activa de conceptos, procedimientos y la ejecución de actividades, así como el fortalecimiento de habilidades y la creación de un ambiente propicio para estimular la creatividad intelectual y emocional (p. 28).

Rico (2008) sostiene que el acto de jugar promueve el crecimiento en aspectos sociales, cognitivos y morales, especialmente aquellos juegos que involucran reglas, que también contribuyen al desarrollo político y emocional (p. 24).

Siguiendo la misma línea, Gallardo (2018) afirma que el juego simbólico desempeña un papel crucial en la Educación Infantil al facilitar el desarrollo integral del niño. Esto se traduce en mejoras en las habilidades motoras finas, estimulación de la imaginación y la fantasía, así como el fortalecimiento de la concentración y la atención. Además, los juegos con reglas contribuyen gradualmente a la adquisición de autonomía al implicar el respeto por normas y turnos, la necesidad de cooperar con otros y el valor de escuchar y respetar las opiniones de los demás, entre otros aspectos (p. 26).

Los juegos didácticos pueden abarcar una amplia variedad de temas y materias, como matemáticas, ciencias, lenguaje, historia, geografía, habilidades cognitivas y sociales, entre otras. Pueden presentarse en forma de juegos de mesa, aplicaciones móviles, actividades al aire libre, rompecabezas, tarjetas educativas y más.

En cuanto a las dimensiones del juego didáctico tenemos: Juegos de roles, aquí Gonzalo y Valdivia (2010), nos dice que el juego de roles se define como una técnica que permite a los estudiantes asumir y encarnar roles en situaciones auténticas o verosímiles vinculadas al ámbito académico (p.16).” Asimismo, Acosta, et, al. (2018), nos menciona que el juego de roles simple se basa en la representación de una situación regida por las reglas de interacción, donde cada participante se ajusta a su papel asignado, asumiendo sus

responsabilidades con conocimiento de causa y enfrentado. las consecuencias de seguir o no las reglas (p.3).

Por otro lado tenemos como segunda dimensión los bloques lógicos: se emplean con el propósito de exponer a los niños a diversas situaciones que fomentan la adquisición de conceptos matemáticos específicos y promueven el desarrollo de su pensamiento lógico (Nario, 2019, p.18). De tal modo también citamos a Nestares, (2019), quien sostiene que los Bloques lógicos, son un conjunto de formas geométricas en cartón o madera que facilitan la representación de nociones conjuntivas y de Lógica (p.26).

Según los autores, estos bloques son herramientas pedagógicas fundamentales en la educación inicial, ofreciendo una experiencia integral de aprendizaje que abarca el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional de los niños.

Los juegos didácticos, por su parte, son acciones o actividades utilizadas como técnicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Son cruciales en el proceso de aprendizaje, ya que lo hacen más atractivo y significativo al involucrar la participación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en un entorno divertido. Estos juegos se adaptan a diferentes edades y niveles de habilidad, utilizándose en entornos educativos formales e informales para enriquecer la enseñanza y el aprendizaje.

En relación con la variable motricidad fina, Piaget argumenta que el movimiento se desarrolla a partir del desarrollo intelectual y de las acciones realizadas en los primeros años de vida.

Mendoza (2017) destaca cómo el niño, mediante la coordinación en la manipulación de material concreto, adquiere nuevas rutinas de aprendizaje, facilitándole una excelente adaptación al entorno y el manejo de relaciones con sus pares (p. 34). “

Verónica (2014) destaca la importancia crucial de las ventajas educativas asociadas con la motricidad fina en el ámbito educativo, ya que juegan un papel fundamental en el fomento del crecimiento y desarrollo de destrezas y habilidades. Según la autora, la ausencia de progreso en este ámbito puede resultar en diversas dificultades, como un rendimiento académico inferior, un desarrollo tardío y complicaciones en la habilidad de escribir (p. 10).

Con base a lo sustentado, se abordan aspectos clave de la motricidad fina, como la coordinación viso-manual, habilidades motrices finas y, por último, la coordinación fonética.

Como primera dimensión se encuentra a la coordinación viso-manual, en donde se cita a Valverde (2017) quien explica que esta coordinación implica que el niño utilice sus manos, guiándose por la vista, para responder a estímulos del entorno o realizar acciones deseadas (p. 21). De igual manera, Mesonero (1994) agrega que los elementos más directamente afectados por esta coordinación son la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo, destacando actividades como pintar, punzar, enhebrar, recortar, moldear, dibujar, colorear y resolver laberintos como contribuyentes al desarrollo de esta habilidad (p. 27).

El desarrollo de esta coordinación debe ser estimulado mediante actividades plástica que despierten el interés, concentración, conllevando al mejoramiento de la precisión y destreza entre el ojo – mano.

Como segunda dimensión tenemos a las habilidades motrices finas, según Verónica (2014), abarcan tanto los músculos intrínsecos como extrínsecos de la mano. Este conjunto de habilidades implica la capacidad de manipular objetos, ya sea mediante el uso de toda la mano o a través de movimientos más precisos que involucren dedos específicos (p.61). Por otro lado, tenemos la opinión de Según, Gispert (1987) testifica que el desarrollo de las habilidades motrices finas se lleva a cabo en forma gradual y evolutiva, es decir, lleva una secuencia y un tiempo determinado (p.61).

La estimulación temprana contribuye al desarrollo de las habilidades motoras en los niños; por ende, desempeñan un papel preventivo en relación con posibles trastornos motores que podrían surgir durante la etapa escolar, como dificultades en el aprendizaje de la escritura. Además, se ha observado que esta práctica favorece un desarrollo más saludable y proactivo en la ejecución de las actividades cotidianas de los niños (Richter, 2016, p.22).

Se entiende que las habilidades motoras están asociadas con el desarrollo de los músculos finos, facilitando la manipulación de objetos mediante el uso de la mano, la muñeca y los dedos. A los 3 años, los niños están en la etapa de llevar a cabo diversas actividades que contribuyen a su crecimiento.

Como última dimensión encontramos la de coordinación fonética, según (Echeverría, 2015, p.19), nos menciona que la coordinación fonética responde al desarrollo de comunicación o el medio por el cual el niño comienza a relacionarse ya sea a través de fonemas, sonidos o gestos que demuestren la concordancia de lo que desean transmitir.

Asimismo, Velastegui et al. (2022), argumenta que la habilidad de coordinación fonética es fundamental en el proceso de adquisición del lenguaje humano. Esto se debe a que dicha capacidad desempeña un papel crucial en la socialización y la comunicación efectiva con los demás. Además, se establece una conexión estrecha con la motricidad fina, ya que es en este ámbito donde los niños expresan sus habilidades para percibir y emitir sonidos. Desde la formación de sílabas hasta la construcción de palabras y, finalmente, la creación de oraciones completas, la coordinación fonética se presenta como un elemento crucial en la transmisión exitosa de mensajes, marcando así hitos importantes en el desarrollo lingüístico (p. 5).

En consecuencia, el desarrollo de la coordinación fonética tiene como objetivo que los estudiantes expresen sus sentimientos, emociones y actitudes, lo cual puede ser beneficioso tanto para el entorno en el que se encuentran como para las personas que los rodean.

Según Library (2017), se hace referencia a la motricidad fina como la actividad motriz que implica el uso de la pinza digital y las manos. Este componente es esencial en la educación psicomotora durante las etapas preescolar y escolar, ya que tiene como objetivo principal que el niño desarrolle destrezas y habilidades manipulativas mediante movimientos precisos y coordinados de las manos y los dedos (p.6).

La destreza motora fina nos brinda la capacidad de coordinar y manejar los músculos pequeños, especialmente en las manos y dedos, para realizar movimientos detallados y precisos. Este conjunto de habilidades es crucial en diversas tareas diarias y desempeña un papel fundamental en el desarrollo global de las personas, especialmente durante las primeras etapas de la vida. En resumen, la motricidad fina es esencial para llevar a cabo actividades que requieren precisión y destreza, contribuyendo significativamente al desarrollo integral de las habilidades motoras y cognitivas.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque y tipo

Este estudio adopta un enfoque cuantitativo, centrado en la recopilación de datos estadísticos y su análisis para derivar conclusiones respaldadas por evidencia con respecto a las dos variables examinadas: los juegos didácticos y la motricidad fina. Hernández et al. (2014) señalan que el enfoque cuantitativo se basa en la cuantificación y el análisis estadístico de datos concretos, con el propósito de describir, comprender fenómenos y establecer conexiones causales entre variables (p. 42).

Asimismo, se clasifica como una investigación aplicada, ya que su objetivo principal radica en abordar la problemática específica de la motricidad fina en niños de 3 años pertenecientes a una Institución Educativa en Piura.

Según Baena (2014), la investigación aplicada se distingue por abordar y solucionar problemas específicos y tangibles presentes en una realidad problemática. Este tipo de investigación contribuye al conocimiento científico en general al impactar la realidad particular a través de las soluciones propuestas (p. 17).

2.2. Diseño de la investigación

El diseño de investigación que orientó la medición de las variables es el denominado: Diseño preexperimental con pretest y post test en un solo grupo. Este enfoque de diseño sigue un proceso en el que se comienza con la aplicación de un pretest con el fin de evaluar el nivel o la condición inicial de la variable dependiente, a continuación, se introduce un estímulo y, por último, se lleva a cabo un post test para evaluar los efectos posteriores (Hernández, et, al, 2014, p. 141).

GE: O1 X O2

Donde:

GE: Los estudiantes de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.

O1: Pretest al grupo experimental. Estudiantes de Los estudiantes de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.

X: Aplicación del experimento (aplicación de juegos didácticos).

O2: Post test al grupo experimental. Estudiantes de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.

2.3. Población, muestra y muestreo:

Población: Se seleccionó como población para el estudio a 59 niños del nivel inicial de 3, 4 y 5 años inscritos en una institución educativa en Piura durante el año 2020.

De acuerdo con López (2004) dice que es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación. Para la presente investigación.

Tabla 3:

Población de los estudiantes del nivel inicial de una institución educativa Piura, 2020

I.E	Aula	Niños	Niñas	Total
Estudiantes	3 años	13	7	20
	4 años	11	13	22
	5 años	6	15	17
	TOTAL	30	35	59

Nota: *Nomina de matrícula 2020.*

Criterios de Inclusión y Exclusión:

Criterios de inclusión:

Estudiantes de 3 años de una Institución Educativa de Piura.

Niños/estudiantes que asisten regularmente a clases.

Criterios de exclusión:

Niños que no asisten regularmente a clases.

Niños que llegan, después de haber iniciado la investigación.

Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado.

Muestra:

El estudio estuvo compuesto por una muestra de 20 niños del nivel inicial de 3 años pertenecientes a una institución educativa en Piura.

La muestra como un conjunto más reducido dentro de la población total, formado por elementos que comparten atributos con el conjunto general al que nos referimos como población (Hernández, et al., 2014, p.176).

Tabla 4:

Muestra de estudiantes de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.

I.E	Aula	Niños	Niñas	Total
Estudiantes	3 años	13	7	20

Nota: Nomina de matrícula de una institución educativa de Piura, 2020.

Muestreo:

Se empleó un método de selección de muestra no probabilístico por conveniencia en este estudio.

En cuanto al tipo de muestra utilizado, se optó por un muestreo no probabilístico. En este enfoque, el investigador elige deliberadamente los elementos que formarán parte de la muestra, teniendo en cuenta aquellos que se consideran representativos de la población de interés. En este estudio, la muestra consistió en la totalidad de estudiantes que participaron en el proceso de investigación (Hernández, 2013, p.36).

2.4. Técnicas e instrumentos de recojo de datos

Técnica: la observación. Mediante esta táctica, se analizó minuciosamente la habilidad y avance en el desarrollo de la destreza motora fina en niños de tres años que forman parte de una institución educativa en Piura. Esta estrategia se reveló como fundamental para evaluar y recopilar datos e información acerca de las situaciones reales vinculadas con la motricidad fina de los estudiantes más jóvenes. Como consecuencia, se logró obtener una perspectiva más integral en la investigación.

Según, Ávila (2008), nos sostiene que “la observación es una práctica transversal, nuestra eventual contribución a su resignifica puede convertirse en insumo para muy distintos campos del saber (p.5).

Pérez (2018) destaca la importancia de la lista de cotejo y su evaluación que se basa en la consideración de determinados criterios, lo que facilita la comprensión del progreso y la motivación del estudiante con relación al tema bajo evaluación, utilizando las técnicas y estrategias proporcionadas por el profesor en el aula (p.22).

En el estudio, se emplearon dos listas de cotejo para evaluar a niños de 3 años en relación con la implementación de un experimento que consta de 3 dimensiones. Estos juegos didácticos fueron útiles para obtener información acerca de cómo se aplicaron los instrumentos desarrollados en clase.

2.5. Técnicas de procesamiento y análisis de información

Tabulación: Se llevaron a cabo dos listas de control en el grupo de estudio, conformado por niños de tres años, con el fin de analizar el progreso en el desarrollo de la motricidad fina antes y después de la implementación de juegos educativos como método. Se registraron los resultados de la observación de manera secundaria para facilitar su posterior cuantificación.

Tablas y figuras: Para visualizar gráficamente los datos recopilados, se elaboraron tablas de frecuencia con porcentajes, acompañadas de figuras de barras. La información se trasladó a la base de datos en el programa Excel.

Interpretación de datos: Posteriormente, se procedió a la interpretación de los datos, atendiendo a las variables y objetivos establecidos. Este análisis se llevó a cabo mediante el uso del sistema SPSS, el cual permitió determinar los resultados obtenidos.

2.6. Aspectos éticos en investigación

En la Universidad Católica de Trujillo, es imperativo adherirse a una ética de investigación que incluya leyes y normativas para llevar a cabo investigaciones de manera apropiada. En este estudio, se han tenido en cuenta ciertos principios éticos, entre los cuales destaca el respeto hacia las personas.

Este respeto se ha manifestado de manera significativa hacia la directora, la profesora, los padres de familia y los niños involucrados en la investigación.

El consentimiento informado y asentamiento, puesto que se le comunico a la directora, profesora y padres de familia que sus niños iban a ser objeto de estudio de una investigación con fines académicos.

La divulgación responsable del estudio, la cual no se comentará los resultados con ningún fin lucrativo ni destinar a la I.E ni alumnos.

III. RESULTADOS

Los resultados que se presentan corresponden a una muestra de 20 alumnos del nivel inicial de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.

Tabla 3

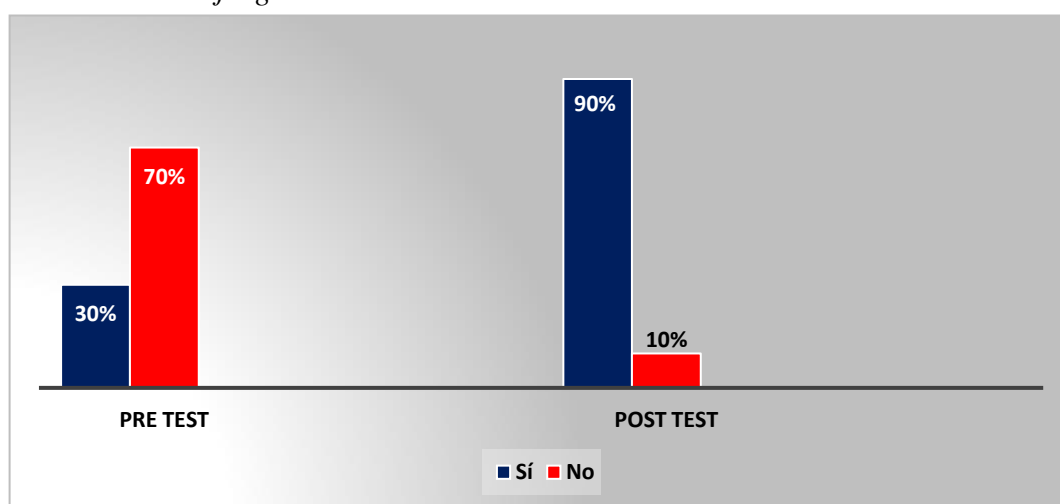
Desarrollo de los juegos didácticos en la coordinación visomotora en niños de 3 años.

Niveles	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Sí	6	30	18	90
No	14	70	2	10
Total	20	100	20	100

Nota: lista de cotejo.

Figura 3

Desarrollo de los juegos didácticos en la coordinación visomotora en niños de 3 años.

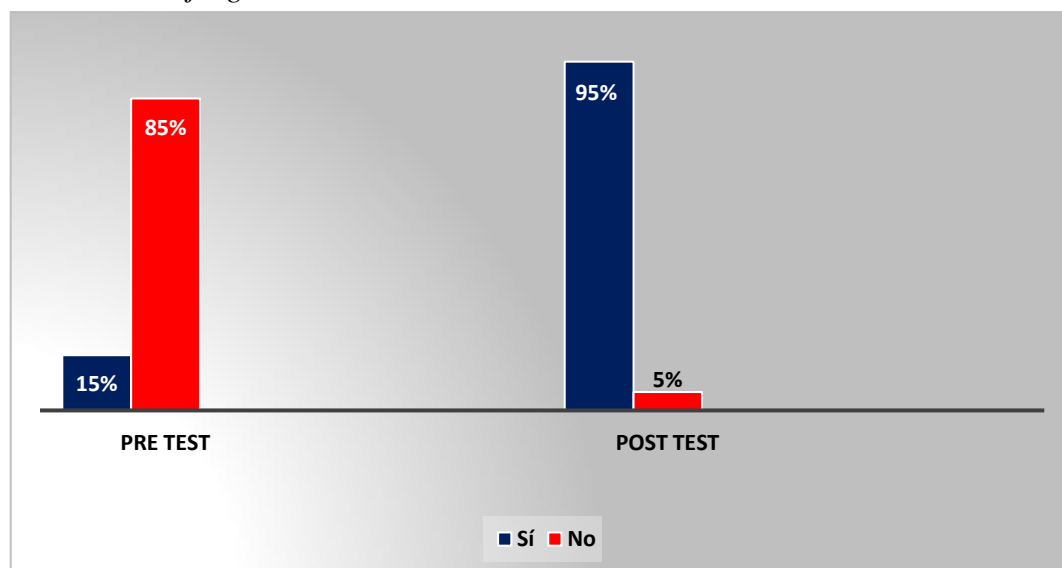


Nota: Tabla 3

En la tabla 3 y la figura 1, se evalúa el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de la coordinación visomotora en niños de 3 años. Se aprecia que, en el pretest, el 70% de los niños (14 en total) se clasifican en la categoría 'No', mientras que el 30% (6 niños) lo hace en la categoría 'Sí'. En contraste, en el post test, se observa un cambio significativo: el 90% de los niños (18 en total) ahora se sitúan en la categoría 'Sí', mientras que el 10% (2 niños) se encuentra en la categoría 'No'.

Tabla 4*Desarrollo de los juegos didácticos en las habilidades motoras en niños de 3 años.*

Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Sí	3	15	19	95
No	17	85	1	5
Total	20	100	20	100

Nota: lista de cotejo.**Figura 4***Desarrollo de los juegos didácticos en las habilidades motoras en niños de 3 años.***Nota:** Tabla 4

La tabla 4 y la figura 2 presentan un análisis de cómo los juegos didácticos influyen en el desarrollo de habilidades motoras en niños de 3 años. En el pretest, se evidencia que el 85% de los niños (17 en total) se clasifican en la categoría 'No', mientras que el 15% (3 niños) se encuentra en la categoría 'Sí'. En contraste, los resultados del post test muestran un cambio significativo, con un 95% (19 niños) ahora ubicados en la categoría 'Sí' y solo un 5% (1 niño) en la categoría 'No'.

Tabla 5

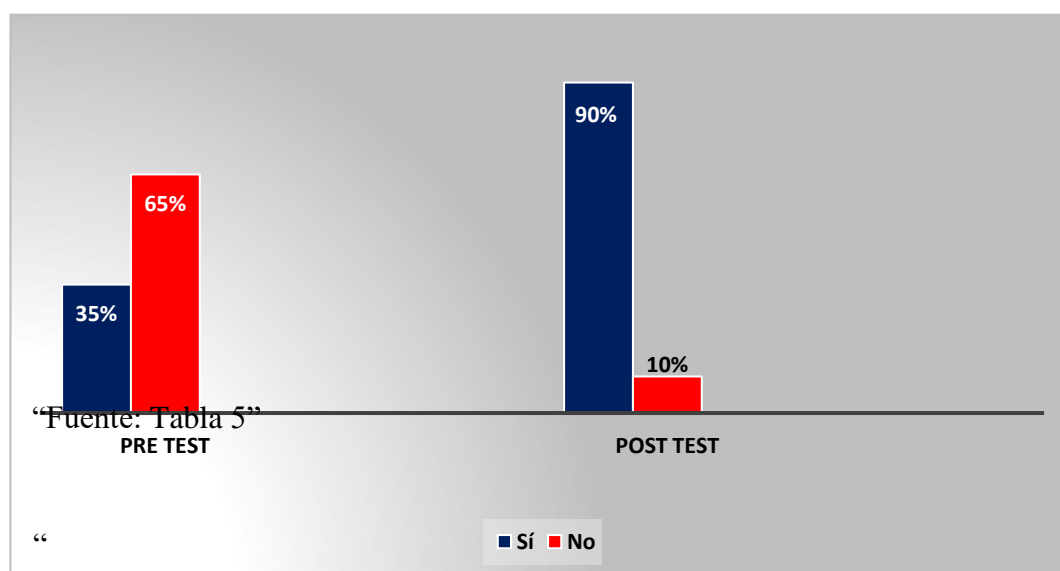
Desarrollo de los juegos didácticos en la coordinación fonética en niños de 3 años.

Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Sí	7	35	18	90
No	13	65	2	10
Total	20	100	20	100

Nota: lista de cotejo.

Figura 3

Desarrollo de los juegos didácticos en la coordinación fonética en niños de 3 años.



Nota: Tabla 5

En la tabla 5 y la figura 3, se examina el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de la coordinación fonética en niños de 3 años. Se evidencia que, en el pre test, 13 niños, equivalentes al 65%, se clasifican en la categoría "No", mientras que 7 niños, representando el 35%, se sitúan en la categoría "Sí". En cambio, en el post test, esta situación cambia notablemente. Se observa que 18 niños, es decir, el 90%, ahora se encuentran en la categoría "Sí", mientras que solo 2 niños, o el 10%, permanecen en la categoría "No".

Tabla 6

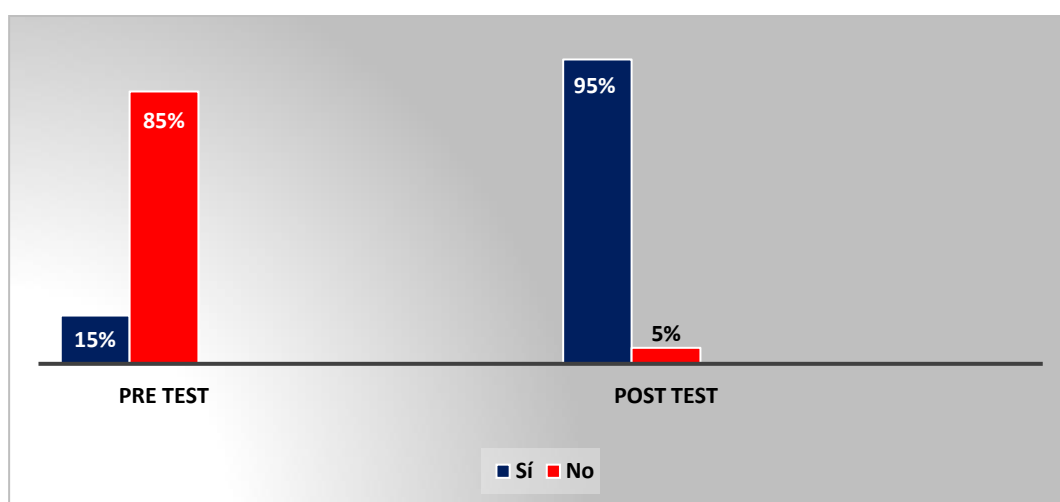
Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años.

Niveles	Pre test		Post test	
	f	%	F	%
Sí	3	15	19	95
No	17	85	1	5
Total	20	100	20	100

Nota: lista de cotejo.

Figura 4

Nivel de desarrollo de la motricidad fina de los niños de 3 años.



Nota: Tabla 6

En la tabla 6 y la figura 4, se examina el impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años. Los resultados del pre test revelan que 17 niños, equivalentes al 85%, se clasifican en la categoría "No", mientras que 3 niños, representando el 15%, caen en la categoría "Sí". Sin embargo, en el post test, se observa un cambio significativo. En este punto, 19 niños se sitúan en la categoría "Sí", constituyendo el 95%, y solo 1 niño se encuentra en la categoría "No", representando el 5%.

Prueba de hipótesis

Hipótesis general

En el marco de esta investigación, se planteó una hipótesis general con el propósito de evaluar si los juegos didácticos contribuyen al desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años pertenecientes a una institución educativa en Piura, durante el año 2023.

Adicionalmente, se formularon tres hipótesis específicas. La primera de ellas se someterá a prueba antes de la implementación del programa de juegos didácticos (pretest), la segunda después de la aplicación del programa (post test), y la tercera al finalizar el estudio para verificar posibles diferencias significativas entre ambos momentos.

Consideraciones para la toma de decisiones:

Nivel de confianza: 95%.

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05 = 5\%$.

Si $p\text{-valor} = \alpha$ Se acepta H_0 , es decir se rechaza H_1 .

Si $p\text{-valor} < \alpha$ Se rechaza H_0 , es decir se acepta H_1 .

Estadística para la prueba de hipótesis:

Con la asistencia del software SPSS versión 25, se llevó a cabo el análisis de la prueba t utilizando una muestra relacionada con un intervalo de confianza del 95%. Los resultados obtenidos fueron los siguientes, según el programa SPSS 25.0.

Tabla 7

Prueba Wilcoxon para muestras relacionadas

Estadísticos de prueba

	POSTEST – PRETEST
Z	-3.946 ^b
Sig. asin. (bilateral)	<.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Los resultados de la prueba de Wilcoxon arrojaron que $p = 0.001 < 0.005$, demostrando de esta manera que se va a rechazar la hipótesis nula y se dará pase a aceptar la hipótesis del investigador la cual menciona que existe una mejora significativa en la variable de motricidad fina de los niños de 3 años.

Tabla 8*Prueba de hipótesis general*

		Prueba de muestras emparejadas							
		Diferencias emparejadas							
		95% de intervalo de							
		confianza de la							
		diferencia							
	Medi	Desv.	Desv.	Error	Inferior	Superior	t	gl	Sig.
	a	Desviación		promedio					(bilateral)
Par 1	Pretest _Post test	-6,200	5,347	1,196	-8,702	-3,698	-5,186	20	,000

*Fuente: Datos del Pretest y Post test***Tabla 9***Prueba de normalidad de la hipótesis general*

Pruebas de normalidad						
	Estadístico	gl	Sig.	Shapiro-Wilk		
				Estadístico	gl	Sig.
Juegos didácticos	,142	20	,200*	,972	20	,000
Motricidad fina	,131	20	,200*	,968	20	,000

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Comparación del p – valor con el nivel de significancia a:Se obtuvo que: $p - \text{valor} < a \rightarrow 0,000 < 0,05$.**Toma de decisiones:**

Cuando el valor $P - \text{valor} < a \rightarrow$ Se rechaza que el nivel de significancia establecido (α), se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_1). En este contexto, se concluye que hay una mejora significativa en la motricidad fina de los niños antes y después de participar en juegos didácticos. Por tanto, se afirma que la estrategia

docente basada en los juegos didácticos desarrolló significativamente la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.”

Prueba de Hipótesis específica 1: Dimensión coordinación visomotora.

Ha: Los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Ho: Los juegos didácticos no desarrollan significativamente la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Tabla 10

Prueba de hipótesis específica, dimensión coordinación visomotora.

PRUEBA DE MUESTRAS EMPAREJADAS:									
“Diferencias emparejadas”									
	Medi	Desv.	Desviac	Error promed	95% de intervalo		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par	Juegos didácticos - Coordinación visomotora	-2,800	2,913	,651	-4,163	,437	-4,299	20	,000

Fuente: Datos del Pre test y Post test.

Tabla 11

Prueba de normalidad de la dimensión coordinación visomotora.

Pruebas de normalidad						
	Estadístico	gl	Sig.	Shapiro-Wilk		
				Estadístico	gl	Sig.
Juegos didácticos	,142	20	,200*	.932	20	.000
Coordinación Visomotora	,131	20	,200*	.578	20	<.000

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Análisis e interpretación:

Comparación del p – valor con el nivel de significancia α :

Se obtuvo que: $p - \text{valor} < \alpha \rightarrow 0,000 < 0,00$.

Toma de decisiones:

Como: $P - \text{valor} < \alpha \rightarrow$ Se rechaza H_0 y se acepta H_a , es decir, se acepta que existe un fortalecimiento significativo en dimensión coordinación visomotora en los niños obtenidos antes y después del uso de los juegos didácticos. Por tanto, la estrategia docente del uso de los juegos didácticos desarrolla significativamente la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Prueba de Hipótesis específica 2: Dimensión las habilidades motoras.

Ha: Los juegos didácticos desarrollan significativamente las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Ho: los juegos didácticos no desarrollan significativamente las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Tabla 12

Prueba de hipótesis específica, dimensión las habilidades motoras.

PRUEBA DE MUESTRAS EMPAREJADAS:									
		Diferencias emparejadas							
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
Par	Juegos didácticos - Habilidades motoras	-3,533	2,134	,551	-4,715	-2,352	-6,414	20	,000

Fuentes: SPSS Versión 25.

Tabla 13

Prueba de normalidad de la dimensión las habilidades motoras

Pruebas de normalidad						
				Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juegos didácticos	,142	20	,200*	.868	20	.000
Habilidades motoras	,131	20	,200*	.631	20	<.000

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Análisis e interpretación:

Comparación del p – valor con el nivel de significancia a:

“Se obtuvo que: $p - \text{valor} < a \rightarrow 0,000 < 0,00$.”

Toma de decisiones:

Como: $P - \text{valor} < a \rightarrow$ Se rechaza H_0 y se acepta H_a , es decir, se acepta que existe un fortalecimiento significativo en dimensión habilidades motoras en los niños obtenidos antes y después del uso de los juegos didácticos. Por tanto, la estrategia docente del uso de los juegos didácticos los juegos didácticos desarrollan significativamente las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Prueba de Hipótesis específica 3: Dimensión coordinación fonética.

Ha: Los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Ho: Los juegos didácticos no desarrollan significativamente la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Tabla 14*Prueba de hipótesis específica, dimensión coordinación fonética*

PRUEBA DE MUESTRAS EMPAREJADAS:								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par 1 Juegos didácticos - Coordinación fonética	-2,800	2,913	,651	-4,163	-1,437	4,299	20	,000

Fuentes: SPSS Versión 25.**Tabla 15***Prueba de normalidad de la dimensión coordinación fonética*

Pruebas de normalidad							
	Estadístico	gl	Sig.	Shapiro-Wilk			
				Estadístico	gl	Sig.	
Juegos didácticos	,142	20	,200*	.864	20	.000	
coordinación fonética.	,131	20	,200*	.636	20	<.000	

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Análisis e interpretación:**Comparación del p – valor con el nivel de significancia a:**Se obtuvo que: $p - \text{valor} < a \rightarrow 0,000 < 0,00$ **Toma de decisiones:**

Como: $P - \text{valor} < a \rightarrow$ es decir, se procederá a rechazar la hipótesis nula (H_0) y a aceptar la hipótesis alternativa (H_a). En otras palabras, se concluirá que hay un fortalecimiento significativo en la dimensión de coordinación fonética en niños, tanto antes como después de la aplicación de juegos didácticos. En consecuencia, se respalda la afirmación de que la estrategia docente del uso de los juegos didácticos desarrolla significativamente la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

IV. DISCUSIÓN

En la tabla 6 y figura 4, evidencia como los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 3 años. Aquí se evidencia que en el pre test 17 (85%) de los niños se ubican en la categoría “No” y un 15% (3) niños se ubican en la categoría “Sí”. En contraste con el post test, esta realidad cambia, aquí se observa que el 95% (19) de los niños se ubican en la categoría “Sí” y un 5% (1) se encuentran en la categoría “No”.

Aquí se observa, que la mayoría de los niños tenían dificultades significativas en su destreza motriz fina antes de implementar la estrategia de juegos didácticos. Esto se reflejaba en su incapacidad para realizar tareas que requerían precisión, como enhebrar cuentas en un cordón o colorear dentro de líneas. Sin embargo, después de la aplicación de la estrategia de juegos didácticos, se observará un cambio positivo en el post test, donde 19 estudiantes demostraron un 95% de mejoría, lo que sugiere que esta estrategia tuvo un impacto beneficioso. Esto respalda la efectividad de los juegos didácticos como herramienta para enseñar y mejorar la motricidad fina en niños de 3 años en una institución educativa en Piura en 2020. Con el resultado estadístico de $t=-5.186$ y $Sig.=0.000$ nos lleva a aceptar la hipótesis alternativa (H_a) y rechazar la hipótesis nula (H_0), lo que confirma que los juegos didácticos desarrollan significativamente la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Los resultados que se obtuvieron coinciden con los hallazgos de Ipanaque (2018) en su investigación titulada, actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – Piura. En su estudio, Ipanaque demostró que en el pre test, el 58% de los niños se ubicaban en el nivel de inicio. Sin embargo, en el post test, el 54% ya se encuentra en el nivel logro previsto (A) y un 46% en el nivel logro destacado (AD), aquí el autor nos evidencia que sus estudiantes después de las tácticas didácticas lograron un desarrollo motriz fino.

En ambas investigaciones se indican una fuerte correlación entre los efectos observados en la investigación antes y después de la aplicación de las pruebas, ya que ambas investigaciones presentan similitudes. Estos hallazgos respaldan la eficacia de utilizar juegos didácticos como herramienta para mejorar la motricidad fin, tal como se evidenció en la investigación mencionada.

Se respalda la afirmación anterior en base a lo expresado por Frías (2016), quien describe la motricidad fina como un conjunto de movimientos realizados por diversas partes del cuerpo que demandan un alto grado de coordinación, una notoria capacidad neuro motriz y una destreza cognitiva más elevada en comparación con la requerida en la coordinación viso matriz (p.24).

Según González (1998), mencionado por Martínez (2020), la psicomotricidad fina engloba todos los movimientos realizados por los seres humanos, influye en el comportamiento de los niños. Este fenómeno, expresa mediante habilidades motrices esenciales que, a su vez, reflejan los movimientos habituales de la persona (p.25).

Durante la infancia, los juegos y actividades lúdicas que involucran el movimiento del cuerpo con objetos y la interacción con otros niños son importantes para desarrollar las habilidades psicomotrices, que incluyen la coordinación motriz y la percepción. Estas actividades lúdicas permiten al niño experimentar nuevas sensaciones, mejorar la coordinación de su cuerpo, desarrollar sus habilidades perceptivas, formar representaciones mentales, explorar sus capacidades sensoriales y motoras, y ampliar sus horizontes. A medida que participa en estas actividades, el niño se descubre a sí mismo como el agente de cambios en su entorno, adquiere un mayor control sobre su cuerpo y su comprensión del mundo que lo rodea, y experimenta un intenso placer en el proceso (Gastiaburú, 2016, p.18).

Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

En la tabla 3 y figura 1, se mide como los juegos didácticos desarrollan la coordinación visomotora en niños de 3 años. Aquí se observa que en el pre test 70% (14) niños se ubican en la categoría “No” y con un 30% (6) niños se ubican en la categoría “Sí”. En contraste con el post test, esta realidad cambia, aquí se observa que 90% (18) niños se ubican en la categoría “sí” y con un 2% (10).

Esto resultados señala que la gran mayoría de los niños tenían limitaciones en su coordinación visomotora antes de la estrategia de los juegos didácticos, es decir muestran grandes dificultades en su escritura ilegible. Sin embargo, esto cambia en el post test, aquí se evidencia que 19 estudiantes se ubican con un 95% en la categoría “sí”, lo que sugiere que la estrategia de los juegos didácticos tuvo un impacto positivo en su desarrollo de coordinación visomotora. Esto respalda la efectividad de esta estrategia en la enseñanza de

la motricidad fina. Asimismo, se observa el resultado $t=-4,299$ y su $Sig.=0.000$, que implica aceptar la hipótesis alterna H_a y rechazar la hipótesis nula H_o . Por ende, se afirma que los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Los resultados que se obtuvieron coinciden con los hallazgos de Mendoza (2022) en su investigación titulada, estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. N° 14118 "Marina Purizaca Benites " el Indio Castilla, 2020. En su estudio, Mendoza demostró que en el pre test un 58.0% se encontraron en nivel inicio referente a motricidad fina, seguidamente se aplicó las estrategias lúdicas donde un 77.0% de los estudiantes alcanzaron un nivel de logro en conexión a la motricidad fina, aquí el autor nos evidencia que sus estudiantes después de las tácticas didácticas lograron un desarrollo en coordinación visomotora.

Los resultados indican una fuerte correlación entre los efectos observados en la investigación antes y después de la aplicación de las pruebas, ya que ambas investigaciones presentan similitudes. En el pre test, 14 niños se encontraban con un 70% en la escala de valoración "No", mientras que en el post test este porcentaje aumentó al 90%, es decir 18 niños se ubican en la escala de valoración "Sí". Por otro lado, la investigación previamente mencionada mostró que en el pre test, el 58% de los niños estaban en el nivel de inicio, pero en el post test, el 77% en el nivel logro. Estos hallazgos respaldan la eficacia de utilizar juegos didácticos como herramienta para mejorar la coordinación visomotora, tal como se evidenció en la investigación mencionada.

Martínez (2017) proporciona una definición de estrategias lúdicas como el conjunto de decisiones, acciones y enfoques que un educador emplea para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándolos a las necesidades y al entorno específico de los estudiantes (p. 22).

Por otro lado, según Verónica (2014), las habilidades motoras finas se caracterizan por la capacidad de manipular diversos objetos, lo cual se logra a través del desarrollo de destreza en los músculos de la mano. Además, se subraya que estas habilidades motrices están estrechamente relacionadas con la implicación de los músculos más pequeños, lo que permite la manipulación de objetos mediante la mano, la muñeca y los dedos (p. 27).

Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

En la tabla 4 y figura 2, se mide como los juegos didácticos desarrollan las habilidades motoras en niños de 3 años. Aquí se evidencia que en el pre test 17 niños se ubican en la categoría “No” con un 85% y 3 niños se ubican en la categoría “Sí” con un 15%. En contraste con el post test, esta realidad cambia, aquí se observa que 19 niños se ubican en la categoría “Sí” con un 95% y 1 niños se encuentran en la categoría “No” con un 5%.

Esto resultados señala que la gran mayoría de los niños tenían dificultades en sus habilidades motoras antes de la estrategia de los juegos didácticos, es decir muestran grandes dificultades en su escritura y para dibujar. Sin embargo, esto cambia en el post test, aquí se evidencia que 19 estudiantes se ubican con un 95% en la categoría “sí”, lo que sugiere que la estrategia de los juegos didácticos tuvo un impacto positivo en su desarrollo de las habilidades motoras. Esto respalda la efectividad de esta estrategia en la enseñanza de las habilidades motoras. Asimismo, se observa el resultado $t=-6,414$ y su $Sig.=0.000$, que implica aceptar la hipótesis alterna H_a y rechazar la hipótesis nula H_0 . Por ende, se afirma que los juegos didácticos desarrollan significativamente las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Los resultados obtenidos son consistentes con los descubrimientos de Bautista, et, al. (2018) en su investigación, encontraron que el nivel inicial en el pretest era del 66.7%, pero esta situación cambió en el post test, donde se obtuvo un nivel del 96,7%. Esto sugiere que la utilización de juegos didácticos como una estrategia para mejorar las habilidades motoras tuvo un impacto significativo en los niños de tres años (p.19).

Estos resultados indican una fuerte correlación entre los efectos observados en la investigación antes y después de la aplicación de las pruebas, ya que ambas investigaciones presentan similitudes. En el pre test, 17 niños se encontraban con un 85% en la escala de valoración “No”, mientras que en el post test este porcentaje aumentó al 95%, es decir 19 niños se ubican en la escala de valoración “Sí”. Por otro lado, la investigación previamente mencionada mostró que en el pre test, el 66.7% de los niños estaban en el nivel de inicio, pero en el post test, el 96.7% en el nivel logro. Estos hallazgos respaldan la eficacia de utilizar juegos didácticos como herramienta para mejorar las habilidades motoras, tal como se evidenció en la investigación mencionada.

Según lo señalado por Gispert (1987), se observa que el progreso en el desarrollo de las destrezas motrices finas ocurre de manera progresiva y sigue una secuencia y duración específicas (p. 61).

Por otro lado, según Verónica (2014), las habilidades motoras finas se caracterizan por la capacidad de manipular diversos objetos, lo cual se logra a través del desarrollo de destreza en los músculos de la mano. Además, se subraya que estas habilidades motrices están estrechamente relacionadas con la implicación de los músculos más pequeños, lo que permite la manipulación de objetos mediante la mano, la muñeca y los dedos (p. 27).

Asimismo, Pérez (2020), destaca la importancia de los juegos que involucran habilidades como enroscar y desenroscar, así como abrochar y desabrochar botones. Estos juegos no solo contribuyen al desarrollo de la destreza motora fina en los niños, sino que también promueven su autonomía. Por esta razón, resulta esencial abordar el desarrollo psicomotriz desde las etapas iniciales, como las escuelas infantiles, ya que estas etapas sientan las bases para la educación futura de los niños (p. 28).

Las habilidades motoras se refieren a las capacidades que una persona tiene para realizar movimientos físicos coordinados y precisos utilizando sus músculos y sistemas neuromotores. Estas habilidades motoras son fundamentales en el desarrollo humano y desempeñan un papel crucial en una amplia variedad de actividades diarias, deportes, tareas laborales y actividades recreativas.

Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

En la tabla 5 y figura 3, se mide como los juegos didácticos desarrollan la coordinación fonética en niños de 3 años. Aquí se evidencia que en el pre test 13 niños se ubican en la categoría “No” con un 65% y 7 niños se ubican en la categoría “Sí” con un 35%. En contraste con el post test, esta realidad cambia, aquí se observa que 18 niños se ubican en la categoría “Sí” con un 90% y 2 niños se encuentran en la categoría “No” con un 10%.

Esto resultados señala que la gran mayoría de los niños tenían dificultades en la coordinación fonética antes de la estrategia de los juegos didácticos, es decir muestran dificultades en la planificación y coordinación de los movimientos musculares necesarios

para el habla, lo que afecta la pronunciación de los sonidos. Sin embargo, esto cambia en el post test, aquí se evidencia que 18 estudiantes se ubican con un 90% en la categoría “sí”, lo que sugiere que la estrategia de los juegos didácticos tuvo un impacto positivo en su desarrollo de la coordinación fonética. Esto respalda la efectividad de esta estrategia en la enseñanza de la coordinación fonética. Asimismo, se observa el resultado $t=-4,299$ y su $\text{Sig.}=0.000$, que implica aceptar la hipótesis alterna H_a y rechazar la hipótesis nula H_0 . Por ende, se afirma que los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.

Los resultados obtenidos son consistentes con los descubrimientos de Fernández y Maco (2018) en su investigación titulada, características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa de Chiclayo, aquí se observa que en el pre test 24 niños se encontraban en la escala de valoración “No”, aquí se observa el mayor porcentaje con un 79.31%. Sin embargo esta situación cambió en el post test, donde se obtuvo un 90% (24) en la categoría “Sí”. Esto sugiere que la utilización de juegos didácticos como una estrategia para desarrollar la coordinación fonética tuvo un impacto significativo en los niños de tres años.

Estos resultados indican una fuerte correlación entre los efectos observados en la investigación antes y después de la aplicación de las pruebas, ya que ambas investigaciones presentan similitudes. En el pre test, 13 niños se encontraban con un 65% en la escala de valoración “No”, mientras que en el post test este porcentaje aumentó al 90%, es decir 18 niños se ubican en la escala de valoración “Sí”. Por otro lado, la investigación previamente mencionada mostró que en el pre test, el 79.31% de los niños estaban en escala de valoración “No”, pero en el post test, el 96.7% en escala de valoración “Sí”. Estos hallazgos respaldan la eficacia de utilizar juegos didácticos como herramienta para mejorar la coordinación fonética, tal como se evidenció en la investigación mencionada.

Martínez (2020) cita a González (1998) al afirmar que la psicomotricidad fina abarca todos los movimientos de los individuos, influyendo en el comportamiento motor de los niños de 1 a 6 años. Estos movimientos se expresan a través de habilidades motrices fundamentales, las cuales reflejan los desplazamientos habituales de la persona (p.25).

Según Arteaga (2020), la coordinación fonética es fundamental para el desarrollo del lenguaje oral, ya que se basa en la motricidad y los aspectos funcionales del cuerpo en la

formación de fonemas. Los movimientos coordinados de los órganos involucrados son esenciales, y la automatización progresiva del proceso fonético del habla juega un papel crucial. Arteaga también destaca la importancia de la fonética como un aspecto significativo de la motricidad, proporcionando estímulo para lograr un dominio efectivo.

En cuanto a la enseñanza con niños pequeños, Arteaga sugiere que se puede comenzar en los primeros meses de vida. Recomienda actividades coordinadas, como pintar y manipular objetos, para desarrollar la coordinación y precisión de las manos. En el contexto de una escuela infantil, se destaca la oportunidad de colaborar con los padres para continuar fomentando el desarrollo motriz de los niños.

V. CONCLUSIONES

La investigación tuvo como objetivo explorar, documentar e implementar actividades de juegos didácticos destinadas a mejorar las habilidades motoras de los niños en una institución específica. Las conclusiones se presentan de la siguiente manera:

Primera, se buscó determinar en qué medida los juegos didácticos contribuyen al desarrollo de la motricidad fina en niños de 3 años en una institución educativa de Piura en el año 2020. El pre test reveló que el 85% (17) de los niños se ubicaban en la categoría "No" en cuanto a la motricidad fina. Sin embargo, en el post test, el 90.5% (19) de los niños se ubicaron en la categoría "Sí". Estos resultados respaldan la eficacia de la estrategia de juegos didácticos para enseñar la motricidad fina. Además, el análisis estadístico con un resultado de $t=-5.186$ y $\text{Sig.}=0.000$ respalda la aceptación de la hipótesis alternativa (H_a) y el rechazo de la hipótesis nula (H_0), confirmando así que los juegos didácticos desarrollan de manera significativa la motricidad fina en los niños de 3 años en dicha institución educativa de Piura en 2020.

Segunda, se sostiene que, en el pre test, el 70% (14) de los niños se ubicaron en la categoría "No". Contrariamente, en el post test, el 90% (18) de los niños se ubicaron en la categoría "Sí" en cuanto a la coordinación visomotora. Estos resultados respaldan la efectividad de la estrategia de juegos didácticos en la enseñanza de la coordinación visomotora. El análisis estadístico con un resultado de $t=-4,299$ y $\text{Sig.}=0.000$ respalda la aceptación de la hipótesis alternativa (H_a) y el rechazo de la hipótesis nula (H_0), lo que indica que los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación visomotora en los niños de 3 años de la institución educativa en Piura en 2020.

Tercera, se argumenta que en el pre test, el 85% (17) de los niños se ubicaron en la categoría "No", pero en el post test, el 95% (19) de los niños se ubicaron en la categoría "Sí" en términos de habilidades motoras. Estos resultados respaldan la efectividad de la estrategia de juegos didácticos en la enseñanza de habilidades motoras. El análisis estadístico con un resultado de $t=-6,414$ y $\text{Sig.}=0.000$ respalda la aceptación de la hipótesis alternativa (H_a) y el rechazo de la hipótesis nula (H_0), confirmando que los juegos didácticos desarrollan significativamente las habilidades motoras en los niños de 3 años en la institución educativa de Piura en 2020.

Cuarta, se sostiene que, en el pre test, el 65% (13) de los niños se ubicaron en la categoría "No", mientras que en el post test, el 90% (18) de los niños se ubicaron en la categoría "Sí" en cuanto a la coordinación visomotora. Estos resultados respaldan la efectividad de la estrategia de juegos didácticos en la enseñanza de la coordinación visomotora. El análisis estadístico con un resultado de $t=-4,299$ y $\text{Sig.}=0.000$ respalda la aceptación de la hipótesis alternativa (H_a) y el rechazo de la hipótesis nula (H_0), por ello, se afirma que los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación visomotora en los niños de 3 años en la institución educativa de Piura en 2020.

VI. RECOMENDACIONES

Primera, en términos metodológicos, se sugiere que los futuros investigadores exploren nuevas perspectivas para enriquecer la capacidad de motricidad fina en niños desde temprana edad. Esto implica profundizar en los temas abordados y ampliar las investigaciones para beneficiar a los estudiantes, otorgándoles mayor libertad en la realización de estudios.

Segunda, desde una perspectiva práctica, se aconseja a los educadores en instituciones escolares que continúen implementando las actividades recomendadas en este estudio, analizando los descubrimientos realizados. Asimismo, se les insta a seguir investigando para desarrollar estrategias adicionales que respalden el desarrollo de los niños.

Tercera, en términos de sugerencias desde una óptica académica, se sugiere a las autoridades universitarias la expansión de los estudios vinculados a este tema. Esto implica la integración de diversas estrategias pedagógicas destinadas a potenciar la motricidad fina, así como la adaptación de técnicas y herramientas educativas según la edad de los niños en el ámbito de la educación inicial.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acosta, C, P.; Carrillo, E, M., Rodríguez, B, M., Gutiérrez, M, O.; Pertuz, G, C.; Guette, G, R.; Polo, P, A.; Padilla, M, R.; Campo, R.; Estrada, M.; Vergara, R.; Osorio, A. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura. Educación y Sociedad*. Pág....1-8 <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.103>
- Acosta, M, A.; Caricato, M.; Carpinacci, G.; Egle, C, R. (2012). Lo importante es jugar... Cómo entra el juego en la escuela. *Espacios en Blanco. Revista de Educación*, 22(),297-302. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=384539804015>
- Aviles, R, A. (2012). Propuesta didáctica en técnicas grafico plásticas como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina y la escritura en los niños. *universidad de la amazonia*, 32.
- Bautista, A, B.; Ochoa, R, M. (2018). Actividades Lúdicas para la Mejora de las Habilidades Motrices Finas en Niños y Niñas de 3 y 4 Años de La I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018. Universidad Cesar Vallejo.
- Cabrera, V,G,B,C; Dupeyrón, M, N. (2019). El desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del grado preescolar”. *Mendive. Revista de Educación*, 17(2), 222-239.
- Cango, S. (2019). La actividad lúdica para potenciar el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 4 a 5 años, paralelo “b” de la escuela de educación básica 51 Vicente Bastidas Reinoso de la ciudad de Loja, periodo 2017- 2018. Ecuador: Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21774/1/Silvia%20canGo.pdf>
- Calero, J. L. (2000). Enfoque actual investigación cualitativa y cuantitativa. problemas no resueltos en los debates actuales. *Rev Cubana Endocrinol*, 11(3), 192-198.
- Chacón, P. (2004). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?

- Chávez, S., Esparza, O., & Riosvelasco, L. (2020). Diseños Preexperimentales Y Cuasiexperimentales Aplicados a Las Ciencias Sociales Y La Educación. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 2(614), 167-178.
- Currículo, N. (2016). Educación Basica Regular. Programa curricular de Educación Inicial.
- Esteves, Z. I., Toala Santana, V. N., Poveda Gurumendi, E. E., & Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. *INNOVA Research Journal*, 3(7), 155-167. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n7.2018.896>
- Erique, D. (2020). Programa de juegos lúdicos basado en el enfoque socio cognitivo mejora la motricidad fina en niños de 4 años de la institución educativa N° 205” Sol Radiante” Aguas Verdes-Tumbes, 2018. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Programa_Juegos_Ludicos_Erique_Estrada_Diana_Solanhs.pdf
- Equipo editorial. (21 de enero de 2021). 7 técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos. Lifeder. <https://www.lifeder.com/tecnicas-instrumentos-recoleccion-datos/>
- Fernández, G, L, D.; Maco, S, Y, S. (2018). Características del desarrollo de la motricidad fina en niños de 4 años de una institución educativa de Chiclayo. Pág....1-106. https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/1920/1/TL_%20FernandezGutierrezLadY_%20MacoSandovalYaqueline.pdf
- Frías, C. (2016). 100 situaciones didácticas de psicomotricidad. . México: Trillas.
- Gallardo, J. (2018). Teorías Del Juego Como Recurso Educativo. *Innovagogía.*, March, 12.
- Gonzalo Cobo, G.; Valdivia Cañotte, S. M. (2010). Juego de Roles. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 1-2.
- Guaman, S. (2015). Estimulación infantil en el desarrollo motriz de las niños/as de 3 a 4 años de edad del centro infantil del buen vivir «Pachagron» de la ciudad de Guaranda en el años lectivo 2011-2012. 1-136.

- Hernandez Sampieri, R., Fernandez Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2010).
- Aviles, Ruiz, . (2012). Propuesta didáctica en tecnicas grafico plásticas como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina y la escritura en los niños. universidad de la amazonia, 32.
- Barbarita de la Caridad Cabrera Valdés García, & Dupeyrón, M. de las N. (2019). El desarrollo de la motricidad en los niños y niñas del grado preescolar”. Mendive. Revista de Educación, 17(2), 222-239.
- Bautista Ayala, B.; Ochoa Rodríguez, M. (2018). Actividades Lúdicas para la Mejora de las Habilidades Motrices Finas en Niños y Niñas de 3 y 4 Años de La I.E.P “Cyberkids” Ayacucho, 2018. Universidad Cesar Vallejo.
- Calero, J. L. (2000). Enfoque actual Investigación cualitativa y cuantitativa. problemas no resueltos en los debates actuales. Rev Cubana Endocrinol, 11(3), 192-198.
- Chacón, P. (2004). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?
- Chávez, S., Esparza, O.; Riosvelasco, L. (2020). Diseños Preexperimentales Y Cuasiexperimentales Aplicados a Las Ciencias Sociales Y La Educación. Enseñanza e Investigación en Psicología, 2(614), 167-178.
- Currículo, N. (2016). Educación Basica Regular. Programa curricular de Educación Inicial.
- Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. En Metodología de la investigación.
- Esteves, Z. I., Toala Santana, V. N., Poveda Gurumendi, E. E., & Quiñonez, M. (2018). La Importancia de la Educación Motriz en el proceso de enseñanza de la lecto – escritura en niños y niñas del nivel preprimaria y de primero. INNOVA Research Journal, 3(7), 155-167. <https://doi.org/10.33890/innova.v3.n7.2018.896>

- Gallardo, J. (2018). Teorías Del Juego Como Recurso Educativo. Innovagogía., March, 12.
- Gonzalo Cobo, G.; Valdivia Cañotte, S. M. (2010). Juego de Roles. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, 1-2.
- Guaman, S. (2015). Estimulación infantil en el desarrollo motriz de las niños/as de 3 a 4 años de edad del centro infantil del buen vivir «Pachagron» de la ciudad de Guaranda en el años lectivo 2011-2012. 1-136.
- Hernández. R., Fernández, C.; Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. www.elosopanda.com%7Cjamespoetrodriguez.com
- Hernández, R. Fernández, C y Baptista, P. (2017). Metodología de la investigación. Editorial Mexicana. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hernandez, S, R.; Fernandez, C, C.; Baptista, L, M, P. (2010). Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacional o explicativa. En Metodología de la investigación.
- Ipanaque, Y. (2018). Actividades lúdicas para desarrollar la motricidad fina en los niños de 5 años de la I.E.I: Los Aguiluchos de Emaús. La Campiña – Catacaos – Piura. Tesis de pregrado, Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Piura. Obtenido de <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1844>
- León, A. (2019). La grafomotricidad para desarrollar la preescritura en los niños de nivel inicial II de la escuela Pompilio Reinoso Jaramillo de la ciudad de Loja, Periodo 2018 - 2019. En Universidad Nacional De Loja.
- Linares, A. (2007). Teorías del desarrollo cognitivo. Barcelona: Universitat Autònoma de barcelona. [Http://Www.Paidopsiquiatria.Cat/Files/Teorias_Desarrollo_Cognitiv O_0.Pdf](http://Www.Paidopsiquiatria.Cat/Files/Teorias_Desarrollo_Cognitiv_O_0.Pdf)

- Library, (2017). Definición de la motricidad fina.
<https://1library.co/article/definici%C3%B3n-de-la-motricidad-fina-motricidad-fina.zlnjlmg>
- López, P. (2004). Población muestra y muestreo. Punto Cero, v.09
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762004000100012
- Lozada, J. (2016). Investigación Aplicada : Definición , Propiedad Intelectual e Industria. Cienciaamérica, 1(3), 34-39.
- Lule y Campos. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad”. Revista Xihma. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3979972>
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. Revista multidisciplinaria de investigación, 3(3), 10.
- Monja, K. T. (2021). Técnicas grafo plásticas para fortalecer la motricidad fina en niños de 4 años de 1A I.E.I. “Juan Castillo Chávez”, Piura, Castilla 2018. En Tesis.
<https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>
- Morales, P. (2008). La fiabilidad de los tests y escalas. Estadística aplicada a las Ciencias Sociales, 364.
- Mendoza, A. (2017). Desarrollo de la motricidad en la etapa infantil. Revista multidisciplinaria de investigación, 3(3), 10.
- Mendoza, L, S, V. (2022). Estrategias lúdicas para desarrollar la motricidad fina en niños de 5 años de la I.E. N° 14118 "Marina Purizaca Benites " El Indio Castilla, 2020. pág.... 1-99
https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/28853/Estrategias_Lu-dicas_Mendoza_Lozada_Sandra.pdf?sequence=1

- Mejia, T. (27 de agosto de 2020). Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos. Lifeder. <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Minedu. (2015). Rutas de Aprendizaje. Lima: Ministerio de educación. <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/20-comunicacion-a-traves-de-otros-lenguajes.pdf>
- Minsa (2021). Ministerio de Salud advierte dificultades de lenguaje durante pandemia. Minsa. <https://www.gob.pe/institucion/minsa/noticias/492923-ministerio-de-salud-advierte-dificultades-de-lenguaje-en-ninos-durante-la-pandemia>
- Myers, D. (2006). Psicología 7ma edición. Editorial Médica Panamericana. https://books.google.com.pe/books?id=I_OkN3KLPsAC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Monja, K. T. (2021). Técnicas grafo plásticas para fortalecer la motricidad fina en niños de 4 años de IA I.E.I. “Juan Castillo Chávez”, Piura, Castilla 2018. En Tesis. <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>
- Morales, P. (2008). La fiabilidad de los tests y escalas. Estadística aplicada a las Ciencias Sociales, 364.
- Payano, A, I. (2021). Nivel de motricidad fina en los niños de 4 y 5 años de una Institución Educativa en Junín. pág....1-69. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ebbbb168-ab4c-4b93-9fb0-916cdf0f9c7a/content>
- Pérez, C, M. B. (2017). Habilidades del área motriz fina y las actividades de estimulación temprana. Revista Publicando, 4(11), 528.
- Perez, L. F. (2021). Universidad Nacional Del Centro Del Peru. Universidad Nacional Del Centro Del Centro De Posgrado, 118.

- Ramos, G, C. A. (2020). Los Alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Robello, P. (2017). La primera infancia importa para cada niño. En A. P. Timothy J. DeWerff & Diseño (Eds.), Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). *La primera infancia importa para cada niño (Vol. 0, Número 0)*.
- Rodríguez y Pérez. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. Colombia: Revista EAN. <http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n82/0120-8160-ean-82-00179.pdf>
- Rodríguez, S. (2017). Actividades lúdicas para desarrollar la coordinación motora fina en los niños de 4 años de la misión educativa católica Mis Pequeños amigos - Paita. Tesis de pregrado, Universidad Cesar Vallejo, Piura, Paita, Perú. Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/16859>
- Echeverría, Alba, R, B. (2015). Guía para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños/as de 4 a 5 años a través del juego. En Tesis. <https://doi.org/10.20868/UPM.thesis.3907>
- Salas, H. (2011). Investigación cuantitativa (monismo metodológico) y cualitativa (dualismo metodológico): el estatus epistémico de los resultados de la investigación en las disciplinas sociales. México: Revista de Epistemología de Ciencias Sociales. <https://www.moebio.uchile.cl/40/salas.html>
- Sánchez, D, J. P., Castillo, O, S. E.; Hernández, L, B. M. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44, 0-16. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Tortolero, E.; Martínez, F. (2015). Uso del Juego como estrategia educativa. En *Monografias.com (Número 3)*.
- Valverde, G, R, A. (2017). Proyecto de innovación para el desarrollo de la coordinación viso-manual en niños de 4 años a partir de técnicas gráfico-plásticas. Pág....1-88.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/9571/Valverde_Gonzales_Proyecto_innovaci%C3%B3n_desarrollo1.pdf

Velastegui, L, E.; Obando, B, N, S.; Guevara, A, C, S.; Parreño, S, J, C. (2022). Motricidad fina y su contribución en el desarrollo académico de los niños de educación. Pág....1-13.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7782497>

Verónica, G. C. M. (2014). La motricidad fina y su incidencia en la pre-escritura de los niños y niñas del primer año de educación básica, de la escuela fiscal «Miguel Riofrío No 02».

Villavicencio, M. (2019). Juegos lúdicos basados en el enfoque significativo para mejorar el desarrollo de la motricidad fina en niños de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín “My Garden” de Iquitos, 2019
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/1154>

Zaporózetis V.A. (1988): Pedagogía Preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
p. 83.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de la información

Variable I:

INSTRUMENTO: LISTA DE COTEJO PARA EVALUARLA VARIABLE LOS JUEGO DIDACTICO																															
N°	Juego de roles															Bloques lógicos															
	INDICADORES																														
	Desarrolla habilidades cognitivas															Diferencia de objetos															
	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.		Cumple con responsabilidad las reglas del juego.		Usa recurso del ambiente y aprovecha el tiempo establecido.		Desarrolla su creatividad para crear nuevos juegos.		Demuestra el autodomnio durante la hora del juego.		Presenta una actitud amable con sus compañeros		Pone en práctica su creatividad y propone nuevos juegos.		Agrupa las piezas de acuerdo a sus tamaños (grande, mediana, pequeña)		Separa las fichas según el grosor que tienen		Agrupa las fichas de acuerdo a su color (amarillo, azul y rojo)		Separa las fichas según su forma (triangulo, cuadrado, circulo, rectángulos).		Utiliza los bloques para crear diferentes cosas.		Realiza los dibujos presentados por la docente.		Se reúnen con sus compañeros que tienen la misma forma y color del bloque.		Muestra su punto de vista sobre las diferencias de los bloques.		
SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
E1																															
E2																															
E3																															
E4																															
E5																															
E6																															
E7																															
E8																															
E9																															
E10																															
E11																															
E12																															
E13																															
E14																															
E15																															
E16																															
E17																															
E18																															
E19																															
E20																															

Variable II.**LISTA DE COTEJO PARA MEDIR LA MOTRICIDAD FINA CON LA APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E. JESÚS DIVINA MISERICORDIA**

N°	ITEMS	SI	NO
1.- Dimensión: Coordinación visomotora Indicador: Manipulación			
1.1	Realiza actividades usando la plastilina		
1.2	Realiza actividades del punzado.		
1.3	Inserta bolitas o canicas en una liga, formando un collar.		
1.4	Realiza la técnica del rasgado.		
1.5	Realiza actividades de recortado		
1.6	Realiza la técnica de la Dactilopintura		
2.- Dimensión: Habilidades motoras Indicador: Coordinación			
2.1	Salta con los dos pies juntos		
2.2	Muestra coordinación en manos y pies al realizar la canción		
2.3	Utiliza los pies y manos para desplazarse por el juego la pista		
2.4	Realiza la técnica del ganeo		
3.- Dimensión: Coordinación facial Indicador: Juegos faciales			
3.1	Realiza movimientos con la lengua como (arriba, abajo, derecha e izquierda)		
3.2	Representa diferentes emociones, a través de sus gestos.		
3.3	Imita los movimientos y sonidos de los animales		
3.4	Realiza el gesto indicado frente al espejo		
Observaciones:			
Nombre del estudiante:			
Nivel:			
Fecha:			

Anexo 2: Ficha técnica.

Nombre original del instrumento	Lista de cotejo del desarrollo de la motricidad fina		
Autor y año: Gloria Estefany Alvarado Lozada (2020)	Originalidad: Elaboración propia		
	Adaptación: Gloria Estefany Alvarado Lozada		
Objetivo del instrumento:	Determinar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.		
Usuarios	Niños de 3 años		
Forma de Administración o modo de aplicación:	Aplicación de lista de cotejo con pre tes y post tes, antes y después de aplicar el estímulo.		
Validez:	Se cuenta con la validez de 3 expertos entre un maestro, una magister y doctora con la profesión de educación inicial. Mtro. Víctor Humberto Infante Ríos Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz		
Confiabilidad:		Alfa de Cronbach	N de elementos.
		0.868	20

VII Motricidad fina	Richter (2016), la motricidad fina se refiere a una serie de acciones y estímulos ambientales que se proporcionan al niño desde antes de su nacimiento con el propósito de fomentar un crecimiento y desarrollo saludables. (p.58).	La motricidad fina se refiere a la habilidad de coordinar y controlar los músculos pequeños y precisos de las manos y los dedos. Esta habilidad es esencial en muchas actividades diarias y contribuye al desarrollo integral de los niños.	Coordinación visomotora	Realiza actividades usando la plastilina	6
			Habilidades motoras	Salta con los dos pies juntos	4
			Coordinación fonética	Representa diferentes emociones, a través de sus gestos.	4

Anexo 4: Carta de presentación.

SOLICITUD

Piura, setiembre, 2020

Yo, Gloria Estefany Alvarado Lozada, de nacionalidad peruana identificado con DNI N° 73509412, con domicilio en Calle Julio Ponce 210 del AA.HH. Chiclayino, provincia Piura, Departamento Piura, bachiller de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad Católica de Trujillo "Benedicto XVI", autora de la tesis denominada "Los juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de 3 años en una institución educativa de Piura, 2020".

Declaro bajo juramento:

- Que la tesis cuenta con autorización verbal del director de la Institución Educativa Particular Benedicto XVI, del distrito de Castilla, de la provincia Piura, del Departamento Piura; así mismo, no se está vulnerando la reserva de los participantes, quienes de manera voluntario y anónima, fueron parte de la muestra de mi investigación.
- Que según la Ley 29733, "Ley de protección de datos personales", se está respetando la información personal de los involucrados, en la presente tesis denominada "Juegos Verbales para mejorar la convivencia escolar en estudiantes de la Institución Educativa, Piura, 2020".



Firma

Gloria Estefany Alvarado Lozada

DNI 73509412



Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos.



“Año de la Universalización de la Salud”

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Piura, 7 de setiembre del 2020.

Dirigido a: **Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez**

Decana de la facultad de humanidades de la Universidad Católica de Trujillo

Yo, Digna del Socorro Villegas Imán, con DNI 79271584. Directora de la I.E. Jesús Divina Misericordia N° 162 del AA.HH. Chiclayito – Castilla. Por medio del presente documento autorizo a la Br. Gloria Estefany Alvarado Lozada con DNI 73509412 de la carrera de educación inicial de la facultad de humanidades de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quien es responsable del proyecto titulado: “Los Juegos Didácticos Como Estrategia Para El Desarrollo De La Motricidad Fina En Niños De 3 Años De La I.E. Jesús Divina Misericordia Del AA.HH. Chiclayito - Castilla, 2020.” En la aplicación de su tesis e instrumentos de investigación correspondiente a un estudio para la obtención de su título profesional en la carrera de Educación inicial en la institución donde dirijo.

Me despido de usted respetuosamente.

Me Digna del Socorro Villegas Imán
DIRECTORA

Anexo 6: Consentimiento informado.

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI
FACULTAD DE HUMANIDADES
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



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

Título del estudio: Los Juegos Didácticos Como Estrategia Para El Desarrollo De La Motricidad Fina En Niños De 3 Años De La I.E. Jesús Divina Misericordia Del AA.HH. Chiclayito - Castilla, 2020.

Investigador (a): Alvarado Lozada, Gloria Estefany

Propósito de la investigación: Estamos invitando a la Institución Educativa Jesús Divina Misericordia del AA.HH. Chiclayito – Castilla. A participar de la investigación titulada “Los Juegos Didácticos Como Estrategia Para El Desarrollo De La Motricidad Fina En Niños De 3 Años De La I.E. Jesús Divina Misericordia Del AA.HH. Chiclayito - Castilla, 2020.”

Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica de Trujillo.

Hoy en día, nuestros estudiantes muestran indiferencia y apatía, en las diferentes áreas, por tanto, el rendimiento académico se ve influenciado, esto incitó a la realización del trabajo. Los logros obtenidos en la investigación servirán para ayudar en la modernización educativa y como herramienta futura a los docentes.

Procedimientos:

Si usted decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se analiza los datos recogidos.
2. Se tabulará y codificará los datos recolectados.

3. Se elaborarán y analizarán los cuadros, gráficos y resultados.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de la obtenida. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de los estudiantes.

Derechos del participante:

Si usted decide que participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 920566590.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que la información ha sido tratada inadecuadamente puede contactarse con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica de Trujillo. Para la I.E. Jesús Divina Misericordia Del AA.HH. Chiclayito - Castilla, 2020.

Una copia de este consentimiento informado le será entregará.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que el I.E. Jesús Divina Misericordia Del AA.HH. Chiclayito - Castilla, participe en este estudio, comprendo las actividades en las que participará si se ingresa al trabajo de investigación.



Digna del Socorro, Villegas Imán

Directora de la I.E.

A handwritten signature in blue ink that reads 'Alvarado Lozada Gloria'.

Alvarado Lozada Gloria

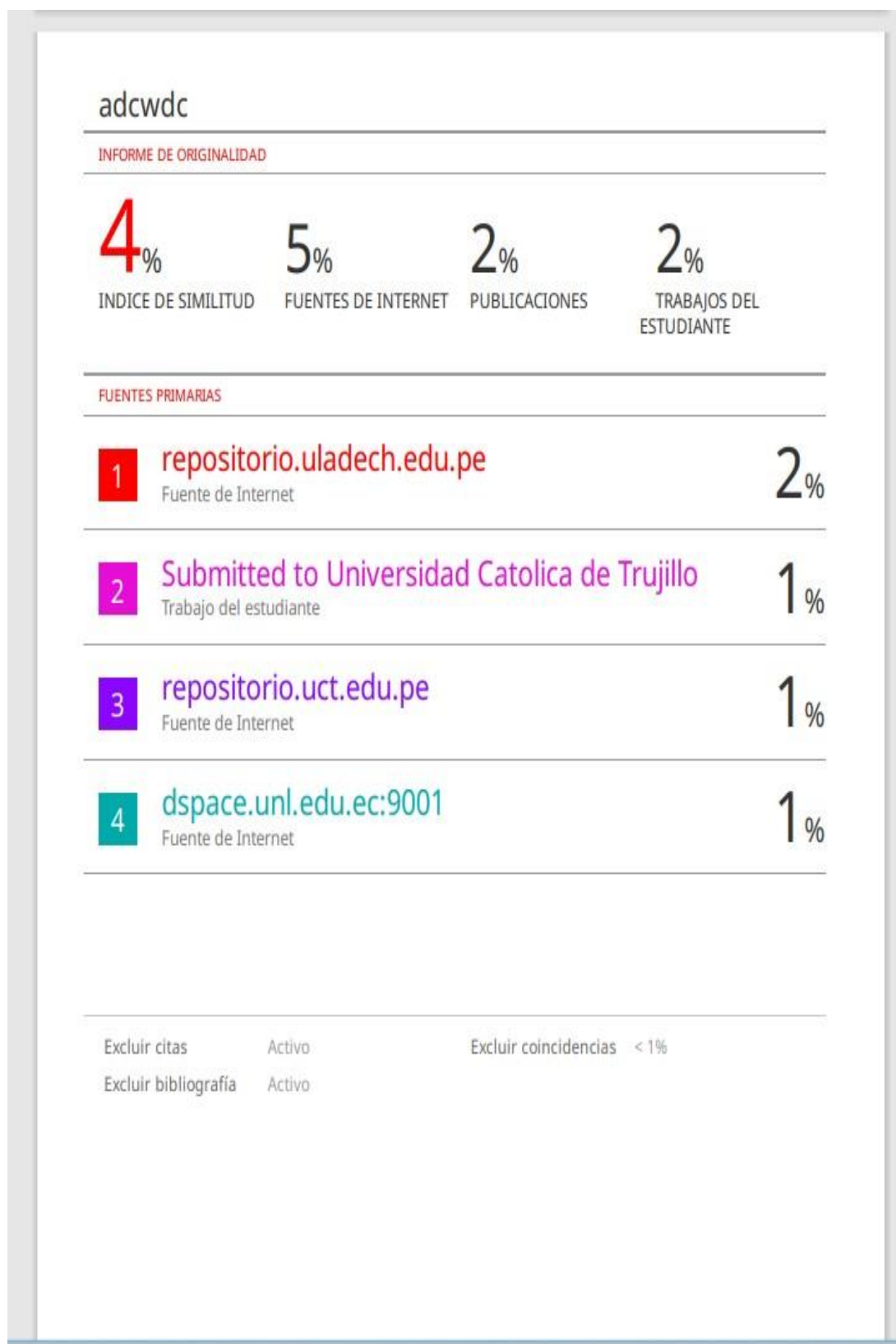
Investigador

Anexo 7: Matriz de consistencia

TÍTULO	PROBLEMA	HIPÓTESIS	OBJETIVOS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Los juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en niños de 3 años en una institución educativa de Piura, 2020.	<p>General: ¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020?</p> <p>Específicos: ¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020?</p>	<p>General: Los juegos didácticos desarrollan significativamente la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.</p> <p>Específicos: Los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020</p>	<p>General: Determinar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la motricidad fina en los niños de 3 años de una institución educativa de Piura, 2020.</p> <p>Específicos: Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la coordinación visomotora en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020</p>	<p>Juegos didácticos</p> <p>Motricidad fina</p>	<p>- Juegos de roles</p> <p>- Bloques lógicos</p> <p>- Coordinación Visomotora</p> <p>- Habilidades motoras</p> <p>- Coordinación fonética</p>	<p>Tipo: Cuantitativa</p> <p>Métodos: descriptiva</p> <p>Diseño: pre experimental</p> <p>Población y muestra: 59 niños del nivel inicial y se consideró la muestra 20 niños de 4 años</p> <p>Técnicas de instrumento de recolección de datos: guía de observación</p> <p>Métodos de análisis de investigación: descriptiva.</p>

<p>¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020?</p>	<p>Los juegos didácticos desarrollan significativamente las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.</p>	<p>Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan las habilidades motoras en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.</p>
<p>¿De qué manera los juegos didácticos desarrollan la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020?</p>	<p>Los juegos didácticos desarrollan significativamente la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.</p>	<p>Identificar en qué medida los juegos didácticos desarrollan la coordinación fonética en los niños de 3 años de una institución educativa Piura, 2020.</p>

Anexo 8: Hoja de similitud



Anexo 9: Base de datos pretest y postest

Escala de valoración:

Sí - 1

No - 2

Base de datos – Pre tes

	Realiza actividades usando la plastilina	Realiza actividades de punzado.	Inserta bolitas o canicas en una liga, formando un collar.	Realiza la técnica del rasgado.	Realiza actividades de recortado.	Realiza la técnica de la Dactilopintura	Salta con los dos pies justos	Muestra coordinación en manos y pies al realizar la canción.	Utiliza los pies y manos para desplazarse por el juego la pista.	Realiza la técnica del gateo.	Realiza movimientos con la lengua como (arriba, abajo, derecha e izquierda)	Representa diferentes emociones, a través de sus gestos.	Imita los movimientos y sonidos de los animales	Realiza el gesto indicado frente al espejo.
E.1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1
E.2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2
E.3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2
E.4	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2
E.5	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1
E.6	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
E.7	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1
E.8	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1
E.9	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2
E.10	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
E.11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E.12	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1
E.13	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
E.14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E.15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1
E.16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E.17	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1
E.18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E.19	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2
E.20	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2

Escala de valoración:

Sí - 1

No - 2

Post test



	Realiza actividades usando la plastilina.	Realiza actividades de punzado.	Inserta bolitas o canicas en una lija, formando un collar.	Realiza la técnica del rasgado.	Realiza actividades de recortado.	Realiza la técnica de la Dactilopintura	Salta con los dos pies juntos	Muestra coordinación en manos y pies al realizar la canción.	Utiliza los pies y manos para desplazarse por el juego la pista.	Realiza la técnica del gateo.	Realiza movimientos con la lengua como (arriba, abajo, derecha e izquierda)	Representa diferentes emociones, a través de sus gestos.	Imita los movimientos y sonidos de los animales	Realiza el gesto indicado frente al espejo.
E.1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
E.2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
E.3	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
E.4	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
E.5	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
E.6	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
E.7	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
E.8	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1
E.9	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2
E.10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
E.11	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
E.12	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
E.13	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
E.14	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
E.15	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
E.16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
E.17	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
E.18	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
E.19	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2
E.20	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2

Anexo 10: Validación de expertos



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA- Muy adecuado / BA- Bastante adecuado / A - Adecuado / PA- Poco adecuado / NA- No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítem	MA	BA	A	PA	NA	
1	Realiza actividades usando la plastilina			X			
2	Realiza actividades del punzado.			X			
3	Inserta bolitas o canicas en una liga, formando un collar.			X			
4	Realiza la técnica del rasgado			X			
5	Realiza actividades de recortado			X			
6	Realiza la técnica de la Dactilopintura			X			
7	Salta con los dos pies juntos			X			
8	Muestra coordinación en manos y pies al realizar la canción			X			
9	Utiliza los pies y manos para desplazarse por el juego la pista			X			
10	Realiza la técnica del gateo			X			
11	Realiza movimientos con la lengua como (arriba, abajo, derecha e izquierda)			X			
12	Representa diferentes emociones, a través de sus gestos.			X			
13	Imita los movimientos y sonidos de los animales			X			
14	Realiza el gesto indicado frente al espejo			X			
Total:				14			

Evaluado por: Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz

D.N.I.: 03644784 Fecha: 06 de octubre del 2020

Firma:

Dra. Mónica Arias Muñoz
CPPP 316834



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA- Muy adecuada / BA- Bastante adecuada / A - Adecuada / PA- Poco adecuada / NA- No adecuada

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítem	MA	B A	A	PA	NA	
1	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.			X			
2	Cumple con responsabilidad las reglas del juego.			X			
3	Usa recurso del ambiente y aprovecha el tiempo establecido.			X			
4	Desarrolla su creatividad para crear nuevos juegos.			X			
5	Demuestra el autodominio durante la hora del juego.			X			
6	Presenta una actitud amable con sus compañeros			X			
7	Pone en práctica su creatividad y propone nuevos juegos.			X			
8	Agrupar las piezas de acuerdo a sus tamaños (grande, mediana, pequeña)			X			
9	Separa las fichas según el grosor que tienen			X			
10	Agrupar las fichas de acuerdo a su color (amarillo, azul y rojo)			X			
11	Separa las fichas según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos).			X			
12	Utiliza los bloques para crear diferentes cosas.			X			
13	Realiza los dibujos presentados por la docente.			X			
14	Se reúnen con sus compañeros que tienen la misma forma y color del bloque			X			
15	Muestra su punto de vista sobre las diferencias de los bloques.			X			
Total:				15			

Evaluable por: Dra. Mónica Patricia Arias Muñoz

D.N.I.: 03644784 **Fecha:** 06 de octubre del 2020

Firma:


Dra. Mónica Arias Muñoz
CPPP 016004



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA - Muy adecuado / EA - Bastante adecuado / A - Adecuado / PA - Poco adecuado / NA - No adecuado

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítem:	MA	EA	A	PA	NA	
1	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.			X			
2	Cumple con responsabilidad las reglas del juego.			X			
3	Usa recurso del ambiente y aprovecha el tiempo establecido.			X			
4	Desarrolla su creatividad para crear nuevos juegos.			X			
5	Demuestra el autodominio durante la hora del juego.			X			
6	Presenta una actitud amable con sus compañeros.			X			
7	Pone en práctica su creatividad y propone nuevos juegos.			X			
8	Agrupar las piezas de acuerdo a sus tamaños (grande, mediana, pequeña)			X			
9	Separar las fichas según el grosor que tienen			X			
10	Agrupar las fichas de acuerdo a su color (amarillo, azul y rojo)			X			
11	Separar las fichas según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos).			X			
12	Utiliza los bloques para crear diferentes cosas.			X			
13	Realiza los dibujos presentados por la docente.			X			
14	Se reúnen con sus compañeros que tienen la misma forma y color del bloque			X			
15	Muestra su punto de vista sobre las diferencias de los bloques.			X			
Total:				15			

Evaluado por: Mtro. Víctor Humberto Infantes Ríos

D.N.I.: 27164782

Fecha: 06 de octubre del 2020

Firma:





UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA – Muy adecuada / BA – Bastante adecuada / A – Adecuada / PA – Poco adecuada / NA – No adecuada

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas:		Valoración					Observaciones
Nº	Ítem	MA	BA	A	PA	NA	
1	Realiza actividades usando la plastilina			X			
2	Realiza actividades del punzado.			X			
3	Inserta bolitas o canicas en una liga, formando un collar.			X			
4	Realiza la técnica del rasgado.			X			
5	Realiza actividades de recortado			X			
6	Realiza la técnica de la Dactilopintura			X			
7	Salta con los dos pies juntos			X			
8	Muestra coordinación en manos y pies al realizar la canción			X			
9	Utiliza los pies y manos para desplazarse por el juego la pista			X			
10	Realiza la técnica del ganeo			X			
11	Realiza movimientos con la lengua como (arriba, abajo, derecha e izquierda)			X			
12	Representa diferentes emociones, a través de sus gestos.			X			
13	Imita los movimientos y sonidos de los animales			X			
14	Realiza el gesto indicado frente al espejo			X			
Total:				14			

Evaluado por: Mtro. Víctor Humberto Infantes Ríos

D.N.I.: 27164782

Fecha: 06 de octubre del 2020

Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA - Muy adecuado / BA - Bastante adecuado / A - Adecuado / PA - Poco adecuado / NA - No adecuado


Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	B A	A	PA	NA	
1	Realiza actividades usando la plastilina			X			
2	Realiza actividades del punzado.			X			
3	Inserta bolitas o canicas en una liga, formando un collar.			X			
4	Realiza la técnica del rasgado.			X			
5	Realiza actividades de recortado			X			
6	Realiza la técnica de la Dactilopintura			X			
7	Salta con los dos pies juntos			X			
8	Muestra coordinación en manos y pies al realizar la canción			X			
9	Utiliza los pies y manos para desplazarse por el juego la pista			X			
10	Realiza la técnica del gateo			X			
11	Realiza movimientos con la lengua como (arriba, abajo, derecha e izquierda)			X			
12	Representa diferentes emociones, a través de sus gestos.			X			
13	Imita los movimientos y sonidos de los animales			X			
14	Realiza el gesto indicado frente al espejo			X			
Total:				14			

Evaluado por: Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval

D.N.I.: 02878266 **Fecha:** 06 de octubre del 2020

Firma:



Julissa M. Mercado Sandoval
 MAESTRA EN EDUCACIÓN
 CPD. N° 0134898



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

Instrucciones de Evaluación de ítems: Coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA- Muy adecuada / BA- Bastante adecuada / A - Adecuada / PA- Poco adecuada / NA- No adecuada

Categorías a evaluar: Redacción, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

Preguntas		Valoración					Observaciones
Nº	Ítem.	MA	BA	A	PA	NA	
1	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego.			X			
2	Cumple con responsabilidad las reglas del juego.			X			
3	Usa recurso del ambiente y aprovecha el tiempo establecido.			X			
4	Desarrolla su creatividad para crear nuevos juegos.			X			
5	Demuestra el autodomínio durante la hora del juego.			X			
6	Presenta una actitud amable con sus compañeros			X			
7	Pone en práctica su creatividad y propone nuevos juegos.			X			
8	Agrupó las piezas de acuerdo a sus tamaños (grande, mediana, pequeña)			X			
9	Separa las fichas según el grosor que tienen			X			
10	Agrupó las fichas de acuerdo a su color (amarillo, azul y rojo)			X			
11	Separa las fichas según su forma (triángulo, cuadrado, círculo, rectángulos).			X			
12	Utiliza los bloques para crear diferentes cosas.			X			
13	Realiza los dibujos presentados por la docente.			X			
14	Se reúnen con sus compañeros que tienen la misma forma y color del bloque			X			
15	Muestra su punto de vista sobre las diferencias de los bloques.			X			
Total:				15			

Evaluated por: Mg. Julissa Mercedes Mercado Sandoval

D.N.I.: 02878266 **Fecha:** 06 de octubre del 2020

Firma:


 Julissa M. Mercado Sandoval
 MAGISTER EN EDUCACION
 CPVO. N° 074850

Analisis de confiabilidad de instrumento

Tesista. GLORIA ESTEFANY, ALVARADO LOZADA

Título de tesis. "Los juegos didacticos como estrategia para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de 3 años de la I.E. Jesus Divina Misericordia del AA.HH. Chiclayito-Castilla, 2020"

Para analizar la confiabilidad del instrumento se utilizó el Alfa de cronbach para items dicotómicos cuyo valor es igual al modelo de Kuder – Ricardson siendo el algoritmo de calculo según como sigue.

Algoritmo de calculo del alfa de cronbach

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Donde.

k = el numero de los items

$\sum \sigma^2$ = Sumatoria de la varianza de los items

σ_x^2 = varianza de la suma de los items

α = Coeficiente de alfa de cronbach

Algoritmo de calculo por el metodo de Kuder-Richardson.

$$r_{kr20} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

Donde:

k = numero de items del instrumento

p = propor cion de personas que responden correctamente

q = proporcion de personas que responden incorrectamente

σ^2 = Varianza total del instrumento

Interpretación del coeficiente de confiabilidad. Los valores del coeficiente oscilan desde cero (0) y uno (1). Una manera practica de interpretar es según la presente escala.

α (alfa de Cronbach)	KR-20	Interpretación.
$\alpha \geq 0.9$	0.9 – 1.00	Excelente
$0.8 \leq \alpha < 0.9$	0.8 – 0.9	Bueno
$0.7 \leq \alpha < 0.8$	0.7 – 0.8	Aceptable
$0.6 \leq \alpha < 0.7$	0.6 – 0.7	Cuestionable

$0.5 \leq \alpha < 0.6$	0.5 – 0.6	Pobre
$0.5 \leq \alpha$	< 0.5	Inaceptable

Análisis de fiabilidad para la variable: Motricidad fina.

Tabla 01.
Análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,868	0,865	14

Fuente. Confiabilidad del instrumento Análisis desarrollado con el SPSS V25.

En la tabla 01 se aprecia el análisis de fiabilidad del alfa de Cronbach para la variable Motricidad fina, donde el resultado del análisis de fiabilidad alfa de Cronbach es de 0.868 lo que quiere decir que el instrumento tiene buena fiabilidad en ese sentido el instrumento analizado es adecuado para la captura y el análisis de la información.

Por otra parte, se analiza la influencia que tiene cada una de las preguntas cuando uno de ellos sea eliminado del instrumento tal como se muestra en la tabla 02.

Tabla 2
Estadísticas de total de elemento.

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Realiza actividades usando la plastilina.	5,00	14,000	,579	,856
Realiza actividades de punzado.	5,05	13,629	,698	,849
Inserta bolitas o canicas en una liga, formando un collar.	5,10	14,621	,430	,864
Realiza la técnica del rasgado.	5,00	13,789	,639	,853
Realiza actividades de recortado.	5,40	15,937	,271	,869
Realiza la técnica de la Dactilopintura	4,85	14,029	,582	,856
Salta con los dos pies juntos	5,20	14,800	,431	,864
Muestra coordinación en manos y pies al realizar la canción.	5,10	14,411	,490	,861
Utiliza los pies y manos para desplazarse por el juego la pista.	5,10	13,989	,612	,854
Realiza la técnica del gateo.	4,75	14,197	,579	,856
Realiza movimientos con la lengua como (arriba, abajo, derecha e izquierda)	5,05	13,839	,636	,853
Representa diferentes emociones, a través de sus gestos.	5,05	14,787	,370	,868
Imita los movimientos y sonidos de los animales	5,10	14,411	,490	,861
Realiza el gesto indicado frente al espejo.	5,10	14,411	,490	,861

En la tabla 2, se muestra los resultados de como influenciaría si uno de ellos saldría del instrumento y muestra los valores de media de escala si el elemento se ha suprimido, así como también la varianza de la escala si se elimina el elemento, también está la correlación total de elementos corregida y el valor del alfa de Cronbach si se elimina el elemento. Observándose que los valores fluctúan desde 0.849 hasta 0.869 lo que quiere decir que si se elimina cualquiera de las preguntas del instrumento esto no se verá afectada y mantendría su fiabilidad.

Conclusión. Como se puede apreciar el resultado del análisis de fiabilidad por el método del alfa de Cronbach para la **variable Motricidad fina** es de $\alpha = 0.868$ lo que quiere decir existe buena fiabilidad del instrumento, por lo tanto, el instrumento es adecuado para la captura y el análisis de la información.


COLEGIO DE ESTADÍSTICO DEL PERÚ
 Justino Pío Lenin
 CÔESPE. N° 462